

HVOR GÅR DRØMMENE HEN?

Undervisningsmateriale til indskolingen (lavet i samarbejde med UCL i Odense.)

HVAD ER DRØMME OG HVAD ER VIRKELIGHED?

Opgave 1.

- Hvad er forskellen på det at have en drøm om natten? Og det at have en drøm ud i fremtiden? Hvad er din drøm?
- Tag udgangspunkt i teaterstykket – Hvor går drømmene hen?
- Hvad drømmer Tobias om om natten og i virkeligheden?
- Hvad Siger Signe til ham at han skal?



- Tegn en drøm du har haft om natten. Det kan være en uhyggelig drøm, en god drøm, eller den drøm du drømte sidst.
- Tegn en af dine fremtidsdrømme. Drømmer du om at blive en kendt fodboldspiller, eller måske en popstjerne?

Opgave 2

Ole Lukøje,

skrevet af H. C Andersen læses højt af læreren. Link til tekst:

http://www.andersenstories.com/da/andersen_fortaellinger/ole_lukoje

Svar på spørgsmål, mundtligt eller skrifteligt

- Hvordan vil du beskrive Ole Lukøje?
- Hvordan vil du beskrive Hjalmar?
- Hvilke drømme er der tale om i Ole Lukøje?
- Er det virkelighed eller opdigtet?



Opgave 3

(dette er et opdigtet eventyr om Dragen Susie)



Drømmeland er et forunderligt sted. Der er både gode og onde drømme. Men det de alle har til fælles, at de skal beskyttes. Det er drømmedragernes job at beskytte drømmene mod Drageknuserne fra De Knuste Drømmes Land.

Men det er ikke her vores historie begynder, pudsigt nok begynder Vores historie ved den mindste af dem alle, den lille drømme drage Susie.

Susie er en drømmedrage og hendes drøm er at blive En Beskytter af de drømme som hænger på Drømmenes træ. Det er en stor hvid eg som strækker sig så langt op øjet rækker. Samtidig er også det træ som der giver kraft til drømme dragerne.

Nårh Ja, tilbage til Susie. Susie elsker at gå på opdagelse i drømmeskoven og udforske hver en sten og hvert et blad hun ser.

- **En helt almindelig dag i drømmeland.**

Susie går igennem drømme skoven sammen med sin mor og far og ser på alle de forskelle drømme som hænger på træerne som bliver drømt af verdens børn.

En dag skal Susie også passe på drømmene siger hendes far. Men først når hun er 18 år. Der er lang tid til synes Susie. Hun er kun 8 år gammel og en livlig lille drømmehjort. Hendes far er en af de dygtigste drømme vogtere i hele drømmeland.

En dag som alle andre da Susie går sammen med hendes far og mor, bliver de angrebet af det eneste som kan knuse alles drømme. Det er Tyr, drømmeknuseren. Tyr og Susies far indleder en magisk kamp hvor Susies far gør alt for at beskytte drømmene på træerne. Susies mor beder Susie om at løbe tilbage til drømmehuset og blive der indtil hende og far vender tilbage. Susie løber alt hvad hun kan. Efter at have løbet langt begynder Susie at kigge sig omkring og begynder at indse at hun ikke har været her før. Skyerne er blevet mørke og træerne er grå og rådne. Susie indser nu hvor hun er endt. Hun er endt i de knuste drømmes land. Der hvor alle knuste drømme er. Susie føler sig alene. Hun er har aldrig været i de Knuste drømmes land før. Susie kunne virkelig godt bruge en ven.

Kan du hjælpe hende?

1.

Skab en ven til Susie af din fantasi og din skoles formnings ler eller tegn.

Det kan både være et fantasi dyr eller et rigtig dyr. Husk at give hendes ven et navn.

Susie er rigtig glad for hendes nye ven. Hun er sikker på at i fælleskab ville de kunne finde vejen tilbage til drømmenes land. Men det vil blive en lang og fare fuld færd. De knuste drømmes land er et mærkværdigt land. Der er alle

mulige ting som Susie synes hun kan genkende. Fra drømme som hun så i drømmeland. Der er for eksempel en politi bil som er begyndt at ruste eller et trommesæt hvor kun halvdelen er tilbage. Resten er smuldret og blevet til små stykker glas. Som var det en rude der var blevet knust. Det er et mørkt og koldt sted. Men Susie har sin nye ven nu og sammen føler hun sig en lille smule mere tryk.

2.

Du skal nu skabe de knuste drømmes land sammen med en gruppe. I skal male, tegne og skabe de knuste drømmes land

Eks. På div. Opgaver om drømme

- Skab et teater af i papkasse. Skab en verdens som Susie og hendes nye er i og film hvad der sker på Susies vej i stop motion på Ipad.
- Skab et musik nummer på Ipad/Mac computer som skal distrahere Tyr så Susie og hendes ven kan løbe.
- Bag en drømmekage så Susie og hendes ven kan få noget og spise.
- På Hendes vej møder hun en port som er vogtet af 6 forskellige dyr. Spil vende spil og find dyrenes navne.
- Susie står nu foran sangens og dansens port. Den eneste måde man kan videre på at synge drømmenes sang og danse drømmenes sang.
- På hendes vej møder hun også dragen Draco. Draco vogter tal broen. En bro bygget op af tal. Draco stiller Susie 10 matematiske spørgsmål som skal besvares for at hun må gå over broen.
- For at stikke af fra tyr skal Susie igennem forhindrings skoven. En skov fyldt med forhindringer. Forhindrings bane stilles op i en eventuel Jorden er giftig kombination og afsluttes med afspændings øvelser.
- Da Susie møder en farve forvirret kanin, bliver hun nød til at hjælpe kaninen med at få styr på farverne. Det eneste problem er at Kaninen kun kan tale engelsk.

Information til lærere

Tidsforbrug. 2- 3 da de kreative opgaver er længer varende.
Materialet indeholder forskellige opgaver hvor man selv kan justere på sværhedsgraden alt efter alderstrin og klasse.

Div. Links til lærere omkring drømme og deres betydning

<http://voresborn.dk/psykologi/forsta-dit-barns-dromme>

<http://isleep.dk/droemme-og-deres-betydning/>

<http://voresborn.dk/psykologi/dromme-er-barnets-filter>