



TITEL: Honningkagemanden

FORFATTER: Anne Lindhard (genfortælling)

ALDER: 1- 3 år

FOKUSORD:

Honningkagemand, ovn, kone, snude, ræv, løbe, råbe, å

Ordkort: Skriv fokusord på ordkort og brug dem aktivt i legen sammen med bevægelser og legetøj. Børnene vil snart kunne genkende, hvad der står.

FLERE ORD, I kan snakke om efterhånden og når relevant:

Ligheder (synonymer): kone/dame/kvinde, løbe/rende, spise/æde, råbe/skrige, snude/næse/tud

Modsetninger (antonymer): kone/mand, åbne/lukke, våd/tør, gå/løbe, råbe/hviske

Forholdsord: efter, ved (siden af), på

Bøjninger mm.: sprang/springe, løb/løbe

Sproglige vendinger o.lig.: "løbe sin vej"

SPØRGSMÅL

Læs om at stille gode spørgsmål under afsnittet "Introduktion til dialogisk læsning".

Eksempler:

- Hvem bager honningkagemanden? Hvem skal spise den?
- Hvem har smagt honningkager? Hvad smager de af?
- Hvem møder honningkagemanden først? Hvem kommer efter katten?
- Hvor møder honningkagemanden ræven?
- Hvad tror I, at ræven vil?
- Hvordan kommer ræven over åen?

Spørg også til selve bogen / historien, fx: Var der noget, I godt kunne lide ved historien? Var der noget, I ikke kunne lide? Var der noget, der undrede jer?

HUSK! Følg altid barnets/børnenes interesse - følg nysgerrigt op på deres kommentarer til historien med relevante kommentarer og spørgsmål, der udvider emnet.

Fortsættes...

AKTIVITETSFORSLAG TIL BOGEN

Disse aktiviteter er udarbejdet, så de både passer til historien og understøtter læreplanstemaerne. Notér gerne selv flere - fx i skemaet med læreplanstemaer.

Kommunikation og sprog

- Læs bogen dialogisk - brug fx fokusord og spørgsmål her fra folderen.
- Tal om forholdsord som ud af, efter, foran, bagved, over, på, under...
- Sæt fagter på remsens ord og tal.

Natur, udeliv og science

- Besøg en å - hvad kan man lave her?
- Snak om egenskaber ved de forskellige dyr i historien - kat, hest, ræv.
- Find ting, der er våde og ting, der er tørre.
- Læg en honningkage (eller småkage) i vand og se, hvad der sker.

Krop, sanser og bevægelse

- Leg historien ved at sætte passende bevægelser på folk/dyr/ting, mens I fortæller den.
- Find en sti at løbe på - løb foran og bagefter hinanden. Leg fangeleg.
- Læg honningkagemanden på ryggen, og se om I kan kravle med den.
- Leg soppeleg og mærk forskel på våd og tør?

Alsidig personlig udvikling

- Snak om at være sulten eller bange.
- Leg Kims leg med fingerdukkerne.

Social udvikling

- Øv jer i at hjælpe hinanden - fx med at flytte ting fra et sted til et andet.

Kultur, æstetik og fællesskab

- Bag honningkagemænd og pynt dem (se opskrift her i hæftet).
- Opfør historien som dukketeater eller teater med fingerdukkerne.
- Brug skabelonen på brunt pap og sy rundt, sæt knapper i som øjne (se idé her i hæftet).

SANGE, RIM OG REMSER, der passer til historien, fx :

- Syng "Honningkagen" (medfølger).
- Syng "Klappe-klappe kage" eller "Der bor en bager".
- Læs Halfdan Rasmussens remse "Røde ræv, røde ræv" (Eller hør via QR-kode).



MINI-QUIZ

Til de ældste børn kan I lege med små gåder som en slags quiz, fx:

- Hvem laver honning? *Bierne*