



DIALOGKORT / KAPITEL 2: PROFESSOR PINDSVIN OG LARVEMOBILEN

INSPIRATION TIL DIALOG

Hvad var det for en larve, Professor Pindsvin havde? Godt humør og energi- kan en bil køre på det? Hvad med jeres krop, hvad kører den på?

Larvemobilen kan køre, flyve eller sejle på gode følelser! Hvad er gode følelser? Hvad kunne så være en dårlig følelse? Hvordan gør et pindsvin, når det er bange?

Hvorfor skifter larvemobilen gear?

Hvordan gjorde I, da I legede Hoppeline og Frækkefrø i Professor Pindsvins hule? Kender I en leg, hvor man enten skal bevæge sig eller stå helt stille?

Vend billedet. Kan I huske, hvilke dyr der bor i Professor Pindsvins hule?

Hvor mange edderkopper bor der? Tæl og gentag med andre dyr.

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 Hoppelinesangen Racerbilen, leg stop-dans med Hoppelinesangen Hoppelines Hoppelopper.

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 2.

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

Larvemobilen: Energi, brændstof, barometer, gear. *Transportformer:* Bil, båd, fly. *Farver:* grøn, blå, hvid. *Professor Pindsvins hule:* Tunnel. *Materiale:* Jord, rødder. *Ting:* bøger, fotos, lystage, broderi. *Krible-kra-ble-dyr:* Larver, edderkopper, mus, orme, biller.

Verber

Bevægelser/ handlinger: Klatre, mave sig, kravle, gå, løbe, ligge stille/sove, kilde, puste, køre, sejle, flyve.

Adjektiver

Farver: rød, grøn gul, blå. *Tid:* Kort/lang/længst. *Størrelse:* Lille/stor. *Opfattelse:* God/bedre. *Tempo:* Langsomt /hurtigt. *Følelser/fornemmelser:* Glad, ked af det, energifyldt

Præpositioner

Rum/retninger: Over, under, ved siden af, i, på.

Kapitlet giver eksemplvis mulighed for at arbejde med

Auditiv og visuel hukommelse

Abstraktioner og udviklingen af fortællerevnen: Vi leger, vi lader som om, vi tryller, fortæller og leger eventyr. Vi taler om legen og det, vi oplever i virkeligheden.

Kommunikative regler: Turtagning, lytter evne, vente på tur, kropslige udtryk.

Fortælleevne: Rækkefølger i handlinger/oplevelser af handlingerne.