



## DIALOGKORT / KAPITEL 3: MYREFLITTIGT SAMARBEJDE

### INSPIRATION TIL DIALOG

Kan I huske, hvad der skete med larvemobilen? Hvem blev sur? Hvorfor?

Når Larvemobilen er sur, bliver dens energibarometer rødt, og der kommer røg ud af ørene på ham. Hvordan kan I se, når jeres ven er sur eller ked af det? Hvordan er det at være uvenner med nogen?

Fortæl om myrerne – har I set sådan nogle? Hvor bor de? Hvad skulle Hoppeline og vennerne lære af myerne? Hvordan kan børn hjælpe hinanden?

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

Hvilke dyr kan I huske fra billedet (vend billedet om)?

Hvor mange kogler kan I se? Tæl og gentag med andre ting.

### 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 Hoppeline og Frækkefrø på tur og Racerbilen.

**Taktil kommunikation og sprog:** Brug taktilfortællingen til kapitel 3.

### SPROGLIGE BEGREBER

#### Substantiver

*Skovens dyr:* Kronhjort, rådyr, fasan, egern, mus, grævling, pindsvin, hare, myre, hugorm, fugle.

*Planter:* Bregner, træer, myretue, kogler, træstub, sti, kviste.

#### Verber

Samarbejde, køre, løbe, hoppe, sætte sig, tisse, løfte, flytte, rulle.

#### Adjektiver

*Tempo:* Langsom, langsommere, langsomst, hurtig, hurtigere, hurtigst, høj, højere, højest.

*Fornemmelser/følelser:* glad, sur, bange, tosset.

#### Præpositioner

Ud af, på.

#### Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Auditiv, visuel kropslig hukommelse

Relationelle handlinger: Hjælpe hinanden, samarbejde, sige undskyld, være flittig eller doven. At være venner eller uvenner.

Kommunikativt: Aflæse hinandens kropssprog, dialog om nonverbale kommunikative signaler dialog og fortællinger der styrker udviklingen af narrative kompetencer.