



DIALOGKORT / KAPITEL 11: MONSTRENE'S BY

INSPIRATION TIL DIALOG

Kan I huske Ulven, hvad var dens problem? Hvem hjalp den? Er der mon andre dyr, der kan få lopper? Hvad kan man gøre ved det? Prøv, at se på billedet, hvor er ulven? hvorfor er den ikke med på billedet? Hvad sker der på billedet? Hvorfor var det hele så vildt i skolen? Der var en, der græd - hvorfor? Hvordan tror I, det er at gå i skole?

Kan I huske, hvad I gjorde, da I legede Hoppeline og vennerne i monstrenes by?

Vend billedet, hvad kan I huske?

Hvor mange hatte er der på billedet? Tæl og gentag med bogstaver, stole osv.

Hvilke farver har de forskellige hatte?

SUPPLERENDE AKTIVITETER (KAN HENTES FRA HJEMMESIDEN)

Skrift, billede og sprog: Tegn egne monstre og fortæl om, hvad de kan? Se hvordan I kan lave børnene monstre om til stangdukker og lave dukketeater på hoppelines hjemmeside/YouTube-kanal. Brug Hoppelines farvelægnings- og opgaveark. Hæng illustrationen op i børnehøjde.

Musik og sprog: Syng og leg til sangen Monstersang.

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 11.

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

Skolen: Tavle, stole, bøger, bogstaver, penalhuse, tal. *Fornemmelser:* Oplevelser: kaos, angst, glæde, kysse og kramme.

Verber

Løbe, hoppe, larme, græde, svinge, tisse, råbe, spise, klø, styre.

Adjektiver

Hatte: Form: Høj, sribede, pyntede, prikkede, spids, bulet, høj, lav. *Farver:* Grøn, blå.

Præpositioner

Under, i, på.

Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Auditiv, visuel og kropslig hukommelse.

Narrative kompetencer: Fortællinger og generaliseringer til egen hverdag, nu og senere: at gå i skole.

Konkreter og abstraktioner.

Kommunikative regler: turtagning, vente på tur.

Literacy: Det opdagende skriftsprog.