



### **Sagolåda för boken Lilla Anna kom och hjälp av Inger och Lasse Sandberg**

Långa Farbror behöver hjälp. Det prasslar, kluckar och piper i hans ficka. Anna hittar hem för djuren som låter, men snart blir det trångt i hennes rum. Boken handlar bland annat om ljud och läten, om djur och om lägen och platser.

#### **Förslag på innehåll till sagolådan:**

- En liten och en stor docka som kläs till flicka och farbror eller Lilla Anna- och Långa farbrorndockan.
- Ett (laminerat)underlag, A3, på vilket du ritar Lilla Annas rum och inredningen. Limma kardborre på de ställen där lilla Anna lägger djuren.
- Små djur som föreställer djuren i berättelsen: en sköldpadda, en snok, en fågel, en fladdermus, en fjäril, en gris, en krokodil, en igelkott, en and, en fisk, en mask (i en blomkruka). Fäst en bit motstycke till kardborren på djuren så att de fäster på underlaget.
- Ett äppelträd som Långa Farbror kan sitta och luta sig mot under sagans gång.
- En bild av Lilla Annas hus att fästa i trädet (med kardborre eller häftmassa) i slutet av sagan.

Samla ihop rekvisita till sagolådan och lägg allt i en låda med lock. Innan du börjar berätta sagan kan du läsa en ramsa, ringa i en liten klocka eller använda någon annan signal som anger att sagan ska börja. Barnen tycker också att det är spännande att du öppnar locket då sagan börjar. Berätta sedan sagan genom att ur lådan efter hand plockar upp den rekvisita du valt. Till sist kan du lägga locket på sagolådan och igen läsa en ramsa eller använda något annat som markerar att sagan är slut. De här ritualerna blir liksom magiska och ramar in sagostunden.

## Exempel på teman i boken: olika ord för läten och rörelser, prepositioner, djur, möbler och inredning.

### Lekar till sagan:

- Skapa bildkort med sagans djur samt med de ställen där lilla Anna lägger djuren. Lek sedan t.ex. hemlig påse: Dela ut bildkorten med djuren på till barnen. Lägg de andra korten i en påse. Lyft upp ett kort i taget ur påsen och fråga utgående från bildens motiv, t.ex.: Vilket djur lade Lilla Anna i lampskärmen, under sängen, på bordet o.s.v. Det barn som har den passande bilden svarar. Uppmuntra barnen att använda hela meningar. Här finns också mycket plats för samtal. När barnen kan sagan bra kan ni också hitta på egna, nya kombinationer och nya läten och variera sagan! Hur går det om grisen hänger i lampan och snoken läggs i akvariet? Kan krokodilen flaxa och vad händer då?
- Samtala om andra sagor och erfarenheter med samma djur som i den här sagan. Kan någon en annan saga om en gris eller om en igelkott? Eller har någon sett en fjäril eller fladdermus? Låt barnen berätta.
- Barnen kan skapa djuren i sagan och lägga dem på samma ställen som Lilla Anna placerar sina djur. Barnen kan också själv leka djur och hitta olika ställen att vara på.
- Det finns olika lekar med temat djur i vår [lekdatabas](#). Du hittar dem genom att skriva ordet **djur** i fritextrutan och trycka på **Hämta**.
- Lek med en loppa där du skrivit in olika uppdrag med prepositionerna på, i och under + andra prepositioner. Du kan också kombinera prepositionerna med möblerna i sagan. Uppdragen i loppan kan t.ex. låta så här: Lägg en kudde under bordet, Sätt dig på sängen, Ta en leksakgris ur lådan och lägg den i garderoben, Kasta ett skröp i papperskorgen, Gå och dofta på blomman i blomkrukan, Ta en bok ur bokhyllan och ställ den bakom gardinen. Instruktionen till hur du gör och leker med loppan finns [här](#).
- Läs också böckerna Lilla Anna flyttar saker samt Lilla Anna leker med bollar samt Var är liten skär och alla små brokiga? av K. Wirsén som också leker med lägesbeskrivningar.
- Gör frågekort med händelser ur berättelsen. Låt barnen turvis dra ett kort, du läser frågan och så funderar ni tillsammans på vad som hände. Här är några förslag på frågor: Var fick sköldpaddan bo? Vem var det som flaxade i Långa Farbrorns ficka? Vad gjorde Lilla Anna av kakburken? Vem byggde ett nytt hus åt lilla Anna? Hur säger Långa Farbrorn när han ber Anna komma och titta i hans ficka?
- Lek olika ljudlekar. Förslag på lekar med ljud hittar du i vår [lekdatabas](#) när du skriver ordet **ljud** i fritextrutan och trycker på **Hämta**.
- Bland våra [textkort](#) finns kort med djurläten. Ni kan också använda textkorten med onomatopoetiska läten. Bildkort med djur finns [här](#).
- Lek en rörelselek där barnen får leka djuren i sagan och röra sig enligt dem. Märk i rummet ut ställen som representerar de olika platserna där Lilla Anna lägger djuren. Låt barnen röra på sig som t.ex. krokodiler medan du spelar musik (eller använder ett rytminstrument). Då musiken tystnar säger du att krokodilerna ska kravla till badbaljan. Välj sedan nästa djur. Innan leken börjar kan ni tillsammans prova på hur de olika djuren rör sig. Fundera på hur du formulerar de olika sätten djuren rör sig på – kravla, slingra sig, krypa, flyga, vanka, simma, hasa sig o.s.v.

- Ute kan ni leka rörelseleken [Lägeslek](#). Den går också bra att leka inne. Gå då också över, under, mellan, bakom, framför och på möblerna och inredningen som nämns i sagan.
- Läs boken med barnen.