

EGNE NOTER



Aktivitetsforløb 12: Kongens efterfølger (fuldt forløb)

Læringsdomæne 1: ordforråd

Læringsmål 1: at forstå og bruge mindre typiske navneord (ord for ting)

Målord: *bord, vindueskarm, dørkarm, væg, skammel*

Læringsdomæne 2: narrative kompetencer

Læringsmål 2: at kunne finde og beskrive en eller flere vigtige begivenheder i en historie

Indhold i kufferten: talepinde, snore/reb på 5-10 meter

Dagens aktivitet: _____ → **Du kan sige:**

1. Syng *Fart på sproget*-sangen.
2. Sid i rundkreds på gulvet. Introducér aktiviteten. Få børnene på række. Er det en stor gruppe, kan der laves to hold på fx 10 børn.
3. Vælg et barn til at være "konge". Der bliver fem konger – ét for hvert målord. Vælg et passende svært målord til hver konge.
4. Begynd legen med at børnene skal finde hjem fra ørkenen. Brug målordene flere gange. Inddrag læringsstigen.
5. Når I er kommet hjem, sæt jer da i en rundkreds på gulvet. Giv hvert barn sin talepind og sæt den tomme spand midt i rundkredsen (når et barn har sagt noget, sætter han/hun sin talepind i spanden). Lad nu alle børn hjælpe med at fortælle hvad der skete da de skulle finde hjem. Hvad skete der først? Så? Bagefter? Til sidst? Fokusér på målordene.
6. Hjælp børnene med at opsummere det vigtigste de har lært, og afslut dagens aktivitet ved at synge *Fart på sproget*-sangen.

1. ... *og i dag skal vi tale om ord og historier.*
2. I dag leger vi igen kongens efterfølger hvor vi er ude i ørkenen og skal finde hjem og bagefter skal vi snakke om, hvad der skete på vores tur hjem. Kan I huske hvor I var henne, da vi sidste gang skulle finde hjem? Ja, junglen.
3. Anna, du er konge først, så du holder fast i forreste ende af rebet. I andre står på række bag Anna og tager fat i rebet.
4. Anna, nu skal du føre dine folk hjem fra ørkenen. Solen skinner. Der er 50 grader varmt. Find skygge før I bliver brændt af solen! I kan komme i skygge under et *bord*. Skynd dig at føre dine folk ind under et *bord*. Puha, det var godt!
Noah, nu er du konge og går forrest. Du skal føre dine folk i sikkerhed for de vilde dyr. I er i sikkerhed hvis I alle rører ved en *vindueskarm*. Skynd dig at føre dine folk hen til en *vindueskarm*. Der kommer en SLANGE! sss!!!
(Ny konge) Nu skal I finde hjem. I skal gennem en hemmelig åbning i klippen for at slippe væk fra ørkenen. Man kan kun komme gennem den hvis man banker tre gange på *dørkarmen*. Kongen leder jer gennem den hemmelige åbning, og alle banker tre gange på *dørkarmen*.
(Ny konge) Nu skal I gå langs med klippeskanten. Gå helt inde langs klippemuren så I ikke falder langt ned. Vi leger at *væggen* er klippemuren. Kan du føre dine folk hen til *væggen* altså klippemuren? Gå langs med klippemuren til enden.
(Ny konge) Nu er vi snart hjemme. Vi skal bare lige uden om en masse store sten. Vi leger at *skamlerne* er sten. Det er nat, så I skal lukke øjnene. Kun kongen kan se og føre jer uden om de store sten (tilbage til stuen). Åh, vi er hjemme!
5. Hvem kan fortælle hvordan vi kom hjem? Hvad skete der?
6. Hvem kan fortælle hvilke ord vi har hørt i dag?



Aktivitetsforløb 12: Kongens efterfølger (læringsstige)

Ordforråd

Sværere:

Forudsige: Hvorfor tror du der er en *dørkarm* rundt om døren?

Generalisere: Hvad kan man ellers bruge et *bord* til end at sidde og spise ved?

Argumentere: Hvorfor er den en god idé at have en *vindueskarm*?

Nemmere:

Give svaret: *Dørkarmen* er med til at holde døren på plads. Hvad er *dørkarmen* med til at gøre?

Hjælpes ad: Skal vi hjælpes ad med at sige nogle af de ting som vi mødte ude i junglen?

Begrænse valg: Satte vi os under *bordet* eller under *stolen*?

Narrative kompetencer

Sværere:

Forudsige: Hvad tror du der var sket med os hvis vi ikke var kommet i skygge for solen ude i ørkenen?

Generalisere: Hvad for nogle dyr tror der kan leve i ørkenen hvor det er meget varmt?

Argumentere: Synes du at vi havde en god tur i ørkenen? Hvorfor?

Nemmere:

Give svaret: Fordi solen skinnede så meget, var vi nødt til at komme i skygge under *bordet*. Hvor var det vi kom i skygge?

Hjælpes ad: Skal vi hjælpes med at sige nogle af de ting vi gjorde på turen hjem fra ørkenen?

Begrænse valg: Hvad var det for et hemmeligt sted vi gik igennem? Var det *dørkarmen* eller *vindueskarmen*?

Aktivitetsforløb 12: Kongens efterfølger

Læringsdomæne 1: ordforråd

Læringsmål 1: at forstå og bruge mindre typiske navneord (ord for ting)

Målord: *bord, vindueskarm, dørkarm, væg, skammel*

Læringsdomæne 2: narrative kompetencer

Læringsmål 2: at kunne finde og beskrive en eller flere vigtige begivenheder i en historie

Aktivitet: _____ →	Du kan sige:
Syng <i>Fart på sproget</i> -sangen	... og i dag skal vi lege kongens efterfølger og lære nye ord
Rundkreds. Introducér aktivitet. Kuffert	Hvem kigger i kufferten? Vi leger kongens efterfølger. Vi skal finde hjem fra ørkenen
Sæt børnene på række. De mindste først	Vi skal finde hjem fra ørkenen Kongen går forrest Fem børn prøver at være konge
Sæt aktivitet i gang. Gør den livlig ved at skynde på børnene, sige dyreløde osv.	Under bord – solen Rør ved vindueskarm – farlige dyr Bank tre gange på dørkarm – hemmelig åbning Gå langs væg – klippemur Uden om skamler – store sten
Få børnene til at genfortælle historien om hvad der skete. Brug målord og inddrag læringsstigen	Hvem kan fortælle hvordan vi kom hjem? Hvad skete der?
Opsummér og slut med <i>Fart på sproget</i> -sangen	Hvilke ord har vi hørt i dag? Hvad har vi lavet?

