

# Find ABC

## LEGEN

Denne leg handler om genkendelse af lyde og brugen heraf. Børnegruppen skal på skift fortælle hvilket bogstav et ord starter med og så finde et ord med et andet givent bogstav.

### TRIN FOR TRIN

1. Kortene med bogstaver og tegn fordeles på jorden/gulvet
2. Børnene inddeles i to lige store grupper, som skal stille sig bag keglene i rækker
3. Du skal først gennemføre banen, for at vise børnene hvad legen går ud på
4. Barnet løber/hopper/kravler fra rækken hen til den voksne og får vist et billedkort. Hjælp barnet med at høre første lyd i ordet (aaa – abe)
6. Barnet løber herefter ud og finder det bogstav som figuren på billedet starter med og løber tilbage til den voksne
7. Bogstavkortet godkendes af den voksne og de andre børn, og den voksne tager kortet
8. Barnet giver den næste i køen en high five og stiller sig bagerst i køen
9. Legen fortsættes fra punkt 4
- 10 Legen slutter enten når alle bogstaver er taget, den bestemte tid er gået eller alle børnene har været igennem en eller flere gange

## VARIATIONER

- I stedet for billeder kan kun stå et skrevet ord

## LEGEN TRÆNER BØRNEENS

- Fonologiske kompetencer. Børnene skal forme og udtale en lyd
- Samarbejdsevne (Inklusion), da alle er med til at gøre det samme og få legen til at køre
- Forestillingsevne. Børnene skal, så at sige, kunne forestille sig en lyd, og så koble denne på en genstand, et dyr eller andet.

## TIPS

Aldersgruppen kan finde denne leg besværlig. Gør derfor gerne hvad du kan for at overgøre din mimik ved udtale af ord og bogstaver. Bogstaverne, særligt konsonanter, kan med fordel præsenteres både ved navn og lyd.

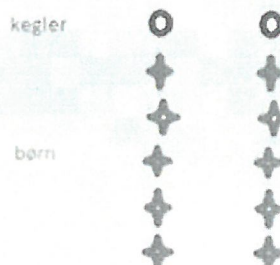
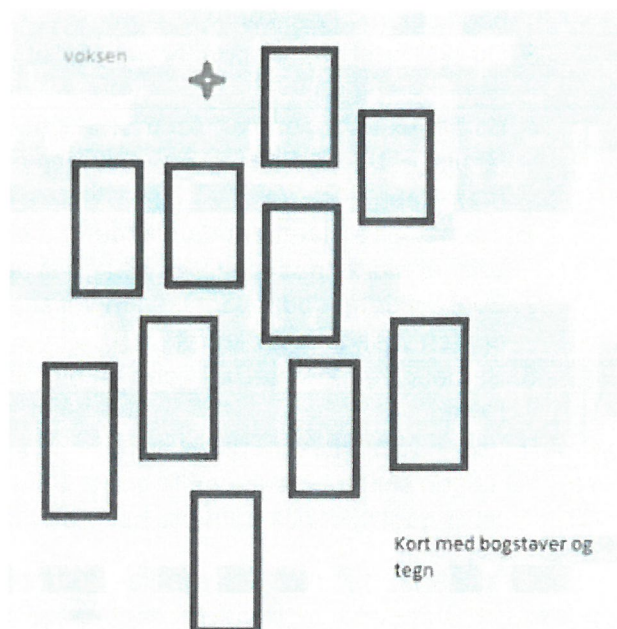
## MATERIALER

Kegler  
En spand  
Kort med bogstaver og tegn på til at ligge på jorden

## TEGNLISTE

AB  
CD  
EF  
GH  
IJ  
KL  
MN  
OP  
QR  
ST  
UV  
WX  
YZ  
Æ Ø  
À

## OPSTILLING



# SPROG FITNESS

## VEJLEDNING

# DYREPASSER, HVOR HØJT ER HEGNET

Børnene er i zoologiskhave, og er på mystisk vis kommet på den forkerte side af hegnene. Dyrene vågner snart, og kommer ud i indhegningen. Vi skal skynde os at få børnene ud på den rigtige side af hegnene.

### TRIN FOR TRIN

1. Børnene står på den ene side af de 5 hegn. Dyrepasserer står på den anden.
2. Børnene råber: "Dyrepasser, Dyrepasser, hvor højt er hegnet?".
3. Dyrepasserer svarer: "Hegnet er X meter højt!".
4. Børnene spørger: "Hvordan skal vi komme over?".
5. Dyrepasserer svarer: "I skal fx "Brøle som en løve".

Når børnene er kommet over alle 5 hegn, kan legen enten afsluttes eller gentages, hvis der er tid.

### VARIATION

Temaet kan varieres, og børnene kan være fanget i andet end Zoo, fx fængsel eller kongens have.

### MATERIALER

5-10 kegler til at være hegn. Keglerne sættes op i en række, med god plads imellem.

### FORSLAGSLISTE

- Sige som en slange.
- Hoppe som en kænguru.
- Hoppe som en kanin.
- Hoppe som en hare.
- Kvække som en frø.
- "Mæhe" som et får.
- "Bræge" som en ged.
- "Muhe" som en ko.
- Pruste som en hest.
- Snappe som en krokodille.
- Gøre som en elefant.
- Strække jer lange som en giraf.
- Logre med halen som en hund.
- Spinde som en kat.
- Gå som en kamelæon.

### DELTAGERE

Børn: 6-25

Voksne: 1-2

### HVAD STYRKES PRIMÆRT

- Semantisk netværk
- Receptive kompetencer

BIBLIOTEKERNES

Sprogspor

UCN



Aalborg  
Bibliotekerne

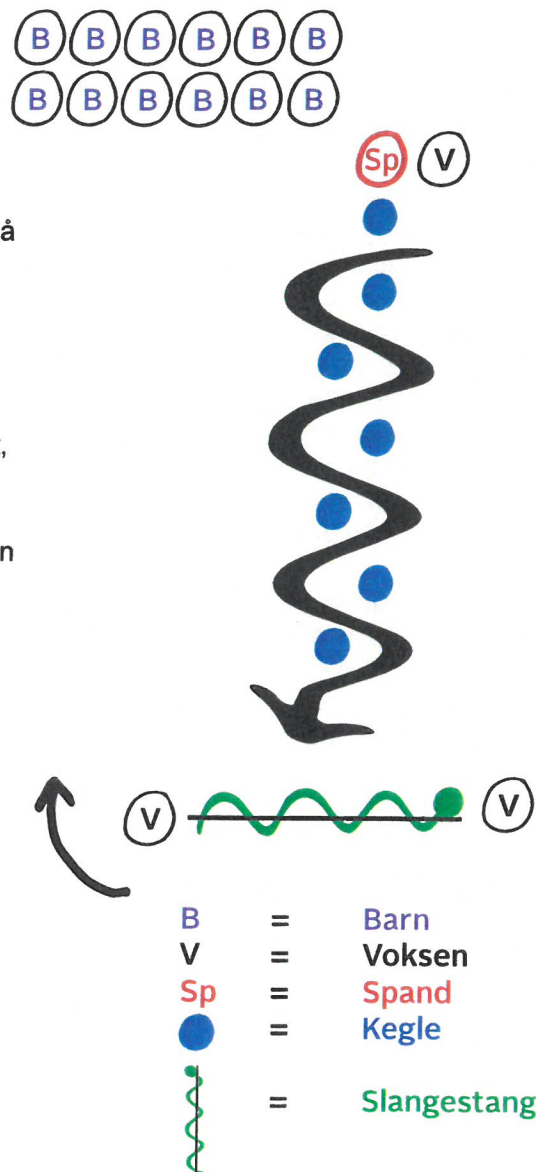


# Slangemor

## LEGEN

Børnene stiller sig op i to rækker. Forklar legen og sig slangerimet sammen med alle børnene inden legen går i gang. To børnene ad gangen går hen og trækker et billedkort, mens de går hen mod slangestangen, siger alle børnene slangerimet. Ved slangestangen skal børnene finde på rimord til det billedkort de har. Når slangestangen er høj nok går børnene under og de næste børn sendes afsted.

1. Opstil banen
2. Forklar legen
3. Sig slangerimet sammen med børnene
4. Få børnene til at stille sig i to rækker
5. De to, der står forrest går hen til ordspanden og trækker ét billedkort, vær sikker på at børnene ved hvad der er på kortet
6. Alle siger nu slangerimet, mens de to børn går/følger slangebanelen hen til slangestangen
7. Når rimet er færdigt og børnene er nået hen til stangen skal de to børn rime på det ord, der er på billedkortet
8. Hver gang børnene siger et ord, der rimer på billedkortet, skal slangestangen løftes
9. Når slangestangen er høj nok til at børnene kan komme under, skal de gå under slangestangen og hen bag i køen igen
10. De næste to tager et ordkort osv
11. Legen er slut når alle har prøvet, eller tiden er gået



## RIM

### Slangemor

*Hun spiser ord*

*Så læg dig på den kolde jord*

*Vær parat*

*Hun kommer snart*

*For Slangemor er fuld af fart*

## VARIATIONER

- Sværere ord at rime på. Banens størrelse
- Hvor meget løfter slangestangen sig ved hvert rim.
- De to børn skal holde fast i hinanden hele vejen igennem banen
- Der udføres en fysisk aktivitet igennem banen
- Der kan indføres en aktivitet til de ventende børn

## LEGEN TRÆNER BØRNEENES

- Sproglig opmærksomhed og sprogforståelse gennem vekslen mellem reelle ord og vrøvl ord
- Artikulation: Udtalen trænes yderligere ved rim og remser, da denne ofte tydeliggøres
- Prosodi. Da rim træner rytmen i sproget
- Fysik/grovmotorik ved slalom løb og anden fysisk aktivitet

## ORDLISTE

### *Simple rim*

FÅR Hår, lår, kår, mår, sår, går  
LØG Røg, møg, høj, bøj, tøj  
KØD Blød, død, sød, mød, lød  
KO So, sko, lo, bo, slog  
KAT Hat, bat, lad, skat, mat, slat  
AND Mand, tand, spand, sand  
MAD Bad, ad, sad, red, gad  
IS Fis, gris, spis, flis  
MUR Sur, bur, lur, kur, skur  
TOG Bog, kog, lov, klog, sprog  
MUS Hus, lus, sus, brus, rus,  
TAG Flag, bag, dag, fag, sag  
SOL Stol, idol, kohl, pol  
SKE Ble, fe, se, måske  
ÆG Skæg, klæg, anlæg, læ  
ØRN Bjørn, børn, tørt, tjørn  
PIGE Stige, lige, snige, tie, hige  
KLUD Tud, skud, hud, bud, ud

### *Enderim - sværere*

ÆLLE Fælde, smælde, Bælle, Fortælle  
KERNE Fjerne, gerne, lanterne  
SKØJTE Fløjte, heute, leute, trøjte, sprøjte  
DANSE Sanser, lanse, skanse, svanse  
TASKE Vaske, Maske, pjaske, klaske  
SPISE Grise, fise, Lise  
LEGE Pege, stege, feje, seje, meje  
LÆRE Pære, sære, gære, færre, bære  
SKUDE Klude, tude, knude, pude, ud

## FYSISK AKTIVITET

Lad børnene gennemfører banen baglæns  
gadedrengehopp  
sideløb  
krabgang  
hop  
snurre rundt

# SPROG FITNESS

## VEJLEDNING

# MIMIK MAKKER

### TRIN FOR TRIN

1. Udtrykskort uddeles til alle børnene.
2. Børnene kigger på deres kort og laver samme udtryk som på kortet.
3. Billedkortet vendes med billedsiden ind mod kroppen, så de andre børn ikke kan se billedet.
4. Børnene leder nu efter en der laver samme udtryk som dem selv.
5. Når de finder deres makker, kigger de om de har samme billede.
6. Hvis de har samme billede har de gennemført legen, hvis ikke leder de videre.

### MATERIALER

Billeder, 2 af hver, af mennesker der udviser forskellige tilstande/sindsstemninger  
Fx glad, sur, ked af det, overrasket osv.

### VARIATIONER

- 2 børn skal sammen finde de børn, hvis udtryk er magen til hinanden.
- Man kan finde et barn der laver det modsatte af sig selv i stedet for det samme.

### DELTAGERE

Børn: 8-24

Voksne: 1

### HVAD STYRKES PRIMÆRT

- Perceptuelle-motoriske færdigheder
- Mimik

BIBLIOTEKERNES

Sprogspor

UCN



Aalborg  
Bibliotekerne





# SPROG FITNESS

## VEJLEDNING

# BOGSTAVSTAFET

### TRIN FOR TRIN

1. Bogstaver/symboler/tal fordeles på jorden.
2. Start med at fortælle historien nedenfor.
3. Børnene inddeles i 2 hold, der stille op på to rækker.
4. De skal nu komme fra punkt A (rækken) til punkt B (bogstavblandingen) og må hente ét bogstav fra alfabetet. De må gå, løbe, kravle, hoppe etc. (den voksne vælger).
5. Når man er kommet tilbage til rækken, gives der en high-five til næste barn i rækken, før dennes tur starter.
6. Der kæmpes om at få alle bogstaverne i alfabetet ned til rækken på kortest tid.
7. Til sidst tælles der, hvor mange korrekte bogstaver der er fundet og der tages en snak om hvilke der ikke er bogstaver.

### VARIATION

Børnene skal hente bogstaver til at danne et bestemt ord eller hente forudbestemte bogstaver.

### MATERIALER

Bogstaver fra det danske alfabet samt en masse fremmede bogstaver/tal eller symboler, et på hvert stykke papir.

### DELTAGERE

Børn: 6-24

Voksne: 1-2

### HVAD STYRKES PRIMÆRT

- Bogstavgenkendelse
- Grovmotorik

### FORHISTORIE (RIM) TIL BOGSTAVSTAFET

Hej! mit navn er postbud Tud!  
Jeg bringer pakker ud,  
Breve i stakker så store  
Bogstaverne I skal opspore  
Der hvor brevet skal hen  
Jeg ofte møder en ny ven  
Det forfærdeligste er sket  
En storm aldrig så stor er set  
Den blandede alle bogstaverne rundt  
Så nu gør det helt ondt  
Breve og pakker er ikke på plads  
Nogen er fløjet helt til Bajads  
Så Jeg har brug for hjælpen jeres,  
Så breve og pakker får pladsen deres.  
Find alle bogstaverne der  
Så hele alfabetet samles her  
Tag ikke fejl af tal og tegn  
Som bare ligger helt i vejen  
Jeg et postbud igen bliver  
Glad breve og pakker giver

Historien om postbud Tud kan også genfortælles uden at rime, såfremt man bedre kan indleve sig i fortællingen uden rim.

BIBLIOTEKERNES

Sprogspor

UCN



Aalborg  
Bibliotekerne

