

PÆDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Udvikle forståelse for forskellige følelser.
- Genkende og udtrykke følelser.
- Øve kommunikation og social interaktion.
- Udvikle ordforråd gennem sprogstimulerende aktiviteter.



KNYTTET TIL LÆREPLANEN



Følelser på terning

Varenr. 144506

FAGOMRÅDE



Matematik Sprog Motorik

AKTIVITETSFORSLAG

Lær materialet at kende: Materialet består af 3 følelsesterninger, 2 karakterterninger, 1 aktivitetsterning og en plakat. Gennem leg med terningerne lærer børnene at genkende, navngive og udtrykke følelser. Terningerne har udtryksfulde ansigter og sjove karakterer, og på plakaten ses billederne fra de tre følelsesterninger med tilhørende følelsesord.

- Den **grønne terning** viser grundlæggende følelser: *glad, ked af det, drilsk, vred, elsket, bange*.
- Den **røde terning** viser følelser som: *rolig, skuffet, ivrig/forventningsfuld, utålmodig, selvsikker, nervøs*.
- Den **gule terning** viser følelser som: *ensom, taknemmelig, træt, overrasket, frustreret, håbefuld*.
- De to **karakterterninger** viser forskellige temaer: fantasifigurer, dyr og erhverv. **Aktivitetsterningen** har billeder, der illustrerer aktiviteter som at fortælle en historie, tegne eller spille en scene.

Tip: Når børn lærer at sætte ord på følelser, gætter de ofte på nærliggende begreber som fx *håbefuld* og *taknemmelig*. Hjælp dem blidt videre med spørgsmål som: "Pigen ser håbefuld ud, fordi hun smiler – men kan der være en anden grund til hendes smil? Kan du finde denne følelse på plakaten?"

Identificer og udtryk følelser: Start med plakaten og den grønne følelsesterning, som indeholder de mest genkendelige følelser. Når børnene bliver mere fortrolige, kan de røde og gule terninger introduceres. Den første spiller slår en terning og finder følelsen på plakaten. Tal sammen om, hvordan følelsen "ser ud" og "mærkes". Brug beskrivelser som: "Dette er følelsen *ensom*. En person, der er ensom, kan have lukkede øjne og en mund, der vender nedad." Lad børnene skiftes til at slå terningen og tale om følelsen, den viser. Opmuntr til at bruge mimik og bevægelser for at vise følelserne og tal om, hvordan man mærker dem i kroppen. Stil spørgsmål som: "Hvordan ser man ud, når man er glad?" "Har du prøvet at føle sådan før?"

Brug aktivitetsterningen sammen med følelsesterningerne: Find papir og blyanter frem, og hav plakaten tæt på som reference. Start med at slå aktivitetsterningen for at finde ud af, hvilken type aktivitet der skal udføres (fortælle, tegne eller spille). Lad derefter børnene slå en følelsesterning og udføre aktiviteten ud fra den følelse, terningen viser. Når alle har prøvet, kastes terningerne igen, og en ny aktivitet vælges. En variation er, at hver spiller slår både en følelsesterning og aktivitetsterningen direkte efter hinanden og udfører sin egen kombination

Gæt følelsen: Et barn slår en følelsesterning uden at vise resultatet til de andre. Barnet viser derefter følelsen med ansigt eller krop, mens de andre gætter, hvilken følelse der bliver vist.

BEGREBER

følelser, ordforråd knyttet til følelser, karakterer, erhverv, fortællinger, rollespil, udtrykke sig, lytte

TIPS OG IDEER

Udvid arbejdet med følelser: Tag de tre følelsesterninger, karaktersterningerne, aktivitetsterningen og plakaten frem. Vælg en følelsesterning og en karaktersterning til hver runde. Slå derefter aktivitetsterningen for at vælge aktivitet (fortælle, tegne eller spille). *Tip:* Aktiviteten *spille* er mere udfordrende og egner sig bedst, når børnene allerede er fortrolige med at udtrykke følelser. Start derfor med at fortælle historier eller tegne. Den første spiller slår en følelsesterning og en karaktersterning. Herefter fortæller, tegner eller spiller deltagerne ud fra kombinationen. Stil vejledende spørgsmål: "Hvordan ser din karakters ansigt ud, hvis den føler sådan?" "Hvad gør kroppen, når man er overrasket?" "Hvordan ser en træt trolde ud?" Fortsæt, indtil alle børn har haft tur.

Træn historiefortælling: Lad børnene slå to følelsesterninger og én karaktersterning. Øv på at fortælle en historie, hvor karakteren oplever en følelsesmæssig forandring. Fx: "Troldemanden følte sig utålmodig, mens han ventede på sin ven. Da venen kom, blev han glad." Med ældre børn kan aktiviteten udvides ved, at historierne skrives ned.

En variant er at lade to karakterer indgå – hver med sin egen følelse. Fx: "En vred frø møder en rolig astronaut. Hvad sker der så?"