



LILLA ORDBOET - LÄRRARMAPP

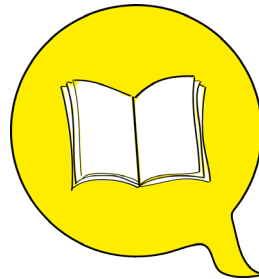
**SKRIV**



**DRAMATISERA**



**BERÄTTA**



**TVÄRKONSTNÄRLIGT  
(RITA, DANSASPELA OSV.)**



# UTSIKTEN GENOM TÅGFÖNSTRET

Dijonne Senappe har åkt i väg från sin pappa och ut i världen. Hon sitter nu på tåget mellan Dijonne och Paris och tittar ut genom fönstret. Hon ser vackra landskap susa förbi. Vad tänker hon på? Hur känner hon sig?

Skriv först en lista med ord som beskriver Dijonnes känslor.

Titta sedan på bilderna som föreställer de franska landskapen som syns genom tågfönstret och skriv en annan lista med ord som beskriver det du ser.

Använd känslorden och landskapsorden i en färggrann dikt eller miljöbeskrivning.

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

landskapsbilderna



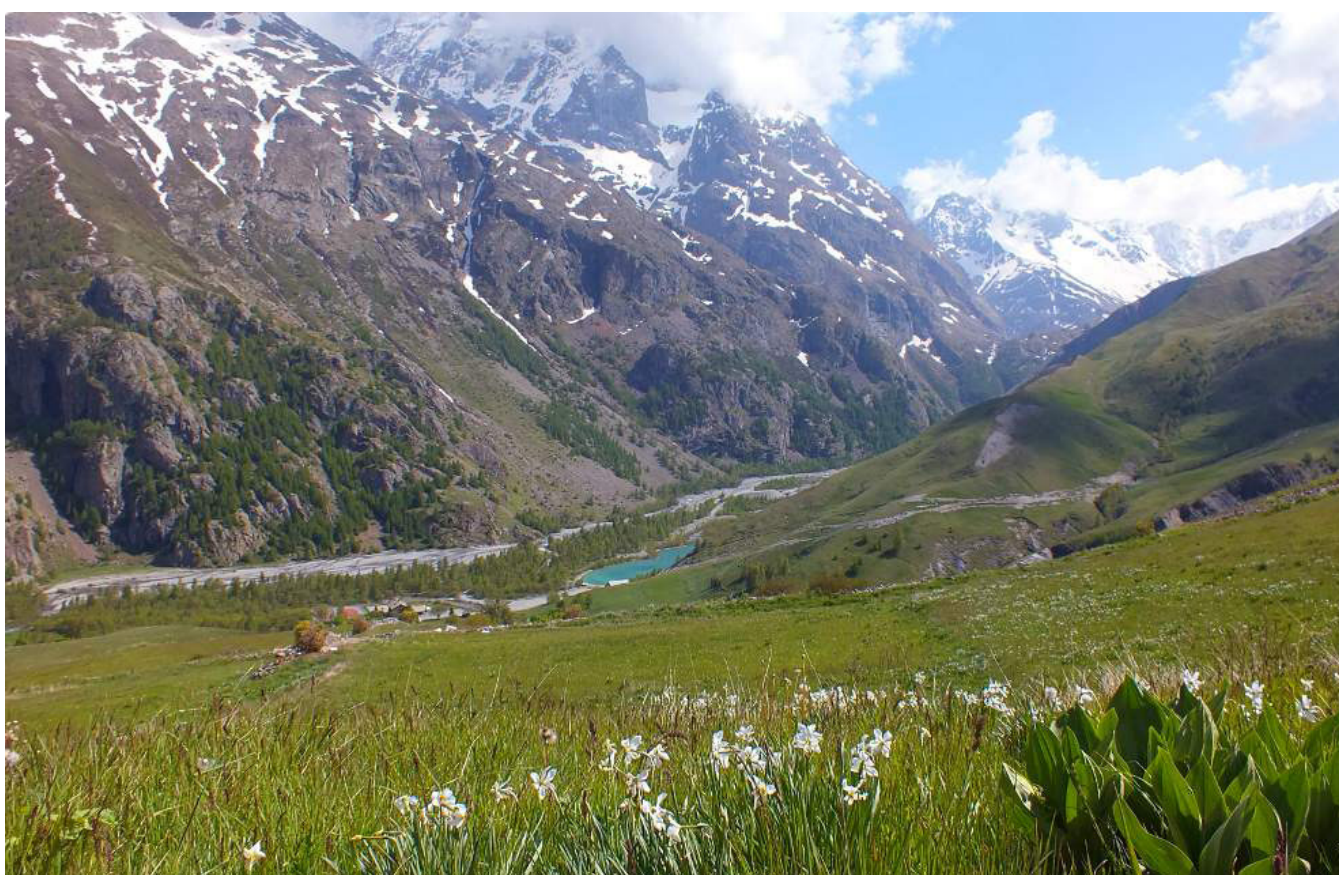


# UTSIKTEN GENOM TÅGFÖNSTRET





# UTSIKTEN GENOM TÅGFÖNSTRET





# UTSIKTEN GENOM TÅGFÖNSTRET



# VEM ÄR JAG PÅ TÅGET?

Nu sitter Dijonne Senappe på tåget till Paris. Tänk så många olika slags människor som befinner sig på samma tåg! Vilka tror du de är?

Nu blir du en av dessa personer. Hitta på vilka egenskaper du har och hur du ser ut. Är du en tant med gredelin hatt eller en argsint pudel? Välj rekvisita ur kappsäcken om du vill. Dina klasskompisar får sedan ställa frågor till dig med hjälp av frågeorden:

När?

Hur?

Varför?

Vilka?

Vem?

## ***DU BEHÖVER:***

tidtagartinglas

rekvisita ur kappsäcken: lösskägg, mustascher, glasögon och fjäderboor.





# VACCINATIONSINTYGET

Trots sin snabba avfärd från hemstaden har Dijonne Senappe hunnit se till att hon är vaccinerad mot flera hemiska sjukdomar som hon inte vill smittas av på sin resa. Dijonne hade dock så bråttom hos läkaren att hon inte hann fylla i sitt vaccinationskort.

Skapa sjukdomarna genom att kombinera ord med olika stilar Fyll sedan i kortet och rita stämpeln. Kopiera och klipp ut orden för att kunna kombinera dem på nya sätt.

## DU BEHÖVER:

utklippta lappar med sjukdomsord ur fyra olika kategorier  
kopierade vaccinationsintyg

<b>GALOPPERANDE</b>
<b>AKUT</b>
<b>KRONISK</b>
<b>DÖDSBRINGANDE</b>
<b>FÖRBLINDANDE</b>
<b>FÖRLAMANDE</b>
<b>PLÖTSLIG</b>
<b>ATTACKERANDE</b>
<b>LIVSHOTANDE</b>
<b>LÅNGVARIG</b>

<b>FEBER</b>
<b>INFLAMMATION</b>
<b>HOSTA</b>
<b>KLÅDA</b>
<b>VÄRK</b>
<b>KRAMP</b>
<b>SVINDEL</b>
<b>REUMATISM</b>
<b>SNUVA</b>
<b>PEST</b>

<b>GULAKTIG</b>
<b>BLÅTONAD</b>
<b>GREDELIN</b>
<b>ELDRÖD</b>
<b>BRUNFLÄCKIG</b>
<b>GRÖNPRICKIG</b>
<b>VIOLETTSKRIKIG</b>
<b>BLEKVIT</b>
<b>SVARTMÖGLIG</b>
<b>GRÅSTRIMMIG</b>

<b>GRIS-</b>
<b>ÖRONSNIBBS-</b>
<b>HYPOFYS-</b>
<b>LILLTÅNAGELS-</b>
<b>ELEFANT-</b>
<b>SPINDEL-</b>
<b>MAGSÄCKS-</b>
<b>BLODKÄRLS-</b>
<b>HJÄRN-</b>





# VACCINATIONSINTYG

Härmed intygas att Dijonne Senappe har vaccinerats mot följande allvarliga och synnerligen smittosamma sjukdomar:

---

---

---

---

Beskrivning av sjukdomssymtomen och sjukdomens förlopp

---

---

---

---

---

---

---

DATUM OCH ORT

---

LÄKARES UNDERSKRIFT

---

STÄMPEL

# NECESSÄREN

Dijonne Senappe har packat ner en necessär med hygienartiklar i sin kappsäck. Eftersom hon är en ovan resenär har hon sett till att varje sak i necessären kan hjälpa henne i någon farlig eller svår situation.

Ta en sak ur necessären och berätta om en situation på en resa som man skulle kunna rädda sig ur med hjälp av just den saken. Kom ihåg att saken kan ha vilka otroliga och magiska egenskaper som helst!

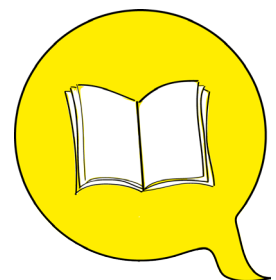
Du kan också skriva en bruksanvisning som berättar hur man ska göra med saken om man vill rädda sig ur en speciell situation. Hitta på ett varumärke som du använder som rubrik för bruksanvisningen.

## ***DU BEHÖVER:***

necessären

papper

penna





# MAGISKA PILLER

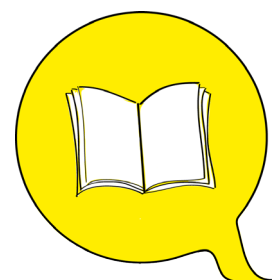
Dijonne har, som man brukar göra, packat ner en burk medicin i sin kappsäck. Hon tror att pillren i burken ska hjälpa henne om hon blir sjuk på resan. Men det hon inte vet är att apotekaren har gett henne fel burk! Detta är istället piller som ger den som äter dem olika magiska krafter eller förmågor. Men för att de ska fungera på rätt sätt måste man uttala en trollformel innan man sätter pillret i munnen och sväljer. Annars kan det gå alldeles gale!

Hitta på en trollformel och en övernaturlig kraft eller förmåga som man får om man säger formeln och sväljer ett piller. Formeln får gärna rimma och behöver inte vara lång. Hitta också på vad som kan hända om man säger fel trollformel! Berätta för varandra.

## ***DU BEHÖVER:***

burken med magiska piller

eventuellt papper och penna (för att skriva ner ramsan så att du kommer ihåg den)



# MONSIEUR SENAPPE OCH MONSIEUR MUSTARD

Dijonne Senappes pappa, monsieur Senappe, har fått reda på att hans dotter sålt hans hemliga senapsrecept till hans värsta konkurrent monsieur Mustard och därefter åkt till Paris. Monsieur Senappe åker iväg till Mustard för att få tillbaka receptet. Vad säger de till varandra?

Börja med att fundera tillsammans på följande:

Vilka känslor har de två männen?

Hur visar de dem?

Kan de lösa problemet på ett positivt sätt? Kanske genom samarbete?

Hur avslutas diskussionen?

Skriv eller improvisera sedan fram en dialog.

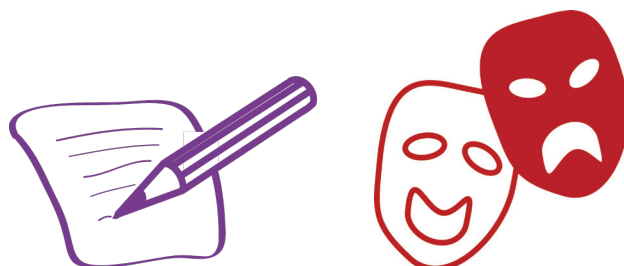
## DU BEHÖVER:

papper

penna

improvisationslust

rekvisita ur kappsäcken: lösmustascher och lösskägg





# TÅGRESTAURANGENS MENY

Hjälp! Restaurangpersonalen på tåget mellan Dijonne och Paris har problem. Tåget hoppar och skakar så mycket att en massa ingredienser har trillat bort från tågrestaurangens meny. Endast ingredienslistan är kvar och nu är det bråttom att få ihop en ny, delikat menylista.

Skapa nya rätter till Tågrestaurang Grenouilles meny med hjälp av ingredienserna på listan. Menyn är indelad i underrubrikerna förrätter, varmrätter, efterrätter och drycker.

Använd mjukismaten ur kappsäcken som inspiration.

## **DU BEHÖVER:**

penna

kopior på ingredienslistan (nedan)

kopior på menyunderlaget (på andra sidan)

rekvisita ur kappsäcken: mjukismat

## **LISTA PÅ INGREDIENSER**

olivolja

grodlår

blomkål

bananyoghurt

ostron

croissanter

bakmargarin

blåmögelse

farinsocker

vitlökssmör

babymorötter

lättmjölk

curry

jordgubbstuggummi

konserverade gräshoppor

vaniljstång

prinskorvar

jäst

vichyvatten

rödbetor

gurkmeja

kanel

persilja

broccoli

tomatpuré

räkstjärter

rökt skinka

havregryn

kalkonfiléer





*TÅGRESTAURANT GRENOUILLE*

*FÖRRÄTTER*

*VARMRÄTTER*

*DESSERTER*

*DRYCKER*



# VALENTINA BELLINI

Studera fotografiet av Dijonne Senappes mamma Valentina Bellini mycket noggrant. Dijonne känner henne inte ännu och funderar ofta på hurdan hon är. Kom ihåg att mamman är en känd operasångerska. Hjälp Dijonne att lära känna Valentina bättre!

Skriv in i molnen vad mamma Valentina tänker på.

Skriv in i bollarna vad hon tycker om att göra.

Skriv in i rektanglarna tidningsrubriker som handlar om henne.

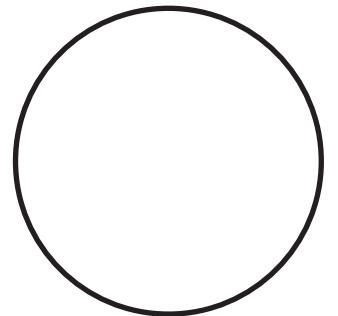
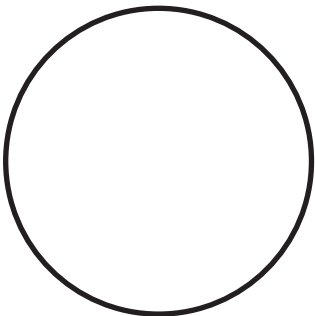
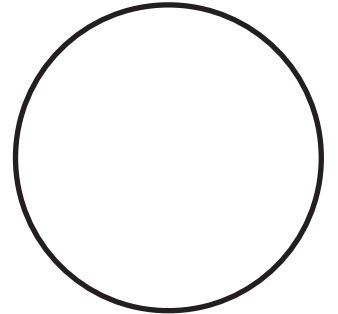
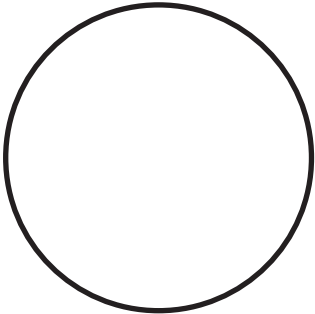
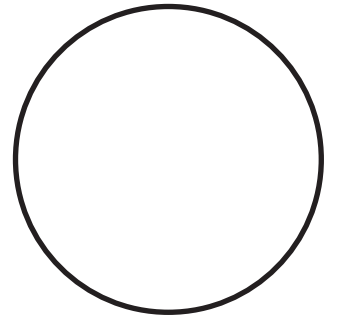
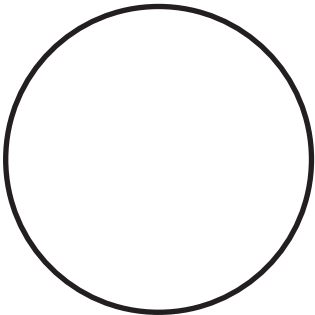
## ***DU BEHÖVER:***

kopior av bilden

penna

rekvisita ur kappsäcken: fotoram med bild av Valentina





# RITA MONSIEUR MUSTARD

Föreställ dig hur Monsieur Mustard ser ut när han har fått tag i det hemliga senapsreceptet. Rita eller måla honom med de glänsande svarta ögonen och de darrande slokmustascherna.

Hurdana kläder tror du att han har på sig?

På vilket sätt syns hans humör i hans minspel och i kroppsspråket?

## ***DU BEHÖVER:***

papper

pennor

färg



# PASSET

När man är ute och reser är det viktigt att man har med sig ett pass.  
Det har Dijonne Senappe också.

Gör ett eget pass! Du kan välja om det tillhör dig eller en person du gärna skulle vilja vara.  
Du kan också göra Dijonne Senappes pass om du hellre vill det.

Den här gången reser du samma väg som Dijonne. Fyll alltså i de besökta orterna under berättelsens gång. Startplatsen är Dijon i Frankrike.

## ***DU BEHÖVER:***

kopieringsunderlag för pass

penna





# PASS

NAMN: \_\_\_\_\_

FÖDELSEDATUM: \_\_\_\_\_

ÖGONFÄRG: \_\_\_\_\_

FÖDELSEORT: \_\_\_\_\_

BESÖKTA ORTER: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

FINGRAVTRYCK:

# KANINEN VISGAR

Om du hade en magisk kanin som kunde hjälpa dig med dina bekymmer, hur tror du kaninen skulle lösa problemen?

Hitta på en problematisk situation och låt kaninen lösa problemet. En problematisk situation kan vara till exempel: "Jag har inte gjort mina läxor som skulle vara gjorda idag. Jag skulle ju göra dem på kvällen, men så somnade jag vid skrivbordet och vaknade först på morgonen."

Låt kaninen lösa problemet i tre enkla steg. Numrera stegen 1, 2 och 3.

Låt Dijonnes kanin gå runt i klassen så att alla får hjälp på traven med sina problem.

## ***DU BEHÖVER:***

kaninen

penna

papper



# VAD HETER KANINEN?

I Dijonne Senappes dagbok kommer det inte fram vad kaninen heter. Den enda ledtråden som finns är bokstaven T som finns skrivet på kaninen.

Skapa ett namn åt kaninen enligt modellen: något man gör + något man kan vara + något man kan heta. Ett exempel kunde vara den trallande tråkiga Thomas eller tassiga tokiga Tia.

Pussla ihop lappar med ord som börjar på T och skapa olika namnförslag. Vilket skulle passa bäst för kaninen? Kom ihåg att fråga kaninen vad den tycker!

## ***DU BEHÖVER:***

kopior på kopieringsunderlaget med ord på T (klipp lappar av orden)



DEN TORKANDE	TJUSIGA	TINA
DEN TALANDE	TRUMPNA	TIBURTIUS
DEN TÄNKANDE	TJURIGA	TANJA
DEN TITTANDE	TACKSAMMA	TYRA
DEN TRAVANDE	TAMA	TONY
DEN TRIPPANDE	TURSAMMA	TIMMY
DEN TRIKANDE	TUNGSINTA	TINJA
DEN TRUMMANDE	TÅLMODIGA	TAPANI
DEN TJUTANDE	TYSTLÅTNA	TAMARA
DEN TROLLANDE	TILLGIVNA	TENGIL
DEN TECKNANDE	TOKIGA	TIA
DEN TISSLANDE	TALFÖRA	TAMARINDA
DEN TIGANDE	TAPPRA	TOBIAS



# AUKTION

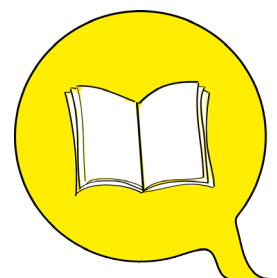
Smotte Plotteur har inventarieauktion. Butiken vill alltså gå igenom och sälja bort gamla saker för att kunna ta in nya spännande grejer!

Ta fram ett föremål ur kappsäcken. Berätta om det så intressant som möjligt, så att du får ett bra pris om någon skulle vilja köpa det. Du har en minut på dig.

Alla i klassen får vara försäljare i tur och ordning.

## ***DU BEHÖVER:***

föremål ur kappsäcken: den magiska påsen, föremål i låda 1 och 2, hemlig bok, fjäderboor  
en tidtagarvän som tar tid på en minut



# DEN MAGISKA PÅSEN FRÅN SMOTTE PLOTTEUR

Dijonne Senappe ser en intressant påse i Madame Occultes butik Smotte Plotteur i Paris. Hon köper den för en billig peng och märker snart att den innehåller busiga föremål. Ett exempel på ett busigt föremål kan vara en kaffekokare som bara lagar te eller en penna som bara skriver på möbler och inte alls på papper.

Ta ett föremål ur påsen och berätta om det!

Du kan besvara en eller flera av följande frågor:

På vilket sätt betar sig föremålet busigt?

Hur har det kommit till Madame Occultes butik?

Vem har haft det före Dijonne?

Vad händer när Dijonne använder det?

Hur skulle du vilja använda föremålet?

## ***DU BEHÖVER:***

den magiska påsen ur kappsäcken



# DEN RÖDA MASKEN

Den röda masken som Dijonne Senappe har fått av Madame Occulte ska hjälpa henne att upptäcka nya tecken. När hon tittar genom den ser världen mycket tydligare ut och hon kan se helt nya saker. Kolla själv!

Utforska i grupp och ta sedan ett papper och skriv ner vad du sett!

Ni kan ta hjälp av följande frågor:

Hur ser världen ut genom den röda masken?

Hurdana tecken på en magisk fantasivärld ser ni nu i er omgivning?

På vilket sätt tror ni att dessa tecken kommer att påverka era liv?

Om ni hellre vill kan ni berätta eller rita.

## **DU BEHÖVER:**

rekvisita ur kappsäcken: ansiktsmasker

papper och penna



# RECEPTET PÅ MADAME OCCULTES DRYCK

För att Dijonne ska känna sig lite bättre till mods inför sin första flygtur med skorna ger Madame Occulte henne en kopp med stärkande dryck. Vad tror du att den innehåller? Skriv receptet!

Börja med att hitta på ett namn åt drycken. Fyll sedan i vilka ingredienser som behövs för att tillreda drycken samt hur drycken skall tillredas. Rita också en bild på hur drycken ser ut.

## **DU BEHÖVER:**

kopior på receptunderlaget

pennor

inspirationsmaterial: magiska flaskor i kappsäcken





# RECEPT PÅ MADAME OCCULTES DRYCK

NAMN PÅ DRYCK: \_\_\_\_\_

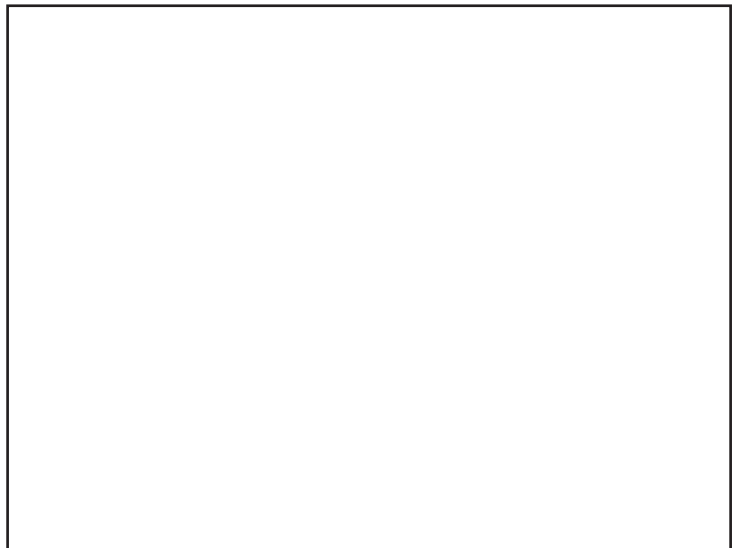
INGREDIENSER:

SÅ HÄR GÖR DU:

OBS! DENNA DRYCK SERVERAS MED:



SÅ HÄR SER DRYCKEN UT (rita bild):



# ATT FLYGA MED ETT KLÄDESPLAGG

Djionne Senappe har fått ett par magiska skor som hon kan flyga med och som vet vart hon är på väg.

Om du hade ett klädesplagg som du skulle kunna flyga med, hur skulle det se ut?  
Rita en bild.

Skriv eller berätta sedan hur det går till när man flyger med ditt klädesplagg.

Du kan ta följande frågor till hjälp:

Hur styr man med klädesplagget?

Vart flyger du?

Hur känns det i kroppen?

Vad ser du på vägen?

Möter du någon eller något under färden?

Hur ser marken under dig ut?

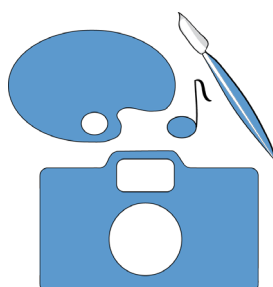
Hur går det till när man landar?

## **DU BEHÖVER:**

papper

penna

rekvisita ur kappsäcken: fjäderboor, röda skor med vingar, det magiska bältet



# STARTRAMSA FÖR FLYGANDE SKOR

Dijonne Senappe har fått ett par magiska skor som hon kan flyga med. Vi vet inte hur hon startar dem. Eller kanske de har automatstart?

Du har nu själv fått ett par magiska flygskor. Föreställ dig hur de kunde se ut. Beklagligtvis har de inte automatstart utan startar bara om man säger en viss ramsa högt och betar sig på ett speciellt sätt.

Hitta på en ramsa och skapa en ritual (en rörelse, en dans eller något liknande) som tillsammans får dina skor att flyga iväg med dig.

Skriv ner ramsan först, om du tycker det är enklast så.

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

rekvisita ur kappsäcken: röda skor med vingar



# VISITKORT

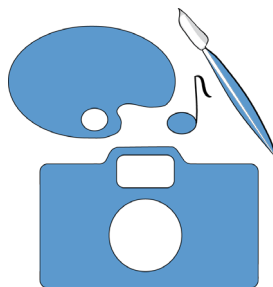
Dijonne ser Madame Occultes visitkort på dörren till hennes butik. Dijonne får en idé: Hon kan förbereda sig på att bli skådespelare och låta trycka upp ett eget visitkort.

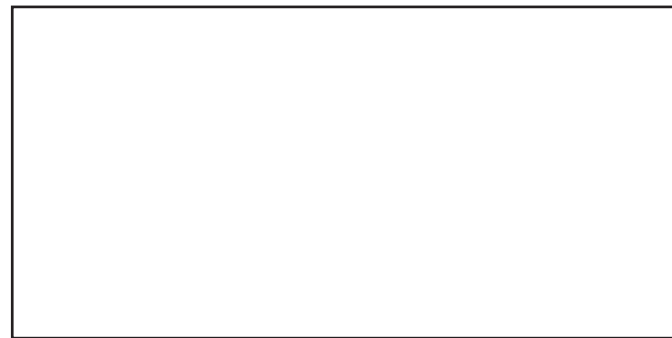
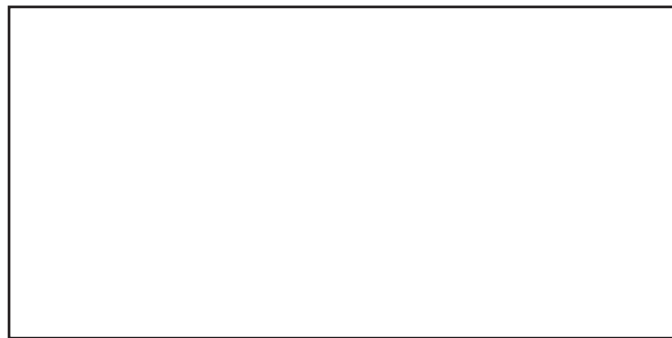
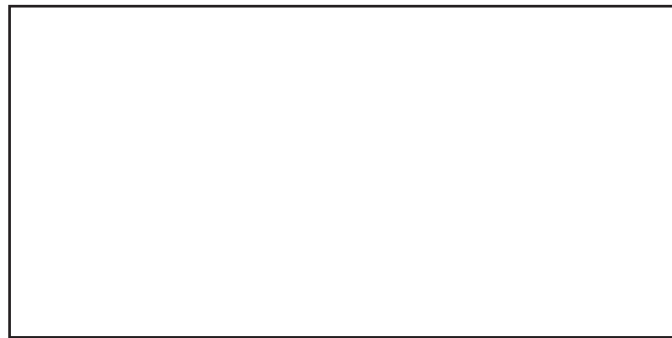
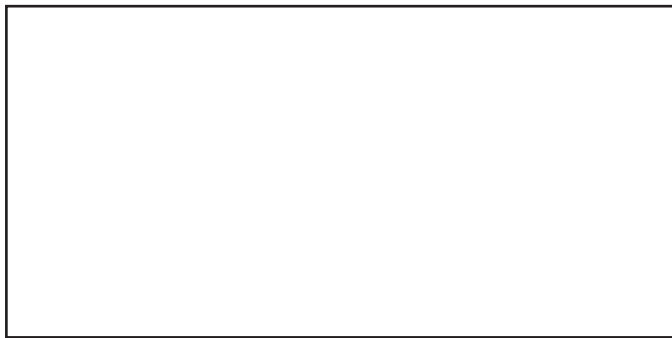
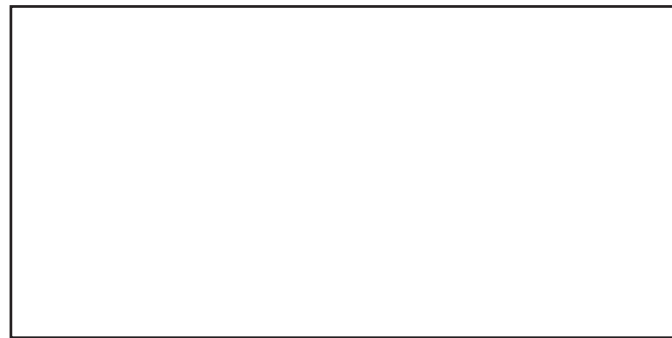
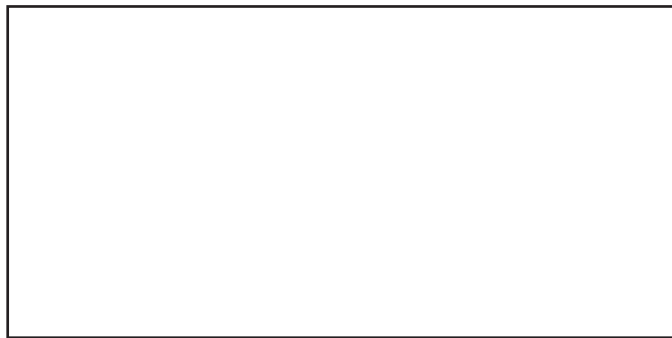
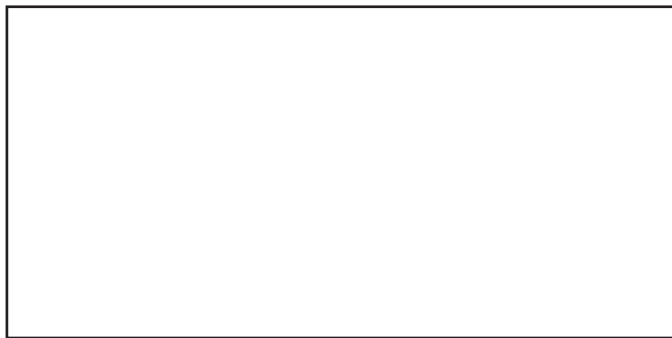
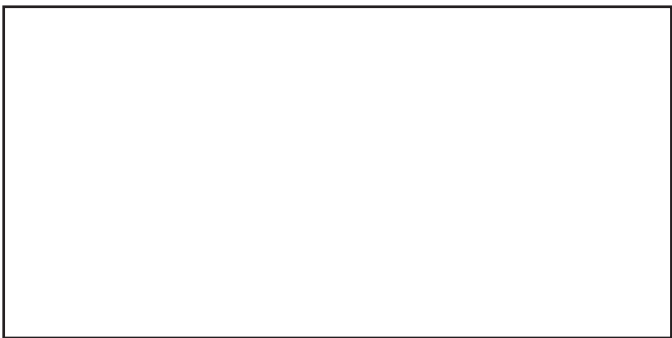
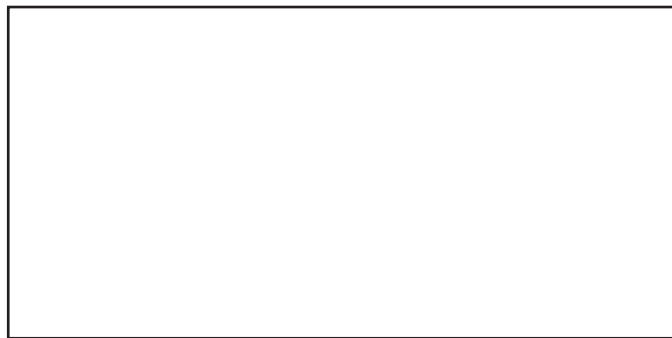
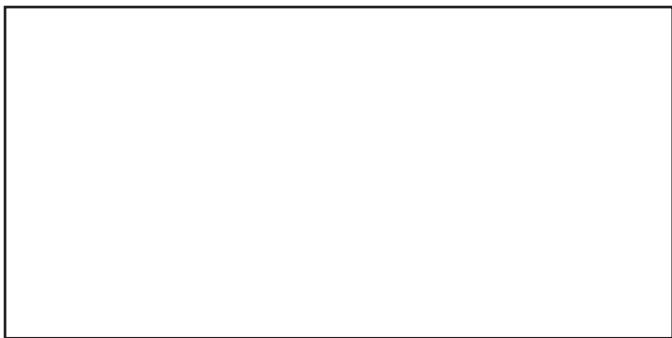
Gör också du ett eget visitkort! Designen får du hitta på själv.

På visitkortet skall det stå åtminstone ditt namn, titel (yrke) och kontaktuppgifter.

## ***DU BEHÖVER:***

kopieringsunderlaget för visitkort (klipp ut)







# FÖREMÅL I BUTIKEN

Smotte Ploteur är en butik som säljer allt du kan tänka dig! Där finns både vanliga vardags-saker, lyxiga prylar och de mest konstiga fantasiföremål med underbara egenskaper.

Konstruera med pysselteknik ett föremål som du kunde hitta i butiken. Du kan välja själv om föremålet blir tredimensionell eller platt.

När föremålet är klart kan du skriva en bruksanvisning till det!

## ***DU BEHÖVER TILL EXEMPEL:***

papper

kartong

tomma förpackningar

glasspinnar

godispapper

toalettpappersrullar

piprensare

ståltråd

gem

tyg

tråd

garn

naturmaterial

sax

lim

tejp

färgpennor

målfärg

häftmassa



# UPPFINN NYA PRYLAR

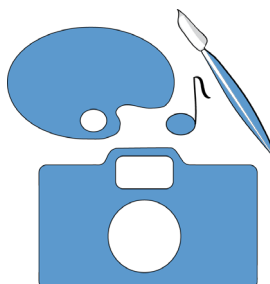
I Smotte plotteur finns en avdelning med uppfinningar som du inte hittar i någon annan butik. På hyllorna står möjänger och manicker av de mest underliga slag såsom en kexteve och en dammsugartorktumlare.

Ta på dig en osynlig uppfinnarhatt och skapa själv nya apparater genom att dra två lappar och kombinera orden som står på dem, till exempel ELEFANT och HÅRTORK. Fantisera hur en sådan elefanthårtork fungerar och berätta vem som har nytta av att använda uppfinningen. Gör en reklam där du ritat apparaten och hittar på säljande meningar för att locka folk att köpa din nya produkt. Du kan också hålla ett försäljningstal inför klassen.

Skriv egna ord på lappar om ni vill!

## **DU BEHÖVER:**

Kopieringsunderlag för ordlappar



ELEFANT	GURKA	SLICKEPINNE	PENNVÄSSARE
DATOR	DISKBORSTE	MYRA	KATTSAND
GLÖDLAMPA	FLUNDRAN	FLUGSVAMP	RAKHVEL
GUMMIBAND	HAMBURGARE	CYKELPUMP	KLÄDNYPAN
KULSPETS PENNA	LÄPPSTIFT	SKIDSTAV	ÄPPLE
RIVJÄRN	FOTBOLL	FLAGGSTÅNG	KANIN
TOALETT PAPPER	SUDDGUMMI	LUCIAKRONA	FÅGELHOLK
MJÖLK	TATUERING	PRESENTPAPPER	ÅRA
SKRUVMEJSEL	ÖRHÄNGE	FRIMÄRKE	ÖRONPROPP
HÄNGSLEN	STRUMPBYXOR	PINGISRACKET	NAPPFLASKA
KONTAKTLINSER	GUMMISTÖVEL	KROCKETKLOT	TRATT
HÖRAPPARAT	POTATIS	LAKRITS	KAFFEFILTER
KALSONGER	MYGGA	PILTAVLA	SPIKSKOR
BORRMASKIN	BALLONG	HAMMARE	DIRIGENTPINNE
PARAPLY	SÄKERHETSNÅL	BLÅBÄR	HÅRTORK
STRUMPA	BOKHYLLA	MARSVIN	HONUNG
POST-IT-LAPPAR	KLISTERMÄRKE	STAVMIXER	TRAFIKLJUS
TÄRNING	VITLÖKSPRESS	ÅSKLEDARE	RINGKLOCKA
SKOKRÄM	PASSARE	TÄLT	SKATEBOARD
PEKPINNE	GITARR	POTTA	PAPPERSMUGG
FLASKÖPPNARE	SOCKERSKÅL	KAJALPENNA	JULGRANSLJUS
MOBILTELEFON	TAVELRAM	TANDTRÅD	MODELLERA
BADKAR	MOPP	PLÅSTER	HAMSTERHJUL
HUND	SOLROSFRÖN	LÄPPOMADA	BREVDUVA
TVÄTTSVAMP	TOMTELUVA	KLÄDBORSTE	KRYCKA
NAGELSAX	TÄNDSTICKOR	KAVEL	KREDITKORT
TUGGUMMI	HANDBROMS	BLOMKRUKA	PASSFOTO
HOPPREP	FLÖTE	SPIKMATTA	FÖNSTERRUTA
SPJUT	SVAMPKORG	CD-SKIVA	ELVISP
STÄMGAFFEL	KAKFORM	LEGOKLOSS	VISSELPIPA
SALT	MYNT	TEDDYBJÖRN	BORDDUK
BARBIEDOCKA	NOTSTÄLL	MOTORSÅG	FISKSUMP
KORTLEK	SOFFA	PURJOLÖK	TRÄDGÅRDSGÖDSEL
LINJAL	PYJAMAS	SPADE	KROKODIL

# SHOPPA I SMOTTE PLOTTEUR

Rita hur det ser ut inuti butiken Smotte Plotteur. Alla hyllor och utdragbara lådor är fullproppade med underliga saker. Vilka saker skulle du själv köpa?

Fyll sedan i kvittot med produkter, antal och pris som visar vad du har köpt!

Presentera sedan dina inköp för en kompis och berätta vad du ska göra med sakerna.

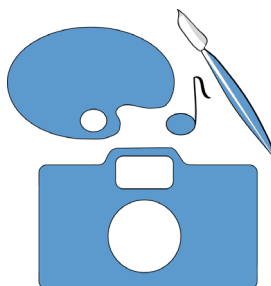
## **DU BEHÖVER:**

penna

papper

färgpennor

kopieringsunderlag för kvitto



SMOTTE PLOTEUR

KVITTO

Rue de Chausseurs 17  
Paris

DATUM  
KLOCKSLAG

PRODUKT	ANTAL	Á PRIS	PRIS TOTALT
Dammsugarslangparfym	39 st	7,24 €	282,36 €

SUMMA TOTALT \_\_\_\_\_

VÄLKOMMEN ÅTER!



# SUR LE PONT – PÅ EN BRO

När Dijonne Senappe sitter i Paris på parkbänk en ser hon några barn leka och sjunga en gammal fransk sånglek som hon själv kommer ihåg från sin barndom. Försök ni också!

## Refräng:

Sur le pont d'Avignon  
on y danse, on y danse  
sur le pont d'Avignon, on y danse tout en rond.

## Verser:

1. Les beaux messieurs font comme ci (fina herrar)  
et pui encore comme ca.
2. Les belles dam's font comme ci. . . (vackra damer)
3. Les cordonniers font comme ci... (skomakare)
4. Les blanchisseurs font comme ci... (tvätterskor)
5. Les musiciens font comme ci . . . (musikanter)

## Dansbeskrivning:

Alla går runt i ring under refrängen. Ringen stannar och under verserna visar alla med valfria gester vad personerna gör (jämför Råven raskar över isen). I varje vers byter ni ut eller lägger till ett yrke. Ni kan också hitta på nya yrken att härma t.ex. polis, rallychaufför eller bankdirektör.

Noterna till denna kända franska sånglek samt en svensk översättning finns exemplevis i boken Sikelej, sa kamelen. (Redaktör Lars Farago, En bok för alla AB, 2008, ISBN 978-91-7221-545-0).

## **DU BEHÖVER:**

danslust  
instrumentpåsen



# MÅSATTACKEN

Under sin flygfärd över Engelska kanalen hamnar Dijonne Senappe mitt inne i en flock med argsinta måsar som börjar hacka på hennes kappsäck.

Jobba i grupp och skriv tillsammans en dialog som berättar vad måsarna skrävar till varandra när de flaxar runt Dijonne och hennes kappsäck. Låt det komma fram varför de attackerar kappsäcken. Dramatisera situationen.

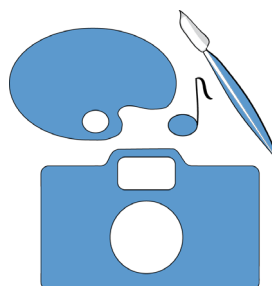
Du kan också skriva dialogen ensam och sedan rita en serie om händelsen där du använder dialogen i pratbubblorna.

## ***DU BEHÖVER:***

papper

pennor

rekvisita ur kappsäcken: fjäderboor



# TALARLÅDAN

Då Dijonne anländer till London, lyssnar hon på en man som står på en låda mitt ibland folket. Han viftar med armarna medan han talar. Din uppgift är också att tala till en publik!

Dra en lapp med ett tema. Du har nu en minut att stå på talarlådan och berätta allt du kan hitta på om temat.

Ta hjälp av frågeorden:

Varför?

Hur?

När?

Vem?

Var?

Kom ihåg att en minut går fort!

Tips: Stå under paraplyet när du talar inför publik. Paraplyet ger dig mera mod!

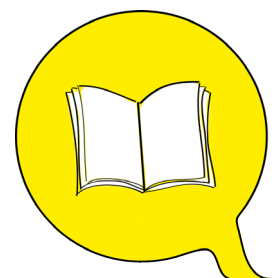
## **DU BEHÖVER:**

en låda att stå på, eller någonting motsvarande

lappar med teman från kopieringsunderlaget – och kanske egna temaförslag

modighetsparaplyet

lista på teman



## **LISTA PÅ TEMAN:**

GALNA MÅSAR  
ILSKNA GRANNAR  
MÖGLIGA FRUKTER  
KONSTIGA HATTAR  
TRÅKIGA HEMLIGHETER  
SKRIKANDE TANTER  
ISKALLA BASTUR  
SNÖFRIA BACKAR  
ODISKADE TALLRIKAR  
FÖRSENADE BUSSAR  
OBEGRIPLIGA BÖCKER  
SÖMNIGA LÄRARE  
ELAKA TOMTAR  
SUPERSURA KARAMELLER  
STENHÅRDA VANTAR  
SLADDRIGA GAFFLAR

+ EGNA TEMAN

# SOLDANS

I England är det ofta dimmigt och regnigt, det märker Dijonne Senappe genast när hon kommer dit. Hon längtar efter flera soliga dagar, men hur ska hon få fram solen bland alla regnmoln? Hon har hört att man dansar regndanser i Afrika. Kanske kunde hon dansa en soldans? Nu behöver hon bara lite hjälp med rörelserna.

Välj någon bra, solig låt som ni spelar upp eller sjunger allra först.

Dela in klassen i grupper och be varje grupp göra en solframkallande rörelse. Rörelsen skall vara kort och enkel gå att utföra många gånger efter varandra. Ni kan använda t.ex. klappar, stampar, bensvängningar, armrörelser och olika slags solhälsningar. Om ni har ett stort utrymme kan ni också hoppa, skutta och galoppera.

Grupperna får öva sin rörelse till musik så att alla i gruppen hänger med. Sedan kan alla i klassen göra gruppernas rörelser efter varandra och soldansen är färdig!

## **DU BEHÖVER:**

musik



# NONSENSPRÅK MED KANINÖVERSÄTTNING

En person berättar en mening, vits eller historia på ett nytt, påhittat språk eller med hjälp av konstiga ljud. Använd till exempel:

hummanden

visslingar

skrattljud

pruttljud

morranden

väsningar

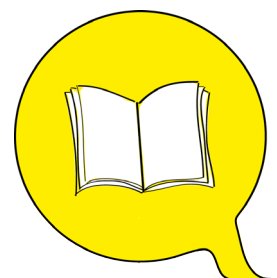
konstiga ord som t.ex. grumbalabumba, kalikalifates, krokomokotofla

En annan person tar Dijonnes kanin till hjälp och gör en superb översättning till svenska.

## ***DU BEHÖVER:***

kaninen

fantasi





# DET TELEPATISKA PARAPLYET

Zack O'Snell säljer egenhändigt tillverkade paraplyer i Hyde Park i London. Hon behöver din hjälp med att designa några nya telepatiska paraplyer.

Planera ett telepatiskt paraply. Rita och måla det.

Skriv eller berätta sedan vem du skulle kunna kommunicera med hjälp av paraplyet. Det behöver inte vara någon du känner eller ens någon som finns på riktigt. Kanske du kommunicerar med en idol, en seriefigur eller en kompis som bor långt borta? Vilka tankar och känslor skulle ni skicka till varandra? I vilken situation skulle du vilja att det hände?

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

färger



# SUFFLERA!

Dijonne träffar lådsufflösen Zack O'Snell i Hyde Park i London. Hon jobbar med att viska replikerna till den som glömt vad hon eller han ska säga uppe på talarlådan. En sufflör (man) eller en sufflös (kvinna) kan också jobba på en teater. I det här speciella, magiska skådespelet är det bara sufflösen/sufflören som vet replikerna!

## **Jobba i grupper.**

Sufflören/sufflösen gömmer sig i sufflörsluckan (= t.ex. under en pulpet).

Han/hon hittar på repliker och viskar dem åt skådespelarna, som säger efter och utför handlingar som passar in. Någon eller några i gruppen kan vara publik. Sufflören/sufflösen kan också utgå från en känd berättelse, t.ex. en folksaga, och hitta på passande repliker.

## **DU BEHÖVER:**

eventuell rekvisita ur kappsäcken för rollkaraktärerna, t.ex. fjäderboor, ansiktsmasker, skor med vingar, lösskägg, lösmustascher



# DET MÖRKA UTRYMMET

I Hyde Park i London befann sig Dijonne Senappe plötsligt inne i trälådan som hon hade stått och talat på. Där lärde hon känna sufflösen Zack O'Snell.

Blunda. Föreställ dig att du befinner dig i ett alldeles mörkt utrymme. Du vet inte ännu var du är, men du börjar utforska platsen i din fantasi med hjälp av dina olika sinnen. Lyssna till följande frågor:

Hurdant är underlaget du befinner dig på? Hur känns det mot handen?

Hur doftar det på det här stället?

Vilka ljud kan du höra om du lyssnar riktigt nog?

Du sträcker ut din hand och får tag i ett föremål? Vad kan det vara?

Plötsligt hör du en röst som talar till dig i mörkret. Vad säger den?  
Hur låter rösten? Vad svarar du?

Sedan tänds ett ljus i utrymmet. Vad ser du?

På vilken plats har du hamnat?

Skriv en berättelse om platsen du nyss upplevde.  
Du kan också berätta om den för någon annan.

## **DU BEHÖVER:**

papper

penna

rekvisita ur kappsäcken:

instrumentpåsen, doftlådan, snäckor, tylltyg, den magiska påsen



# TELEPATIAPPARATEN

Dijonne Senappe får ett paraply som fungerar med telepati, d.v.s. tankeläsning. Hennes mamma har ett likadant och genom sina paraplyer kan de skicka känslor och tankar till varandra.

Uppfinn en egen telepatiapparat som hjälper två eller flera personer att avläsa varandras tankar och känslor, utan att de behöver prata med varandra eller ens träffas.

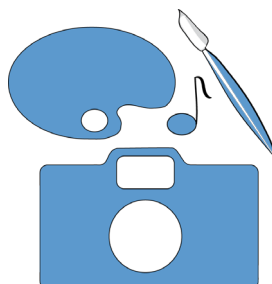
Rita en bild av apparaten (som kan bestå av många olika delar) och skriv en bruksanvisning i punktform där du berättar för den som har köpt apparaten hur man startar, använder och stänger av den.

Kom ihåg att skriva en varning om det är något med apparaten som man absolut inte ska göra.

## **DU BEHÖVER:**

papper

penna



# FÅRETS TANKAR

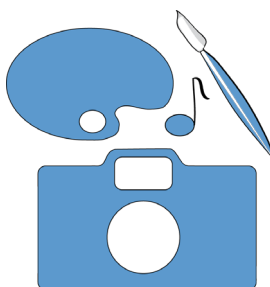
När Dijonne Senappe sitter vid den heta källan på Island ser hon ett får som går förbi. Vad tror du att fåret tänker när det ser Dijonne sitta där med sin kappsäck, sitt paraply och sina magiska skor?

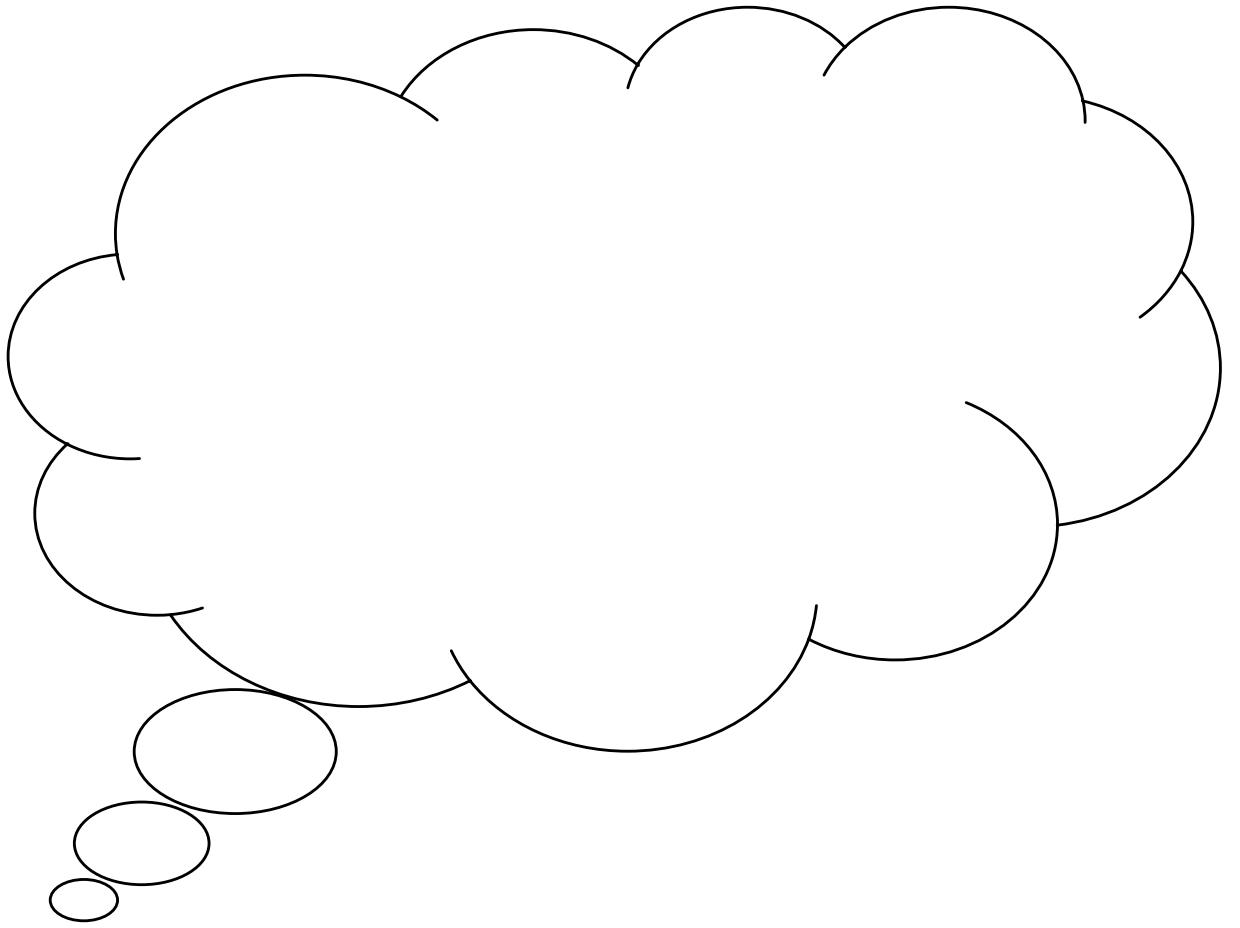
Rita en bild av fåret och skriv in dess tankar i tankebubblan.

## **DU BEHÖVER:**

kopior av kopieringsunderlaget

pennor







# LAVASTATYN

Alverna på Island kan förvandla sig till orörliga lavastatyer när de vill att ingen ska se dem. Pröva själv!

Spela musik och pausa mitt i. Alla deltagare stannar genast och blir en staty. Man kan också göra gruppstatyer med flera deltagare.

Chefsalven( = lekledaren) kan ge instruktioner om vad statyn skall föreställa vid varje paus.

## **Lavastatyerna kan t.ex. föreställa följande:**

olika slags naturväsen

olika känslor

djur t.ex. islandshästar, får, lunnefåglar

olika sysslor/yrken

en scen t.ex. en strid, ett frieri

ett naturfenomen t.ex. en gejser (het källa som sprutar upp kokande vatten och ånga), eller ett vulkanutbrott

## **DU BEHÖVER:**

musik som spelas upp eller görs själv och går att avbryta mitt i.

instrumentpåsen



# BADDRÄKT MED RUNSKRIFT

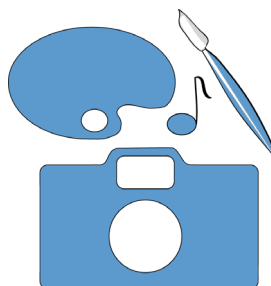
När Dijonne Senappe har kommit över sin rädsla för att simma och förstått vilket spännande land Island är börjar hon drömma om att ha en baddräkt med runor på.









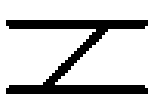



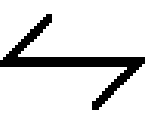

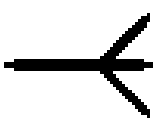

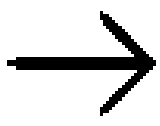

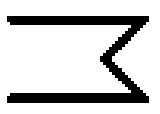



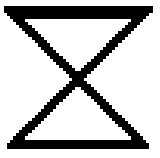

Designa en baddräkt med en passande runskrift på åt henne. Ta runalfabetet till hjälp.

När du är klar kan du byta teckning med någon annan och så kan ni försöka lista ut vad det står på varandras baddräkter.

## ***DU BEHÖVER:***

runor  
papper  
penna  
färger



							
f	u	th	a	r	k	g	w
							
h	n	i	j	ac	p	z	s
							
t	b	e	m	l	ng	d	o

# INTERVJU MED ALVEN

Alven som Dijonne Senappe träffar vid den varma källan på Island är mycket orolig och arg över myndigheternas planer på att bygga en väg över alvernas områden. Speciellt bekymrar han sig för hur det ska gå för den berömda alvkyrkan.

Läs artikeln och diskutera svåra ord och begrepp tillsammans i klassen. Jobba sedan i grupper. Låt en person gå i roll som alven. De övriga i gruppen är journalister som intervjuar alven om hans åsikter om vägbygget. Låt honom gärna berätta lite mera om alvkyrkan!

Föreställ er att ni gör en intervju för radion eller skriv tillsammans en tidningsartikel som baserar sig på intervjun.

## **DU BEHÖVER:**

papper

penna

leksakermikrofonen

Alver stoppar vägbygge i Island -artikeln



## ALVER STOPPAR VÄGBYGGE I ISLAND

Ett motorvägsbygge i Island har stoppats med hänvisning till att miljön och alver riskerar att drabbas. Frågan ska nu avgöras av Högsta domstolen. Alvernas förkämpar på Island har slagit sig ihop med miljöaktivister för att få myndigheter att slopa ett motorvägsbygge, skriver den brittiska tidningen Guardian.

Den planerade motorvägen skulle göra det möjligt att köra raka vägen från presidentens residensbostad i Álftanes, sydväst om Reykjavik, till huvudstadsförorten Garðabær. Kruket är att vägen skulle gå rakt igenom alvernas habitat. Området anses till och med vara extra känsligt eftersom det hyser en "alvkyrka". I den isländska folktron beskrivs alverna – huldufólk ("det gömda folket") – som en människoliknande varelse med övernaturliga förmågor. Alverna sägs bo i klippor och stenar. Det finns dessutom både onda och goda alver – åtminstone enligt en del skolor.

– En del anser att den här alvgrejen är en smula irriterande, säger författaren och miljöaktivisten Andri Snær Magnason till nyhetsbyrån AP. Han är själv inte övertygad om att alver existerar. Men tron på ett övernaturligt väsen är inte konstigare än tron på en gud, enligt Magnason.

– Jag gifte mig i en kyrka med en gud som är lika osynlig som alverna, säger han.

Omhuldandet av alverna har påverkat en rad isländska byggprojekt genom åren. Vägverket i Island har därför utformat ett standardsvar som skickas ut som pressmeddelande när frågan är aktuell. Det lyder något förkortat: Genom att senarelägga byggprojektet så antas alverna ha flyttat på sig och frågan fått sin lösning.

I en enkätundersökning som genomfördes 2007 svarade 67 procent av islänningarna att det var möjligt att alver existerade. När den isländska artisten Björk gästade den amerikanska pratshow "The Colbert Report" fick hon frågan om islänningar tror på alver.

– Det gör vi, men ni tror väl på spöken? Det är ett slags relation med naturen, liksom med stenar.

**Robert Holender**

*Publicerad i Dagens Nyheter 23.12.2013.*

# FÖREMÅL SOM BRINGAR TUR

De föremål med tecken som Dijonne Senappe hittar under sin resa tycks alltid föra med sig någonting gott för henne. Människan har i alla tider tänkt att vissa saker för med sig tur och lycka här i livet. Vanliga exempel är hästskor, fyrklövrar, slantar och lyckostenar - men egentligen kan vad som helst fungera så!

Alla får två papperslappar. På den ena skriver man ett ord som betecknar ett föremål och på den andra en situation eller händelse man kan ha tur med.

Samla lapparna i två olika högar och låt alla dra en lapp av vardera sorten. Nu har var och en ett föremål som för tur med sig i ett visst sammanhang.

Fantisera om hur någon har nytta av turföremålet och välj att:

- berätta muntligt
- rita en serie
- skriva en berättelse eller
- dramatisera händelsen

Nya lyckobringare kan också uppfinnas genom att kombinera ett föremål ur kappsäcken med en situationslapp.

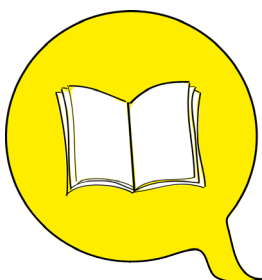
## **DU BEHÖVER:**

papperslappar

papper

pennor

rekvisita urkappsäcken: lyckoslant och övrig rekvisita



# MÖT DIN RÄDSLÅ

Dijonne Senappe har varit tvungen att möta sina rädslor många gånger under berättelsens gång.

Tänk på något som du är rädd för. Rita nu denna rädsla på ett papper. Gör rädslan så skrämmande som möjligt. Se på den färdiga teckningen och gör en ny version på ett nytt papper. Ta vissa element ur teckningen och förvandla dem till en liten och löjlig version av den stora rädslan. Rädslan har nu blivit liten och fått en mjuk färg.

Lägg till egenskaper som är skrattretande istället för skrämmande. Rita nu in dig själv i teckningen. Du är nu extra stor och mäktig.

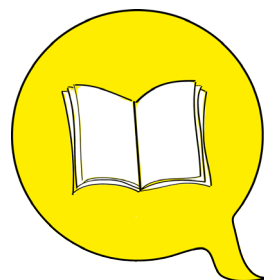
Hurdana redskap behöver du för att bekämpa rädslan? Rita in dem i bilden också!

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

färgpennor



# DEN HETA BADRINGEN

En konstig figur flyter omkring på en badring i den heta källan på Island. Vem är det? För att få veta mera om honom eller henne måste ni ställa välvalda frågor, som det INTE går att svara ja eller nej på. Ni är ju ganska nyfikna och vill få veta så mycket som möjligt!

En elev sätter sig försiktigt på den uppblåsta badringen och bestämmer tyst för sig själv vem han eller hon är.

Alla andra ställer sig runt omkring och ställer frågor. Frågorna ställs ganska snabbt och figuren på badringen svarar så fort som möjligt. Ni kan t.ex. fråga om figurens namn, ålder, favoritfärg, drömmar, hemligheter, matvanor och förälskelser.

Om ni vill göra det enklare bestämmer ni på förhand om figuren är en människa eller någonting annat och om den kommer från den här världen eller någon annan värld.

När två eller flera figurer fått en karaktär kan ni sammanfatta vilka de är och låta dem mötas i en dramatisering.

## **DU BEHÖVER:**

badringen från kappsäcken  
eventuell rekvisita eller utklädningskläder





# KÄLLARSPÖKET I LABORATORIET

Hos bröderna Sinappinen får Dijonne Senappe höra att det finns ett källarspöke som bor i deras senapslaboratorium. Hon blir lite orolig, fast bröderna säger att spöket inte är farligt.

Rita en bild av spöket i laboratoriet som du tänker att skulle kunna lugna ner Dijonne och få henne att förstå att spöket inte är farligt (fast kanske lite busigt ...).

## **DU BEHÖVER:**

papper

pennor



# DET SVARTA HÅLET

På Åbo slott faller Dijonne Senappe ner genom ett svart hål i tornrummets golv och landar på en stor kudde i källaren hos bröderna Sinappinen.

Blunda. Föreställ dig att du faller ner genom ett svart hål. Fallet räcker ganska länge och du hinner höra ljud och känna lukter medan du faller. Vilka? Och hur känns det i kroppen att falla?

Till slut landar du mjukt och öppnar dina ögon. Där står någon framför dig. Vem är det? Var har du hamnat?

Skriv en berättelse själv eller tillsammans med någon om din upplevelse som börjar med att du dras ner i det svarta hålet och slutar med att du inser vem det är som möter dig där nere.

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

rekvisita ur kappsäcken: doftprover i låda 3



# SAMLA KUSLIGA ORD

Dijonne Senappe skulle vilja göra en riktigt kuslig och skrämmande beskrivning av en plats på Åbo slott i sin dagbok, men hon vet inte vilka ord hon ska använda för att texten ska bli bra.

Börja med att bestämma vad det ska vara för en plats som texten handlar om, t.ex. ett tornrum, en källarhåla eller ett skjul på slottsgården.

Hjälp sedan Dijonne att samla kusliga ord av olika slag. Du kan ta ord som redan finns eller hitta på nya när du fyller i ordlistan.

Skriv din egen kusliga miljöbeskrivning genom att använda ord från listan. Skriv texten som om du själv befann dig på platsen.

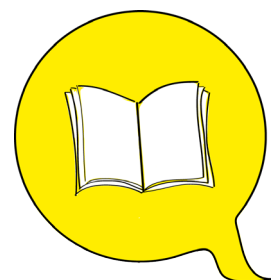
Ni kan också fylla i listan tillsammans och sen berätta om den kusliga platsen.

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

kopior av kopieringsunderlaget för kusliga ord



*FYLL I ORDLISTAN!*

**KUSLIGA FÖREMÅL:**

**KUSLIGA VARELSER:**

**KUSLIGA ADJEKTIV:**

**KUSLIGA VERB:**

**KUSLIGA KÄNSLOR OCH TANKAR:**

**KUSLIGA KÄNNINGAR I KROPPEN:**

**KUSLIGA LJUD:**

**KUSLIGA LUKTER OCH SMAKER:**

# DOFTKARTAN

Bröderna Sinappinen behöver hjälp med att utveckla en delikat senap.

Använd doftkartan. Med hjälp av det kan du välja ingredienser som har olika egenskaper. Kakbitarna på kartan visar olika doft- och smakkategorier. Skriv upp receptet och gör en detaljerad beskrivning av hur denna speciella senap bör tillredas.

## **DU BEHÖVER:**

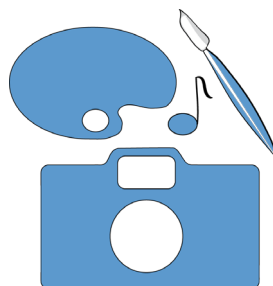
kopior av doftkartan

penna

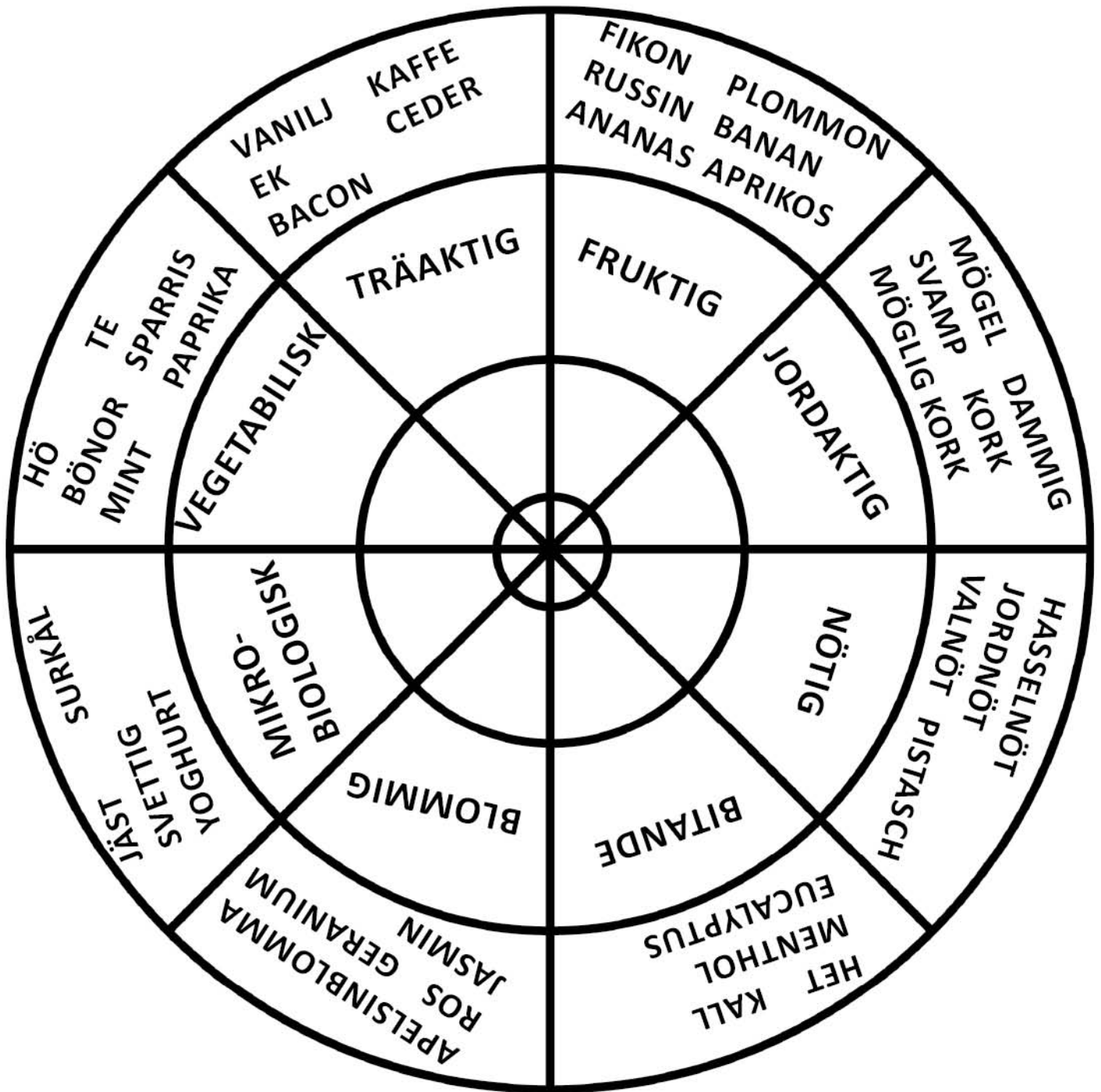
papper

rekvisita ur kappsäcken:

doftprover i låda 3, senapsfrön i kryddbollen, kopparbägare, senapsflaskor



DOFTKARTA



# KÄLLARSPÖKETS TOKIGA TEXT

Källarspöket som bor i bröderna Sinappinens senapslaboratorium i Åbo slott gillar att busa. Nu har han plockat bort ord från en informationstavla om slottet som hade hängt upp för turisterna.

Hjälp spöket att busa ännu mera och skriv in roliga ord i luckorna i texten!

Du kan sedan ta reda på riktiga fakta om slottet genom att läsa på nätet.

## ***DU BEHÖVER:***

kopior av kopieringsunderlaget

pennor



## Åbo slott

Åbo slott ligger vid \_\_\_\_\_ och grundades på 1280-talet. Det är byggt av \_\_\_\_\_ och \_\_\_\_\_. I början fanns det också byggnader av \_\_\_\_\_ kring slottet, men de har med tiden \_\_\_\_\_ eller \_\_\_\_\_. Man har också byggt om själva slottet i olika skeden och därför finns där många \_\_\_\_\_ trappor, dörrar och fönster. Åbo slott har haft många funktioner, t.ex. har det varit \_\_\_\_\_ och \_\_\_\_\_. Den svenske kungen \_\_\_\_\_ som var \_\_\_\_\_ är den mest kända personen som har bott där. Det här var på 1500-talet och då bodde ca 600 \_\_\_\_\_ på slottet. I dag fungerar det som \_\_\_\_\_ och är ett av Finlands mest välbesökta \_\_\_\_\_. Där kan barn klä ut sig till \_\_\_\_\_ och \_\_\_\_\_.



# ORDLABORATORIET

Det sägs att det bor ett källarspöke i bröderna Sinappinens laboratorium. Nu befinner du dig i laboratoriet där ord förvandlas till andra ord! Vad händer med ditt ord?

## ***DU BEHÖVER:***

papper

penna

färgpennor

kopior av laboratorieunderlaget



BÖRJA HÄR

SKRIV ETT ORD MED 6 BOKSTÄVER

PUFF!! DE TIA  
MITTERSTA  
BOKSTÄVERNA  
FÖRSVINNEN.

ALLA BOKSTÄVER  
SER KONSTIGA UT.

OJ! LABORATORIEASSISTENTEN JOKAL  
GJORDE  
NÅGOT MÄRKVÄRDIGT. EN  
BLIR EN KONSONANT.

DENNA TUB ÄR SÅ SMAL ATT ALLA BOKSTÄVER  
BLIR GEMENER (MOTSATS TILL VERSALER  
=STORA BOKSTÄVER)

PLOPPI!  
LÄGG TILL FÖLJANDE  
EXTRA BOKSTÄVER:  
A E K N

MITT ORD BLEV:

DET BETYDER:

# BRASAN

Ett svart hål öppnar sig och Dijonne Senappe faller ner i mörkret. Hon landar på en stor dammig kudde i ett rum som värms av en stor brasa. Denna brasa har en specialegenskap: den kan ge värme och liv åt det som läggs i den.

Sitt i ring. Ta påsen med magiska föremål och låt alla i tur och ordning ta upp ett föremål. Dra också en lapp där det står en känsla. Tänk dig att du lägger föremålet i brasan. Föremålet smälter ihop med känslan du fått och istället för att förstöras förvandlas det till ett helt annat föremål! Berätta om detta nya magiska föremål.

## Ta hjälp av frågorna:

Vad kallas ett sådant här föremål?

Hur ser det nya föremålet ut jämfört med det gamla?

Vad kan man göra med det?

Var kan man skaffa sig ett sådant föremål?

Hur märker man känslan som finns inuti föremålet?

## **DU BEHÖVER:**

påsen med magiska föremål

lappar med känslord (kopiera underlaget och klipp)



**KÄNSLOR:**

**KÄRLEK**

**LUGN**

**LYCKA**

**HARMONI**

**FÖRVÅNING**

**NYFIKENHET**

**STOLTHET**

**INTRESSE**

**BLYGHET**

**MUNTERHET**

**BESVIKELSE**

**SKAM**

**FÖRÄLSKELSE**

**ÄCKEL**

**SKRÄCK**

**FÖRTJUSNING**

# SKRÄMMANDE LJUD

Hu, så Dijonne Senappe är rädd när hon kommer till Åbo slott! Allt är mörkt och känns hemskt och Dijonne tycker att hon hör skrämmande och spöklika ljud överallt.

Gör tillsammans en ljudmatta med skrämmande ljud.

Välj enskilt eller i små grupper ett ljud som passar. När slottsspöket (=lekledaren) klappar i händerna gör alla sina ljud samtidigt. Det är viktigt att alla slutar när slottsspöket klappar på nytt.

Du kan göra ljuden med den egna kroppen, med din röst, med senapsflaskeskramlorna och vispeln i kappsäcken eller med något du hittar i klassrummet.

Ljuden kan ibland finnas långt borta och höras svagt och ibland väldigt nära och höras starkt.

## ***DU BEHÖVER:***

exempelvis instrumenten i instrumentkassen



# BRO, BRO BRELLA

Dijonne Senappe har landat i Åbo slott. Hon kommer genast att tänka på riddare, slottsfruar och hemska strider. På medeltiden var det kanske ännu mörkare och hemska här. Barnen har i alla fall under alla tider haft roligt när de lekt och sjungit, trots att sångorden inte alltid var så trevliga.

Sjung och lek den äldsta upptecknade medeltida sångleken "Bro, bro brella" tillsammans. Melodin och texten finns i olika varianter, men leken är alltid likadan. En vanlig version ser ut så här:

Bro, bro brella, klockan ringer elva.  
Kejsaren står på sitt höga slott.  
Så vit som snö, så svart som mull.  
Den som kommer allra sist,  
han skall brännas av glöden.

Melodin till en variant finns i boken "Kom ska vi dansa-kom ska vi sjunga" , Stina Hahnsson, utgiven av Finlands Svenska Folkdansring 1996.

Två elever bildar port. De väljer varsitt ord t.ex. måne och sol, två färger, två frukter e. dyl. Alla andra går genom porten och sjunger hela sången. På de sista orden fälls porten ner och den som fastnar i porten väljer det ena alternativet och ställer sig bakom den personen som representerar det ordet. När alla fastnat i porten och valt sida avslutas leken med en dragkamp.

Om ni är många kan ni ha flera portar. Ni kan välja om ni går i ring efter varandra eller huller om buller. Akta er i så fall för att krocka. Var försiktiga i den sista dragkampen och låt er lärare vara lekledare och domare.

## **DU BEHÖVER:**

danslust

