



DIALOGKORT / KAPITEL 12: BISSEBØVSENS MOR

INSPIRATION TIL DIALOG

Hvorfor er Professor Pindsvin ikke med i lavemobilen på billedet? Har nogle af jer prøvet at flyve? Hvordan er det? Hvad på billedet tror I, der kan komme højest op i virkeligheden? Har nogen prøvet at flyve med drage? Der er to slags drager på billedet, hvilken en findes i virkeligheden? Hvilket fly har ingen maskine på billedet?

Kan I huske, hvad I gjorde, da I legede Hoppeline og Frækkefrø i luften?

Vend billedet, hvad kan I huske?

Hvor mange slags fly er der på billedet? Tæl og gentag med fugle.

SUPPLERENDE AKTIVITETER (KAN HENTES FRA HJEMMESIDEN)

Skrift, symbol og sprog: Tegn frit om fortællingen eller benyt Hoppelines opgave- og farveark. Hæng illustrationen op i børnehøjde.

Musik og sprog: Syng og leg til Hoppeline sangen Vi flyver.

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 12.

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

I luften: flyvemaskine, luftballon, faldskærme, jetpack, ørn, balloner, jagerfly, drage, fugleflok, helikopter, mariehøne, myg. *Larvemobilen:* Gps, styrepind, generator, computer, pedaler, cykel-generator.

Verber

Lette, flyve, savne, styr, trampe, cykle, samle og sprede. *Begreber for følelser og fornemmelser:* savne, gå i sort.

Præpositioner

Over, under, med, i.

Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Visuel, auditiv og kropslig hukommelse. Narrativ kompetence/Langtidshukommelse.

Fantasi/virkelighed eller Abstraktioner/konkreter.

Kommunikative regler, turtagning, vente på tur.