



DIALOGKORT / KAPITEL 13: TILBAGE IGEN

INSPIRATION TIL DIALOG

Det var godt, at Hoppeline og vennerne endelig fandt bissebøvsens mor. Hvorfor var de nu de skulle finde hende? Hvor ledte de efter hende? Hvor fandt de hende? Hvad skete der, da de kom hjem til Kong Grøns rige? Hvorfor var Bissebøvsen sur på Øvsebøvsen? Er den nogen, der er storebror eller storesøster her? Er der nogen, som er lillesøster eller lillebror? Findes der bissebøvsere og øvsebøvsere i virkeligheden? Hvad blev der af Professor Pindsvin? Hvorfor pynter man, når man holder fest? Har I prøvet at være til en god fest, synes I?

Kan I huske, hvad I gjorde, da I legede fest i Kong Grøns rige?

Vend billedet. Kan I huske dyrene på billederne? Lad os starte med de rigtige dyr og bagefter fantasidyrene.

Hvor bor de forskellige dyr og hvad spiser de mon?

SUPPLERENDE AKTIVITETER (KAN HENTES FRA HJEMMESIDEN)

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

Musik og sprog: Syng og leg fest til Hoppeline sangen Hoppelines Hoppelopper.

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 13.

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

Navne på dyr og deres afkom: Hest – fæl, ko- kalv osv. *Fest:* Musik, mad, pynt.

Verber

Handlinger/fornemmelser: at gøre noget dum /at gøre noget godt, at være jaloux, at være ked af det/at være glad, at tilgive, at fejre, at forvandle

Adjektiver

Gradbøjning af fornemmelser: God, bedre, bedst, dum, dummere, dummost.

Præpositioner

I, på, med.

Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Visuel, auditiv, kropslig hukommelse.

Narrativ kompetence: Genfortælling- start- plot -afslutning hele fortællingen og forløbets rækkefølge.

Dialog og sprogtilegne: følelser og fornemmelser.

Kommunikative regler, turtagning, vente på tur, dialog om kropssproget.