



<b>TITEL:</b>	Tommelise
<b>FORFATTER:</b>	H.C. Andersen – genfortalt af Clara Wedersø Strunge
<b>ILLUSTRATOR:</b>	Julia Gukova
<b>ALDER:</b>	4 - 6 år

### FOKUSORD:

Ønske, fe, tomme, nydelig, stikke af, åkande, flyde, oldenborre, forfrossen, lærd, forelske, sørge for, væve, svale

**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):** nydelig/smuk/skøn, grim/ækel, lærd/klog/vis, sørge for/passe/ordne/tage sig af/redde, ...

**Modsætninger (antonymer):** fe/heks, nydelig/grim, flyde/synke, ...

**Rim:** tomme/lomme/komme, tudse/studse, nød/blød/sød, svale/dale/male/tale

**Bøjninger mm.:** flyde/flød, stikke/stak/stukket, ...

### SPØRGSMÅL

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

### Eksempler:

- Hvor lang tror I en tomme er?
- Hvad er en fe? Er hun ligesom en heks?
- Hvilket slags dyr er en oldenborre, tror I?
- Hvorfor mon muldvarpen taler dårligt om det, han ikke kender?
- Kender I nogen, der har prøvet at redde nogen eller selv blive reddet?
- Hvorfor vil Tommelise ikke giftes med de andre og kun med englen/prinsen?

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 ord, der lyder ens, men betyder noget forskelligt (homonymer): svale (fugl/køle), tomme (længde/ikke-fyldte), gift (bryllup/giftig), bygkorn (kornsort/øjeonde), sørge/sørge for (sorg/pleje). Find selv flere.

### Natur, udeliv og science

- Tal om målestokke - gamle/nye. Brug tommestokken til at måle jer selv. Hvem er højest/lavest i tommer? Hvad er forskellen på tommer og centimeter? (for de ældste)
- Besøg en å/sø med åkander. Find fx ud af, hvilke ting, der hhv. kan flyde/synker.
- Plant blomsterfrø/(byg)kerner og se dem spire. Tal om korn og forskellige sorter.
- Find ud af mere om dyrene i eventyret - tudse, muldvarp, mus, svale, oldenborre.
- Tal om hvilke fugle, der tager på træk - og hvilke der ikke gør. Og hvorfor.

### Krop, sanser og bevægelse

- Hop som en tudse, flyv som en svale/oldenborre, kryb sammen som en mus, grav som en muldvarp. Brug også yogaremserne, der følger med.
- Lav byggrød eller perlebyg og smag på det. Smag også på valnødder.
- Leg "blinde" muldvarpe, fx med bind for øjnene og mærk på ting, som I skal gætte.
- Lad ét barn sidde på et tæppe og blive trukket rundt som på et åkandeblad.
- Lyt til eller mærk jeres hjerter - tal om alt fra pulsslag til hjertesorg.

### Alsidig personlig udvikling

- Tal om, hvordan det mon er at bo i mørke.
- Leg historien - enten med rollefordeling, eller hvor alle spiller alle roller.

### Social udvikling

- Leg (dyre)hospital og hjælp fx bamser med at komme på vingerne/benene igen.
- Lad børnene trække hinanden rundt på et tæppe.
- Tal om hvilke pligter Tommelise har, og hvordan hun er taknemmelig ift. musen.

### Kultur, æstetik og fællesskab

- Læs andre eventyr af HCA og tal om, hvem han er. Læs Tommeliden (Grimms eventyr).
- Lav små vugger ud af valnøddeskaller eller åkander ud af pap/papir/servietter.
- Prøv at væve - med hør, garn, stofrester, mm.

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

- Syng "Heksemutter lod en tudse", "Tommelise var et ønskebarn" eller "Tommelise, Tommelise" (alle medfølger).
- Syng "I en kælder sort som kul ..." (evt. 1. vers) eller "Bim Bam Busse...".

### MINI-QUIZ

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

- Hvilken mus har ingen ben? *Computermus*