



Vejledning til de Magiske Fortællekort

Gode egenskaber ved historiefortælling:

- Øve og forstå fortællestrukturen (handlingsbro=start, midte og slutning)
- Sprogstimulering
- Større ordforråd
- Turde stille sig frem for en større gruppe
- Stimulerer lysten til at være i centrum
- Stimulerer visualiseringsevnen
- Styrke fællesskabsfølelsen
- Hukommelsestræning
- Find din indre historiefortæller
- Og meget mere ...

De Magiske Fortællekort:

Du sidder nu med Historietossernes Magiske Fortællekort i hånden. Der er 48 kort i bunken. Alle har et motiv fra eventyr-genren, lige fra kongen og dronningen til heksen og katten. Kortene er inddelt i 3 grupper: Væsener, ting og steder. Det kan være en fordel, at dele kortene op i de 3 grupper, som tidligere nævnt. En fortælling kan være svær at styre, hvis der kommer for mange kort fra en bestemt gruppe.

Det er en god idé, at starte med at snakke om kortene inden I begynder at fortælle historier. Snak om hvordan det enkelte kort kan bruges i en historie - hvad tænker I f.eks. på, når I ser dragen, sværdet, kronen og brønden. Det er altid godt, at lægge kortene synligt foran jer, når der fortælles.

De Magiske Fortællekort kan bruges på mange forskellige måder, og kun fantasien sætter grænser. Vi håber, at du med de Magiske Fortællekort får mange sjove, gode og tossedede fortælleoplevelser.

Herunder kan du finde en inspirationsliste til eventyrkortene, så du kan få gode idéer til jeres fortællinger.

God fornøjelse og Magiske hilsner

Anja Sørensen og Michael Bonde



historietosserne.dk



Herunder en liste med inspiration til de forskellige kort - hjælpeord og tanker. Alt inspiration til de forskellige kort er taget af arketyper og klichéer. Husk at det er sjovt at udfordre børnene og dig selv i disse klichéer. Byt om på god og ond. Lad prinsessen redde prinsen osv. Der kan opstå mange komiske situationer, når man bytter rundt på det forventede, som f.eks. når den hjælpeløse prinsesse pludselig slår dragen i trynen. Eller prinsen begynder at tude, fordi han mister sit sværd. Hvordan ville historien forme sig, hvis der var kongen, som var den onde stedfar osv.

Væsener

Konge

Han sidder på magten
Han bestemmer over andre
Han ejer kongeriget
Han har en trone
Han har en krone og et scepter
Han er far
Han kan være god eller ond
Han er ofte tyk

Dronning

Hun sidder på magten
Hun bestemmer over andre
Hun ejer kongeriget
Hun har en trone
Hun har en krone
Hun er mor og kan være stedmor
Hun kan være god eller ond

Prinsesse

Hun er datter af kongen og dronningen
Hun er ofte forkælet
Hun er tit den smukkeste pige i landet
Hun bærer smukke kjoler og smykker
Hun elsker lyserød
Hun hundser tit rundt med tjenerne
Hun bliver giftet bort - ham hun gifter sig med
får det halve kongerige
Nogle gange kysser hun en frø, som viser sig
at være en forhekset prins
Hun bliver nogle gange bortført af dragen,
trollden, heksen osv.
Hun skal tit reddes

Prinsen

Han er modig, stærk og ofte ridder
Han drager gerne i krig for kongen
Han skal klare tre opgaver eller løse en gåde
Han ridder på en hvid hest
Han bliver nogle gange forvandlet til en frø
Han redder prinsessen, og får det halve kongerige
Han kan fare vildt ude i skoven
Han kan være en rigtig tudeprins
Han kommer til at lave ulykker
Han bærer våben

Hofnar

Han er kongens hjælper
Han spiller musik
Han laver gøgl
Han er ofte uheldig
Han synger sanger
Han spiller på en lut
Han har farvestrålende tøj på og en fjollet hat
Han er altid en mand

Troldmand

Han laver trylledrikke
Han hjælper ofte kongen
Han har en høj hat
Han ved meget om verden
Han kan se ind i sin krystalkugle og spå om fremtiden



Heks

Hun er ofte ond, men der findes også gode hekse
Hun tryller prinsen om til en frø
Hun kidnapper prinsessen, og putter hende op i et tårn
Hun vil gerne have magten
Hun har en kat, en sort hat, en kost osv
Hun bor i en hytte
Hun misbruger andre til egen fordel
Hun er ofte hadet og forfulgt
Hun bliver brændt på bålet
Hun laver magiske og ulækre supper
Hun får ofte hjælp af andre onde væsener

Kat

Den spinner
Den bor ofte sammen med heksen
Sorte katte kan betyde ulykke
Katten efter musen

Drage

Den er stor, farlig og ofte mange tusinde år gammel
Den lægger æg
Den bor oppe på toppen af et bjerg, og vogter ofte over en skat
Den kidnapper nogle gange prinsessen
Dragen skal tit overvindes før historien ender godt
Den er ofte en modstander
Den kan flyve

Trold

Den er ond, farlig og kan have forskellige størrelser
Den er ofte en modstander
Den bruger en kølle som våben
Den er ofte grim, ussel, ulækker og lugter
Den opfører sig tit dårligt
Den kan bo under broen
Den er en enspænder
Den æder mennesker

Slange

Den kryber
Den er giftig
Den er ofte ondskabsfuld
Den er lever i træer eller huler
Den lokker folk i fordærv
Hvis den snakker hvisler den på S'erne
Den spiser mus, rotter og fugle

Flagermus

Den bor i en grotte eller sammen med trolden/heksen
Den har hugtænder
Den spiser blod
Den er nataktiv
Den flyver
Den er ofte ond
Den er uhyggelig

Edderkop

Den er tit ulækker, farlig, gift, ond og behåret
Den spinder sit spind for at fange mad i det
Spinnet kan være dyrebar silkestråd
Mennesker kan være bange for den
Den kan have mange forskellige størrelser
Den bor tit hos heksen
Den er en enspænder
Den kan komme ind alle vegne
Det er ulækkert at gå ind i spindelvæv

Djævel

Den er ondskaben selv
Den symboliserer den mørke og onde side
Den forfører mennesker til forkerte handlinger
Den har tit horn og klør
Den griner
Den hører til i helvede

Havfrue

Hun lever i vandet
Hun har en fiskehale
Hun er en overnaturlig væsen
Hun er klog
Hun har magt over havets elementer
Hun er smuk
Hun lokker mænd i havet med sin sang

Dværg

Den hjælper tit mennesker
Den kan arbejde i en mine
Den bor i en hytte ude i skoven
Tænk på de 7 små dværge

Mus

Den hjælper til andre
Den elsker ost
Den bor i små huller
Den skal passe på musefælder og katten



Fe

Hun er ofte en hjælper
Hun kan være lillebitte
Hun har vinger
Hun bruger magi
Hun dukker op, når der er problemer
Hun viser vej
Hun giver gaver
Tænk på klokkeblomst fra Peter Pan
Nogle gange er der onde væsener, som vil fange hende

Frø

Den hopper
Den er nogle gange en fortryllet prins
Den er tit grøn
Den bor i en sø, og sidder på en åkande
Den siger "kvak kvak"
Den fanger fluer med tungen

Hest

Den kan være hvid
Den bliver brugt af riddere og krigere
Den bærer hestesko, som bringer lykke
Den bor i hestestald, og den spiser hør
Den vrinsker
Den kan løbe stærkt, have stor styrke, og være modig
Den er tit prinsen eller prinsessens trofaste følgesvend
Den kan bruges som transportmiddel, lastdyr og arbejdsdyr
Den kan være gammel og pukkelrygget

Ugle

Den er klog
Den bor i et træ
Den er et nataktiv
Den kaster uleglyp op
Den spiser mus
Den flyver
Den har store øjne, der lyser i mørket
Den kan dreje sit hoved 270 grader

Engel

Den har vinger
Den bor i himmelen
Den kan være en skytsengel
Den har en glorie
Den er udødelig
Den er budbringer
Den hjælper og beskytter
Den er renhertet

Æg

Ægget har en skal, som kan have forskellige farver og størrelser
Ægget klækker
Der kan komme alt muligt ud af ægget
Du kan lave mad af et æg
Ægget er skrøbeligt og dyrebart
Ægget kan blive ødelagt
Dragen, edderkoppen og slangen lægger æg
Ægget ligger i en rede



Steder

Bjerg

Det er højt
Det kan have sne på toppen
Du kan bestige
Det kan være et farligt sted
Der findes miner og grotter i bjerge
Dragen bor på bjergets top
Dværge og trolde bor i bjerget
Ved foden af bjerget ligger...

Grotte

Den kan være mørk og kold
Den kan være fyldt med flagermus
Trolde kan bo her
Den kan være uhyggelig
Den kan være et tilflugtssted
Der kan bo farlige dyr
Det er en indgang til noget større

Skov

Den store mørke skov
Den forheksede skov
Et sted at farer vild
Den rummer mange farer og uhyggelige væsener
Et sted du skal igennem
Der ligger en hytte i skoven
Et sted hvor du kan samle noget: blomster, svampe, brænde osv.
Et vildt sted

Brønd

Den kan være fyldt med vand
Den kan være udtømt
Den har en spand bundet fast i toppen
Du kan falde ned i brønden
Der kan være en magisk indgang til noget hemmeligt

Tårn

Tårnet er højt
Prinsessen er taget til fange i tårnet
Tårnet bliver bevogtet
Tårnet er fyldt med trappetrin
Der skal bruges en nøgle til at komme ind i tårnet
Tårnet kan være uden indgang
Det ligger langt ude i ingenting
Det kan være tårnværelset i slottet

Slot

Kongefamilien bor på slottet
Det kan være symbol på magt og rigdom
Det er forbundet med traditioner
Det kan være et forhekset slot
Den onde troldmand eller heksen kan bo på slottet
Det kan være uhyggeligt
Der bor spøgelser på slottet

Landsby

Der bor mennesker
Du kan købe ting
Væsener er ikke velkomne
Landsbyen kan brænde
Den har en kirke
Det er et lille samfund
Bondepigen og den fattige dreng kommer fra landsbyen
Den kan være idyllisk

Hytte

Heksen kan bo i en hytte
Den kan være lavet af træ
En hytte kan brænde
Der kommer røg ud af skorstenen
Den ligger ofte i en skov
Der bor ofte en enspænder i hytten
Når du farer vildt i skoven, så kommer du tit til en hytte

Bro

Den går over vand
Den kan gå i stykker
Den kan være sikker eller usikker at færdes på
Det kan være eneste vej over vandet
Det kan være en hængebro, en vindebro, træbro, stenbro
Trolde kan bo under broen
Du forlader noget trygt eller du vender hjem igen
Det kan være en bro mellem to verdener



Ting

Tryllestav

Den er magisk
Den tilhører feen, heksen eller troldmanden
Den må ikke falde i de forkerte hænder
Den kan bruges til gode og onde ting
Der siger ofte en trylleformular
Den kan forvandle mennesker om til dyr
Den kan trylle ting frem

Kost

Det kan være en heksekost
Den kan være magisk
Den kan flyve
Den kan feje ting sammen
Den kan være lavet af træ

Ring

Den kan være magisk
Den kan tilhøre en på slottet
Den er værdifuld
Den kan være smedet af dværge
Det er et smykke
Når nogen bliver gift, så får de en giftering
Den kan være lavet af guld og sølv
Der kan være diamanter og ædelstene i den

Nøgle

Den kan åbne skatten
Den kan åbne eller låse en dør
Den kan åbne den hemmelige dør eller kælders på slottet
Den kan blive væk
Den er i en lomme eller hænger i en snor
Den kan være lavet af metal
Det kan være nøglen til ens hjerte
Den er vigtig

Kiste

Den er fyldt med guld og ædelstene
Den kan indeholde piraten, kongen eller troldens skat
Den kan ligge på bunden af havet
Den kan være tom
Nogen har stjålet skatten i kisten
Du kan bruge et skattekort til at finde kisten
Den kan være gravet ned

Spejl

Det kan være et magisk spejl
Det kan være et talende spejl, som i Snehvide
Du kan bruge spejlet, som en magisk indgang til en anden verden
Det kan gå i stykker og betyde 7 års ulykke
Du kan se dig selv i spejlet
Du kan se din fremtid i spejlet

Krone

Kongekrone - symbolet på magten
Mange vil gerne stjæle den
Den er værdifuld
Kongen er ikke rigtigt konge uden den

Tændstikker

De er i en tændstikæske
De kan tændes ved hjælp af svovl
De kan tænde et lys eller et bål
Du kan brænde fingrene på dem
De kan ikke bruges hvis de er våde
Du kan mangle dem til at tænde ild
"Den lille pige med svovlstikkerne"

Lys

Til hjælp i mørke stunder
Lys i mørket
Det kan brænde ud
Du skal bruge tændstikker eller en lighter til at tænde det
Levende lys
Du kan sætte ild til noget eller brænde dig på det
Du kan brænde dit lys i begge ender

Spand

Spanden der hører til brønden
Du henter vand i spanden
Den kan indeholde noget der er giftigt
Du kan bære og flytte noget med spanden
Den kan vælte
Den kan være tom, fuld eller halv fuld



Timeglas

Der løber sand gennem timeglasset
Det er symbol for tid - når sandet er løbet
igennem rinder tiden ud
Du kan være under tidspres
Når tiden løber ud sker der noget forfærdeligt
Det kan blive smadret, og tiden kan gå i stå.

Sværd

Det kan være prinsens sværd
Et specielt sværd smedet i bjerget af dværge
Sværdet kan være det eneste, som kan
dræbe dragen, trolden, heksen
Det er et symbol på magt og styrke.
Det er et våben som kan gøre skade og
dræbe
Det er skarpt

Terning

“Du er slået hjem”
Den kan lande på et lige eller et ulige tal
Afhængig af hvilket tal den lander på, så kan
det betyde held eller uheld
Den kan være med til at bestemme hvad du
skal gøre - hvis du slår over 3, så skal du gå
ind af den blå dør

Firkløver

Den bringer held
Den er svær at finde
Det er en plante
Den er grøn
Du finder den i græsplæner og marker

Gryde

Heksen bruger den til at lave supper i
Du kan lave mad i den
Du kan putte dyr og mennesker i den
Den kan brænde dig på den
Den hænger over et bål eller står på et
komfur
Den kan være tom, halvfuld eller fuld

Flaske

Den kan indeholde magisk væske
Du kan putte noget på flaske
Du kan tømme flasken
Du kan drikke af den
Du kan holde noget fanget i den
Du kan smadre en flaske
Den kan være tom, halvfuld og fuld
Den kan fyld med gift
Den fås i forskellige farver, størrelser og
faconer
Den har en prop



historietosserne.dk