

Sagan om häxan Skräpahia

Anneli Staaf, Catharina Rolf och Metan Nyberg

Grundkurs 1 Ljungskile Folkhögskola

HT 2011- VT 2012

Sagoäventyret är skrivet av:

Anneli Staaf

Anneli71@live.se

Catharina Rolf

tina.rolf@kub.trollhattan.se

Metan Nyberg

metan.nyberg@telia.com

Innehållsförteckning

Målgrupp

Syfte

Storyn

Förarbete

Äventyret

Efterarbete

Material

Aktörer

Målgrupp

Sagoäventyret riktar sig till 4-5 åringar. Tanken är att detta äventyr ska återkomma vartannat år och varvas med ytterligare ett äventyr.

Syfte

Sopsortering och kompostering

Lpfö98/10 Förskolan ska sträva efter att varje barn

Utvecklar intresse och förståelse för naturens olika kretslopp och för hur människor, natur och samhälle påverkar varandra

Allemansrätt

Lpfö98/10 Förskolan ska sträva efter att varje barn

Respekt för allt levande och omsorg om sin närmiljö

Att vara en bra kompis

Lpfö98/10 Förskolan ska sträva efter att varje barn

Utvecklar sin förmåga att fungera enskilt och i grupp, att hantera konflikter och förstå rättigheter och skyldigheter samt ta ansvar för gemensamma regler.

Förmåga att ta hänsyn till och leva sig in i andra människors situation samt vilja att hjälpa andra

Utvecklar sin förmåga att lyssna, reflektera och ge uttryck för egna uppfattningar och försöker förstå andras perspektiv

Hälsa

Lpfö98/10 Förskolan ska sträva efter att varje barn

Utvecklar sin motorik, koordinationsförmåga och kroppsuppfattning samt förståelse för vikten att värna om sin hälsa och sitt välbefinnande

Storyn

Den inledande berättelsen

Jag samlar barnen i en ring på golvet. Jag dämpar belysningen och tänder ett stearinljus. Sedan introducerar jag äventyrssignalen som är ett vackert halsband.

Nu ska jag berätta för er vad som hände mig när jag cyklade hem från förskolan i går. Jag cyklade samma väg som jag alltid cyklar. Den vägen som går bredvid skogen. Jag trampade på ganska fort. Kanske lite för fort för jag såg inte tallgrenen som låg tvärs över vägen förrän det var försent. Det blev tvärstopp så både cykeln och jag for omkull. Jag skrapade upp ena handen så det blödde. (jag visar handen där det nu sitter ett plåster). Inne i skogen rinner det en bäck och jag gick dit för att tvätta av mina händer från grus och blod. Vattnet var kallt och kändes skönt på händerna och jag blev sittande där en stund. Solens strålar värmde mig där jag satt och jag hörde hur fåglarna sjöng och kvittrade i träden. Jag tittade mig omkring och fick då syn på något som glänste längre in i skogen. Vad var det? Jag blev nyfiken och reste mig upp. Jag gick längre in för att stilla min nyfikenhet och fick då se något mycket märkligt. Mellan två träd hängde ett vackert glänsande tygskynke. Det såg ut som en ingång, en port.

Jag gick fram, lyfte försiktigt på tyget och gick igenom porten. Jag kände att jag kommit till en mycket speciell plats. Den liknade inte något som jag sett förut. Här var träden lite högre, löven lite grönare och solens strålar lyste lite starkare. Det var alldeles tyst och jag kunde inte längre höra fåglarnas kvitter. Jag satte mig försiktigt ner i den mjuka mossan och såg mig omkring. Så plötsligt kände jag något mjukt och varmt som snuddade vid min högra hand. Jag blev överraskad av den plötsliga beröringen och studsade upp på fötterna och stod nu upp. Vad var det? Jag tittade mig omkring men kunde inte se något som rörde sig. Jag satte mig ner och då kände jag det igen, en lätt beröring, nu på min vänstra hand. Jag ryckte till men satt nu kvar och då såg jag en liten grå mus som med stora ögon tittade upp på mig. Jag vågade inte röra mig utan satt alldeles stilla och då, kan ni tänka er, började musen prata. Jag trodde att jag drömde och nöp mig försiktigt i armen, Aj! Nej, jag drömde inte.

Jag heter Vidur presenterade sig musen. Vidur pratade mycket tyst, nästan viskande så jag fick böja mig ner föra att kunna höra vad musen sa. Vidur berättade för mig att jag gått igenom sagoporten och kommit till sagornas skog. Jag tittade mig förundrat och nyfiket omkring.

Vidur berättade att i sagornas skog bor det möss, fåglar, grodor, spindlar och andra djur. Där bor också andra varelser som troll, en drake och en häxa.

Vidur berättar vidare att det långt in i sagoskogen bor en häxa som heter Skräpahiararia. Hon springer runt i skogen och skräpar ner. Överallt där hon varit ligger det högar med skräp, flaskor, burkar, kartonger och papper. Djuren i skogen börjar nu bli oroliga för att deras skog ska förvandlas till en sopptipp. Hon springer runt och skriker att hon ska förvandla allt hon ser som rör sig till skräp. Så nu är alla djuren rädda och har gömt sig och vågar bara komma fram på natten när häxan sover.

Men nu har häxan börjat vara vaken även på natten. Och i går natt hände det något fruktansvärt hemskt. En av mössen, lilla Rudis var oförsiktig när

hon kikade fram ur mushålet och vips blev hon förtrollad till en glasflaska. Efter det sa alla djuren att nu måste vi söka efter hjälp för att få häxan att sluta skräpa ner och förvandla oss till skräp som hon gjorde med den lilla Rudis.

Men vi visste inte hur vi skulle hitta hjälp. Och så fick jag syn på dig här i dag. Vidur frågade om jag kunde hjälpa dem. Jag berättade för musen om er barn här på förskolan. Jag sa att jag skulle fråga er om ni ville hjälpa till och ta på er uppdraget. Vidur såg glad ut och tyckte det lät jättebra. Vidur sa att om barnen vill hjälpa till är det många saker de måste känna till.

Han berättade att genom Sagoskogen finns det en stig som ringlar sig fram, och den måste vi följa. Det finns konstiga saker som vi måste känna till och även farliga saker som vi måste akta oss för.

Vi bestämde att jag skulle komma tillbaka i övermorgon till samma plats och meddela vad ni har bestämt.

Vidur sa att om ni vill hjälpa till så ska han berätta mycket mer om vad ni behöver känna till och träna på för att kunna klara av uppdraget. Sedan försvann han ner under trädroten och det blev alldeles tyst igen.

Så nu ska vi tillsammans diskutera hur vi ska göra. Ska vi hjälpa dem att få häxan Skräpahiarria att sluta skräpa ner? Beslutet är ert och när jag träffar Vidur imorgon ska jag berätta för honom vad ni har bestämt er för att göra.

Bakgrundsberättelsen

Vi samlas återigen i en ring på golvet. Dämpar belysningen, tänder ett ljus och jag tar på mig halsbandet(äventyrssignalen).

Jag berättar att jag gick tillbaka till sagoskogen där jag träffade Vidur igen. Han blev jätteglad när jag sa att ni ville hjälpa till. Han berättade om

sagoskogen och vad ni behöver träna på för att kunna genomföra uppdraget. Nu ska jag berätta samma sak för er.

Sagornas värld

För att kunna komma in i sagornas värld måste vi ha mycket fantasi och vi måste ha en väldig tur. Från människornas värld till sagornas värld finns det bara en ingång och det är sagoporten.

I sagornas skog bor inte bara djuren. Där bor också häxor, troll och andra varelser. De flesta är goda men det finns även de som är onda. Alla är inte vänner men de har ändå kunnat leva tillsammans i skogen utan att bråka.

Men nu har alla djuren tröttnat på Häxan Skräpahiarria och de är även rädda för henne.

Häxan Skräpahiarria

I häxans läger bor häxan Skräpahiarria. Hon tycker om skräp och tycker att det är vackert. Ingången till Häxans läger markeras av en giring gjord av olika sorters skräp. För att komma in i häxans läger måste man ta sig förbi högar av skräp. Överallt ligger det skräp och det har nu blivit en överfull soptipp. Skräpahiarria har nu börjat slänga sitt skräp överallt i sagoskogen. Hon håller på att förvandla hela sagoskogen till en soptipp. Häxan springer runt i skogen och är sur, gapar och skriker och spottar. Hon hotar att hon ska förtrolla alla hon ser till skräp. Så vi måste vara försiktiga så att hon inte får syn på oss. Häxan har även satt ut fällor för att fånga alla som rör sig i skogen. Häxan är glömsk av sig, därför har hon märkt ut var fällorna sitter så hon inte själv ska fastna i dem. Detta har de båda mössen sett på sina tidigare äventyr i skogen.

Trollkarlen Krustimurus

För många, många år sedan bodde det en Trollkarl som hette Krustimurus i sagoskogen. Krustimurus hade en trolleribok som gått i arv i över 500 år. I den fanns det bara goda trollformler för trollkarlen var snäll och ville att

alla i sagoskogen skulle må bra och trivas tillsammans. En dag träffade han en ensam mus i skogen. Det var Gammelmusen Orrvidur som då bara var en liten mus. Han fick flytta hem till Trollkarlen. Varje kväll när det blev mörkt tände Krustimurus ett stearinljus och läste högt ur trolleriboken. Trollkarlen som redan då var mycket gammal visste att han snart skulle dö. Innan han dog gav han trolleriboken till Orrvidur som älskade den gamla boken.

Trollen

I trolls skogen bor Trollmor med sina elva trollungar. Trollmor har svårt att hålla ordning på sina ungar som bara vill vara ute och leka. Trollungar behöver sova mycket, så de sover även en stund på dagen innan det är dags för lek igen. När de ska sova binder hon fast deras svansar i sängen så att de inte ska springa ut. Trollmor har en korg full av kulor, en del magiska i många olika färger. Trollbarnen tar med sig kulorna ut i skogen och leker med dem under dagen. De bygger små pyramider som de sedan glömmer när Trollmor ropar att det är läggdags. Det är bara de magiska kulorna som det går att göra Pyramider med. När Trollungarna sover går Trollmor ut med sin korg och plockar upp alla bortglömda kulor. Trollmor ser lite dåligt så vi måste akta oss. Hon kanske tror att vi är en av hennes ungar som sprungit ut och försöker binda fast oss i sängen.

Grodorna

I grodornas bäck bor det många grodor, både stora och små. De flesta grodorna är gröna men det finns även små grodor i andra färger. Vattnet i bäcken rinner ner från det höga berget. Varje gång det regnar lossnar lite guld från berget och rinner sedan ut i bäcken. Guldetsamlas som små guldklimpar nere på botten av bäcken. Guldets gör vattnet magiskt och kan släcka eldar över hela sagoskogen med bara några få droppar. Grodorna är eldvakter som släcker drakens eld. När draken sprutar eld hoppar, plaskar och kväker alla grodor samtidigt för att skvätta vattendroppar som släcker elden.

Draken

Högst upp på höga berget i grottan bor Draken. Draken som är en mycket trött drake sover ofta, ibland flera dagar i sträck. När han sover mullrar det dovt ifrån grottan. Men när han vaknar kommer han ut och spanar över skogen. Ser han någon närma sig grottan gör han ett bölande och sprutar eld. Inne i grottan på bergsväggen finns det guld, massor av glänsande guld. Draken älskar sitt guld och har vaktat det i över 250 år.

Spindeln

I sagoskogen bor det en Spindel som spinner stora vackra spindelnät. Det är inte ofta man ser spindeln som sitter gömd och vaktar på sitt byte. Alla som fastnar i nätet blir spindelmiddag. Det finns bara ett sätt att ta sig igenom utan att fastna. Det är att hålla ihop och klättra igenom tillsammans. Men försöker någon gå igenom själv fastnar man genast i de klibbiga trådarna. En gång om året spinner hon ett litet nät av magisk silvertråd. Det kan vara svårt att se med blotta ögat, så det behövas någon med mycket god syn för att lyckas upptäcka silvernätet.

Orrvidur

Gammelmusen Orrvidur är över 100 år. När han var en liten mus bodde han hos trollkarlen Krustimurus. Varje kväll brukade trollkarlen läsa en sida ur sin trolleribok för musen. Orrvidur tyckte bäst om sidan 10 i boken som handlade om häxbrygd. Den fick Krustimurus läsa om och om igen. När Trollkarlen dog blev Orrvidur ensam och mycket ledsen. Efter några dagar flyttade han hem till sina kusiner bakom den stora trädroten. Trolleriboken som var för stor och tung kunde han inte ta med sig. Orrvidur rev ur sidan 10 som då gick sönder i små bitar. Bitarna lade han i en ask.

Rudis och Vidur

Tillsamman med Orrvidur bor de små mössen Rudis och Vidur. **Rudis** är en nyfiken liten mus. Hon är aldrig stilla och är alltid ute på nya äventyr. Hon lyssnar inte på Orrvidurs goda råd utan gör alltid som hon själv vill. En natt när han kilade ut bakom trädroten hände något fruktansvärt hemskt. Skräpahiarria fick syn på Rudis och vips blev hon förtrollad till en glasflaska.

Vidur är en försiktig liten mus som aldrig går långt hemifrån. Han tröttnar aldrig på att lyssna på Orrvidurs berättelser från förr i tiden när han bodde hos Trollkarlen Krustimurus. Men Vidur är inte bara försiktig, utan mycket modig också. När alla djuren i skogen blev rädda och gömde sig var det bara Vidur som vågade sig ut för att leta efter hjälp.

De magiska föremålen

Guldstenar: Inuti berget i drakens grotta finns det magiskt guld. Varje gång det regnar lossnar det lite guldstoff från berget. Det rinner ner i bäcken och blir till små guldklimpar som sedan ligger på botten i grodornas bäck. Guldets gör vattnet i bäcken magiskt, bara några få droppar kan släcka stora eldar. När guldklimparna läggs i kitteln blir även häxbrygden magisk. Det magiska kokande vattnet får nu kulorna och silvertråden att förvandlas till magiska krafter.

Silvertråd: Spindeln spinner tunna nät med magisk silvertråd. Trådarna är så tunna att de är svåra att upptäcka. Det måste vara någon med mycket bra syn för att lyckas se silvertråden. När tråden kokar i det magiska vattnet i kitteln förvandlas den till pyttesmå smulor. När häxan äter av dessa blir hon glad, sjunger, hoppar och dansar.

Kulor: Trollmor har en korg med kulor i olika färger som trollbarnen leker med. En del är magiska, andra inte. Bara de kulor som det går att bygga pyramider av är magiska. Kulorna smälter av det magiska vattnet i kitteln. Färgerna blandas runt och blir till ett vackert

mönster. När häxan sedan dricker av drycken förvandlas hennes syn så hon ser den naturliga sagoskogen som vacker. Hon börjar genast städa upp allt skräp som hon nu tycker är fult.

Förarbete

Kamratövningar från boken **Kamratövningar**. Klumpedumpen, Jätteklivet, Konstruktionen 3, Kryssaren 1, Köra häst, Massage i ring1 och Ormen.

Krypa och åla. Både individuellt och i grupp.

Smygträning

Gömma sig träning

Ligga still träning

Tystnadsträning

Tysta tecken

Ledarträning

Regler

Ritualer, kraftringen och kraftkedjan

Peppning, kraftringen och tummen upp

Lära oss den magiska ramsan

Bygga puttekulepyramider

Äventyret

Sagoporten

Sagoporten är ett vackert glänsande tyg som är uppspönt mellan två träd.

Innan vi passerar porten ställer vi oss i en ring och håller varandra i handen samtidigt som vi säger den magiska ramsan, *sinkami so sebidej sebido* tre gånger. Vi håller kvar händerna och går tillsammans i ett led igenom porten.

När alla kommit igenom bildar vi en ring igen. Ledaren berättar för barnen att det var här jag träffade Vidur. Ledaren ger varje barn en pärla som han fått av Vidur. De får hålla pärlan i sin högra hand. Ledaren går sedan runt med ett snöre som barnen i tur och ordning får trä sin pärla på samtidigt som vi säger den magiska ramsan *sinkami so sebidej sebido*. När alla trätt på sina pärlor har det blivit ett halsband som ledaren knyter ihop och hänger runt halsen på det barn som ska börja vara ledare. Under äventyret turas barnen om att vara ledare. Ledaren bär alltid det magiska pärlhalsbandet.

Vi följer sagostigen och kommer till **Mössens trädrot**. För att ta oss in till mössen måste vi ta oss igenom rockringsbanan, "Jätteklivet". När alla kommit igenom gör vi peppningsritualen. Vid mössens trädrot är det tyst och stilla. Tittar vi noga kan vi få syn på Vidur som spanar efter oss. Vid ett av mushålen ligger det en glasflaska, det är den förtrollade Rudis. Vi ska noga titta vart flaskan pekar, det är där vi kan hitta asken med pappret från trolleriboken. Tillsammans pusslar vi ihop pappret. Två barn

hjälp å att tejpa ihop det. Ledaren läser nu receptet tillsammans med barnen. Ledaren hänger det sedan som ett halsband på ett barn.

Vi fortätter och kommer till **Spindelns** nät. Trådar och garn i olika färger och längder markerar ingången till spindeln. Spindeln lurar på oss och hoppas att vi ska fastna i hennes nät.

Vi samlas i ett led och håller varandra på axlarna/cykelslang och gör "Kryssaren" tillsammans. När alla kommit igenom samlas vi i ringen där vi gör tummen upp.

Ledaren berättar att här någonstans finns det magiska silvernätet. Till hjälp får barnen varsitt förstoringsglas. När barnen hittat nätet ska de klippa av en fem centimeter lång tråd. Ett barn mäter och ett barn klipper. Något av barnen får sedan ansvara för tråden. Vi samlas och gör peppningen innan vi går vidare till **Trollskogen**.

En stor lila tofs markerar ingången till trollskogen. Vi hör hur Trollmor ropar in sina ungar. Vi får ligga tysta, stilla och vänta. När vi hör "Trollmors Vaggvisa" kan vi resa oss upp. Vi ska nu leta reda på 6 kulor, två röda, två blåa och två gula kulor. Vi bygger nu två pyramider för att se att vi har hittat rätt kulor. Tre av barnen får sedan ansvara för två kulor var. Vi går vidare på stigen.

På ett träd ser vi ett mjölkpaket, här har häxan lagt ut en **fälla**. För att ta oss igenom fällan måste alla lägga sig på mage, hålla i varandras händer samtidigt som vi ålar oss förbi. Vi samlas i ringen och gör peppning.

Vi följer stigen och kommer till **Drakens grotta**. Nu får vi lyssna om draken sover. Om det inte mullrar kanske vi ser honom utanför grottan. Då måste vi bilda "Ormen" och sedan ringla oss förbi så inte Draken upptäcker oss. Vi samlas i ringen och gör peppning.

Nu kommer vi fram till **Grodornas bäck**. Någonstans i bäcken sitter det en groda. Grodorna turas om att vakta Draken. Vi får gå tyst förbi grodan så vi inte stör honom. När vi kommer längre ner för bäcken måste vi ta

oss över. Tillsammans letar vi reda på en trädstam eller bräda att lägga som bro. När alla kommit över bron samlas vi i ring och gör peppning. Någonstans på botten ligger det guldstenar och glimmar. När vi hittat guldet får två barn hjälpas åt att plocka upp tre guldklimpar. Guldet läggs i tyget som sedan knyts ihop. Ett av barnen får ansvara för guldet.

Vi fortsätter att gå på stigen och får nu syn på ett nytt mjölkpaket. Här är häxans **fälla** smalare att ta sig förbi. Alla ställer sig på alla fyra i ett led, håller i varandras ben och kryper igenom. Vi samlas i ringen och gör peppning.

Nu är vi framme vid **Häxans läger**. Ingången till Häxans läger är en girland av skräp uppsatt mellan två träd. Här ligger det mycket skräp, så vi måste titta noga var vi går. Barnen samlas och gör "Köra häst" förbi skräphögarna. Nu ser vi Häxans läger och sätter och tyst ner. Vi tittar och lyssnar efter Häxan. Det är lugnt. Barnen turas om att lägga sina magiska föremål i Häxans kittel. Sedan tar vi varandras händer och säger tyst den magiska ramsan tre gånger. Vi smyger sedan tillbaka och väntar på häxan. Om hon upptäcker oss kanske hon förvandlar oss till skräp och uppdraget misslyckas.

När Häxan kommer dricker hon av drycken, som nu är magisk och då händer det något märkligt. Häxan börjar hoppa runt, sjunga och dansa. Hon ser nu allt skräp som skräp. Hon tycker nu att det är fult och undrar vem det är som skräpat ner i den vackra skogen. Hon börjar genast springa runt och plocka upp allt skräp.

Vi smyger nu iväg och kommer till **Verklighetsporten**. Verklighetsporten ligger där sagostigen slutar. Den visar tydligt var gränsen går mellan sagornas värld och den verkliga världen. På en sten en liten bit innanför stigen sitter Vidur och Rudis som nu har brutits från förtrollningen. Ledaren tar det magiska halsbandet och lämnar tillbaka det till Vidur. Ledaren kommer tillbaka och hälsar ett stort tack för hjälpen från Vidur och Rudis. Vi vinkar tillbaka till mössen.

Vi tar varandra i händerna och går baklänges ut genom Verklighetsporten samtidigt som vi säger den magiska ramsan, *sinkami so sebidej sebido*.

Efterarbete

Vi utvärderar med hjälp av backspegeln.

Barnen får höra hur alla invånarna i sagoskogen har det genom att ledaren/ storytelleren träffar Vidur igen.

Barnen får tillsammans göra en egen saga, individuellt eller tillsammans.

Rita och måla sina upplevelser och tankar från äventyret.

Rörelse- och dramalek utifrån barnens egna upplevelser

Vi sorterar skräp och avfall och går regelbundet till återvinningsstationen.

Lagar vår egen mat över öppen eld i skogen.

Kamratövningar

Material

Ledaren

Saker som ledaren har med sig under äventyret, som Vidur kommit med.

Pärlor

Tråd

Tejp

Tyg och snöre

Sax

Linjal/fem centimeters snöre

Förstoringsglas

Första-hjälpen-väska

Sagoporten

Ett rep upphängt mellan två träd

Ett tygskynke fastsatt i repet

Pärlor

Snöre

Mössens trädrot

Två möss i gummi/tyg

Rockringar

En ask

Receptet på häxbrygden, klippt och laminerat i bitar. I en av bitarna är det ett hål. *Fem centimeter Silvertråd, 6 kulor, två röda, två blå, två gröna och två gula och 3 guldklimpar.*

En glasflaska

Tejp

Ett snöre

Spindelns nät

Tråd till det stora spindelnätet

Silvertråd till det lilla spindelnätet

En spindel av plast

Förstoringsglas

Sax

Linjal/femcentimeter långt snöre

Trådar/ garn till ingången

Trollskogen

En korg

En tofs

Kulor i olika färger

Drakens grotta

En grön drake av tyg

Grodornas bäck

Grodor av plast

Guldstenar

En tygbit och snöre

En bräda/ trädstam

Häxans skog

Skräp av olika sorter

En svart kittel

En gurlang gjord av skräp

Häxans fällor

Två rep uppsatt mellan två träd på olika ställen

Två mjölkpaket

Häftstift

Verklighetsporten

Ett rep upphängt mellan två träd

Ett tygskynke fastsatt i repet.

Två möss

Ritualer

När vi går in genom sagoporten

När vi går ut genom verklighetsporten

Peppning

Aktörer

Häxan

En person är utklädd till häxa. Springer runt samtidigt som hon spottar och gapar att hon ska förtrolla alla hon ser till skräp. Hon dyker upp mellan Mössens trädrot och Spindelns nät. Sedan är hon mellan Drakens Grotta och Grodornas bäck. Sist kommer hon till Häxans läger när barnen lagt de magiska föremålen i kitteln och gömt sig. Hon dricker av drycken och blir förtrollad. Hon hoppar, dansar och sjunger. Hon ropar högt och frågar *vem har kastat allt fullt skräp här i skogen?* Hon börjar plocka upp skräpet och rör sig bort och in i skogen tills barnen inte kan se henne längre.

Trollmor

En person är utklädd till Trollmor. Hon kommer och går i trollskogen. Ropar på sina ungar. Går in och lägger ungarna där vi inte längre ser henne. Sjunger Trollmors Vaggsång så barnen hör.

Trollungar

Två personer är utklädda till trollungar. Mellan Spindelns nät och Trollskogen sitter de och leker med sina kulor. Sedan kommer de till Trollskogen när Trollmor ropar. Går in och lägger sig där barnen inte kan se dem.