



DIALOGKORT / KAPITEL 9: SKILDPADDEUNGERNE

INSPIRATION TIL DIALOG

Kan I huske skildpaddeungerne? Hvor skulle de hen? Hvorfor skulle de have hjælp? Hvad skete der under vandet? Hvorfor var det synd for Professor Pindsvin? Hvem var venlig og hjalp? Hvilket dyr har tidligere fundet Professor Pindsvins briller? Hvorfor har han brug for dem? Hvad fik Frækkefrø? Hvordan er man, når man er gavmild?

Kan I huske, hvad I gjorde, da I legede Hoppeline og vennerne i og under vandet?

Fisk i vandet har gæller, så de kan trække luften ud af vandet. Hvordan trækker mennesker vejret?

Vend billedet om: Hvad kan I huske fra billedet?

Hvor mange fisk er der på billedet? Tæl og gentag med gopler, skildpadder osv.

SUPPLERENDE AKTIVITETER (KAN HENTES FRA HJEMMESIDEN)

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

Musik og sprog: Syng og leg havdyr til Hoppelinesangen Hoppeline og Frækkefrø på tur

Taktil kommunikation og sprog: Brug taktilfortællingen til kapitel 9

SPROGLIGE BEGREBER

Substantiver

Havet: Hav, bølger, strøm, strand, sand, dykkerbriller. *Havdyr:* Delfiner, fisk, musling, søstjerne, krabbe, søhest, skildpadde, gopler, blæksprutte.

Verber

Hjælpe, svømme, dykke, springe, at trække vejret og holde vejret, trække, hive, suge.

Adjektiver

Hurtigt, langsomt, hjerteskerende. *Personlige styrker:* venlig, hjælpsom, gavmild.

Præpositioner

I, på, under.

Kapitlet giver eksempelvis mulighed for at arbejde med

Auditiv og visuel hukommelse.

Fortælleevne: start- plot- afslutning.

Viden om dyr i havet.

Kommunikative regler.

Literacy: Tegne/skriveaktiviteter.