

I denne **folder** får I forslag til, hvilke ord, spørgsmål og aktiviteter, I kan inddrage i den dialogiske læsning af bogen. Find mere information om, hvordan I læser dialogisk i folderen "Introduktion til dialogisk læsning".

## ORD

**Fokusord:** tube, rød, gul, blå, grøn, billede, trampe, male, rulle, kunst, lærred

Flere ord, I kan snakke om efterhånden og når relevant:

**Ligheder (synonymer):** rulle/trille, trampe/stampe, flot/pænt/fint

**Modsætninger (antonymer):** svært/let, op/ned, grimt/flot, rejse op/lægge ned

**Rim:** Mimbo/Jimbo, maler/taler, Mumbo/Jumbo,

**Bøjninger mm.:** glider/gled, falder/faldt, låner/lånte, tager/tog, ruller/rullede

**Sproglige vendinger o.lign.:** "ikke nok", "låne", "godt nok"

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

## SPROGLEGE

- Læs bogen dialogisk – brug fx fokusord og spørgsmål her fra folderen.
- Tal om udsagnord og deres bøjning: rulle, sprøjte, skyde, snorke, glide og trampe/tramper/trapede, skyde/skyder/skød, osv.
- Tal om lydordene i bogen "vruum", "splat", "plask" og find selv på flere
- Tal om tillægsordene i bogen – både de enkle (sur, flot, fint, mm. ) og de svære (chokerende, farlig, ligeglade)
- Læs andre bøger om Mimbo Jimbo.

## SPØRGSMÅL

Til de yngste er det god ide at stille spørgsmål til de enkelte sider/opslag. Til de ældste kan I starte med at tale om, hvem/hvad historien handler om. Undgå testspørgsmål og ja/nej-spørgsmål, og stil i stedet "undre-spørgsmål".  
**HUSK!** *Hvad/hvem/hvor er lettere at svare på end hvordan/hvorfor/hvornår*

### Eksempler:

- Hvad prøver Mimbo Jimbo at lave?
- Har I selv prøvet at gøre noget, der ikke blev ordentligt?
- Hvilke farver dukker frem, når Mimbo Jimbo blander maling?
- Hvad kan man ellers bruge til at male med?
- Hvad synes I om Mimbo Jimbos maleri?
- Hvilke steder kan man se kunst?
- Hvornår skal man huske at vaske hænder?

I kan også spørge 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 børnenes interesse – følg nysgerrigt op på deres kommentarer til historien med relevante kommentarer og spørgsmål, der udvider emnet.

## BØRNEQUIZ

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

- Hvad kan en mus trække lige så godt som en elefant? Vejret!

## SANGE, RIM OG REMSER

Brug sange, rim og remser, der passer til historien, fx :

- Syng sange, der passer til historien: "Dyrene i Afrika", "Mon du bemærket har ...", "Elefantens vuggevise"
- Brug Halfdan Rasmussen-remsen "Kanonkongen Knold"

## AKTIVITETER

Disse aktiviteter er udarbejdet, så de både passer til historien og understøtter de øvrige læreplanstemaer og digitale kompetencer. Notér selv flere i skemaet.

### Krop, sanser og bevægelse

- Efterlign Mimbo Jimbo ved at trampe, rulle, skyde bolde, osv.
- Mal med fingermaling.
- Leg kluddermutter.
- Vask hænder og snak om hvorfor vi skal huske det? Og hvorfor vi vasker os?

### Alsidig personlig udvikling

- Hvordan kan man mærke, at man er tilfreds/utilfreds med noget?
- Udstil/fremvis malerier for hinanden – lad børnene fortælle, hvad de er tilfredse/ikke tilfredse med ved deres egne værker.

### Social udvikling

- Mimbo Jimbo "låner" Fredes bil – hvad vil det sige at låne? Øv jer i at låne ting af og til hinanden.
- Hvad mon får Mimbo Jimbo til at træde i bananen, da han er sur?
- Anmeld hinandens tegninger/malerier – find positive ting at sige om dem.

### Natur, udeliv og science

- Find alle dyrene i bogen – kender I dem? Hvad ved I om dem?
- Bland farver – fx vand med frugtfarve – se hvad der sker.
- Tril forsk. ting ned af en bakke og se, hvad der triller bedst. Sæt evt. andre ting op, som I skal vælte (spande, dukker, skamler, osv.). Snak om hvilke ting, der vælter let/ikke så let – og hvilke ting der er gode til at vælte andre.

### Kultur, æstetik og fællesskab

- Tag på museum og se på kunst ... I kan evt. anmelde de værker, I ser, med fx 1-5 elefanter/stjerner/bananer. Hvad kan man ellers se på museer?
- Lav jeres egne malerier med tennisbolde, plastikdyr ... eller andre sjove ting.
- Mal et "stærkt/farligt/chokerende/vildt" billede. Hvordan ser det ud?

### Digital dannelse

- Kig på billeder af kendte kunstværker



## BOGFOLDER



**TITEL:** Mimbo Jimbo laver kunst

**FORFATTER:** Jakob Martin Strid

**ALDER:** 2-4 år