

Lärarhandledning Sagan som rymde

Några exempel på förberedelse och frågor

- Fråga om eleverna känner till De tre bockarna Bruse och vad de i så fall minns av den.
- Läs *De tre bockarna Bruse*.
- Prata om vad sagan handlar om.
- Vem skrev/nedtecknade De tre bockarna Bruse? Den nedtecknades av Asbjørnsen och Moe 1840 i Norske folkeeventyr.
- Prata om vad som utmärker en folksaga.
- Tillkomsten av sagorna är ofta okänd och de saknar upphovsman. Traditionellt har sagorna spritts genom den muntliga traditionen, varför "samma" saga ofta förekommer i många lokala variationer. Vad som är utmärkande för en folksaga är att de oftast börjar med 'Det var en gång...' Och de handlar ofta om en huvudperson som genomgår prövningar, men utvecklas under resans gång, antalet tre finns ofta med i folksagorna: tre gåtor, tre frågor, tre prövningar.
- Känner eleverna till andra folksagor, till exempel de som nedtecknades av Bröderna Grimm?
- Diskutera gamla folksagor i allmänhet. Vad var deras syfte. Sagor av den typen har ofta någon typ av sensmoral. Att varna, skrämma, uppfostra, ingjuta mod etc.
- Jämföra gamla sagors innehåll med nutida "sagor".

Efter pjäsen

- Vad handlar Sagan som rymde om.
- Vilka personer finns med i berättelsen.
- Vad representerar föräldrarna/hemmet.
- Vad representerar skogen/djuren i skogen.
- Vad representerar folket i staden/jägaren.
- Vad representerar Sixten.
- Vad representerar bockarna.
- Vem är trollet? Är han snäll, hjälpsam? Är han elak eller inte? Annorlunda? Men kanske inte annorlunda där han kommer från, bara dit han anländer dvs. staden.
- Hur lyckas han att bygga den nya bron? Får han hjälp av någon? Varför får han hjälp?
- Vad är normalt? Vem bestämmer vad som är normalt? Att känna sig annorlunda/utanför.
- Förutfattade meningar och fördomar och hur de påverkar oss och andra.
- Att lyssna selektivt eller att inte vilja höra eller förstå.
- Har kanske till och med bibliotekarien lärt sig något av trollet?
- Vad representerar trollet i den gamla sagan jämfört med i den här sagan.