



Lärohandledning till MolièreEnsemblens föreställning Äta själv!
«Skapa din egen hjältesaga» www.molierensemble.com

SKAPA DIN EGEN HJÄLTESAGA

Just nu arbetar vi på MolièreEnsemblen med Hjältesagor och vi erbjuder också en drama- och berättarworkshop på det temat i samband med våra föreställningar. Men du kan också som pedagog på förskolan låta barnen skapa sina egna hjältesagor med hjälp av modellen nedan. Modellen är ett verktyg för att bygga berättelsen och kan ses som den väg som hjälten måste gå för att det ska bli ett äventyr:

1. Hjälten 2. Hjältens uppdrag 3. Svårigheten 4. Hjälpen 5. Hur uppdraget utförs 6. Slutet på sagan

Låt barnen tillsammans få berätta och fantisera kring de olika stegen i det som ska bli deras hjältesaga. Ni börjar med «Hjälten». Vilken hjälte vill barnen vara? Hjälten kan ju också vara de själva. MolièreEnsemblens hjälte heter Lisa. När hjälten är uppfunnen hittar barnen på vilket «uppdrag» hjälten ska ha. Kanske en kattunge måste räddas ur ett träd? Eller som i Lisas fall, att en köttbulle måste hamna på gaffeln? Vilka «svårigheter» möter hjälten i sagan? Lisa hindrades av att maten var busig och for iväg och hur ska man kunna rädda katter om man inte når upp till trädets topp? Vilken «hjälp» får hjälten att lösa uppdraget? En flygande matta eller en lök kan bli hjälten ledsagare och hjälp. Nu när hjälten fått hjälp kan «uppdraget utföras». Hur gör hjälten då? Nu är vi på sista rutan och i «slutet» av historien. Uppdraget är slutfört och hjälten är hemma igen efter sin hjälteresä.

I Zelma Fors lättlästa och matnyttiga handbok *Hjältesagan. En metod i projektet 'Bråka, bråka bättre'* (1995) för att utforska barns inre kompetens med hjälp av hjältesagor finns bland annat en mall för hur hjältesagan är uppbyggd och som närmare beskriver hjälten väg från början till slut. Boken kan beställas från Zelma Fors på: zelma.fors@telia.com Vill du läsa mer om hjältenarrativet rekommenderar vi också Joseph Campbells *The Hero With a Thousand Faces* (1949/2008). Novato: New World Library G.