

GULDLOCK



Sagorna om Guldlock och Draken

Guldlock och Draken Saga 1

Det här behövs: kopieringspapper (stålplåt), tejp (cement), sugrör (järnrör).
Två -tre bord så alla barn får plats runtomkring.
Guldlock, en drake, fantasi och en skara barn



Barnen och berättaren sitter i en ring på golvet.

Draken har just vaknat ur en 400-årig sömn och är väldigt hungrig. Han anfaller och äter upp Guldlocks slott och hennes mamma och pappa och den tjocke hovmästaren. Draken äter faktiskt upp allt och alla utom Guldlock. Han sparar henne till efterrätt. Hon sitter bedrövad och väntar på att bli uppäten.

Då kommer den gode trollkarlen_____ Han försöker förtrolla draken till, först en groda och sedan en padda. Detta misslyckas och Guldlock suckar tungt. Trollkarlen kan i alla fall trolle så att det blir en osynlig bubbla över henne. Bubblan varar i en halvtimme och draken kan inte äta upp henne under den tiden.



Trollkarlen trollar också fram de bästa byggarna från söder, öster, väster och norr. Men för att lyckas måste de vara 6 eller 7 år gamla. De får använda "stålplåt, järnrör och cement". Det gäller att bygga en mur runt Guldlock så att draken inte kan äta upp henne när bubblan försvinner. (Här brukar jag visa hur man kan bygga med rullade och vikta papper).

Det enda sättet som byggnaden kan stå emot draken är om den är full av hemliga tecken, teckningar och namn. Draken tycker också hemskt illa om flaggor. Under tiden som barnen bygger brukar den hemske draken göra anfall och försöka hitta svaga punkter, eventuellt försöka anfalla underifrån. (Största jobbet för läraren brukar vara att fixa tejpbitar åt barnen).

När tiden är ute spricker bubblan och draken försöker ta sig in. (Det är smart att lyssna på barnen när de bygger så man vet hur deras försvarsverk fungerar).

Draken faller till synes död ner efter sina fruktlösa försök att komma åt Guldlock. Hon springer ut till honom för att se om han verkligen är död. Sätt er i ringen igen och fortsätt sagan

Då försöker han än en gång äta upp henne men hon hoppar undan och de börjar prata. Han säger att han är en förtrollad prins och att han vill ha en puss av henne för att återigen bli en prins.



Hon tycker att han har förskräcklig andedräkt vilket inte är så konstigt efter 1000 års missad tandborstning.

(Brukar ni borsta tänderna? frågar jag barnen.).

Guldlock lovar ändå, snäll som hon är, att ge honom en puss. Draken försöker än en gång att äta upp henne, hon hoppar undan och han dör.

Då som genom en förtrollning blir kungen och drottningen och alla andra levande. Guldlock är ändå inte riktigt glad, hela slottet förstört och alla hennes kamrater borta.

I nästan alla barngrupper som jag har berättat den här sagan har något barn sagt att "Du har ju oss som kompisar" och "ser du inte vilket fint slott vi har byggt till dig". Eller något liknande

Innan sagan är slut brukar draken röra på sig så att alla barnen (men inte Guldlock) ser att han inte är död.
Draken kommer tillbaka!!!



Pierre Jamot
CoI Box 114
447 23 Vårgårda
0709-16 56 38
www.tanknik.com

Guldlock, Draken och broarna

Till den här sagan brukar jag använda: 3-4 bord, fastland + 3 öar, kopieringspapper, tejp, sugrör och vattenlösliga tuschpennor.

Guldlock lever i sitt nya slott och glömmar snart bort den hemska draken.

En dag smiter hon ut ur slottet, fast hon vet att kungen och drottningen har förbjudit henne att göra det. Hon vill gå på upptäcktsfärd.

Efter ett tag kommer hon ner till havet.

Där ligger (3) små öar med underbara broar som binder ihop öarna. Längst ut på den yttersta ön står en liten bänk, dit är Guldlock på väg.

Hon går över den första bron som är gjord av diamanter. Den syns inte, man måste vara prins eller prinsessa för att se den. Hon trippar över den andra bron, som är gjord av glas och också är osynlig, och kommer fram till den tredje bron som är gjord av spindelväv. Den svajar en hel del men en riktig prinsessa måste vara modig så Guldlock springer raskt över den också.

Nu sitter hon och njuter av den fina utsikten längst ute på den yttersta ön.

Men! Vem kommer flygande då? Jo draken, den otäcke och hungrige draken som nästan dog i förra sagan.

Han får syn på Guldlock.

– Där sitter den läckra puddingen och jag som är så hungrig säger draken. Jag ska rasa broarna mellan stranden och de tre öarna så kan hon inte smita undan den här gången.

Stopp ett tag!! Hur kan draken se broarna? Är han kanske en förtrollad prins i alla fall? Vi får se.

Sagt och gjort draken börjar hoppa på broarna så de går sönder. Guldlock blir förstas förskräckt och börjar nästan gråta, men hon är tuffare än hon ser ut. Hon ropar på sin vän trollkarlen. Som ni redan vet är trollkarlen inte så väldigt duktig men han är bra på att trolla fram skydds-bubblor.

- Tyvärr kan jag inte hjälpa dig mer Guldlock. Bubblan varar bara i 20 minuter säger trollkarlen. Det enda som kan hjälpa dig är om det kan komma brobyggare från alla världens hörn, från öst och väst från norr och söder. Det svåraste av allt är att de måste vara ___ och ___ år gamla.

– För det finns väl inga sådana här?

Förhoppningsvis får ni till svar att det finns det. Bygg materialet är som förra gången, stålplåt - papper, stålrör - sugrör och cement - tejp. Draken tycker som vanligt inte om hemliga tecken och flaggor.

Draken hoppar på de nybyggda broarna men de håller och han blir så trötta att han måste sätta sig ner och vila en liten stund.

– Poff

Just då spricker bubblan och Guldlock rusar med väldig fart över broarna (vild jakt)

och ända hem till slottet. Draken jagar henne men blir så utmattad så han faller ner till synes död utanför slottet. Guldlock kan inte låta bli att gå och se efter om draken är riktigt död.

När hon kommer fram försöker draken än en gång äta upp henne men hon är beredd på det och hoppar snabbt undan.

Draken påstår fortfarande att han är en förtrollad prins och han vill att Guldlock ska pussa honom. Han har till och med ätit upp en hel tandkrämsfabrik för att lukta gott i munnen.

Men Guldlock är inte lättlurad så hon skuttar in i slottet och stänger porten.

Draken "nästan" dör av sorg.

Är draken en prins eller, han såg ju broarna

Byggsaga av:

Pierre Jamot
Box 114
44723 Vårgårda
www.tanknik.com
0709-16 56 38

Drakens återkomst... saga 3

Draken sa att han var en förtrollad prins, men kunde man verkligen lita på honom?

Guldlock lyssnade i alla fall på hans berättelse.

Han hade blivit förtrollad av den hemska häxan

Det enda som kunde häva förtrollningen var om en prinsessa klarade en bana med (7 beror på hur många barn det finns i gruppen) hinder

– Var ligger den banan frågade Guldlock?

– I den stora öknen ligger (sju) stora stenblock. Man måste köra över dem allihop med en förtrollad bil.

– Enkelt svarade Guldlock. Jag har en Saab.

– Har du en Saab? utropade draken.

– Ja en grön svarade Guldlock.

– Det kan fungera sa draken som nu började se lite mer hoppfull ut. Men hur ska du komma över de (sju) stora stenblocken?

– Jo, förstår du draken, (ursäkta - prinsen). Jag känner de bästa byggarna i hela världen.

De kommer från Öst och Väst från Norr och Söder.

– Skicka efter dem så ger vi oss i väg, skrek draken upphetsat.

7 tegelstenar ligger på golvet i klassrummet papper, tejp och sugrör får användas att bygga ramper över tegelstenarna. Jag har en ganska liten radiostyrd bil som ska köra över tegelstenarna. Guldlock sätts fast på taket med hjälp av gummiband.

Dela in klassen i (sju grupper 3-4 barn i varje grupp) och låt varje grupp bygga vid sin tegelsten. Alla i gruppen skall köra över "sin" tegelsten innan nästa grupp får ta över kontrollen.

Detta brukar fungera bra se bara till att tejpa fast pappret ordentligt i golvet så kan bilen köra över. Om några grupper blir klara före andra får de bygga räcken, flaggor o.s.v.

– Åh Guldlock titta jag har blivit fri från förtrollningen.

(Draken försvinner prinsen kommer fram)

– Vill du gifta dig med mig? Jag har aldrig sett någon köra bil som du.

– OK!



Byggsaga av:

Pierre Jamot

Box 114

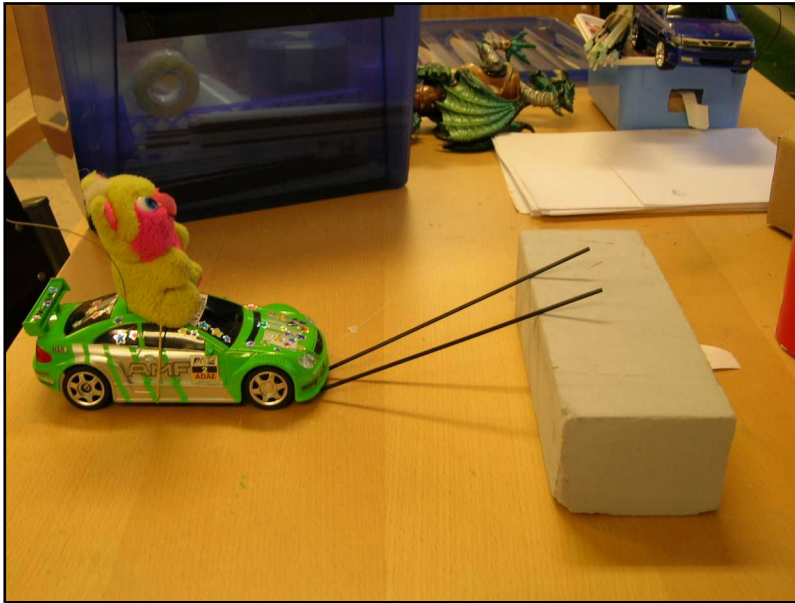
44723 Vårgårda

www.tanknik.com

0709-165 638

Guldlocksagorna 3-8

Sagorna är bara i sammandrag du får själv utforma dem så de passar dig och din barngrupp



Saga nummer 3

För att draken ska bli en prins måste barnen köra med Guldlocks radiostyrda bil över 5-7 tegelstenar.

De måste först konstruera en ramp av papper, tejp och sugrör.

När alla barnen kört bilen över "sin" tegelsten blir draken en prins (liten grön nalle)



Saga nummer 4

Jag har gömt Guldlock i en liten grop under en sten som väger cirka 400 kilo. Eleverna letar efter Guldlock, häxan har tagit henne.

När de hittat henne får de med hjälp av spett, en stålplåt och ett långt rep befria henne. De flesta barngrupper brukar också låta både en och två fröknar sitta på stenen och bli dragna

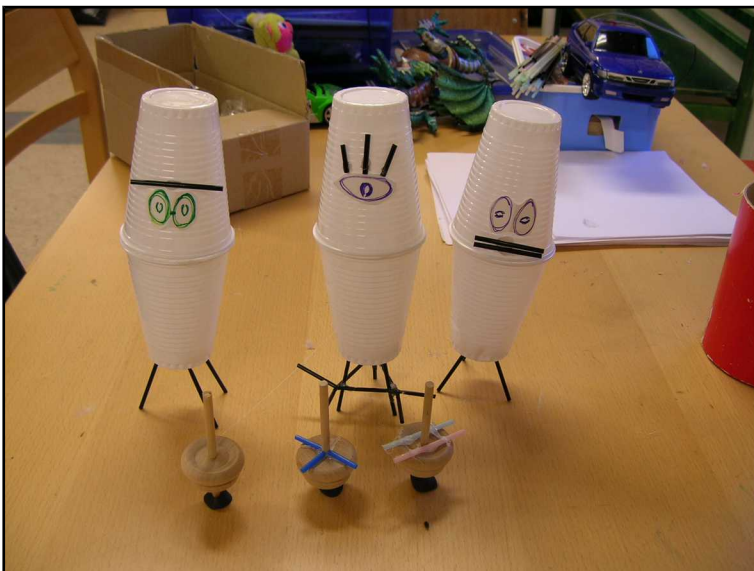


Saga nummer 5

Prinsen och Guldlock ska försöka skrämman bort häxan genom att lura upp henne på en fälla. (Big-Pack låda med en musfälla inuti)

För att starta fällan bygger barnen en kort kulbana av papper. Kulan trycker av fällan (se bild)

(För att locka dit häxan lägger barnen ut ett spår av pepparkakor och prickigkvor)

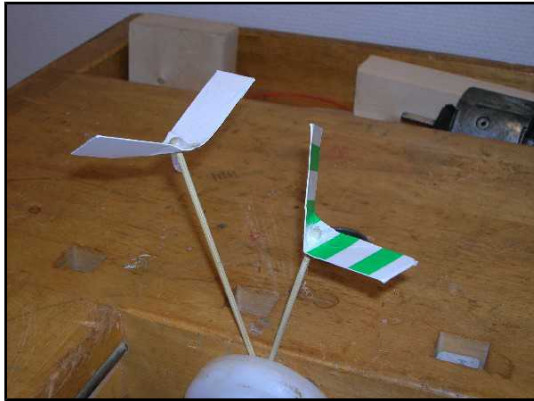


I saga nummer 6

blir prinsen bortrövad av Aliens. För att få tillbaka honom bygger eleverna bejblades som de beväpnar med sugrörsvapen. Det gäller att knuffa omkull alla Aliens så blir prinsen fri.

Aliens byggs av muggar och sugrör.

Bejbladen byggs av två trähjul och en träpinne (snurra) sedan limmas sugrör på som vapen och dekoration.



Saga nummer 7

Prinsen är så ledsen för att han inte kan flyga längre. Han bara gråter och gråter. Guldlock kallar in hjälp. Eleverna får bygga små helikoptrar av en bit mjölkkartong och en pinne. Först när alla helikoptrar är i luften samtidigt blir prinsen glad.



Saga nummer 8

Prinsen och Guldlock känner sig lite ensamma. De vill gärna ha några husdjur. De får tre Afrikanska jättegrodor från en lokal speceriaffär. Grodorna är så stora att de måste ha sina egna hus. Barnen bygger hängande hus under bord eller bänkar. Husen måste minst hålla för en groda men gärna alla tre. De får gärna ha stege, pool, TV, möbler, blommor och så vidare.



Pierre Jamot
CoI Box 114
447 23 Vårgårda
0709 - 165 638
www.tanknik.com