

Forslag og idéer til sproglege og bogstavindlæring

Af Gitte Skyum Kjøge

Sprog er ikke bare indhold, det er også form og lyd. Der er mange metoder og midler til at åbne børnenes øjne for alle facetterne. Filttæppet er et godt bud til varierede indgangsvinkler, hvor børnene bruger flere sanser. Dyrene er de samme, som bliver brugt i »Hit med lyden«. Flere af forslagene og idéerne er også hentet fra dette materiale.

Sproglegene til tæppet er inddelt i to kategorier: begrebsindlæring og bogstavkendskab.

Fra tæppe til begreber

Samtaleoplæg

- Mon nogle af dyrene har en rød trøje på?
- Gad vide om der er nogle, der har skjorte på?
- Anne har kjole på – er der mon nogle af dyrene, der har kjole på.
- Hvem af dyrene har de største ører?
- Hvorfor er det godt at have store ører?
- Kan I finde et dyr, der har kasket på?
- Hvad kan man ellers tage på hovedet? (hat, tørklæde osv.)
- Hvordan ser dyrenes fødder ud?
- Hvem har klør?
- Klipper dyrene negle?
- Renser de deres negle?
- Hvad spiser de forskellige dyr?
- Hvilke dyr lever i Danmark i naturen?
- Samtal om husdyr/vilde dyr/fugle/fisk.
Kender I navnene på nogle andre husdyr/fisk osv?
- Tæl dyrene
- Tæl de røde bogstaver
- Tæl dyr med hale
- Jeg tænker på et dyr, der kan lide at svømme, gæt hvilket dyr det er
- Jeg tænker på et dyr, der har en istap på hovedet, og den begynder med samme lyd/bogstav som Isabella
- Samtal om han/hun/den/det.
Hvilke dyr på tæppet er en hun/han?
Hvordan kan vi se det?
- Placer dyrekortene fra »Hit med lyden« i de rigtige felter



Fra tæppe til bogstaver

Forslag til lege

- Læg et A4 papir over et af dyrene. Gæt hvilket dyr og hvilket bogstav, der gemmer sig under papiret. Vis mere og mere af dyret indtil børnene har gættet det
- Twister: Skriv på forhånd små motoriske opgaver på nogle kort. Børnene trækker på skift et kort og udfører opgaven som f.eks at stå med venstre fod på Futte Flodhests lyd/bogstav og højre fod på Anton Abes lyd/bogstav
- Små hoppeopgaver: Du skal hoppe ind på Mille Mus, hop hen på Gumle Ged. Barnet bestemmer selv, hvor det vil hoppe hen. De andre børn benævner dyrets navn/bogstavet/lyden/håndtegnet (fra »Hit med lyden«)
- Kast på skift en ærtepose ind på tæppet. Hvilket bogstav lander posen på? Hvad hedder dyret /bogstavet over/under/ved siden af?
- Syng alfabetsangen, mens et barn går på felterne
- Samtal om lineskift (det øver også læseretning)
- Barnet hopper ind i forskellige felter. Den voksne/børnene siger bogstavets lyd/navn
- Skriv bogstaverne af på papir/tavle

Sproglege med bogstavkort og skumbogstaver

Brug bogstavkortene fra »Hit med lyden«. Træk et kort og læg det i det rigtige felt. Vend kortene om.

- Hvad hedder bogstavet?
- Hvordan lyder det?
- Hvem hedder noget, der begynder med bogstavet?

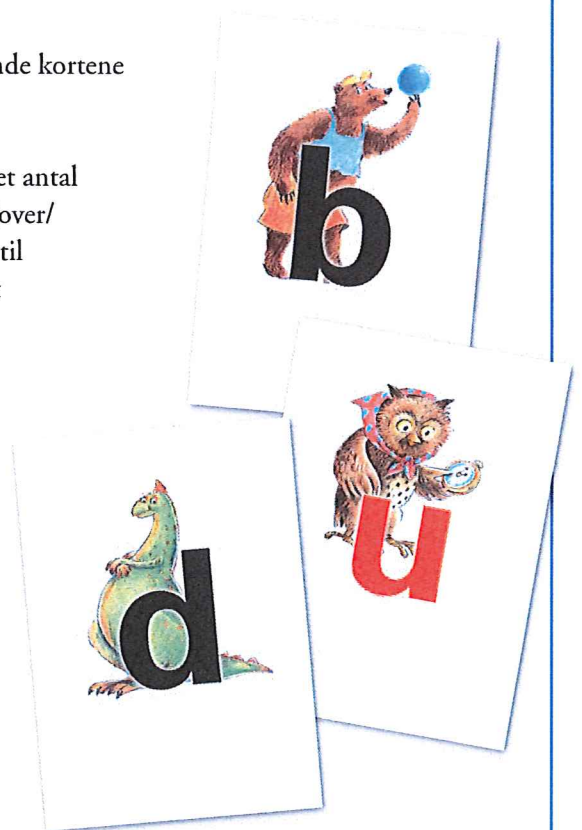
Læg bogstavkortene forskellige steder i rummet. Børnene skal finde kortene og lægge dem i de rigtige felter.

Børnene får på skift en opgave. Den voksne har på forhånd lagt et antal bogstavkort ud i rummet og har bestemt, hvor kortet skal ligge (over/under/ved siden af dyret i feltet). Et af børnene skal f.eks gå hen til vinduet, finde bogstavet og komme tilbage. Legen varieres ved at bruge forskellige kort (store/små bogstaver).

Samtal med børnene om hvordan bogstaverne ser ud, hvordan de lyder, hvilke ord der begynder med bogstaverne.

Bogstavkortene er gemt i lokalet. Børnene skal finde bogstavkortene og lægge dem i de rigtige felter.

Lav en pose med skumbogstaver. Børnene trækker på skift et bogstav og lægger det på tæppet. Bogstavets navn og lyd benævnes.



HIT MED TÆPPE – *den rene leg*

Leg med navnekort

Læg børnenes navnekort i feltet med barnets begyndelsesbogstav. Læg dem i felterne med bagsiden op. Vend kortene på skift og lad børnene gætte, hvis kort det er. Barnet går ind i det felt, hvor dets begyndelsesbogstav er, og hopper/går sit navn.

Sig bogstaverne i barnets navn. Barnet hopper fra felt til felt.

Træk et navnekort. Hop bogstaverne. Hvis navn er det?

Træk et navnekort. Læg kortet på begyndelseslyden med bagsiden op. Gæt hvis navn det er.

Poselege

Lav en pose med forskellige ting og træk en ting ad gangen. Benævn tingen. Hvilken lyd begynder det med? Læg tingen i det rigtige felt.

Børnene skiftes til at kaste en ærtepose ind på tæppet. Hvilket bogstav lander den på? Er der nogle af børnene, der begynder med lyden/bogstavet? Er der nogle, der har lyden/bogstavet i sit navn.

Den voksne har alle børnenes navnekort i en pose, trækker et kort og lægger en ting ved de bogstaver, der er med i barnets navn. Børnene skal gætte, hvis navn det er.

Kast en rispose og find ting/dyr der begynder med den lyd, risposen lander på.

Sange

Syng Alfabetsangen mens et barn går, hopper, slår eller peger på felterne.

Et barn danser rundt på tæppet, mens de andre børn sidder rundt om tæppet. Alle synger: »Hvad kan man købe i din butik?« Når verset slutter, står barnet på et bogstav. Find noget der begynder med bogstavet.

Børnene benævner én efter én et bogstav og stiller sig på bogstavet.
Til sidst står alle børn på tæppet.

Tøjdyr

Anskaf dyrene som tøjdyr.
Sæt dyrene i de rigtige felter.
Bagefter skal dyrene bytte plads, så børnene kan sætte dem tilbage til deres eget felt.



HIT MED TÆPPE – *den rene leg*

Farver

- Hop på farverne (gul, rosa, lysegrøn, lyseblå)
- Tæl de røde bogstaver
- Tæl de blå bogstaver

Ordkort

Børnene hører en historie. De vælger et ord fra hver side. Den voksne skriver ordet på et ordkort og lægger kortet ved det bogstav, som ordet begynder med.

Lydrette ord og lydforbindelser

- Hop små lydrette ord (si, so, sy, is)
- Et barn står på en konsonant. F.eks »p«. Et andet barn hopper på vokalerne. Mens barnet hopper siges den lydforbindelse, der opstår (pi, pa, py.....)
- Læg udvalgte ting i en pose. Træk en genstand ad gangen. Hvilket dyr begynder med samme lyd? Placer dyrene på den korrekte lyd
- Placer forskellige ting på den korrekte lyd
- Placer vildkatbrikker på den korrekte lyd
- Et af børnene hopper på lydene efter »ordre« fra et andet barn eller en voksen
- Et barn eller voksen siger en lyd, bagefter skiftes børnene til at slå på den korrekte lyd med en fluesmækker
- Den voksne siger et navnet på en ting, og børnene går hen til lyden
- Børnene hopper deres egne navne

Lege med terninger

- Kast en terning med de fire bundfarver. Barnet hopper/går til den rigtige farve og siger dyrets navn
- Kast en terning med tal. Barnet tæller øjnene og går/hopper til nyt felt, siger navnet på dyret og en ting, der passer til dyret



