



DIALOGKORT / KAPITEL 5: PANDA

INSPIRATION TIL DIALOG

Kan I huske, hvad Hoppeline og Frækkefrø lavede hos Panda? Kampleg, hvad er det? Var der ikke noget med nogle regler, kan I huske dem? Frækkefrø kunne ikke lide at tabe, hvad med jer, hvordan har I det, når I taber? Vinder? Hvilken kamp-øvelse vandt Frækkefrø i?

Hvordan finder Hoppeline og vennerne vej? Hvad er en GPS? Hvordan finder I vej i børnehave? Hvor kan I ellers finde vej hen?

Kan I huske, hvad I gjorde, da I legede Hoppeline og Frækkefrø hos Panda?

Vend billedet. Kan I huske, hvad der er på billedet?

Hvor mange lamper er der på billedet? 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. I kan måske tegne en GPS og lege, at den kan hjælpe jer med at finde vej.

Musik og sprog: Syng og leg til Hoppelinesangen Vi flyver og jeg er sur sur sur.

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 5.

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

Panda, kolbøtte, øvelse, trækrone, kampleg, dommer, regler, streg.

Verber

Balancere, tabe, vinde, kæmpe, øve sig, lave ansigter, grine, tisse.

Adjektiver

Følelser/ ansigtsudtryk /fornemmelser: Sjov, glad.

Præpositioner

Med, uden.

Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Visuel og auditiv hukommelse.

Lærer om sociale regler og fornemmelser/følelser som at tabe og vinde.

Kommunikative regler, turtagning og kropslige udtryk.

Abstraktion/fantasi, narrativ kompetence.

Literacy: præsentation og leg med tal, og tegninger.