

Det store eventyr spil

MED GENTRETRÆK

LaereRigt
AF LOUISE RISKE

Der var
engang..

3



Tegn aktant
modellen.

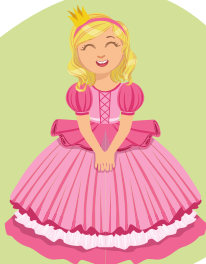


Nævn alle
de eventyr I
kan på skift.

7



Nævn dit
yndlings
eventyr.



Hvem ville
du være i
et eventyr?



9



Og de levede
lykkeligt til deres
dages ende.



Du er landet på et tale-felt. Hele gruppen løser opgaven sammen, inden I går videre.



Du er landet på prinsen. Hvilken arketype er han. Hvad er hans opgave i et eventyr du kender? Snak med din gruppe.



3

Du er landet på et magisk tal. For at komme videre, skal du gå udenfor og finde 3 ting, man kan sætte en/et foran. Skriv dem ned.



7

Du er landet på et magisk tal. For at komme videre, skal du gå udenfor og finde 7 ting, man kan sætte en/et foran. Skriv dem ned.



9

Du er landet på et magisk tal. For at komme videre, skal du skrive 9 magiske ting ned. Det kan være dyr, steder eller andet.



Du er landet på kongen. For at komme videre på din færd, skal du hoppe 20 gange på stedet.



Du er landet på den magiske fe. Du må rykke 1 felt frem, men først skal du dreje rundt 9 gange.



Et eventyr er opbygget ud fra hjem-ude-hjem metoden. Beskriv et eventyr, hvor du fortæller, hvor det starter, finder sted og slutter. Snak med din gruppe.



Du er landet på heksen. Hun er en forhindring og du skal sidde en runde over. Fortæl hvilken arketype heksen er, inden I går videre.

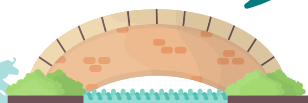


Du er landet på den onde trold og den trækker dig 2 felter tilbage. Du skal også fortælle om, hvorfor en trold er magisk.



Du er landet på et slot. Hele gruppen skal skrive et lyn eventyr sammen. Skriv på skift.

1. Der var engang en.
2. De boede på.
3. De skulle ud på en opgave.
4. De levede lykkeligt til deres dages ende.



Følg broen over det dybe vand. Broen hjælper dig. Men før du må bruge den, skal du nævne 3 ting fra et eventyr.



Du er landet på prinsessen. For at vinde hende, skal du stå på ét ben, mens du tæller højt til 30.



Du er landet på den magiske skov. Skriv 9 ord, som minder dig om et eventyr.

Det store eventyr spil

AKTANT-HJÆLP. MODELLEN SKAL VÆRE ET STED, SOM SPILLERENE KENDER TIL, SÅ DE KAN SØGE HJÆLP, MENS DE SPILLER OG KOMMER I BEVÆGELSE.



GIVER

KONGEN VIL GIVE SIN DATTER VÆK.



OBJEKT

MÅLET FOR OPGAVEN. DET HELTEN VINDER.



MODTAGER

DEN DER MODTAGER MÅLET, NÅR OPGAVEN ER LØST.



HJÆLPER

HJÆLPER HELTEN MED AT LØSE OPGAVEN.



SUBJEKT

HELTEN I EVENTYRET, SOM SKAL LØSE EN OPGAVE.



MODSTANDER

GIVER HELTEN FORHINDRINGER MED AT LØSE OPGAVEN.