Logopædisk værktøjskasse

© Ulla Lahti • logopedia.dk

Logopædisk værktøjskasse

ISBN: 87-991206-9-0
ISBN13/EAN:
9 788799 120697 >
Logopædisk værktøjskasse
12. udgave • forår 2018
Tekst: Ulla Lahti
Illustrationer: Ida og Ulla Lahti
Jon, Lars og Frits Falkenberg

Logopædisk værktøjskasse

Efter i mange år (siden september 2005) at have solgt næsten 900 eksemplarer af den *logopædiske værktøjskasse* er jeg i skrivende stund så heldig, at jeg er kommet på førtidspension. Jeg skal derfor ikke længere tjene på mit børnelogopædi-relevante arbejde, og bogen er derfor blevet elektronificeret og ganske gratis at nedhente og udprinte.

Hent den, del den, forbedr den, hvor du kan!

Ulla Lahti • logopedia.dk • Hillerød • 31. marts 2021

»**Logopædi**: Videnskab om og faglig omhændetagelse af det efferente talesprogs (dvs. taleproduktionens og tildels taleperceptionens) normale og forstyrrede funktioner.«

{17}

Det dokument, som du sidder med i hænderne lige nu, er en samling af lege og aktiviteter (markeret i marginen med •) til tale-/sprogbørn op til ca. 8-10 års alderen - krydret med alskens betragtninger og teoretiske overvejelser om blandt andet testning af og træning med disse børn (markeret med 🎓 i marginen og med * først i stikordsregistret). Hvert kapitel indledes med nogle generelle overvejelser - markeret med ⊙ i marginen.

Nogle af aktiviteterne er beregnet på, at du er alene med ét barn; andre er bedst, hvis flere børn deltager. Samlingen er på ingen måde udtømmende, og den indeholder både meget lette og meget svære aktiviteter, så forslagene er bestemt ikke lige gode til alle børn.

Aktiviteterne dækker fonologiske (fonetiske og fonemiske), semantiske, grammatiske (morfologiske og syntaktiske) og pragmatiske aspekter af det logopædiske arbejde med étsprogede, typiskbegavede og typiskhørende børn, for det er disse områder og disse børn, jeg har mest forstand på. Hovedvægten er lagt på de store børnehavebørn.

Mange børn med talesproglige vanskeligheder får også vanskeligheder, når de skal i gang med at tilegne sig skriftsproget. I denne bog finder du dog ingen vejledning i begynderlæse-intervention, hvorimod du kan finde en del, der handler om forudsætningerne for den første læseindlæring.

For nemheds skyld omtaler jeg børnene i hankøn - velvidende, at vi også arbejder med en del piger.

Jeg har udgivet første til tiende udgaver af værktøjskassen som 'rigtige', trykte bøger i hardback-indbinding.

Ellevte udgave er kun elektronisk i form af pdf-filer.

Værktøjskassen er skrevet til de (audio)logopædistuderende på Institut for Nordiske Studier og Sprogvidenskab på Københavns Universitet og på Institut for Sprog og Kommunikation på Syddansk Universitet i Odense. Jeg har tilstræbt at samle al den basale viden, jeg gerne selv ville have haft, da jeg stod som nyuddannet børnelogopæd i mit første job - det er mit håb, at også andre kan have glæde af den.

Eftersom jeg hele tiden blir klogere, kommer der også hele tiden småændringer og nye punkter med i værktøjskassen - og nogle punkter ryger ud af bogen. Fra og med 11. udgave betegner jeg logopædisk intervention som træning - og derfor også ind imellem logopæden som 'træneren'.

I referenceafsnittet har jeg angivet de artikler, bøger, tidsskrifter og internetsider, hvor jeg har fundet inspiration - udover min egen erfaring og opfindsomhed. En del af punkterne vil du også kunne læse på min blog *sprogkiosken.dk*.

Logopædisk værktøjskasse

Int*ernetlinkene har jeg forkortet, så de er anført uden http(s)://www - og de længere links har jeg forkortet til bit.ly-links. Henvisninger til referencer angivet i {}.

Allersidst efter stikordsregistret (fra side 328) er der et appendix til fri kopiering med alskens analyseskemaer.

Af pladshensyn ligger en masse kopisider med bl.a. spilleplader og -brikker på *logopedia.dk/kopisider* ... når der er en henvisning til kopisiderne, er det hér, du skal lede! *Logopædisk værktøjskasse* er delt op i følgende afsnit (der til dels overlapper hinanden):

Apps & internet	5	Hukommelse	159	Sange	230
Bogstaver	10	Kategorier	167	Semantik	238
Dataindsamling	17	Lydskelnen	175	Snakkelege	253
Farver	43	Læsning	186	Spil & lege	268
Finmotorik	49	Oralmotorik	196	Symboler	294
Fonemer	59	Pragmatik	198	Tal & mængder	298
Formopfattelse	99	Puste/suge	209	Tungegymnastik	314
Generelle betragtninger	106	Rim & remser	214	Referencer	316
Grammatik	142	Rum/retning	220	Stikordsregister	320
Grovmotorik	150	Rytmik	226	Appendix	328

»Det er jo ligegyldigt, hvad jeg skriver og finder ud af, hvis jeg ikke sørger for, at der kommer nogle efter mig, som er bedre end mig. Jeg skal vejlede folk til at tænke selv, og på den måde kan jeg gøre nytte for andre.«

{146}

Apps & internet

⊙ Der findes efterhånden rigtigt mange gode apps og internetsider, som du kan bruge i din praksis. Selv er jeg meget begejstret for den nemme adgang til effektiv vidensdeling, som nettet har udviklet sig til: Der er web-apps, blogs, sociale medier (fx facebook, instagram og pinterest), hjemmesider i så rigelige mængder, at udfordringen undertiden kan være at vælge fra i stedet for til.

Afspilning af lydfiler

På nettet er der myriader af gratisprogrammer, som du kan downloade og bruge til at afspille lydfiler med - fx når du har optaget en test med et barn og skal transskribere bagefter. Jeg bruger selv det program, der hedder VLC medieafspiller (bit.ly/1NzhgSG), fordi det kan alle de finurlige ting, jeg har brug for.

VLC medieafspiller kan:

- afspille både lyd- og videofiler
- afspille lydfiler optaget i Evernote
  - som er det program, jeg bruger til at optage i og tage alskens noter i (se indlægget om ”Indspilning af lydfiler” på side 6)
- vise tiden (altså hvor langt, jeg er kommet i filen, når jeg afspiller)
  - det smarte ved det er, at så kan jeg notere tiden og gå tilbage til lige dét tidspunkt igen, hvis jeg får brug for det
- hoppe tilbage i afspilningen
  - ofte har jeg jo brug for at høre det samme ord eller det samme fonem igen og igen og igen, for at være helt sikker på, hvad det er, barnet siger
- afspille med nedsat hastighed
  - sommetider kan det være fint at høre afspilningen bare lidt langsommere end ved normalt taletempo
  - vær bare opmærksom på, at hvis du afspiller meget langsomt, har det indflydelse på, hvordan vokalerne lyder
- styres vha. genvejstaster
  - min tålmodighed rækker ikke til at at sidde og forsøge at ramme rigtigt på en tidslinje med en mus (som man fx gør på YouTube)
  - hvis jeg skal styre tiden vha. mus, skal jeg også holde øje med det nøjagtige tidspunkt, jeg vil tilbage til - igen en hård belastning for min tålmodighed

VLC kan også en masse, som jeg ikke har brug for. På programmets hjemmeside står der bl.a. følgende:

»VLC medieafspiller er en gratis og open source medieafspiller, encoder og streamer lavet af frivillige (…). VLC (…) virker på stort set alle populære platforme og kan afspille næsten alle filer, CDer, DVDer, netværksstreams og andre medieformater!«

Genveje vha. taster er der heldigvis mange af i VLC medieafspiller. Jeg bruger de her:

- [alt ←] hop 10 sek. bagud
- hold alt-tasten nede og tryk på ← (ser ud som ▷ på mit tastatur …)
- [shift ←] hop 3 sek. bagud
- [mellemrum] pause / spil
- [-] afspil langsommere
- [+] afspil hurtigere

Hvis du vil se alle genvejstasterne, skal du gå ind i ‘Tools’ og dernæst vælge ‘Indstillinger’.

Apps

Tjek Maria Grundtvigs blog og især hendes liste over apps på minkusinemaria.dk … Listen blir jævnligt opdateret og indeholder kun gratis eller billige (max. 20 kr.) apps. Maria har også ofte blogindlæg om apps, så der er masser af inspiration at hente!

På Facebook er der adskillige grupper, der handler om apps, fx

- Apps til børn og voksne med specielle behov (on.fb.me/12yTenN)

Logopædisk værktøjskasse

- iTeach: Apps for the classroom (on.fb.me/14HJKoP)

Appshopper

Der er en myriade af apps, der ser interessante ud. Og masser af de apps, der findes, er noget bras. Så for at slippe for at købe en masse apps, som jeg så bagefter sletter, har jeg fundet en rigtig god gratis app - Appshopper.

Appshopper fungerer som en ønskeliste. App'en holder øje med, hvornår de apps, jeg har på min ønskeliste, blir sat ned i pris – og med lidt held kan jeg så erhverve mig dem ganske gratis. Eller i hvert fald til nedsat pris.

For at få fat i Appshopper, skal du gå ind på hjemmesiden (appshopper.com) og oprette dig som bruger (det kan du gøre både på din pc og på din ipad). Når du har gjort det, trykker du på det ikon øverst på siden, der forestiller en kasse med en pil op (det kan du kun gøre på din ipad). Vælg dernæst 'Føj til hjemmeskærm', og så får du et ikon, som du placerer, hvor du vil ha det.

Inde i selve app'en kan du søge på de apps, som du ønsker dig og klikke på 'Want it'-feltet. Når app'ens pris blir nedsat, får du en mail med besked, og så er det bare med at få fat i den.

Bogstavlyd

Center for Læseforskning på Københavns Universitet har lanceret en hjemmeside ved navn bogstavlyd.ku.dk. Her kan man se forbindelserne fra grafem til fonem - og fra fonem til grafem. Genialt!

Fra pin til opgaveark

Langt de fleste af de børn, jeg arbejder med, får førskoleopgaver med hjem som 'lektier'. Jeg har en stor samling af opgaver liggende i min Dropbox og efterhånden også en ganske velassorteret samling på Pinterest. Jeg opfordrer jævnligt forældrene til at gå på jagt efter online-opgaver, når barnet efterspør flere opgaver. Og jeg har set flere engelsksprogede vejledninger i, hvordan man kan bruge pins fra Pinterest som opgaveark på iPad - så hér kommer en vejledning på dansk!

1 Gå ind på Pinterest på din iPad og find en opgave-pin, som du vil ha barnet til at løse.
2 Åbn den pågældende pin og tryk på ikonet i nederste højre hjørne (det, der ligner en kasse med en pil op af), så blir skærmbilledet automatisk gemt i din foto-folder.
3 Hvis du vil klippe billedet til, så opgaven er 'ren', åbner du billedet i foto-folderen.
4 Vælg rediger og dernæst 'beskær/crop'. I hvert hjørne af billedet er der en lille kvadrat, som du kan hive i og dermed beskære billedet.
5 Når billedet er OK, trykker du på OK, og så er billedet i den nye version gemt i foto-folderen.
6 Nu har du et opgaveark klar til brug!
7 Åbn din tegne-app. Jeg bruger Draw free for ipad, for hér fylder reklamerne minimalt, og jeg kan bruge et hvilket som helst billede som baggrund - og det er jo dét, der er hele meningen!
8 Tryk allerførst på +, så kommer du ind til en blank side.
9 Tryk dernæst på billedikonet og vælg 'photo library background', så kommer du ind i din foto-folder.
10 Vælg dit billede, så har du det som baggrund for din nye tegning.
11 Tryk dernæst på penslen i marginen og vælg mellem 30 forskellige farver.
12 Vælg, hvor bred pensel barnet skal skrive med.
13 Så er I klar til at løse opgaven!
14 Når barnet har løst opgaven, trykker du på det ikon, der ligner et foto af et bjerg. Herfra kan du maile billedet til fx forældrenes email - eller du kan gemme det i din fotofolder.

Indspilning af lydfiler

Jeg indspiller lydfiler (typisk, når jeg tester et barn) med app'en Evernote. Evernote kan du lægge på din tablet, din mobiltelefon og din PC – og du kan åbne programmet fra en hvilken som helst internetopkoblet PC, hvis du ikke har adgang til din egen. Når du laver en note, en lydfil etc. på én platform, synkroniserer Evernote automatisk, så noten også ligger på de andre platforme, som du monne

Logopædisk værktøjskasse

have lagt app'en på.

Nedenfor følger en opskrift på, hvordan du kan bruge Evernote (på din mobiltelefon) som lydoptager:

- Gå allerførst ind i Evernote og opret en ny tekstnote.
- Nederst på det dropdownbillede, der kommer frem på skærmen, trykker du på mikrofonikonet nederst på siden, og optagelsen er i gang. Husk også lige at tjekke, at du har skruet helt op for lydstyrken, for ellers er der ikke meget at lytte på, når optagelsen er færdig!
- Når optagelsen er færdig, trykker du på færdig. Og dernæst på gem.
- Hvis du synkroniserer din kalender med Evernote (og vel at mærke har din kalender opdateret hele tiden), kommer Evernote selv med et forslag til titel på dine nye noter.

Se også punktet om "afspilning af lydfiler" (side 5).

Lav dine egne ebøger

I appen book creator er det nemt at lave egne ebøger/ibooks.

Jeg har fx lavet mig et par ebøger, som jeg bruger til at tjekke barnets fonologiske kunnen undervejs i et træningsforløb, hvor targetfonemerne er alveolærer, velærer eller /r/.

I den gratis version af Book creator kan du kun lave én bog, så jeg vil anbefale dig at købe app'en (den koster i nærheden af 40 kr), hvis du vil lave flere.

Fremgangsmåde for at flytte billedsamlinger fra boards på Bitsboard til ebøger:

1 opload billederne fra Bitsboard til Dropbox
2 åbn billederne i Dropbox og download dem til fotosamlingen på ipad'en
3 gå ind i Book creator og vælg et bogformat
4 skriv forsideteksten - og redigér den
5 klik på ⓘ og vælg baggrundsfarve/-struktur
6 importér de(t) billede(r), der skal være på forsiden - klik på hvert billede, så der kommer en blå kant udenom og tryk dernæst på ⓘ og redigér billedet
7 skriv den tekst, der skal være på billedet - klik på tekstfeltet, så der kommer en blå kant udenom, tryk på ⓘ og redigér
8 flyt rundt på billede og tekst efter behag - Book creator viser selv vha. tynde grønne linjer, når elementerne er i midten af siden, eller når de ligger på linje med et andet element på siden
9 klik på > og gå videre til næste side
10 gentag punkterne 5-9, til bogen er færdig
11 klik på 'pages'- så kommer du til en side, hvor alle bogens sider kommer frem i lille størrelse - og flyt rundt på siderne, hvis de er kommet i forkert rækkefølge
12 klik på én af siderne og dernæst på 'bibliotek'
13 redigér bogens oplysninger
14 opload bogen til iBooks eller Dropbox eller mail epub-filen til dig selv

Hvis du 'bare' vil lave en ebog, skal du lægge billederne i din fotosamling på padden og dernæst oploade dem til din ebog. God fornøjelse!

Links 1

Den australske SLP (Speech Language Pathologist) C Bowen har en fabelagtig hjemmeside {154}. Belav dig på at bruge mindst 1 time (eller mange), når du går ind og ser, hvad hun har fået skrevet ned - masser af links, masser af gode ideer og masser af konkrete oplysninger om sproglig udvikling og logopædi ... god fornøjelse!

Jeg kan varmt anbefale dig at tilmelde dig hendes 'phonological therapy'-gruppe på {24}. Her er der global vidensdeling på højt niveau og med megen entusiasme!

ASHA (The American Speech and Hearing Association) har en rigtig god hjemmeside, der er et besøg værd: {10}. Du kan søge på alle deres tidsskrifter på {99}. Den engelske forældreforening, Afasic, har ligeledes en interessant hjemmeside {3}.

På enchantedlearning.com er der masser af interessante opgaver. Tjek de mange gode tips på {153} - der er også en HJÆLP-funktion, hvor logopæder spørger om stort og

småt og får hjælp af andre logopæder.

Det samme er der på {154} ...

Links 2

- freedict.com - er et godt sted, hvis du har brug for at få oversat mellem en række sprog
- det samme er iate.europa.eu, hvor du ofte kan få endog ret mange forslag til oversættelse af givne termer

Lydbygger-webapp

Med inspiration fra Skov og Lomholt har jeg lavet en webapp, som du kan finde her [bit.ly/2P1ypSF - appen ska laves om til en række enkeltsider - ASAP!]

For hvert fonem kan du i app'en klikke dig videre til en oversigt med 1- og 2-fonemsord, der indeholder det givne fonem i enten ordinitial eller -final position. På den måde kan du ret hurtigt komme igang med at sekventiere fonemerne til små ord.

Alle ord i oversigterne er udtalt i løbende tale - dvs. korrekt men ikke distinkt - med Nordsjællandsk/Storkøbenhavnsk dialekt. Hvis du ikke er fra Nordsjælland eller Storkøbenhavn, vil der givet være nogle af ordene, som du (og de børn, du arbejder med) udtaler anderledes.

Læs ebøger på din pc

Ikke alle har en ipad. Så hvis man vil (eller er nødt til at) læse en ebog på en pc, må man gøre et par krumspring.

På en ipad bruger man appen ibooks til at læse ebøger (filer, der ender på .epub). Selv bruger jeg Digital editions fra Adobe til at læse ebøger på min pc. Du kan hente programmet kvit og frit på Adobes hjemmeside - klik på ikonet. Det har desværre ikke lige så mange features som ibooks, men det er helt hæderligt alternativ, synes jeg.

Oversæt

Arbejder du med børn, der taler flere sprog end dansk, kan du lege denne her oversætterleg med både dem og de børn, der 'kun' taler dansk.

Programmer, apps og hjemmesider, der oversætter fra ét sprog til et andet, blir ofte gjort til grin, fordi de stadig har svært ved at oversætte sætninger. Til den her leg er de dog helt OK.

Hvis I fx arbejder med farver, ber du programmet om at oversætte et farvenavn (rød, grøn, hvid etc.) fra dansk til kurdisk, somali, arabisk, finsk, polsk, albansk, urdu … og så ber du programmet om at udtale ordet. Spørg så børnene: »Hvem forstår, hvilken farve maskinen sagde?« Måske er der ingen af dem, der forstår ordet på udenlandsk, der kan den tilsvarende danske term, så derfor har du selvklart i forvejen sørget for, at de kan svare ved at pege på et billede af noget, der har den pågældende farve. Og så kan I tage jer en snak om, hvad den farven hedder på de forskellige sprog, som I kender. Inklusive dansk.

Udnyt det sjove, der kan opstå, hvis I opdager, at programmet oversætter forkert! Så må du få børnene til at lære dig de(t) korrekte ord på deres sprog.

Hvis I har et tema om kroppen, er det kropsdele, som du ber programmet om at oversætte og dernæst sige højt. Eller tøj. Eller handlinger man kan udføre med arme, hænder, ansigt, fødder.

Husk at bevæge jer rundt i flere ordklasser (både substantiver, adjektiver, verber, præpositioner, numeralier, pronominer), mulighederne er uendelige!

Pin en hel hjemmeside

Af og til vil jeg gerne pinne noget fra en side, hvor der ikke er billeder, der kan pinnes - eller hvor jeg ikke synes, de billeder, der er, er illustrative for det, som jeg vil pinne. Jeg bruger 2 forskellige add-ons: Shotpin (i chrome-browseren) og Page2images (i firefox-browseren).

Shotpin

I chrome-browseren kan du bruge Shotpin. Gå ind i googles webstore under apps, søg efter Shotpin og tilføj programmet til din browser. I øverste højre hjørne vil du nu se et lille tegnestift-ikon. Gå ind på den side, som du vil pinne og klik på tegnestiften. Så blir din skærm blå med et shotpin-logo i øverste venstre hjørne. Markér med musen,

Logopædisk værktøjskasse

den del af siden, som du vil pinne, og klik dernæst på afkrydsningsfeltet lige uden for det nederste højre hjørne af din markering.

Du får nu et skærmdump fra Pinterest, hvor du kan skrive din tekst og vælge den relevante opslagstavle. Når du bruger Pinshot kan du desværre kun vælge en del af skærmen til din pin. Til gengæld ser den ud præcist som på den hjemmeside, du har pinnet fra.

Pin2images

I Firefox-browseren kan du bruge Pin2images. Gå ind i firefox' Add-ons manager (ligger under tools) og søg efter pin2images. Tryk på feltet med Add to Firefox, hvorefter du vil få endnu et Pinterest- ikon øverst oppe i højre hjørne af din browser. Det er lidt forvirrende, at de 2 ikoner ser så ens ud, men lisså snart musen peger på ét af dem, kan du se, om du har fat i *Find pinnable content* (= pin et billede) eller *Pin2images PinPage* (= pin en hel side).

Gå ind på den side, hvorfra du vil pinne og tryk på Pin2images-logoet. Firefox åbner nu en ekstra fane, hvor browseren i løbet af 15 sekunder laver din pin og bagefter åbner et Pinterest-skærmdump, hvori du kan skrive din tekst og pinne til den relevante opslagstavle. Pin2images laver et billede af hele siden, til gengæld ser æ, ø, å og andre tegn sære ud. Så hvis du i din pin har brug for at læse teksten - og du pinner en dansk hjemmeside - er Pin2images nok ikke den bedste løsning.

Pinterest

Pinterest er supereffektiv, visuel vidensdeling med billeder, links og ideer - det er min virtuelle hukommelse og en konstant kilde til nye ideer. I min Pinterest-hukommelse gemmer jeg blandt meget andet:

- interessante ideer
- logopædisk materiale (førskoleopgaver, mine fonembilleder, spil og lege fx)
- min virtuelle ønskeliste

Hjemmesiden er organiseret som et home feed (nyheder) og opslagstavler (boards) med opslag (pins). Pinterest er komplet anarkistisk i sin opbygning, for jeg bestemmer selv ...

- hvilke emner jeg vil se noget om (og hvilke nyheder, jeg vil ha vist) på mit home feed
- hvilke andre opslagstavler, jeg vil se
- hvilke andre pinnere jeg vil følge
- hvilke opslagstavler jeg selv vil ha
- hvilke opslag jeg vil pinne

Et rigtigt smart aspekt ved Pinterest er, at jeg kan pinne fra hvor som helst på nettet, og jeg kan oploade pins ind fra min pc, hvis det er dét, jeg vil.

Nogle kalder Pinterest for "facebook uden krav om at like eller kommentere opslag og uden krav om at være venner med nogen, som man ikke vil være venner med".

Eftersom langt de fleste pinnere er amerikanske kristne middelklasse-kvinder i 20'erne, er der mange pins om bryllupsplanlægning, madopskrifter, slanketips; fitness, mode, tatoveringer, make-up; kendisser, nuttede dyr og børn; bibelcitater og pins om, hvor rædselsfuld Barack Obama er. Så tricket er at fravælge de opslagstavler, hvor de pins er på, som man ikke gider se på - eller de pinnere, der pinner pins, man helst vil være fri for.

Når du går ind på Pinterest, kan jeg anbefale dig at tjekke følgende danske pinnere (i adressefeltet skriver du pinterest.com/pinnerens alias fx skolestuen:

- skolestuen (Eva Strandberg)
- lottasj (Charlotte Jørgensen)
- mcgrundtvig (Maria Grundtvig)
- sprogkiosken (Ulla Lahti)

Der er en række ikke-danske pinnere, der pinner rigtigt mange gode førskoleting, så start fx her:

- forskoleburken (Förskoleburken - svensk)
- marlenegiger (Marlene Giger - svensk)
- pediastaff (Pedia Staff - amerikansk)
- pmvanginkel (Juf Petra - hollandsk)
- carlesfajapoo (Carles Faja Poo - katalansk)

Jeg samler selv på alverdens ting. Bogstaver og tal i alskens udgaver. Logopædiske interventionsideer, førskoleopgaver, spil og lege, spilleplader.

Se mere under punktet om 'førskoleopgaver' med start på side 110.

Logopædisk værktøjskasse

Sprogstimuleringslinks

- bit.ly/oHy3G4 - dialogisk oplæsning
- bit.ly/qckTWU - ideer til at arbejde med læreplanernes temaer
- cplol.eu/eng/public/leaflets.htm - foldere om sprogudvikling hos børn på 0-12 måneder, 1-2 år, 2-3 år og 3-4 år
- cplol.eu/eng/public/posters.htm - plakat om normal sprogudvikling
- cplol.eu/eng/public/quest.htm - spørgeskema om sprogudvikling hos børn på 18-54 måneder
- boernelege.dk - sluk for fjernsynet og leg!
- dansksang.dk - her kan du bestille alskens bøger med forslag til musik til småbørn (gå ind under 'titler inddelt i målgrupper' og vælg 'andet')
- gamleskole.dk & gonge.dk sælger materialer
- legeskolen.dk - legende læst
- multidansk.dk - om 2-sprogede med masser af ideer, der fint kan bruges til 1-sprogede også
- pegebogen.dk - interaktiv pegebog til de allermindste

Teachers pay teachers

På Teachers pay teachers oploader alverdens (langt de fleste af dem engelsktalende) undervisere deres undervisningsmaterialer. Nogle af dem koster penge at downloade, mens andre er ganske gratis.

Jeg synes, der mangler gratis, danske materialer til brug i børnelogopædisk sammenhæng, så jeg har selv åbnet mig en butik hos Teachers pay teachers (bit.ly/1DKgMsV), hvor jeg oploader mine egne materialer, efterhånden som jeg får lavet dem. Jeg har bl.a. lavet følgende materialer:

- flip flop med kategorier (side 273)
- fonembingo
- hvad mangler der?
- hvad rimer på ... is/mætte/skår?
- hvilken vokal mangler?
- hvor mange stavelser er der?
- læsespil med lydrette CV-ord
- præpositionsspil (side 286)
- sænke slagskibe med ord, der starter med g

Man skal oprette en profil hos Teachers pay teachers for at få adgang til materialerne. Det koster ingenting, og det tar kun et par øjeblikke at oprette profilen, og man er ikke forpligtet til selv at oploade materialer for at 'være med'.

Jeg lægger materialerne online hos TpT, for så er du (håber jeg) fri for at afhænge af, om jeg nu husker at oploade sidste version. Jeg kunne osse lægge mine materialer på mine egne hjemmesider, men så er du afhængig af, om jeg nu får husket at få fornyet alskens abonnementer dér.

Tiny tap

... er både en app og en hjemmeside, hvor du kan downloade andres spil/bøger og lave dine egne. Jeg har lavet spil med en masse farver, hvor barnet skal genkende én enkelt farve. Jeg har derudover bl.a. lavet et rimspil og et huskespil, som du kan bruge til at tjekke barnets visuelle hukommelse med ...

- *husk*: tinytap.it/games/gamv/play/
- *hvad er det?*: tinytap.it/games/g90v/play/
- *kategorier*: tinytap.it/games/gc5b/play/
- *match farver*: tinytap.it/games/g9ao/play/
- *odd one out*: tinytap.it/games/g9ln/play/
- *omvendt kimsleg*: tinytap.it/games/g92u/play/

Bogstaver

⊙ Mange af aktiviteterne i dette afsnit kunne lige så godt stå under FONEMER (side 59) eller SYMBOLER (med start på side 294). Og et afsnit om bogstaver hænger naturligt sam-

Logopædisk værktøjskasse

men med et om LÆSNING (side 186 og frem).

⊙ Det vil være hensigtsmæssigt, hvis du fortæller børnene, at man bruger bogstaver til at skrive lyde med. Så lydér gerne højt, mens du skriver med/for/til børnene - og fortæl, at bogstaver både har navne og lyde!

• Alfabetbøger

- Blædel: *Bamsernes ABC*; Rhodos.
- Damgaard: *Atten arrige ansjoser*; Klematis.
- Guldager: *Petrine Petruskas ABC*; Lindhardt & Ringhof.
- Gylling: *Dragens død er dåd i dag*; Brage.
- Hartmann: *Alle børns citroner*; Gyldendal.
- Jensen: *De bortblæste bogstaver*; Gyldendal.
- Mouritzen: *Det gale alfabet*; Apostrof.
- Møllehave: *Kattenes ABC*; Apostrof.
- Møller: *Snudens ABC*; Gyldendal.
- Nordqvis: *Anders Ågård og alfabetet*; Forum.
- Rasmussen: *Halfdans ABC*; Carlsen.
- Rey: *Peter Pedals alfabetbog*; Carlsen.
- Salling: *Sørøver Søren og andre alfabetrim*; Klematis.
- Thomsen: *Min første ABC*; Sesam.

• Alfabetdans

Når I har været igennem et vist antal bogstaver (eller fonemer) - fx 5-6 stykker - tager du mindst lige så mange paptallerkener, som du har børn i gruppen, og skriver de bogstaver (fonemer) på, som I har arbejdet med; ét bogstav/fonem pr. tallerken.

Læg nu tallerkenerne ud på gulvet og spil noget god dansemusik. Lad børnene danse til musikken og fortæl dem, at når musikken standser, skal de stille sig oven på hver sin tallerken og fortælle, hvilket bogstav/fonem, der er på den.

• Alfabeter

Tag en snak med børnene om, at man på forskellige steder i verden bruger meget forskellige symboler til at vise ord og lyde på skrift. Nogle af disse 'alfabeter' er meget svære at skrive, mens andre er nemmere end de bogstaver, som vi bruger til at skrive dansk med.

På siden her er der eksempler på aztekiske, oldpersiske og kinesiske skriftsymboler. Hvis du vil vise endnu flere slags alfabeter, bogstaver og skriftsymboler, kan hjemmesiden {135} anbefales!

• Bogstaver

Bogstaver optræder i mange former og på mange steder. De ser ikke altid ud på samme måde. (Se fx "Udklipsbogstaver" på side 294 under afsnittet om SYMBOLER.) Barnet kan møde bogstaverne i form af træfigurer, alfabeter med tegninger på væggen, på sengetøjet, på byggeklodser, på vej- og butiksskilte - og så selvfølgelig i de bøger, I læser sammen. Husk med jævne mellemrum at gøre barnet opmærksom på alle bogstaverne i jeres omgivelser!

Tegn bogstaver i kæmpestor udgave på jorden udenfor. Lad børnene gå tur i hvert bogstav og syng en hjemmelavet sang, mens I går - bogstavet b kan lyde sådan her: »Ned og op og rundt, rundt, rundt«. Eller I kan synge en sang med masser af b-ord i: »Bamsen bader bare i badekarret. Bien brummer i blæsevejr«.

• Bogstavbog

Fold 8 ark A4-papir på midten og læg dem oven på hinanden - på den måde får du en bog på 32 sider. Sy siderne sammen i midten eller hæft dem sammen med hæfteklammer. På den første side (= forsiden) tegner barnet en flot illustration, og det samme gøres på bagsiden.

Indvendigt på forsiden (= kolofonen) skal der stå oplysninger om bogens forfatter: Navn, eventuelt efternavn, alder, adresse og telefonnummer.

Nu er der 29 sider tilbage inde i bogen, som I kan skrive og tegne på. Du kan fx skrive et bogstav på hver side helt foroven. Be-

gynd med a, b, c, osv., så det blir til en bogstavbog.

Se også »Vil du ha' ...?« på side 267.

Bogstavdans

På melodien til *Hoved, skulder, knæ og tå* kan I synge en sang om hvert bogstav i alfabetet. Brug tid på sammen med børnene at finde 4 ord, der begynder med det bogstav, som I vil synge om, fx:

»Bogstav I si'r lyden /i/, lyden /i/.
Bogstav I si'r lyden /i/, lyden /i/.
Isbjørn, igloo, ildebrand og is
og isbjørn, igloo, ildebrand og is.«

»Bogstav P si'r lyden /p/, lyden /p/.
Bogstav P si'r lyden /p/, lyden /p/.
Pige, pande, postbud, pegepind
og pige, pande, postbud, pe-ge-pind.«

Bogstavdoktoren

Lav en paptavle med bogstaverne (eller tallene eller noget helt tredje) på i meget stor størrelse - à la den tavle, en optiker/(øjen)-læge bruger til en synstest. Tavlen hænger du op på væggen hos bogstavdoktoren, der har sine 'patienter' til undersøgelse.

Lav et hyggeligt venteværelse med en halv snes stole og et bord med ugeblade på. Giv doktoren en pegepind (som skal bruges, når patienternes viden udi bogstaver (eller farver, former, dyrenavne osv.) skal tjekkes) og en hvid kittel med navneskilt på!

Se også "Fonemdoktoren" på side 176.

Bogstaver + figurer

Du kan lave de store bogstaver om til figurer, der begynder med netop det bogstav, de er lavet med. På den måde blir B til en bamse, H til et hus, U til en ugle og Z til en zebra.

J Clevin {45} har et fint forlæg til at blive inspireret af. J Bak {13} har en lignende ide med tal.

Bogstavgåder

Når du skal sige de følgende bogstavgåder, skal du være lidt large mht. stød og vokallængde - og være opmærksom på, at gåderne går på bogstavernes navne og ikke deres lyde!

- A'er Hvilke bogstaver gør man med én, man kan li?
- B Hvilket bogstav kan man gøre i en kirke?
- C Hvilket bogstav er noget, man kan gøre med øjnene?
- D'er Hvilke bogstaver siger vi, når vi peger? (dér)
- E'er Hvilke bogstaver er der i et cykelhjul? (eger)
- G Hvilket bogstav er et fynsk dyr? (ge(d))
- I'er Hvilke bogstaver er også en person fra Irland? (irer)
- L Hvilket bogstav betyder også strøm? (el)
- M Hvilket bogstav kaldes også for 'damp'? (em)
- N Hvilket bogstav er også et tal? (en)
- N'er Hvilke bogstaver kan flyve? (ænder)
- O'er Hvilke bogstaver bruger vi, når vi taler? (ord)
- P'er Hvilke bogstaver er også et drengenavn? (Per)
- Q'er Hvilke bogstaver går tykke damer ofte på? (kur)
- S Hvilket bogstav er et spillekort?
- S'er Hvilke bogstaver bruger smeden i sit arbejde? (esser)
- T Hvilket bogstav kan drikkes?
- TV Hvilke 2 bogstaver kan vise film?
- U'er Hvilke bogstaver kan man se klokken på? (ur)
- V'er Hvilke bogstaver gør ondt på moren, når hun føder et barn? (veer)
- WC Hvilke 2 bogstaver er fulde af bæ?
- X'er Hvilke bogstaver er noget, cykelhjul gør? (x'er)
- Z'er Hvilke bogstaver er noget, man gør på en stol? (sætter (sig))
- Æ Hvilket bogstav siger vi, når vi er i tvivl om noget? (æh)
- Ø Hvilket bogstav kan man leve på?
- Å Hvilket bogstav kan man svømme i?

Bogstavjagt 1

Giv hvert barn en avisside med besked på at lede efter og sætte ring om et givent bogstav

Logopædisk værktøjskasse

- hvor mange m'er er der mon?

• Bogstavjagt 2

Når I har arbejdet med et givent bogstav - og måske både i form af dets store form (T) og den lille (t), kan I gå på bogstavjagt i jeres omgivelser: kan vi finde t'er? Det kan fx være på et navnespil (Peter), et gadeskilt (Jagtvej), et spil (Billedlotteri), en seddel på opslagstavlen (Tur til Tisvilde på torsdag) ...

Se også "Talspionen" på side 311.

• Bogstavlotteri

Lav et bogstavlotteri, hvor de store bogstaver står på de store spilleplader og de små på de små plader (eller omvendt). På den måde kan spillerne lære, hvilke store og små bogstaver, der hører sammen.

• Bogstavnavne

Lær barnet navnene på hvert enkelt bogstav, hvis det viser interesse for det.

Vigtigst er det dog, at du gør en dyd ud af at fortælle barnet, hvilken lyd bogstavet siger: At f siger 'fffff' (husk, at f *ikke* siger 'æf'!), m siger 'mmmmm' (og ikke 'æm') osv. Bogstavlyden er vigtigere end bogstavnavnet! Er du i tvivl om, hvilke lyde de enkelte bogstaver symboliserer, vil jeg anbefale dig at anskaffe N Grønnums *Rødgrød med fløde* {83}!

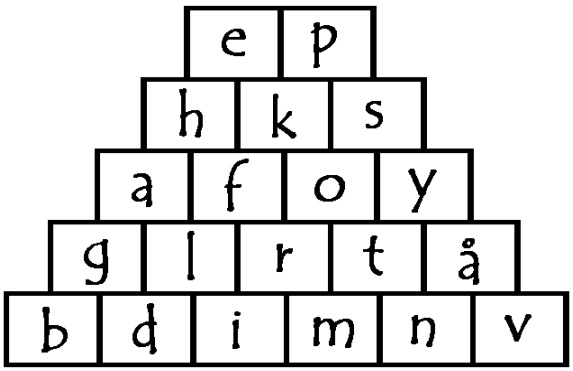
Mange bogstav-/fonemindlæringssystemer har tildelt hvert bogstav et lydnavn. *SGLAJ?* {100} kalder s for 'slangelyd', d hedder 'dryppelyd', og b hedder 'boblelyd'.

Også JN Markussens håndfonemer {117} har fået et navn (= en lydlig/artikulatorisk beskrivelse) med på vejen. Og ellers er hans håndfonemer meget illustrative i sig selv! Se evt. på hans hjemmeside {112}.

• Bogstavpyramide

Se instruksen på side 297 og en tom pyramide på kopisiderne.

Med bogstaver i kan pyramiden se ud som her på siden. Du kan lave den med både store og små bogstaver, og måske endda lave den, så der står et ord på hver linje.



• Bogstavskrivning

At skrive (kopiere) en række bogstaver er vældig god træning af øje-/håndkoordinationen, for det handler jo om at opdele det, man ser, i kopiérbare enkeltdele og om at få øjne og hånd til at samarbejde.

Se også "Talskrivning" på side 310.

Jeg plejer at give verbal støtte, når barnet skal skrive et bogstav, som han ikke selv tror, han kan skrive - dvs. jeg skriver bogstavet for og fortæller imens, hvad jeg gør, fx:

A: Op og ned og en streg i midten
B: En streg med 2 små maver på
D: En streg med en stor mave på
E: En streg ned og 3 små streger på
F: En streg ned og 2 små streger på foroven
H: 2 streger og én i midten
J: En streg hen og en ned og en lille krog på
K: En streg med et ben op og et ben ned
L: Streg ned med en fod hen
M: Op og ned og op og ned
N: Op og ned og op
O: En rund
P: En streg med en lille mave på
R: En streg med en lille mave på og et ben
S: Rundt og rundt og rundt
T: En streg med tag på
V: Ned og op

Det vil sige, at jeg hjælper barnet med at opdele det, han ser, i små og overskuelige dele, som fx R, der består af en streg »dét kan du sagtens skrive!«, en lille mave »dét kan du også sagtens skrive! se, den skal være her oppe i toppen af stregen« og et ben »et ben, det er bare lige som en kort streg! se, den begynder lige her under maven«.

Bagefter spørger jeg barnet, om han syntes, det var svært? Som regel vil barnet sva-

re, at nej, det var det ikke. »Nå! Hvad sagde jeg? Det bogstav ku' du da sagtens skrive!«

• Bogstavsnurre

På et stykke karton tegner du en pænt stor cirkel - brug fx en stor tallerken eller et stort fad som skabelon. Klip cirklen ud og del den i 32 dele. I hvert af felterne skriver du ét af alfabetetets bogstaver + ??? (der betyder, at man får en ekstra tur eller en præmie eller, hvad I nu beslutter) i 3 af rummene. Lav også en pil i karton.

I stedet for bogstaver kan du bruge tegningerne fra *SGLAJ?* {100} eller håndfonemerne fra *Hjemme i fonemernes verden* {117} til at illudere forskellige lyde.

Sæt pilen fast i midten af kartoncirklen med en knappenål eller tegnestift og sæt begge dele på opslagstavlen. Drej cirklen og se, hvor den stopper - kan du finde et ord, der begynder med det bogstav / den lyd, som pilen peger på?

• Bogstavvendespil

Lav et vendespil med bogstaver på. For at gøre det lidt sværere, kan du lave parrene sådan, at a-kortet skal parres med noget, der begynder med a, og b-kortet med noget, der begynder med b. Endnu sværere kan det blive, hvis I bestemmer, at man skal vende 3 eller 4 brikker og kun må få dem som stik, hvis man kan lave et ord ud af bogstaverne.

Vendespillet kan også laves med tal. Igen kan du variere ved at lave kort med én, 2, 3 ting på, der skal parres med det tilsvarende talsymbol. Eller - hvis I vil øve jer i at regne - kan I aftale, at I skal finde tal, der kommer umiddelbart efter hinanden fx 7, 8 og 9. Eller, at de tal, der vendes, skal blive 10, når man lægger dem sammen.

• Bogstavpuslespil

Klip en masse aflange papstykker på fx 4x9 cm i kraftigt, hvidt karton. Disse stykker karton kan du lægge sammen og tegne billeder af korte (og helst rimeligt lydrette) ord - fx hus, pil, sofa, bil, kat, øl, sø, is, gris, ko, mølle. Billedet skal fylde lige så mange stykker karton i bredden, som der er bogstaver i ordet.

Hvis du fx har tegnet en bil, skal det fylde 3 brikker i bredden. På den første brik skriver du b forneden (på tegningen kan man se venstre ⅓ af bilen), på den næste skriver du i (på tegningen er midterste ⅓), og på den sidste brik - med bilens højre ⅓ - skriver du l.

Brug de små bogstaver! Det er rigtigt nok, at vi som regel først lærer børnene de store bogstaver - det er fordi, de er lettest at skrive. Men når man skal læse, er de små bogstaver lettest at have med at gøre.

Sørg for at skrive bogstaverne nogenlunde i samme højde på brikkerne, så de blir til ord, når brikkerne sættes sammen. Snak med børnene om, hvad der er på de enkelte puslespil, og hvordan brikkerne skal sættes sammen for at blive til ord (og billeder).

Bland brikkerne.

Tegningen, der passer til bogstaverne (dvs. ordet), er nu delt over brikkerne, så det kan være en hjælp at se på den, når man skal sætte bogstaverne sammen. Hvis man får et forkert bogstav, blir tegningen forkert. Det samme sker, hvis man bytter om på bogstavernes rækkefølge.

I kan spille med brikkerne ligesom et billedlotteri. Eller I kan spille åbent vendespil (side 293).

Just, som jeg fik beskrevet ovenstående spil, fandt jeg et 'selvkontrollerende stavepuslespil' fra Krea, der hedder *Staveleg*. Reglerne til Staveleg ligner til forveksling! Ordene, som er med, er: and, cykel, due, fly, hest, hund, kage, kat, klovn og måne.

Fordelen ved et hjemmelavet spil er dog, at du kan fravælge ikke-lydrette ord.

• Bogstavyatzy

Sæt bogstaver på 5-6 af dine hjemmelavede terninger (se på kopisiderne). På hver terning skal der være de samme bogstaver - helst 3 vokaler og 3 konsonanter.

Ligesom i et almindeligt spil yatzy gælder det om at få visse kombinationer. I et bogstavyatzy med bogstaverne a, e, i, l, m og r kunne det fx være følgende:

- 2 ens, 3 ens, 4 ens, 5 ens (yatzy), 6 ens (superyatzy)

Logopædisk værktøjskasse

- 2 par, 3 par
- fuldt hus (2 ens + 3 ens)
- 'lim', 'lime', 'limer'
- 'lem', lemme', lemmer'
- 'lam', 'larm', 'larme', 'larmer'
- 'rim', 'rime', 'rimer'
- 'rem', 'remme'
- 'ram', 'ramme', rammer'
- 'rar', 'rare'
- 'maleri'

Braille

Vis barnet, at blinde bruger et andet alfabet, end de seende gør. Skriv fx barnets navn med braille- bogstaver på tykt karton - prik på bagsiden af prikkerne, så de tydeligt kan mærkes.

Find ting, der begynder med ...

Giv børnene til opgave at medbringe tegninger og billeder hjemmefra. Billederne skal have en bestemt begyndelseslyd ...

Klæb børnenes medbragte illustrationer op på store stykker papir. På a-arket skal der være billeder, der begynder med a, osv.

Se også "Skibet er ladet med" på side 173.

Fiskespil med bogstaver

For at træne børnenes genkendelse af bogstavsymbolerne kan du lave et fiskespil med bogstaver. Lav 3 eller 4 kort af hvert tal - evt. 2 store og 2 små af hvert af bogstaverne - og lad børnene skiftes til at bede om »alle dine p'er«.

Fonte

De fleste tekstbehandlingsprogrammer har adskillige fonte (skrifttyper) at vælge imellem. Nogle af disse fonte er rigtigt flotte og/eller skægge. Jeg har gjort det, at jeg har taget en MEGET stor størrelse på bogstaverne (fx 200 eller 400), og nogle af dem har jeg printet i kontur. Og så har jeg lavet mig en mappe med 'kopi-bogstaver', så barnet selv kan vælge, hvilke bogstavtyper, han vil have med hjem.

På internettet er der rigtigt mange steder, hvor du kan downloade fonte. Søde, skægge, frække, svære at læse, syrede ...

- 1001freefonts.com
- abstractfonts.com
- bit.ly/o4XoVb
- coolarchive.com/fonts.php
- dafont.com
- en.fonts2u.com
- fontfreak.com
- fonts.com
- fonts101.com/
- grsites.com
- iconian.com
- new.myfonts.com
- nicksfonts.com
- themeworld.com/fonts

Se også under "Dingbats" på side 108.

Former

Evnen til at opfatte former (cirkel, streg, firkant, stjerne osv.) og til at bedømme relationer (stor-lille eller lige-buet-zigzag) er grundlæggende for barnet, når det handler om at lære sig at læse, skrive, regne og at beskæftige sig med tal, mængder og matematik.

Alle bogstaver og tal har deres egne former eller kombinationer af former (se oven for under "Bogstavnavne"). Derfor indeholder førskolematerialer hyppigt opgaver med streger, cirkler, trekanter og firkanter og med 'find den samme' eller 'hvilken passer ikke?'.

Forundringsspil (Helles)

For at træne koblingen mellem lyd og bogstav kan du lave et forundringsspil:

På kartonstykker i A5-størrelse skriver du et bogstav på forsiden og klistrer det tilsvarende håndfonem eller symbol fra *SGLAJ?* på bagsiden. Lav 2 eksemplarer af hvert forundringskort.

Laminér kortene og hæng halvdelen af dem op med klemmer på en snor. Den anden halvdel lader I ligge på bordet i en bunke. Kortene på snoren kan I hænge, så man kan se bogstaverne, og kortene på bordet kan så vise håndfonemerne.

Efter tur tager børnene et kort med et håndfonem og forundres ... »Hvilket bogstav passer mon til det her håndfonem?« Barnet går hen til snoren med alle bogstavkortene og ser, om håndfonemet kan matches med et

bogstav. Hvis han blir i tvivl, må kortene gerne vendes om.

- ## *Hop om bord i lyd og ord*

Se side 72.

Materialet er meget velegnet til at arbejde med bogstavernes udtaleanvisende funktion.

- ## Håndfonemer

Hvis du er rigtigt avanceret, kan du visualisere konsonanterne med håndfonemer.

I *Hjemme i fonemernes verden* {117}) har Markussen skrevet et fint lille eventyr om, hvordan lydene kom til jorden. I eventyret fortæller han også om, på hvilken måde man kan vise dem med hænderne - og hvordan man kan kende dem fra hinanden.

Nogle af lydene er 'lydkærester' fx p og b, f og v samt k og g. Håndfonemerne, der passer til disse 'lydkærester', ligner hinanden auditivt, så man kan med fordel bruge dem til at adskille og skelne lydkæresterne fra hinanden.

Håndfonemerne blev opfundet med netop dette formål for øje: At kunne illustrere forskelle på fonemer, der ligner hinanden, så de enkelte fonemer kan blive lettere at skelne og udtale for børn med fonologiske vanskeligheder.

Håndfonemerne er således særdeles velegnede til motorisk at vise forskelle på fonemer, der ofte optræder som 'erstatninger' for hinanden, hos de børn, der overvejende har paradigmatiske fonologiske simplificeringsprocesser.

Se mere på lydhuset {112}!

- ## Karsenavn

Skær en skabelon med barnets navn. Så karse - i fx en gennemskåret mælkekarton med lidt vat i - igennem skabelonen. Vand og se navnet vokse frem efter bare et par dage!

- ## Lav jeres eget logo

På {80} kan I lave logoer til sproggruppen:

Eller I kan lave navneskilte:

- ## Mit bogstav!

Det allervigtigste bogstav er selvfølgelig det, som jeg selv begynder med! Hjælp barnet med at finde 'sit' bogstav alle vegne - på vejskilte, togstationer, havregrynspakken, bogforsider ...

- ## Mit navn

Barnet bør kunne skrive sit eget navn, inden han begynder i børnehaveklasse. Og gerne også mors, fars eller søskendes navne.

I starten kan det være en god hjælp at give barnet en skabelon i form af et papstykke, hvorpå hans navn står, så han kan nøjes med at kopiere. Husk at insistere på, at barnet selv 'signerer' sine værker, fra han er ca. 3½ år gammelt - så får han nemlig skrevet navn mange gange!

Efterhånden kan barnet skrive sit navn uden visuel hukommelsesstøtte.

- ## Mus

Du kan spille "Mus" (side 54) og bruge ordkort med fx børnenes navne eller bogstaverne fra alfabetet på. Husk at tale med børnene om, hvad der står på de enkelte ordkort, inden I går i gang med legen!

- ## Mønsterbog

Se på side 102. Ideen kan også bruges til at træne bogstavrækkefølger - eller bare til at skrive det samme bogstav igen og igen.

- ## Navnelæseleg

Skriv barnets navn med ét bogstav på lige så mange papstykker, som der er i navnet - Mette fylder 5 papstykker fx. Bland nu papstykkerne sammen og lad barnet lægge dem i rigtig rækkefølge. Eller bland alle børnenes papstykker sammen i en bunke og lad dem hver især finde 'deres' bogstaver og derpå lægge dem i orden.

Logopædisk værktøjskasse

• Orienteringsleg

Se side 296.

En oplagt metode til bogstavindlæring - i hvert fald den visuelle del!

• Prik-til-prik

Hvis du vil lære barnet alfabetet, kan du bruge prik-til-prik-opgaver, hvor tallene er erstattet af bogstaver.

• Sorteper med bogstaver

For at træne børnenes genkendelse af bogstavsymbolerne kan du lave et Sorteperspil med bogstaver. Lav 2 kort af hvert bogstav + et kort med en Sorteper, der fx sidder og læser i en bog, som han holder på hovedet.

For at gøre spillet lidt sværere, kan du lade hvert par bestå af hhv. et stort og et lille bogstav.

• Sy et bogstav

På et stykke kraftigt karton skriver du et bogstav, gerne i kontur.

Prik nu forsigtigt huller med en syl eller stoppenål rundt i bogstavernes omkreds med ca. ½ cm's afstand mellem hullerne. Udstyr barnet med en nål og garn - værsgo at sy!

Hvis I er rigtigt avancerede, kan barnet først skrive en kort tekst på kartonarket (»Til mor fra Jakob« fx), som du efterfølgende laver konturbogstaver over, og som barnet syr.

3 alfabeter

De færreste, der *har* lært sig at læse, gør sig klart, at det er en større opgave, der ligger foran det barn, der endnu ikke har fået det lært. Barnet skal nemlig tilegne sig ikke færre end 3 alfabeter:

- Bogstavernes navne - som er dem, man synger i diverse alfabetsange
- Bogstavernes udseende - som er, hvordan man skriver dem (eller hvordan deres håndfonemer ser ud)
- Bogstavernes lyde - som er (i hver fald i princippet), hvordan man udtaler dem

Og det er det tredje alfabet, som børn med (kommende) læsevanskeligheder oftest har sværest ved at tilegne sig. Så når du sidder og arbejder med et barn med udtalevanskeligheder og gerne vil bruge bogstaverne til hjælp, så *husk* at lægge vægt på bogstavernes 'udtaleanvisende funktion'!

• Vis et bogstav

I kan vise bogstaverne ved at 'dramatisere' dem - eller rettere ved at vise handlinger, der begynder med bogstaverne, fx:

B bage, bære, bokse, brænde, binde, balancere
D danse, dirigere, dreje, dø
F få, finde, fange, fiske, fløjte
G gemme, glemme, gabe, grine, gø, græde, glide, gribe
H hoste, hikke, hoppe
J jogge, jage
K klatre, kigge, købe, køre bil
L lime, lege, lyne (lynlås op og i), lukke, liste, lede
M made (en baby), massere, male, måle, malke, meditere
N nyse, neje, nikke
P pille (næse), pege, prikke
R rulle rundt, ryste
S samle, synge, slikke, se, soppe, sjippe
T tabe (noget), takke, tegne, trille
V vise, vinke, varme, vaske
Æ æde, ælte
Ø øse
Å åbne

Dataindsamling

⊙ Dette afsnit om DATAINDSAMLING hænger sammen med alle de andre afsnit. For for at

kunne iværksætte en effektiv intervention og /eller vejledning, må du nødvendigvis have et indtryk, der er så nøjagtigt som muligt, af barnets funktionsniveauer og -måder.

⊙ For mig at se handler det at indsamle data om barnets sproglige kunnen om i hvert fald 2 ting: at teste og at lave observationer (eller at få andre til at gøre det for mig). Observationerne kan være både stukturerede - som fx at tale om et detaljeret billede, hvor den voksne har stor indflydelse på, hvad barnet udsættes for sprogligt - og knapt-så-strukturerede som fx at sidde ved siden af barnet, når han spiser frokost i børnehaven, eller når stuen tager på kælketur.

Når du laver meget strukturerede observationer, er det forholdsvist nemt for dig at sammenligne med andre børn, som du har vist det samme billede (eller som du har leget den samme leg med). Og når du laver mindre strukturerede observationer, får du masser af viden om, hvordan barnet klarer sig 'på egen boldgade', plus uvurderlig viden om, hvordan hans omgivelser interagerer med ham.

Anamnese

Inden du begynder din logopædiske intervention, bør du altid optage en anamnese, så du har et grundigt kendskab til barnets historie. Anamnesen kan du optage sammen med de folk, der kender barnet godt - dvs. forældre og (evt.) pædagoger/lærere/dagplejere.

Royal College of Speech & Language Therapists' *Clinical Guidelines* {145} beskriver blandt meget andet, hvad de anser for at være væsentlige bestanddele i en anamnese:

»A case history must always be taken, in order for the Speech & Language Therapist to establish a complete picture of the individual, their communication disorder and the environments in which they function. Consideration must be given to each of the following areas (although some may not be applicable for every individual):

COMMUNICATION
- Fluency
- Hearing evaluation results
- History of language development
- Interaction
- Languages used or exposed to regularly[1]
- Listening and attention skills
- Non-verbal communication skills
- Oromotor skills[2]
- Preferred mode of communication - gestural, cued speech, sign, writing
- Production/expressive language skills[3]
- Prosody
- Receptive/comprehension skills[4]
- Resonance
- Respiratory status
- Speech
- Use of augmentative/alternative communication
- Voice

EATING AND DRINKING
- Feeding history and current status
- Hydration level
- Nutritional status
- Oromotor functioning[2]
- Respiratory status

HOME AND FAMILY
- Activities of daily living
- Family history, especially of stammering, learning or language difficulties
- Cultural background
- Parental/carer concerns

PERSONAL
- Activities of daily living
- Cognitive skills
- Confidence
- Insight
- Perception of the difficulty
- Memory skills[5]
- Presence of distress and emotional

[1] Ifølge folkeskoleloven er man tosproget, hvis man 'udsættes' for eller har brug for mere end ét sprog i sin hverdag. Definitionen kerer sig ikke om kompetencerne på de enkelte sprog.

[2] Her kan du bruge alskens materiale til udredning af barnets oralmotoriske færdigheder, fx NOT-S (fra {123}), tjeklisterne i Bau et al.'s kompendier {16} eller den svenske ORIS-test {27}.

Af disse er det kun NOT-S, der er standardiseret, så jeg vil anbefale at du begynder med dén.

[3] Se under "Sprogbeskrivelse og testning" på side 42.

[4] Se under "Myldrebilleder" på side 34.

[5] Se under HUKOMMELSE med start på side 155.

well-being

SOCIAL
- Activities of daily living
- Current social circumstances
- Play skills

EDUCATIONAL
- Activities of daily living
- Educational history
- Concerns of teaching staff
- Literacy skills
- Phonological awareness skills

MEDICAL/PHYSICAL
- Concurrent or relevant investigations
- Current psychiatric state
- Developmental history, including general milestones
- Etiological information
- Hospitalisations
- Motor skills
- Pre-natal history
- Psychiatric history
- Surgical status
- Vision«

Baselines

Inden interventionen bør du fastslå barnets aktuelle funktionsniveau (= baseline) for den måladfærd, som du vil træne!

Ofte findes der ikke en test, der tester lige det, du har brug for at vide. Og så er det, at baselines kan være nyttige; de hjælper dig med at …

- fastslå behovet for intervention
- dokumentere forbedringer
- ændre i interventionsproceduren, hvis der ikke er forbedringer
- etablere ansvarlighed hos dig selv

Fremgangsmåden er som følger:

- Lav f.eks. 20 udgaver af den ønskede adfærd (initiale f'er, pluralisformer, SVO-sætninger, personlige pronominer …). Se under "At teste 3" på side 41.
- Tjek, hvor mange af disse barnet klarer korrekt.
- Udregn en %-sats.
- Test barnet både med og uden din hjælp til at klare opgaverne.
- Supplér med 'conversational speech samples' (dvs. udskrifter af fx spontantale), som du designer, så de gerne skulle fremkalde de ønskede sproglige svar.
- Alternativt kan du lave/finde et spil eller en leg, hvori de ønskede svar kan fremkaldes.

Gennemfør så dit interventionsprogram. Efter nogle lektioner tjekker du baseline igen og ser, om der er forbedring i barnets funktionsniveau, hvilket der jo helst gerne skulle være!?

Du kan evt. gøre det, at nogle (fx halvdelen) af de items, du har brugt i din baseline, også indgår i dit træningsforløb; når du så tjekker baseline anden gang, kan du se, om de forbedringer, der er, kun er i de items, som I har trænet, eller om der også er en overførsel til de utrænede items. Og det er selvklart overførsel til andre items, som du i virkeligheden er ude efter - barnet skulle jo gerne lære det princip, som du er ved at lære ham, og ikke kun de konkrete items, som I arbejder med!

Er baseline uforandret, må du tage din intervention op til kraftig overvejelse:

- Hvorfor virker interventionen ikke efter hensigten? Har du ikke testet grundigt nok? Har din intervention ikke været præcis nok?
- Er der sket en lille bedring, så en forlængelse af interventionsprogrammet måske kunne give endnu bedre resultater?
- Hvilke 'fejlkilder' er der?
- Har du taget tilstrækkelig højde for barnets zone for nærmeste udvikling? (side 141)
- Hvordan med motivationen - egen, omgivelsernes og barnets?
- Har du overset evt. manglende forkundskaber hos barnet?

Bellers udviklingsbeskrivelse

… {174} er et rimeligt omfattende beskrivelsesværktøj beregnet på børn i alderen fra 0 til 6 år, som jeg varmt kan anbefale brugen af!

Udviklingsbeskrivelsen er delt op i 14 alderstrin (4 for det første leveår og 2 for hvert af de efterfølgende leveår). For hvert trin er

der spørgsmål til, hvad barnet kan inden for følgende områder:

- Finmotorik
- Grovmotorik
- Kognitiv udvikling
- Leg
- Legemspleje og kropsbevidsthed
- Omverdensbevidsthed
- Social og følelsesmæssig udvikling
- Sproglig udvikling

Spørgsmålene er opstillet, så de går fra en begyndende beherskelse (på de første alderstrin) til beherskelse af en given færdighed eller et givent område (på de(t) sidste alderstrin). Hvert spørgsmål har 4 svarmuligheder:

- Altid
- Sommetider/delvist
- Aldrig
- Ved ikke

I vejledningen til bogen lægges der op til, at man laver en grundig beskrivelse og tager en grundig snak for hvert spørgsmål. Udviklingsbeskrivelsen er helt tydeligt skrevet i en tid, hvor der var bedre tid i institutionerne, og derfor er det klart, at den ikke bruges ret meget mere - for hvis man skal bruge den helt i Bellers ånd, bør det tage meget lang tid at lave en udviklingsbeskrivelse.[6]

Når jeg selv er med til at lave en udviklingsbeskrivelse à la Beller, er tricket for mig at se undervejs at lægge mærke til, at hvis svaret ikke enten er klart ja (= altid) eller klart nej (= aldrig) - dvs. hvis vi kommer ud i en lang snak om ... »jamen, der var da dengang, hvor ...« - så er svaret sommetider/delvist! Så skip anekdoterne og kom videre med næste spørgsmål, er mit råd.

Hvis barnet fx er 2½ år gammelt, begynder I med de spørgsmål, der er på trin 8 (der svarer til 30-36 måneder). Hvis I ikke kan svare »altid« på alle spørgsmålene, går I et trin ned og besvarer spørgsmålene på trin 7 og dernæst på trin 6, indtil I når et trin, hvor I kan svare »altid« på alle spørgsmål - hvorved I har fundet 'bunden' og ikke behøver at gå videre. Gå dernæst videre til trin 9 og trin 10, indtil I når til et trin, hvor I svarer »aldrig« på samtlige spørgsmål - så har I fundet 'toppen' og behøver ikke gå videre til de næste trin.

På den her måde tager det ikke alverdens tid at komme igennem udviklingsbeskrivelsen. Måske synes du, at det er at sjuske, og dertil kan jeg kun svare, at dem, jeg har været med til at lave, giver et resultat, der svarer ret godt til 'mavefornemmelsen' hos børnenes pædagoger.

Så min påstand er, at udviklingsbeskrivelsen snildt kan bruges, hvis du har brug for et rimeligt præcist all round-billede af, hvordan barnet fungerer og fremstår i børnehaven/dagplejen/vuggestuen!

Dataindsamlingsskemaer

De fleste af de børn, jeg arbejder med, har flere sproglige vanskeligheder end bare én slags. Jeg er derfor ofte nødt til at lave en omfattende udredning af barnets kompetencer. For at få et overblik har jeg lavet mig to skemaer, hvori jeg noterer de data, som jeg har indsamlet om barnet.

Skemaerne kan du se på kopisiderne.

I det første af skemaerne skriver jeg i tekst, hvordan barnet klarer de pågældende (sproglige) aspekter. I det andet skema får jeg en grafisk oversigt over barnets kompetencer, så det er nemt at se, hvilke områder, der er barnets styrkeområder, og hvilke, der sandsynligvis kræver særlig opmærksomhed fra mig.

- $\bar{x}+$ betyder score over gennemsnittet.
- $\bar{x}$ betyder en gen .
- $\bar{x}\div$ betyder en score under gennemsnittet.
- $\bar{x}\div\div$ betyder en score meget under gennemsnittet

Diadokokinese

Oral diadokokinese kan du tjekke på 2 niveauer: Gentagelse af enkelt-stavelser og gentagelse af stavelsessekvenser. Også kaldet hhv. AMR (alternate motion rate) og SMR (sequential motion rate).

[6] Desuden er nogle af spørgsmålene temmeligt gammeldags, idet de fx handler om formbrædter (afløst af puslespil i dag), snørebånd (hvor mange børn monstro går med sko med snørebånd i dag?) og om tandbørstning (de færreste institutioner har tid til at børste tænder med børnene).

Logopædisk værktøjskasse

AMR
Bed først barnet om at gentage en enkelt stavelse 'pa'. Lad ham først sige stavelsen én gang og lad ham dernæst sige den, så hurtigt han kan, og så længe han kan. Tag evt. tid på det og sammenlign med scoringen i ORIS, hvis du er interesseret i at se, hvordan en alderssvarende score er. (Du kan sagtens bruge scoringen i ORIS, eftersom vi må gå ud fra, at oralmotorisk kunnen er uafhængig af, hvilket sprog man er i gang med at tilegne sig!)

Gør dernæst det samme med 'ta' og 'ka'. Så har du tjekket, hvordan det er med gentagelse af enkeltstavelser.

SMR
For at tjekke, hvordan han klarer gentagelse af stavelsessekvenser, ber du barnet om at gentage 'pataka' - igen så mange gange og så hurtigt, som han kan.

- pataka - pataka - pataka
- panta - pinti - puntu - panta - pinti - puntu
- ik' engang - ik' engang

»Hvis barnet ingen vanskeligheder har med stavelserne enkeltvis (...) men har vanskeligheder med at sekventiere dem (...), så kan det tyde på netop vanskeligheder med programmeringen. (...) Vanskeligheder med programmering af sproglyde anses for en del af symptomkomplekset hos børn med dyspraktiske skeligheder (...).«

{98}

Diagnostisk intervention

I virkeligheden kan ALT, som du foretager dig med barnet, indgå i en diagnostisk intervention - dvs. at alle aktiviteter kan bruges til at indsamle data om barnets sproglige kunnen.

Derfor er det vigtigt, at barnet undervejs føler sig kompetent, for så får han lyst til at arbejde mere. Se under "At teste 4" nedenfor på side 41.

Dysfonologi 1

Når du skal analysere et barns fonologiske vanskeligheder, kan du med fordel benytte dig af følgende opdeling i områder/aspekter, hvor det kan gå galt:

1 input
2 selve systemet eller lagringen af input
3 output

Ad 1) Input
Hér bør du tjekke barnets hørelse og hans generelle lyd- og fonemdiskriminationsevne:

- "Ens eller forskellig?", side 28
- "Lydlotteri" - se nedenfor i dette afsnit
- "Auditivt huskespil", side 175

Hvis du opdager vanskeligheder hér, kan du blandt andet arbejde med:

- POPT, side 82
- "Urleg", side 186
- Rim & remser, side 214

Ad 2) Selve systemet
Hér bør du tjekke, hvilke kontraster barnet mestrer både im- og ekspressivt. Du har også brug for at vide, hvilke artikulationssteder og artikulationsmåder han hhv. bruger og ikke bruger:

- Lav en fonologisk test, analysér den og vær opmærksom på, om barnet kan noget andet (mere? mindre?) i spontantalen
- "Rigtigt eller forkert?", side 36
- "Vrøvlehistorier" - side 95

Og hvis du opdager vanskeligheder hér, kan du arbejde med:

- Metafon, *Metafonundervisning* {169} er en veritabel guldgrube af ideer og helt konkrete aktiviteter
- "Fangeleg", side 272
- "Alle gode gange 3", side 175

Ad 3) **Output**
Tricket hér er at skelne mellem børn med fonetiske og fonemiske vanskeligheder. Eller at skelne mellem vanskeligheder med, hvordan lyde skal produceres, og hvornår de skal produceres.

Se under "When/how" på side 97.

Hér bør du tjekke barnets oralmotorik, både statisk og dynamisk, dvs. den artikulatoriske udførelse/programmering:

- "Mundinspektion", side 123
- Nordisk Oralmotorisk Test - Screening (NOT-S)

- Den svenske ORIS-test {27}
- "Kims-leg", side 102

Har barnet deciderede oralmotoriske vanskeligheder, kan du fx arbejde med:

- "Håndfonemer" - se side 16 og 73
- "3 små kinesere ...", side 92
- A-G Dahms' metode vil være oplagt hér {48}; se blandt andet "Gentagelser" i dette afsnit og afsnittet om ORALMOTORIK (der begynder på side 196)

Og så skal du selvfølgelig se på de svære lydes 'stimulabilitet' - se side 39. Se også "Beskrivelse af fonologiske vanskeligheder 2" på side 24.

Dysfonologi 2

U Nettelbladt, der er logopæd og professor emerita ved Institutionen för logopedi och foniatri ved Universitetet i Lund, skrev i 1983 en Ph.D.-afhandling om dysfonologi {125}.

I afhandlingen anbefaler hun at beskrive børns dysfonologi på 2 måder: dels en autonom beskrivelse og dels en beskrivelse af simplificeringsprocesserne.

Autonom beskrivelse

Den autonome beskrivelse afdækker barnets system 'i sig selv' og kan sammenlignes med en inventaroptegnelse. I den autonome beskrivelse ser man altså udelukkende på, hvad barnet rent faktisk producerer af lyde - uafhængigt af target.

Beskrivelsen har 4 niveauer: Ord, stavelse, segment og træk. (Dvs., det sidste niveau (træk) har Nettelbladt ikke med, men for mig at se, er det det niveau, der er vigtigst at have med i en analyse af barnets autonome fonologiske system.)

Ordniveau

Hér kigger du på, hvor lange ord barnet producerer. Ordmønstret defineres af antallet af stavelser (S), der er i ordet. (S_1 betyder første stavelse i ordet, S_2 betyder den anden stavelse, etc.) Du undersøger endvidere, om barnet kan lave forskel på svag- og stærktryksstavelser.

Til at beskrive trykmønstret i et ord kan du bruge bogstaverne hhv. S (strong syllable) og W (weak syllable). På den måde er taske et SW-ord, giraf et WS-ord, og elefant et WWS-ord.

På dette niveau kan der være flere slags restriktioner - eller (ubevidste) regler for, hvordan barnets ord kan skrues sammen:

- Mht. position - fx at nogle konsonanter kun kan optræde i bestemte positioner i ordet
- Mht. 'sameksistens' - dette medfører altid en form for harmoni, enten mellem stavelserne i ordet, så $S_1 = S_2$; mellem konsonanterne i ordet (typisk så de alle har samme artikulationssted) eller mellem vokalerne; eller konsonanter og vokaler imellem (så bagtungekonsonanter kun kan optræde i ord, hvor der også er bagtungevokaler fx)
- Mht. stavelsesantal - måske kan der max. Være 2 stavelser pr. ord, og måske skal de 2 stavelser være helt eller næsten helt ens

Stavelsesniveau

Hér kigger du på barnets fonotaks.[7] Fonotaksen beskrives ved hjælp af de C (konsonanter), der optræder først og sidst i stavelsen, og af V (vokalen).

Stavelsen kan beskrives således:

onset	rhyme	
	peak	coda
CCC	V	CCCC

Er der tale om en stavelse med en diftong, kan én af C'erne først og/eller sidst være en halvvokal (skrives ½V).

Barnets stavelses-inventar kan fx udgøres af: V, CV (som er den typiske tidlige stavelse), CVC, VC. På dansk er der en fonotaktisk regel, der siger, at hvis der i onset er 3 C'er, *skal* C_1 (altså den første C) være et /s/.

På stavelsesniveau kan restriktionerne fx gå på, at C'er i en klynge skal ligne hinanden. Eller at kun bestemte C'er kan optræde som coda.

Segmentniveau

Hér opregner du barnets faktiske fonemin-

[7] På samme måde, som syntaks beskriver reglerne for, hvordan ordene kan og bør sættes sammen i en sætning på et givent sprog, beskriver fonotaks reglerne for, hvordan fonemer kan og bør sættes sammen i en stavelse.

ventar:

- Hvilke konsonanter har barnet på sit repertoire?
- Hvilke konsonantkombinationer?
- Hvilke vokaler har barnet på repertoiret? er der både lange og korte vokaler?
- Hvilke diftonger producerer barnet?
- Laver barnet stød (hvis han altså taler en dialekt med stød)?

Træk

En god og grundig beskrivelse af fonemernes distinktive træk kan du finde i {82}.

På dette niveau af analyse beskriver du fonemernes 'enkeltdele' eller byggeklodser:

- *Artikulationssteder*; producerer barnet labialer, alveolærer, dentaler, interdentaler, velærer, uvulærer, glottaler?
- *Artikulationsmåder*; producerer barnet nasaler? producerer han orale lyde (frikativer, klusiler, approximanter)?
- *Artikulations-'grader'* (alias 'voicing'); kan barnet producere lyde med og uden aspiration/affrikation? og både stemte og ustemte lyde?
- Kan barnet producere vokaler med forskellig *tungestilling* og *kæbehøjde*?
- Kan barnet producere *rundede* og *urundede* vokaler?

Det er især hér, din analyse er vigtig! Du kan med fordel lave dig et konsonantskema (eller bruge mit temmeligt forsimplede, der bygger på PACS - se side 34), så du altid ved, hvilke artikulationssteder, artikulationsmåder og artikulations-'grader', der er involveret i en given konsonant.

Se konsonantskemaet og et skema over konsonanttræk på side 330 i APPENDIX. Se også under punktet "Vokaler" på side 93.

Når du ved, hvilke steder, måder, grader barnet har på repertoiret, kan du kombinere dig frem til de manglende fonemer. Hvis han fx mangler /v/ på repertoiret og fint behersker et labialt artikulationssted, friktion som artikulationsmåde og stemthed som 'grad', burde der ikke være det store til hinder for, at du kan kombinere dem og få et /v/!

Procesbeskrivelse

I beskrivelsen af barnets fonologiske processer (underforstået 'simplificerings'-), ser du på barnets udgave af target. Hvad gør han, når han skal producere et fonem eller en fonemkombination, han ikke har på sit repertoire? Det er altså hér, du afdækker hans 'kode'. Og det er her, det er vigtigt, at du som logopæd har fuldstændigt styr på, hvilke distinktive træk fra target barnet har bibeholdt, og hvilke han har ændret på!

Nettelbladt skelner mellem 2 slags dysfonologi: Alvorlig og moderat.

Alvorlig dysfonologi

U Nettelbladts tommelfingerregel siger, at hvis et barn har flere end 4 fonologiske simplificeringsprocesser (se lige nedenfor), er barnet meget svært at forstå. Se også "Procent korrekte konsonanter" på side 35.

Ved alvorlig dysfonologi er det mest logisk at se på, hvad barnet har ekstraheret af target. Barnet kan have visse regler for, hvordan stavelserne kan konstrueres, fx:

- Der kan være visse favoritlyde
- Ofte ekstraherer barnet den betonede V i ordet (små børn har som regel selektiv opmærksomhed på netop den betonede V)
- Der kan være 'dummy'-lyde

Moderat dysfonologi

Ifølge Nettelbladt har børn med moderat dysfonologi altid mindst 1 slags konsonantkombination på repertoiret. Ved moderat dysfonologi er det mere fornuftigt at se på udeladelser fra og reduktioner af target. Og det er hér snakken om de fonologiske simplificeringsprocesser kommer ind!

Dem er er 2 slags af:

- *Syntagmatiske*, der ændrer targetordets fonotaks (tilføjelser, udeladelser og reversaler hører til her - og assimilationer, fordi barnet ved en assimilation tager et distinktivt træk fra ét fonem og overfører det til et andet fonem (assimilationer er således kontekstafhængige))
- *Paradigmatiske*, der ikke ændrer targets fonotaks (konsekvente substitutioner hører til her)

Man siger også, at

- de *syntagmatiske* processer er 'kontekstføl-

somme' (det vil sige, at processen kun forekommer i visse fonotaktiske omgivelser (eller kontekster))
- de *paradigmatiske* processer er 'kontekstfrie' (det vil sige, at processen forekommer uanset de fonotaktiske omgivelser i target)

Syntagmatiske processer
Kan bl.a. være:

- Ekstraktioner (det være sig af stavelser, fonemer eller træk)
- Reduplikationer
- Assimilationer (se forklaring lige ovenfor)
- Tilføjelser (typisk i form af en ekstra V mellem 2 C i en klynge, så blå blir til /bəˈlɔ/)
- Reversaler
- Klyngereduktioner og reduktioner i det hele taget

Paradigmatiske processer
Substitionen kan involvere ændringer af artikulationssted, -måde og/eller -grad (og nogle ændrer på både 2 og 3 aspekter). Den betegnes med de(t) ændrede træk:

Eksempler på vokalprocesser:

- Backing
- Centralization
- Derounding
- Fronting
- Lowering
- Rounding

Eksempler på konsonantprocesser:

- Aspirering
- Backing
- Deaspirering
- Frikering
- Fronting
- H-sering
- Interdentalisering
- Labialisering
- Lateralisering
- Nasalering
- Palatalisering
- Stopping
- Velarisering
- Weakening

Når substitutionerne er konsekvente - dvs. at de optræder uanset de fonotaktiske omgivelser - betegner man dem som paradigmatiske.

Se også "PACS" på side 34.

Beskrivelse/vurdering af fonemers korrekthedsgrad
Pascoe, Stackhouse og Wells {136} beskriver og vurderer korrektheden af et givent konsonantfonem ved at opregne, hvor mange træk, der er korrekte:

- Artikulationssted
- Artikulationsmåde
- Stemthed (for frikativer og nasaler) eller aspiration/affrikation (for klusiler)

Dette korrekthedsmål fortæller også noget om, hvor nemt det er at gætte targetlyden: Des færre ændrede træk, des lettere at gætte ... og des lettere at forstå barnet.

Hér vil jeg regne trækket +stemthed for ekvivalent med ÷aspiration/affrikation på dansk. På samme måde vil trækket ÷stemthed være ekvivalent med +aspiration/affrikation.

På engelsk kan alle konsonanttyper have trækket +voiced - på dansk har vi ingen stemte klusiler; men de konsonanter, der på engelsk (og svensk, fransk, spansk) er stemte (/b, d, g/), er uaspirerede/uaffrikerede på dansk. De engelske ustemte klusiler (/p, t, k/) er alle aspirerede eller affrikerede på dansk.

På den måde deler trækket 'voicing' konsonantfonemerne op i to grupper (alle halvvokaler er i sagens natur stemte):

- +stemthed eller ÷asp./÷affr.: /b, d, ð, g, l, m, n, ŋ, v/
- ÷stemthed eller +asp./+affr.: /f, h, k, p, r, s, ɕ, t/

Så når et barn siger /to/ i stedet for 'ko', får han 2 af 3 points, fordi både artikulationsmåden og aspirations-/affrikationsaspektet er korrekt. Hvis barnet derimod siger /do/ i stedet for 'ko', får han kun 1 af 3 points.

Og det barn, der siger /gɑ:/ i stedet for 'far', får 0 af 3 points, fordi ingen af konsonanttrækkene er korrekte.

Dysfonologi 3

Fonologiske vanskeligheder er et overbegreb for udtalevanskeligheder i det hele taget. For at kunne målrette din intervention overfor et barn med fonologiske vanskeligheder, er det vigtigt, at du har styr på, *hvilken* slags fonologiske vanskeligheder, barnet har!

- **Perceptuelle** vanskeligheder?
- **Fonetiske** (= artikulatoriske) vanskeligheder? (Hvis vanskelighederne er meget massive, er der så tale om dyspraktiske vanskeligheder?)
- **Fonemiske** vanskeligheder?

Logopædisk værktøjskasse

Og for at hitte ud af, hvilken slags vanskeligheder, barnet har, kan følgende spørgsmål være nyttige:

- Kan barnet skelne mellem target, og den lyd, som han selv producerer?
- Er der korrekte forekomster af target?
- Kan target fremstimuleres på ordniveau? Eller måske endda på sætningsniveau?
- Markerer barnet target? (fx ved at nasalere vokaler, der kommer før udeladte nasaler, eller ved at lave pause, hvor der skulle have været en lyd)
- Forekommer target nogen sinde som substitution for et andet fonem?

Listen er inspireret af P Flipsen fra University of Tennessee {91}. Spørgsmålene kan opstilles i et beslutningsdiagram (se i APPENDIX, side 338), der er min fordanskning af det 'decision tree', der også kan findes på hjemmesiden.

Når du har været igennem spørgsmålene og/eller beslutningsdiagrammet, skulle du gerne have en rimeligt præcis ide om, hvori barnets vanskeligheder består.

Perceptuelle vanskeligheder
Har barnet svært ved at skelne imellem lydene (dvs. mellem target og barnets egen version)? I så fald ...

- må du teste direkte, hvad barnet kan skelne imellem - se fx "Rigtig eller forkert 2?" på side 36
- må du sørge for, at barnet har adskillige muligheder for at kunne gætte/skelne - dvs. at det ikke er nok med bare ét forsøg - mindst 5 forsøg skal der til, ifølge P Flipsen
- må du sikre dig, at barnet forstår selve skelneopgaven
- skal du lave skelneopgaver med en lignende lyd (med samme artikulationssted eller artikulationsmåde), som barnet producerer korrekt

Mht. selve interventionen af barnet bør den indeholde auditiv træning - altså skelneøvelser i massevis. Og du bør vejlede forældre og pædagoger om, at det er vigtigt, at de hjælper barnet ved at sige ordene helt rigtigt og tydeligt, når han selv får sagt dem utydeligt og/eller forkert.

Fonetiske vanskeligheder
Kaldes også for motoriske vanskeligheder.

Har barnet svært ved at artikulere (producere) lydene selv på enkeltordsniveau eller sågar på enkeltfonemsniveau? I så fald ...

- må du teste direkte, hvilke fonemer barnet kan producere, så du har et billede af, hvilke distinktive træk, han mestrer
- må du lave observationer og tests, der handler om oralmotoriske færdigheder, så du præcist ved, hvilke artikulatorer og bevægelser barnet har styr på
- kan det være, at barnet markerer fonemet i stedet for at producere det

Med hensyn til intervention er der brug for masser af oralmotorisk træning og -opmærksomhed, så her vil A-G Dahms' metode være yderst velegnet {48}. I arbejdet skal du begynde på fonemniveau og fortsætte med stavelses-, ord-, sætnings- og spontantaleniveau.

Er barnets udtalemønstre inkonsekvente, bør du overveje muligheden af, at han måske har dyspraktiske vanskeligheder og ikke 'kun' fonologiske. Se under "Dyspraksi eller dysfonologi?" lige nedenfor og under "Inkonsekvente udtalemønstre" på side 30.

Fonemiske vanskeligheder
I engelsksproget litteratur kaldes disse også for fonologiske og/eller kognitive vanskeligheder - bare for at gøre det hele mere kompliceret.

Har barnet vanskeligheder mht., hvilke lyde, der skal være hvornår? Mangler barnet forståelse for eller viden om, at det gør en forskel, om han producerer target på den korrekte måde eller ej? I så fald ...

- må du teste direkte, om barnet genkender den rigtige udgave af target - se fx "Vrøvlehistorier" på side 95
- må du være opmærksom på, om target optræder korrekt i nogle positioner i ord og/eller stavelser - eller om det optræder som substitution for et andet fonem
- må du teste, om du kan fremstimulere target i 2 eller 3 stavelsespositioner på ordniveau

Mht. intervention er Metafonundervisning

{169} oplagt, fordi der er vægt på kontraster og mønstre i fonemerne. Brug så meget naturlig kommunikation som muligt, og gør det klart for barnet, at ændringer i form (fonemerne) ændrer på indhold (ordets betydning).

Se også "When/how" på side 97 og "Træning af fonologiske kontraster" på side 176.

Dodds dysfonologi-typer

Når du skal planlægge din fonologiske intervention, er det klogest, at du på forhånd har udredt barnet, så du ved, hvilken type af udtalevanskeligheder han har. Clausen og Fox-Boyer har skrevet en rigtig fin oversigt i DA {44}, som jeg har sakset i:

Ifølge Dodd {53} kan fire (fem) grupper af udtalevanskeligheder identificeres på baggrund af en lingvistisk symptomanalyse. Hver 'symptom-gruppe' kan ifølge Dodds klassifikation tillægges et specifikt tilgrundliggende deficit i taleprocesseringen, hvormed det bliver muligt at forklare, hvorfor børn reagerer forskelligt på interventionstiltag og også, hvorfor de udvikler sig forskelligt, hvis der ikke bliver iværksat nogen logopædisk intervention.

Ud fra klassifikationen bliver talen hos børn med udtalevanskeligheder principielt sammenlignet med udtaleudviklingen hos børn med en regelret sprog- og taleudvikling. Der kan skelnes mellem følgende grupper:

1. **Artikulationsvanskelighed**
Børn, som udviser en ren artikulatorisk vanskelighed. Børn, der kan diagnosticeres som havende en artikulationsvanskelighed, har i det danske sprog oftest vanskeligheder med sibilanterne. De producerer lydene /s/ og /ç/ fejlagtigt, hvilket fører til en sigmatisme.

Man kan gå ud fra, at årsagerne til artikulationsvanskeligheden er en fejlfunktion af tungen eller en forkert tilegnelse af artikulationsstedet for disse sproglyde.

2. **Fonologisk forsinkelse**
Børn, som udviser en ren tidsmæssig forsinkelse i deres udtalevikling. Disse børn har som regel mindst én fysiologisk fonologisk proces, som optræder i mindst seks måneder længere end hos børn med en normal sprogudvikling. Hvis man altså hos et barn udelukkende kan observere fysiologiske processer, hvoraf mindst én proces skulle have været overvundet for mere end seks måneder siden, er der tale om en fonologisk forsinkelse.

Det antages, at årsagen til forsinkelsen formentlig ikke er et specifikt problem inden for taleprocesseringen, men at eksterne årsager (f.eks. længerevarende hørenedsættelser) har hæmmet sprogudviklingen.

Børnene har gode chancer for at indhente forsinkelsen uden logopædisk intervention, hvis barnet ikke er forsinket mere end 6-9 måneder i sin sprogudvikling. Hvis forsinkelsen dog varer længere end dette, sker der som regel ikke en spontan forbedring.

3. **Konsistent fonologisk forstyrrelse**
Børn, hvis udtaleudvikling ikke følger den normale udvikling. Hvis et barn bliver diagnosticeret med en fonologisk forstyrrelse, betyder dette, at barnet afviger fra den normale sprogudvikling.

Børn med en konsistent fonologisk forstyrrelse udviser mindst én fonologisk proces i form af sproglydsudskiftninger og/eller udeladelser, som ikke på noget tidspunkt forekommer hos børn med en fysiologisk, dvs. normal, sprogudvikling. Derudover kan børnene også have processer, som svarer til den fysiologiske udvikling. Typiske idiosynkratiske processer er: Backing af /t/ og /d/ til /k/ og /g/, stopping af frikativer, udeladelser af konsonantklynger.

Børnenes udtale forbedres ikke af sig selv. Børn med en konsistent fonologisk forstyrrelse udviser den højeste risiko for senere læsevanskeligheder, da årsagen til deres sprogvanskelighed ligger inden for den auditive behandling/analyse af lyde, stavelser osv. (fonologisk opmærksomhed).

Disse børn har udelukkende gavn af målrettet logopædisk intervention og ikke af generelle tiltag, som sigter på den fonologiske bevidsthed.

4. **Inkonsistent fonologisk forstyrrelse**:
Børn, som udtaler identiske ord forskelligt. En inkonsistent fonologisk forstyrrelse optræder kun sjældent. Denne udtalevanskelig-

hed er den sværeste form af udtalevanskelighederne og er af funktionel karakter.

Ved en inkonsistent fonologisk forstyrrelse udtaler barnet det samme ord anderledes næsten hver gang, det skal sige ordet (fx blomst: bomst, boms, somst, lomt, fom), hvilket gør, at selv den nærmeste familie ikke kan forstå barnet.

Årsagen formodes at være et problem i dannelsen af de automatiserede, motoriske programmer for ord. Disse børns udtale forbedres som regel ikke spontant.

5. **Verbal dyspraksi**

Dyspraksi eller dysfonologi?

Sommetider, når man arbejder med børn med sværtafhjælpelige fonologiske vanskeligheder, kan man som logopæd komme i tvivl: Er det i virkeligheden slet ikke et dysfonologisk barn det her?

Og så er det godt og meget nødvendigt at kunne differentialdiagnosticere. Du kan finde et skema på {7}, der kan give gode retningslinjer. På Nuffield Centre bruges diagnosen dyspraksi om 'oralmotoriske programmeringsvanskeligheder; dvs. vanskeligheder med viljesbestemt produktion af indlærte motor-programmer eller bevægemønstre'.

Man har endnu ikke kunnet afgøre, hvilke(t) kendetegn, der sikkert kan differentialdiagnosticere mellem dyspraksi og svær dysfonologi. Forskningen {24} er dog så småt ved at kunne pege på 3 symptomer, der muligvis er unikke for dyspraksi:

- Inconsistency across multiple attempts at the same word.
- Problems with transitions across syllable and word boundaries.
- Prosodic problems, perhaps particularly with the use of syllable and word level stress.

Forskellene på dyspraksi og dysfonologi kan sættes op i det skema, som du kan se på side 329. Blot skal du være opmærksom på, at barnet godt både kan være dyspraktisk og dysfonologisk! Se også "Verbal dyspraksi", side 137 og oversigtsskemaet på side 346.

Børn med dyspraktiske vanskeligheder har brug for langvarig og grundig træning af deres motoriske mønstre for hvert eneste fonem. Eller sagt på en anden måde: Der er brug for grundig instruktion om, præcis hvilke artikulatoriske bevægelser, der skal bruges for at frembringe det pågældende fonem. Og når enkeltfonemerne 'sidder', er der brug for masser af instruktion i koartikulation.

Hér vil det være fint at arbejde efter A-G Dahms' metode og/eller med håndfonemer og robotsprog (se på side 263) i massevis. *Lydbyggeren* {111} er specialdesignet til børn med verbal dyspraksi.

Se mere på {52}.

Dyspraksidiagnosticering

Følgende er et uddrag af mine noter fra et FUA-møde d. 18. marts 2009 om verbal dyspraksi. På mødet fortalte DS Johansen & MF Kamp om deres audiologopædiske specialeafhandling *Dyspraksi i et psykolingvistisk perspektiv* {98}. Desuden er der et enkelt citat fra deres afhandling.

Johansen og Kamp har lavet en omfattende litteratursøgning for en række af potentielle diagnostiske markører for verbal dyspraksi. De har fundet undersøgelser, der har forsøgt at vise, om de enkelte markører sikkert kan skelne mellem børn, der har dyspraksi, og børn, der ikke har det.

De refererer til en undersøgelse {64}, der ser på de talekarakteristika, som amerikanske SLPs bruger til at beskrive symptomerne hos børn med dyspraksi. De klart hyppigste symptomer er følgende (= de 6 sproglige markører, som Johansen og Kamp også har kigget på):

- Inkonsekvent udtale
- Stigende antal fejl ved stigende fonologisk kompleksitet
- Afvigende trykfordeling
- Vokalvanskeligheder
- Groping
- Dysdiadokokinese

Inkonsekvent udtale

Litteratursøgningen viser, at selvom nogle undersøgelser viser, at op mod 80% af børn

med dyspraksi har inkonsekvent udtale (se også på side 30), er der andre undersøgelser, der viser, at man godt kan have inkonsekvente udtalemønstre uden at have dyspraksi.

Der er således ikke noget forskningsmæssigt belæg for, at denne markør er helt sikker.

Stigende antal af fejl ved stigende fonologisk kompleksitet
Hypotesen er, at jo mere, barnet skal sige, des mere skal han programmere. Markøren er kun beskrevet i en enkelt caseundersøgelse på 2 børn. Selvom begge børn ganske vist havde flere fejl, desto længere ord og sætninger, de skulle sige (og derved bekræftede hypotesen), er det vist lige i overkanten at generalisere fra 2 børn til alle børn.

Der er således ikke noget forskningsmæssigt belæg for, at denne markør er helt sikker.

Afvigende trykfordeling
Hypotesen er, at et underspecificeret og/eller forkert motorisk program kan gøre det svært at styre trykfordelingen i de ord, barnet skal sige. Johansen og Kamp har ikke kunnet finde nogen klare forskningsresultater om denne markør.

Der er således ikke noget forskningsmæssigt belæg for, at denne markør er helt sikker.

Vokalvanskeligheder
Ofte siger man, at børn med selv massive fonologiske vanskeligheder ikke har vanskeligheder med vokaler (nogle undersøgelser viser endda, at 3- årige typisktalende børn har korrekte og konsekvent udtalte vokaler) - hvorimod symptomet er fremtrædende hos børn med dyspraksi. Der er imidlertid ikke forsket ret meget i vokalkvaliteten hos børn med dyspraksi.

Det kan således være svært at vise et forskningsmæssigt belæg for, at denne markør er helt sikker.

Groping
Groping betyder, at barnet i produktionen af et givent ord søger efter lydene. »Der er ikke foretaget nogen undersøgelser, der specifikt har søgt at bekræfte, om groping er en diagnostisk markør for dyspraksi« ({98}, side 71).

Dysdiadokokinese
Især gentagelse af stavelsessekvenser (SMR) er svært for dyspraktiske børn, hvorimod AMR ikke altid er svært for disse børn. (Se beskrivelsen af AMR og SMR på side 20.)

Ingen forskningsresultater peger på, at dysdiadokokinese er en sikker diagnostisk markør for dyspraksi.

Der er således ingen af de 6 markører, der alene kan skelne sikkert mellem dysfonologiske og dyspraktiske børn. Johansen & Kamp slår da også til lyd for en hypotese om, at dyspraksi er et symptomkompleks snarere end et enkelt symptom.

Ens eller forskellig?

For at tjekke basal lydskelneevne kan du bede barnet om at afgøre, om 2 ord, du siger, er ens (eller de samme), eller om de er forskellige. Jeg har lavet et A4-ark med stjerner og sole, der ser ud som på kopisiderne.

Inden du går igang med en sådan lydskelneøvelse, bør du tjekke, om barnet kender og forstår termerne samme/ens og forskellig. Du kan gøre det med billeder eller konkreter og vise barnet 2 ad gangen - somme tider 2 ens, somme tider 2 forskellige. Eller bede ham om at finde 2 ens - eller 2 forskellige. Se også under ”Ens eller forskellig?” på side 100.

Min instruks til barnet er omtrent som følger: »Nu vil jeg sige en masse pjatteord til dig, 2 ad gangen. Somme tider er det de samme 2 ord, og somme tider er det ikke de samme 2 ord. Når du synes, at ordene lyder som det samme, skal du sætte kryds ved de 2 stjerner. Og når du hører, at ordene er forskellige, skal du sætte kryds ved stjernen og solen.«

Ideen er, at du tjekker, om barnet kan skelne både initialt, medialt og finalt i ordene. For de fonemer, der ikke optræder hhv. initalt /ð, ŋ/ og finalt /h, r/ på dansk, er der dog ingen grund til at opfinde vrøvleord med fonemerne i lige netop dé positioner.

Hvis du gerne vil tjekke, om barnet kan

Logopædisk værktøjskasse

skelne mellem /h/ og /r/, kan dine 24 ordpar fx være som følger:

- rå - rå / hå - rå / hå - hå
- ru - ru / hu - hu / ru - hu
- høl - høl / røl - røl / høl - røl
- hip - rip / hip - hip / rip - rip
- poho - poho / poro - poro / poho - poro
- kihi - kihi / kiri - kiri / kihi - kiri
- tuhu - tuhu / turu - turu / tuhu - turu
- måhå - måhå / mårå - mårå / måhå - mårå

Sig ordparrene i blandet rækkefølge, for hvis der kommer for mange næsten ens ord lige efter hinanden, kan det nemt blive forvirrende.

Se også "Rigtigt eller forkert? 2" (side 36).

Faktoranalyse

M Lahey {106} beskriver, at forhold i barnets liv og omverden og hos ham selv kan opfattes som 'vedligeholdende faktorer' - altså forhold/faktorer, der ikke lige just hjælper til med at afhjælpe barnets kommunikative problemstillinger.

Og T Nordahl {131} + {132} anbefaler, at man laver en 'faktor-analyse', så man får klarhed over, hvad der er kerneproblemet, og hvad der er de bagvedliggende faktorer med indvirken på problemet. Forskning i hans "LP-metode" har vist, at det er virksomt at etablere et samarbejde, hvor alle involverede (voksne) parter arbejder med de bagvedliggende faktorer.

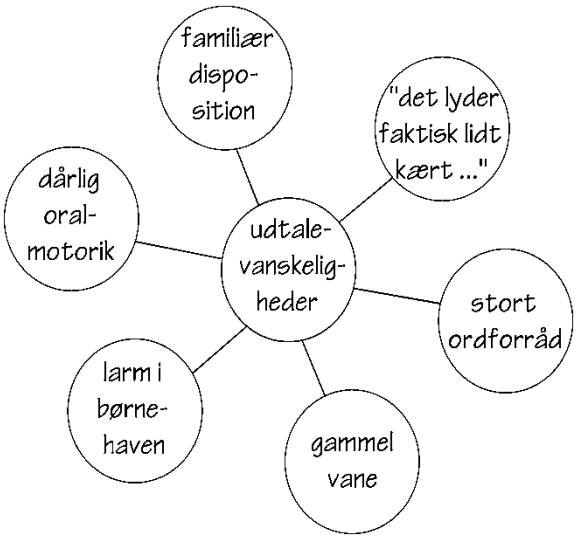
Hans metode er udarbejdet med børn med store trivselsproblemer for øje - men den kan fint tænkes ind i en logopædisk interventionsplan. Princippet er, at man ikke altid kan gå lige løs på kerneproblemet, og at man derfor ofte har brug (og bedre muligheder) for at gøre noget ved de vedligeholdende faktorer.

Nordahl anbefaler, at man laver en analyse af og dernæst et diagram over, hvoraf kerneproblem og de(n) bagvedliggende/vedligeholdende faktorer klart fremgår.

Fordelen ved at sætte det op i en sådan grafisk forståelsesmodel, er, at det blir klart, hvad der kan arbejdes med, og hvad der ikke kan ændres på. Ligeledes vil det være forholdsvist nemt at opliste, hvem der gør hvad ved hvilke faktorer.

I eksemplet her på siden vil det være umuligt at ændre på den familiære disposition og barnets store ordforråd. Larmen i børnehaven, og at forældrene synes, barnets udtalefejl er kære, kan (måske) ændres vha. vejledning. Den dårlige oralmotorik og det faktum, at der er et stort element af gammel vane involveret, er også noget, der snildt kan arbejdes med.

Så filosofien kunne lyde noget i retning af: "Skub ikke på den låste dør - forsøg først med den, der står på klem!"



De 4 ko'er

I min beskrivelse af barnet kommer jeg altid ind på 'de 4 ko'er':

- **Kontakt** - er barnet genert? er han ukritisk i sin kontakt? er der naturlig øjenkontakt? har barnet det bedst på skødet af en forælder? er det svært at etablere kontakten til ham?
- **Kooperation** - har barnet lyst til at deltage i aktiviteterne? hvordan tackler han situationen, når han ikke har lyst? fortæller barnet selv, hvad han har lyst til?
- **Koncentration** - hvor længe kan barnet koncentrere sig? afhænger koncentrationen af tidspunktet på dagen? afhænger koncentrationen af, hvad vi laver?
- **Kommunikation** - fungerer kommunikationen med og for barnet? har han lyst til at kommunikere? får han kommunikeret

det, som han vil og har lyst til / brug for? er der brug for non-verbal kommunikation for at få budskaberne frem?

At gentage

Ord har to aspekter: Formen og indholdet. Du kan tjekke barnets evne til at oplagre ord i sin korttidshukommelse ved at bede ham om at gentage dem.

Når barnet skal gentage et kendt ord, kan han trække på sin semantiske viden om ordet (altså indholdet), og skal så ikke bruge så megen energi på ordets fonologi (altså formen). Hvis du derimod beder barnet om at gentage non-ord eller vrøvleord, har han ingen semantisk viden at trække på, og han er således nødt til udelukkende at bruge den fonologiske hukommelse for at opbevare ordet i sin korttidshukommelse.

Fonologiske repræsentationer er et sprogligt aspekt, som dyslektikere er usikre på; derfor bør du altid tjekke barnets evne til at repetere non-ord.

Hvis barnet ikke klarer opgaven

Hvis barnet klarer en opgave, som du stiller ham, kan du (forholdsvist) roligt regne med, at han mestrer de sproglige aspekter, der er i opgaven. Når barnet ikke klarer opgaven, starter din logopædiske detektivopgave, og så bør du bl.a. overveje følgende:

- Var barnet opmærksomt?
- Var barnet opmærksomt længe nok?
- Blev han distraheret af valgmulighederne i opgaven?
- Blev barnet distraheret af sprogbrugen?
- Blev han distraheret af sætningens indhold? Var der fx ukendte ord og/eller begreber (farver, mængder, størrelser, præpositioner)?
- Var det selve spørgsmålsformen, som barnet ikke forstod?
- Var informationsmængden for stor?
- Stimulusfeltets kompleksitet (alias den mængde ting, som barnet skal overskue og tage stilling til)
- Gav du (nok) opmærksomhedsregulerende støtte undervejs?
- Var barnet klar over, hvad opgaven gik ud på?
- Var han (for) træt?
- Var han umotiveret?
- Var der ro nok?

Hvorfor operere med normer?

- Normer kan være *den uerfarnes krykker* - alle er på et tidspunkt uerfarne og har brug for mål for, hvad der normalt kan forventes på et givent alderstrin og inden for forskellige funktionsområder
- Normer er *den erfarnes korrektiv* - det er altid sundt at få genopfrisket, hvad normale børn kan, og få flyttet sit normalitetsbegreb tilbage på rette plads
- Normer har visse *praktiske formål* - de kan fungere som rettesnor, når der skal tages beslutninger, og de kan fungere som 'før' og 'efter', når effekten af ens indsats skal vurderes

{85}

Og så skal du selvklart huske at bruge din sunde fornuft, når du opererer med normer.

Er materialet fx normeret på 250 børn, er normen ikke nær så valid, som hvis det er på 1.000 børn. Er sidste standardisering lavet i 1973 (som fx den danske SITO-test), kan det være svært at vide, om den holder mere end 30 år efter. Er standardiseringen på en ordforrådstest lavet på en masse land-børn, kan du ikke være sikker på, at by-børn vil score lige sådan.

Og er normen lavet på engelske eller amerikanske børn, kan du ikke være sikker på, at normen vil være helt den samme som for danske børn ... (Så du kan altså kun regne med, at danske ustandardiserede versioner af alskens udenlandske tests giver et fingerpeg om, hvordan barnet klarer sig i forhold til andre udenlandske børn.)

Inkonsekvente udtalemønstre

Inkonsekvente udtalemønstre er (muligvis) et af kernesymptomerne ved verbal dyspraksi, så arbejder du med et barn, hvorom du har en mistanke om verbal dyspraksi, anbefaler C Bowen {24} følgende udredning:

Logopædisk værktøjskasse

1. Billedbenævnelse - lav en baseline (side 19)
Bed barnet om at benævne de samme 25 billeder 3 gange lige efter hinanden. Forklar for barnet, at I laver den samme opgave 3 gange, for at du skal være helt sikker på, at du hører rigtigt. - dvs. du tager samme test 3 gange. Det, du gør, er at anvende samme ord i identiske omgivelser - og så skulle de 3 versioner jo helst blive ens! I Logofova-testen er der en inkonsistenstest, som du kan bruge.

C Bowen har lavet en liste på 25 engelske ord, som jeg har fundet danske fonologiske pendanter til (og ellers kan du bare tage 25 af de ord, som I arbejder med, og bruge dem som baseline): Batmand, chips, chokolade, dinosaur(us), elefant, 15, fisk, gal, helikopter, juice, kjole, kokkehue, kvælerslange, kænguru, ladeport, pirat, regnvejr, rutsjebane, slikkepind, solbriller, solsikke, støvsuger, tisse, tunge, zebra.

Det er smartest, hvis du viser barnet alle billederne og benævner dem, inden du beder barnet om at gøre det samme - så kan du være (næsten) sikker på, at det, barnet siger, er hans bedste bud på / version af den fonologiske repræsentation, som han monne have af hvert enkelt ord. (I modsætning til, hvis han for hvert ord skal gentage din version af det.)

2. Sammenligning af udtalemønstre
Sammenlign de 3 versioner af hvert ord, så du kan udregne en inkonsekvens-frekvens - eksempelvis ordet 'kjole':

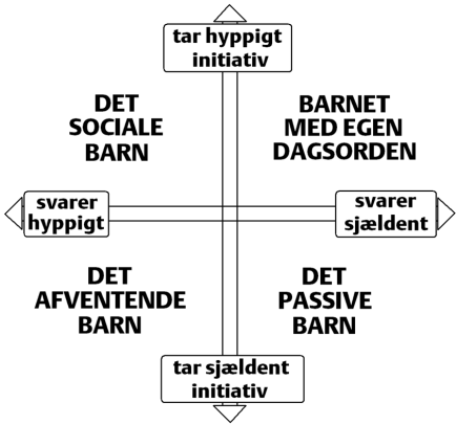
- 1) kjole 2) kjole 3) kjole → konsekvent udtale
- 1) kjole 2) kole 3) tjole → inkonsekvent udtale
- 1) kjole 2) kole 3) kjole → inkonsekvent udtale
- 1) kole 2) kole 3) kole → konsekvent (omend forkert) udtale

Optæl, hvor mange af billederne, der har inkonsekvent udtale, og gang antallet med 4. Hermed får du en %-sats. Hvis fx 7 af de 25 ord udtales inkonsekvent, har barnet således (4 x 7 =) 28% inkonsekvente udtalemønstre.

3. Vurdering
Inkonsekvente fonologiske vanskeligheder
Barnet producerer 40-100% af ordene inkonsekvent.

Konsekvente fonologiske vanskeligheder
Barnet har mindst 2 fonologiske simplificeringsprocesser og producerer 0-40% af ordene med inkonsekvent udtale.

Se også under "Diadokokinese" oven for på side 20.



Kommunikationsstil

The Hanen Centre i Toronto {88} arbejder med en opdeling af børn på baggrund af deres kommunikations- og interaktionsstil. De ser på to aspekter, nemlig i hvor høj grad barnet tager initiativer til kommunikation, og i hvor høj grad barnet svarer på andres kommunikative initiativer. Se Pepper og Weitzmanns fantastiske bog *To skal der til* {138}. Se også punktet "Voksnes kommunikationsstile" på side 139.

Fey {62} har en lignende kategorisering af børn med sproglige vanskeligheder. En vigtig pointe i Feys kategorisering er, at de(n) professionelle må huske på, at børnene sjældent ligger i yderkanterne - snarere ligger de fleste børn i midten af skemaet. Og i nogle sammenhænge har barnet måske oven i købet én kommunikationsstil og i andre en anden.

Han kobler kommunikationsstilene med de overordnede logopædiske interventionsmål således at forstå, at der er for hver gruppe er kommunikative aspekter, der er mere oplagte at arbejde med end andre.

1 Active conversationalist ~ det omgængelige/sociale barn
2 Passive conversationalist ~ det generte barn
3 Inactive communicator ~ det passive barn
4 Verbal non-communicator ~ barnet med sin egen dagsorden

Ad 1) **Active conversationalist**
Disse børn har fint styr på, hvad kommunikation går ud på - de tager initiativer og svarer på andres, som det forventes af dem.

Det, som disse børn oftest har vanskeligheder med, er formen (se under "Sprogbeskrivelse 2" på side 38) - typiske eksempler er børn med fonologiske og/eller grammatiske vanskeligheder.

Ad 2) **Passive conversationalist**
Disse børn ved også godt, hvad kommunikation går ud på - de bidrager bare kun, når de blir nødet til at svare. Fey beskriver denne gruppe som "Speak only when spoken to"-børn, og han vurderer, at deres vanskeligheder med at bruge sproget forstærkes af deres kommunikationsstil - jo mindre man taler, des mindre får man øvet sig, des længere tager det at blive bedre.

For disse børn handler den logopædiske intervention primært om at få dem 'på banen', så de får snakket og brugt deres sproglige resurser.

Ad 3) **Inactive communicator**
Disse børn har (måske) ikke forstået, hvad kommunikation går ud på; de hverken tager initiativer eller responderer på andres. Mange af dem har store forståelsesvanskeligheder.

Hér handler det i allerhøjeste grad om at få vist barnet, at kommunikation er et anvendeligt værktøj!

Ad 4) **Verbal non-communicator**
Disse børn tager masser af initiativer og er knapt så gode til at svare (adækvat) på andres. Det er i udpræget grad i denne gruppe, man finder børnene med pragmatiske vanskeligheder. Fey beskriver, at disse børn ofte har "cocktail party speech" og måske forståelsesvanskeligheder.

For logopæden handler det hér om at arbejde med sprogets - mere eller mindre uskrevne - trafikregler, altså pragmatikken.

Kompetens og performans 1

Husk, når du indsamler data om barnets sproglige evner, at skelne mellem det, som barnet ved om sprog, og det, som barnet kan med sit sprog. Der kan nemlig være endog meget stor forskel på det, som man ved, og så det, som man gør!

Det kan sættes op i et lille skema:

KOMPETENS	PERFORMANS
• det, som barnet ved om sit sprog	• det, som barnet gør med sit sprog
• VIDEN	• KUNNEN
• tests	• dagligdag

Hvis du husker denne skelnen, undgår du at ryge i den fælde, der hedder, "han kan jo godt, når han sidder sammen med mig". For hvis barnet ikke bruger sin kompetens, er den ikke blevet til en kompetence - endnu. Og så er der stadig brug for hjælp for at få automatiseringsprocessen i gang.

Barnet 'kan' det altså ikke godt nok ...

Arbejdet med at få automatiseret færdigheder er så udpræget forældre-egnet!

Kompetens og performans 2

Det er altid farligt at blive klogere, for så kan man se sig nødsaget til at revidere på sin praksis og på sin verdensopfattelse. Sådan forholder det sig med begreberne "kompetens" og "performans", som jeg har brugt gladeligt i årevis.

Nedenfor følger 2 citater, der har været med til at flytte min opfattelse af begreberne:

»[A] sample of natural speech will contain not only well-formed grammatical sentences (...) but also sentences characterized by phrasal breaks, false starts, long pauses, and isolated ungrammatical fragments (...). Thus Chomsky (...) argues that actual speech is of such "degenerate quality" that it is of limited usefulness for the study of linguistic competence.«

{78}

Logopædisk værktøjskasse

»Chomskyan (or generative) linguistics seeks to describe the language module of the human mind (the I-language) for which data such as texts (the E-language) provide only indirect evidence (...). Empiricist approaches are interested in describing the E-language as it actually occurs. Chomsky (...) makes a crucial distinction between *linguistic competence*, which reflects the knowledge of language structure that is assumed to be in the mind of a native speaker, and *linguistic performance* in the world (...). Generative linguistics has argued that one can isolate linguistic competence and describe it in isolation, while empiricists approaches generally reject this notion and want to describe actual use of language.

{115}

At opfatte talesproget som ikke-brugbart, når det handler om sprogbeskrivelse, er en direkte diskvalificeringsgrund - i min optik - for en teori om sprogopbygning. Og eftersom jeg er interesseret i faktisk mundtlig sprogbrug, må jeg nødvendigvis 'aflive' begreberne "kompetens" og "performans". I stedet vil jeg sætte termerne A) **TESTSPROG**: det sprog, som barnet bruger i test- og interventionssituationer (alias sproget i barnets nærmeste udviklingszone, hvis vi blander Vygotski ind i billedet) og B) **SPONTANSPROG**: det sprog, som barnet bruger spontant (alias sproget i barnets aktuelle udviklingszone).

Så kommer skemaet til at se således ud:

TESTSPROG	SPONTANSPROG
• det, som barnet ved om sit sprog	• det, som barnet gør med sit sprog
• VIDEN	• KUNNEN
• tests	• dagligdag

Kvalitativ og kvantitativ testning

Kvalitativ testning

- munder ud i en konkret redegørelse for, hvad barnet gennem testningen har vist, at han mestrer og ikke-mestrer
- fokuserer især på, hvilke arbejdsstrategier barnet bruger, og hvilken slags hjælp han har glæde af
- viser barnets 'potentielle udviklingsniveau'

Kvantitativ testning

- resultatet opgøres i forhold til et antal points, som barnet 'scorer' i den pågældende (del)test
- dette resultat kan så relateres til normer, typisk aldersnormer
- viser barnets 'faktiske udviklingsniveau'

Som ved observationer og testning er begge tilgange nødvendige! Se nedenfor under "At teste 1" (side 40).

Og rigtigt ofte under en testning kan du få en masse ekstra information ved liiige at hjælpe lidt mere, end standardiseringen giver lov til. Fx at gentage instruksen; at dele instruksen op i 2 eller 3 dele; at forklare et ord eller flere; at udpege delelementer i opgaven.

Selv gør jeg det, at jeg markerer med ○ rundt om itemnummeret, hvis jeg har gentaget instruksen. Og hvis jeg har opdelt instruksen i flere dele, markerer jeg med "/", hvor jeg delte instruksen. Hvis barnet først svarer forkert og så svarer rigtigt ved en omskrivning, markerer jeg det ved 1) ÷ 2) (og så det, jeg ændrede) ✓.

Mundinspektion

Gør dig det til en vane at kigge ind i barnets mund - bed fx om at få lov til at se hans tænder! Gør lidt skæg ud af situationen; en lille lommelygte og et tandlægespejl afhjælper som regel det alvorlige i situationen.

Du kan ikke regne med at måtte se et barn i munden, før han kender dig bare en lille smule; så insistér ikke på en mundinspektion, før I kender hinanden.

- Tjek tungen: Ser den OK ud?
- Hvad med tungebåndet?
- Kan barnet række tungen ud af munden i lang tid? Er der fibrillationer?
- Hvordan er det med læberne? Kan de sluttes tæt sammen?
- Tjek mandlerne: Ser de OK ud? Hvis de er meget store, kan det være ubehageligt at lave mange velære og faryngale lyde ...
- Hvordan er det med ganen? Kan den lukke

op til cavum nasi? Når den helt om til pharynx?
- Tjek også raphe + uvula: Ser de OK ud? Hvis ikke (og hvis du observerer åbent snøvl) SKAL du henvise barnet til Læbe-Ganespaltecentrene i Århus eller København.

Myldrebilleder

Til en førstegangs-seance med et barn med tale-/sprogvanskeligheder kan jeg varmt anbefale, at du finder dig et stort billede med en masse handling på. Gerne noget med børn eller skøre ting. NELLI-testen har fx et billede med et skørt hus, hvor de fleste ting enten vender forkert eller er placeret forkert.

Bed fx barnet om at finde alle de skøre, forkerte eller mærkelige ting (»Hvad er det, der er skørt?« »Hvad er forkert?« »Hvordan skal det rigtigt være, synes du?«).

På den måde kan du få du et ganske godt indtryk af hans (semi)spontane sprog:

- Fonologi + prosodi
- Morfologi
- Syntax
- Ordforråd
- Forklaringer, beskrivelser
- Viden om verden
- Humor
- Diskurs

Hvis barnet ikke siger det store (pga. generthed eller andet), men snildt kan finde de skøre ting på billedet, kan du tage det frem igen ved en senere lejlighed, hvor I kender hinanden bedre - så skulle generthedsfaktoren gerne være elimineret.

Hvis du har brug for inspiration til at finde et godt billede, kan du kigge på det her link: bit.ly/2q4E2iR ... det er min opslagstavle på Pinterest med billeder af skøre situationer.

Observation vs. test

Du kan ikke nøjes med at observere (eller få andre til at gøre det for dig) - og du kan heller ikke nøjes med at teste. Skal du have et ordentligt indtryk af barnet, er du nødt til at bruge begge strategier.

OBSERVATIONER	TESTS
kan være svære at styre og på forhånd vide, hvad man kan få af data	har som regel en vejledning, man kan følge, og et begrænset område i fokus
hyppigt svære at score	score, der kan relateres til normer eller til barnets alder
BEGGE TILGANGE ER NØDVENDIGE!	

PACS

PACS (phonological assessement of children's speech) er opfundet af P Grunwell {81} som et redskab til beskrivelse af paradigmatiske simplificeringsprocesser for så vidt angår enkeltkonsonanterne.

Skemaerne er ikke velegnede, hvis barnet i udpræget grad laver assimilationer eller mange klyngereduktioner. Skemaerne er heller ikke lavet til vokaler - desværre.

Når jeg har foretaget en fonologisk testning og skal formidle til andre, hvad barnets 'kode' er, bruger jeg de 3 PACS-skemaer (hhv. initialt, medialt og finalt), som jeg efter bedste evne har fordansket. Du kan se dem på kopisiderne.

Rækkerne angiver artikulationsmåden (nasaler, klusiler, frikativer og 'glides' (her halvvokaler + lateral)), mens kolonnerne angiver artikulationssteder (labial længst til venstre, glottal længst til højre i skemaet). Se også konsonantskemaet på side 330.

Med 'initialt', menes der 'syllable initial, word initial' (SIWI), 'finalt' betyder 'syllable final, word final', mens 'medialt' dækker både 'syllable initial, word within' (SIWW) og 'syllable final, word within' (SFWW). C Bowen kalder SIWW for intervokalisk position.

Jeg plejer at bruge 2 udgaver af hvert skema: Ét til at føre ølregnskab på, og ét til at skrive rent på. Hvis barnet finalt konsekvent fronter alle velærer og stopper /s, f/ og udelader /ð/, ser det renskrevne skema således ud:

Logopædisk værktøjskasse

/m/	/n/			/ŋ/ ɲ	
/b/	/d/			/g/ ɖ	
/f/ ɓ	/s/ ɗ	/ð/ –			
/w/	/l/		/ɹ/	/ɐ/	

Står der intet i feltet, betyder det, at barnet mestrer det pågældende fonem.

Mht. analysen plejer det at være sådan, at hvis barnet 'kun' ændrer på enten række eller kolonne (dvs. enten artikulationssted eller artikulationsmåde), er det lettere at gætte koden, end hvis begge aspekter ændres. Fx er det nemmere at gætte, at /bul/ betyder 'fugl', end det er at dechifrere, at 'fugl' udtales som /gul/.

Se også Pascoe et al.'s trækvurderingsmetode på side 24 under punktet "Beskrivelse/ vurdering af fonemers korrekthedsgrad".

Pludren

Det følgende er min danske version af en del af {173}. Forfatteren til den engelske tekst er Ertmer fra Purdue University i Indiana, USA.

»Pludreudviklingen kan deles op i 3 hovedstadier:

- Precanonical[8] - førpludren.
- Basic Canonical Syllables - enkel pludren
- Advanced Forms - avanceret pludren

Førpludren
Begynder ca. ved 6-månedersalderen. Der er mange slags førpludren:

- *Grynt*, der ikke indeholder velformede vokabler.[9] Nogle grynt består kun af hvin, skrig og vokallignende lyde uden konsonantagtige lyde fx vokalglidninger; andre består af lukkelyde, der opstår, når ansatsrøret lukkes på en atypisk måde fx ved raspelyde eller clicks; andre igen kombinerer de vokallignende lyde med lukkelyde men mangler den hurtige timing, som rigtige stavelser har.
- *Gråd* og *latter* optræder også meget tidligt i barnets udvikling - ses hyppigt, før barnet fylder 6 måneder og også senere i livet, naturligvis.

Enkel pludren
Begynder ca. ved 6- til 10-måneders alderen.

- Når barnet kombinerer vokoider (V) og kontoider (C) til *vokabler* (CV), kalder man dette enkel pludren. Vokablerne lyder meget som tale. Denne enkle pludrens vokabler udgør byggestenene til de senere ord, men har ingen mening i sig selv, eftersom de er førsproglige.
- Den enkle pludren fortsætter barnet med at producere, når han er gået i gang med den avancerede pludren.

Avanceret pludren
Begynder typisk ved 10- til 18-månedersalderen.

- Mere komplekse og talelignende end de forrige former for vokalisering.
- Der optræder fx *lukkede vokabler* af typen (CVC), der er mere avanceret end CV-vokablerne fra den enkle pludren.
- Forekomsten af *diftonger* og *jargon*-pludren[10] (pludren i lange sekvenser med kombinationer af forskellige C og V med forandringer i intonationen) viser en øget artikulatorisk kontrol.
- Den avancerede pludren - og de to andre slags pludren - fortsætter på barnets repertoire, selv når han begynder at sige rigtige ord.«

Procent korrekte konsonanter

P Flipsen {91} opererer med et mål for forståelighed, hvor han opregner, hvor mange % korrekte konsonanter barnet har i sin spontantale. Fremgangsmåden er den, at logopæden optager et par minutters spontantale (fx 200 ord) og transskriberer barnets ord og sætninger. Dernæst optælles antallet af

[8] »Reduced to the simplest and most significant form possible without loss of generality; as a canonical syllable pattern« {51}.

[9] I pludren taler man ikke om stavelser men om vokabler (fordi lydene i pludren ikke er betydningsadskillende, som fonemer er det i ord). På samme måde taler man om kontoider og vokoider i stedet for konsonanter og vokaler.

[10] {51} »Confused, unintelligible language«.

korrekte konsonanter i forhold til det totale antal konsonanter.

- >85% = mild forstyrrelse
- 65-85% = mild-moderat forstyrrelse
- 50-65% = moderat-alvorlig forstyrrelse
- <50% = alvorlig forstyrrelse

Denne optælling af antal korrekte konsonanter har meget høj korrelation (omend ikke 100%) med forståeligheden.

Rigtigt eller forkert? 1

S Chiat {40} har masser af forslag til skelneøvelser eller -lege, som du kan give dig i kast med.

Hvis et barn har svært ved at lave /k/ og /g/ og i stedet producerer dem som hhv. /t/ og /d/, kan du bede barnet om at skelne mellem /k/ og /t/ og mellem /g/ og /d/. Vis evt. barnet billeder (eller også bare bed ham om at høre godt efter) og spørg så:

- »Er det her en ko? eller er det en 2?«
- »Et det her en bakke? eller er det en barte?«
- »Hedder det et æg eller et æt?«
- »Er det rigtigt, når jeg siger kat? eller hedder det tat?«

Det, som du i virkeligheden er ude efter hér, er at finde ud af ...

- om barnet har en præcis fonologisk repræsentation af ordene (og 'bare' får sagt dem forkert)
- eller om han er usikker på, hvad ordet rigtigt hedder (og måske kun svarer rigtigt en gang imellem)
- eller om han faktisk slet ikke aner, om det hedder /ko/ eller /to/ (og så er det sin sag at udtale det korrekt!).

Se også "Alle gode gange 3" (side 175).

Rigtigt eller forkert? 2

Jeg har lavet mig et A4-ark med glade og sure mænd; se på kopisiderne.

Hvis jeg fx vil tjekke, om barnets mange ord med /l/ (som han som regel producerer med /n/ i stedet) er lagret med /l/ eller /n/, finder jeg 12 billeder/ord, der indeholder /l/ initialt, medialt eller finalt. Der skal være mindst 2 eksemplarer af hvert billede/ord.

Jeg begynder med at fortælle barnet, hvad alle billederne forestiller. Så slipper jeg for bagefter at spekulere på, om han har bedømt 'forkert' om et ord, fordi han selv ville have kaldt det noget andet end det, jeg gjorde.

Billederne blandes, så vi ikke ved i hvilken rækkefølge, de kommer - du kan også på forhånd fastlægge, i hvilken rækkefølge du vil sige dem - bare ikke rækkefølgen i 'rigtige' og 'forkerte' er alt for åbenlys for barnet - og vi får hver et ark med glade og sure mænd. Min instruks til barnet lyder sådan her:

»Lige før sagde jeg alle ordene rigtigt. Nu siger jeg dem igen, og din opgave er at høre godt efter, om jeg siger ordene rigtigt eller forkert, for jeg skal se, om jeg kan snyde dine ører. Når jeg siger ordet rigtigt, skal du sætte kryds ved den glade mand. Og når du synes, jeg siger det forkert, skal du sætte kryds ved den sure mand. Når jeg har sagt alle ordene, kan vi se, hvor mange jeg fik sagt rigtigt. Er du klar?«

På mit eget ark noterer jeg de ord ned, som jeg siger - og sørger for, at halvdelen af dem er rigtigt udtalt, og at den anden halvdel udtales, som barnet plejer at gøre det.

Du kan gøre det samme uden billeder. Det er en noget sværere opgave for barnet, for så har han ingen semantisk viden at hægte sin skelnen op på!

Se også "Ens eller forskellig?", side 28.

Sophie havde svært ved at skelne mellem /l/ og /n/, så jeg brugte følgende ord til hende (i paranteserne kan du se, hvordan jeg skrev mine forkert-sagte ord):

- ben (beL)
- bil (biN)
- én (éL)
- gul (guN)
- hund (huLd)
- lim (Nim)
- lys (Nys)
- læse (Næse)
- nys (Lys)
- nisse (Lisse)
- næse (Læse)
- syl (syN)

Logopædisk værktøjskasse

Når de forkerte ord er med store bogstaver i, er det nemt at se, hvilke der helst skal opfattes som OK af barnet, og hvilke, der helst skal opfattes som ikke-OK.

Det kunne også have været interessant at se på ord som nøgle (der kan blive til løgle, nøgne, løgne), låne (nåle, låle, nåne) eller line (nile, nine, lile) - det fik jeg bare aldrig gjort.

Skattejagt

Med de fleste børnehavebørn, som jeg får nyindstillet, laver jeg en 'skattejagt'. Skattejagten består af en hjemmelavet kasse med 16 bægre og 16 låg i 4 forskellige farver til (rød, gul, grøn og blå). Desuden er der 12 laminerede opgavekort og 4 kopper - én af hver af de 4 farver. Bægrene er 'frys-selv-is'-bægre fra Imerco + de medfølgende hætter.

Under de røde hætter lægger jeg grønne sten; under de gule kommer der muslingeskaller; under de grønne kommer der orange træmænd og under de blå ingenting.

Ved hjælp af opgavekortene skal barnet efterhånden 'knække koden' og altså regne systemet ud: Sten under rød, muslingeskaller under gul, mænd under grøn og ingenting under blå. På den måde får jeg et godt indblik i barnets evne til at gennemskue og indlære symbolsystemer. De første 3 opgaver er 'demo'-opgaver, hvor barnet præsenteres for koden. Og de sidste 9 opgaver viser, i hvor høj grad barnet har forstået systemet, og i hvor grad barnet kan udnytte, at det har forstået systemet.

1 *Hvad ligger der under en rød hætte?* På opgavekortet er der et billede af en rød hætte. Når barnet har fundet ud af, at der er ligger en grøn sten under en rød hætte, skal han efterfølgende lægge stenen i den rette kop - og nej, det er ikke den grønne kop (stenen er godt nok grøn) men den røde kop, for stenen lå jo under en rød hætte! Den røde hætte lægges væk, så der nu er ét tomt bæger uden hætte på. Således fjerner du én hætte for hver korrekt løst opgave.
2 *Hvad ligger der mon under en gul hætte?* Igen er det en demonstrationsopgave, hvor barnet tager en gul hætte af og ser, hvad der er i bægret, og skal lægge muslingeskallen i den rette kop - nemlig den gule. På opgavekortet er der en gul hætte.
3 Sidste demonstrationsopgave: *Hvad mon der ligger under en blå hætte?* Der ligger ingenting, så barnet lægger ingenting i den blå kop. Han skal så huske, at der ingenting var under netop en blå hætte.
4 *Hvad tror du, der ligger under en gul hætte?* Barnet skal gætte, inden han løfter en gul hætte. Det kvikke barn kigger først i den gule kop og gætter så, at der er nok ligger en muslingeskal også under den næste gule hætte. Det knapt så kvikke barn gætter på noget andet eller siger »det ved jeg ikke«. Når barnet har gættet, spørger du ham »Hvorfor tror du, der er en/et ... under en gul hætte?« Det kvikke barn vil fortælle, at han bare kiggede i koppen. De knapt så kvikke kan ikke gøre rede for, hvordan de kunne vide, at der var en muslingeskal, eller at de gættede på sten eller mand eller ingenting ...
5 *Hvad er der under en rød hætte?* Samme bemærkninger som under opgave 4.
6 *Hvor er der en mand?* Hér må barnet kunne huske, at der var ingenting under den blå hætte, OG at det endnu ikke har kigget under en grøn hætte. Samme bemærkninger som under opgave 4.
7 *Hvad er der under en grøn hætte?*
8 *Hvad er der under en blå hætte?*
9 *Hvor er der en muslingeskal?* Hvis barnet endnu ikke har gennemskuet systemet, hjælper du og fortæller ham, at der under hver farve er gemt én bestemt slags ting.
10 *Hvor er der mon en mand?* Samme bemærkning som under opgave 9.
11 *Hvor er der ingenting?*
12 *Hvor er der en sten?*

Hvis barnet efter 12 opgaver stadig ikke har forstået systemet, kan du være ret sikker på, at lige netop sådan noget med at gennemskue systemer er rigtigt, rigtigt svært.

Skattejagten er lavet af personale (en logopæd, en psykolog og en fysioterapeut) fra PPR i Værløse efter inspiration fra {57}. Vi brugte den som del af den indledende tvær-

faglige observations- og differentialdiagnosticeringsprocedure i førskolesprog- og -udtalegrupperne. Alle børnene i udtalegrupperne klarede skattejagten uden problemer, mens det var klart vanskeligere for børnene med sproglige vanskeligheder.

Sprogbeskrivelse 1

Ved beskrivelse af barnets kommunikative kunnen bruger man ofte en opdeling i hhv. impressive (receptive) og ekspressive (produktive) og i mundtlige (orale/auditive) og skriftlige (grafiske/visuelle eller manuelle) færdigheder. Det kan opstilles således:

	Impressivt	Ekspressivt
Mundtligt	Høre/lytte	Tale
Skriftligt	Læse	Skrive/stave

De 4 sproglige færdigheder (høre, tale, læse, skrive) kan man 'måle og veje' med alskens tests. Rigtigt mange dårlige læsere er startet som dårlige '(ud)talere/skelnere' ...

Ud over de 4 ovennævnte færdigheder er der også en femte sproglig færdighed - nemlig at tænke - og dén er straks mere besværlig at få kig på!

Sprogbeskrivelse 2

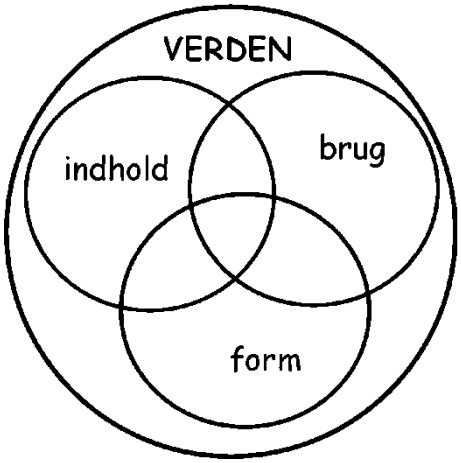
M Lahey {106} er fortaler for det interaktionistiske sprogsyn, der i sin sprogbeskrivelse deler de sproglige færdigheder op i 3 aspekter, der interagerer med hinanden: Indhold, form og brug.

De 3 aspekter interagerer altid, når man kommunikerer; der er altid et indhold, der er altid en form, og der er altid et brugsaspekt alias et formål. Og for at kommunikationen skal være vellykket, må alle 3 aspekter nødvendigvis være (rimeligt) velfungerende.

Cirklerne beskriver både de im- og ekspressive funktioner! Du kan bruge dem som disposition, når du skal beskrive barnets verbale kompetencer, forstået på den måde, at hvert aspekt har sine (mere eller mindre) oplagte tests og observationer, som du kan gøre brug af. Og du kan bruge modellen, når du skal skræddersy din intervention, forstået på den måde, at den kan hjælpe dig med at holde fokus undervejs på, hvad præcis det er, I arbejder med.

Selvom barnet tilsyneladende 'kun' har udtalevanskeligheder, bør du tjekke, om han også har forståelsesvanskeligheder og/eller problemer mht. semantik og grammatik. Husk, at du ikke kan *teste* pragmatiske færdigheder.

Og husk, at det vil være almindeligt, at barnet scorer højere i impressive end i de ekspressive tests.



Indhold (content): Hvad betyder ordet?
- *Semantik*
- Denotationer - dvs. ordbogsopslaget om ordet
- Konnotationer - dvs. alle de associationer, der hænger sammen med det givne ord
- Kollokationer (i fællesmængen mellem indhold og form) - dvs. de sproglige sammenhænge, som ordet kan optræde i
- Endvidere kan man tale om en deklarativ viden (hvad), en procedural viden (hvordan) og en konditionel/episodisk viden (hvorfor og hvornår).

Form (form): Ordets formmæssige aspekter[11]
- *Fonologi* (ordbygning)
- *Morfologi* (ordbøjning)
- *Syntax* (ordføjning)

Brug (use): Hvordan kan ordet bruges?

[11] Lahey kalder det selv "the formal aspects", hvilket af og til i danske tekster 'undersættes' til "de formelle aspekter". De formelle aspekter af kommunikation er for mig at se de pragmatiske aspekter.

Den korrekte oversættelse er "de formmæssige aspekter" eller "de aspekter, der handler om formen" (af hhv. ordet og sætningen).

Logopædisk værktøjskasse

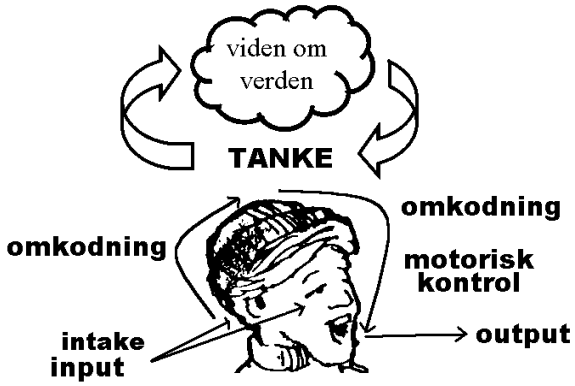
- *Pragmatik* - både den 'store' og den 'lille' pragmatik (se afsnittet om PRAGMATIK fra side 198 og frem)
- De sproglige trafikregler - hvem kan jeg sige hvad til og hvornår og hvordan?

For at tilegne sig sproget må barnet befinde sig i en verden, der bruger sprog - og en verden, der lader barnet bruge sit sprog. Altså en verden, der både kommunikativt og på alle andre områder interagerer med barnet.

Hvis barnet ikke er omgivet af en kommunikerende verden, kommer der ikke noget sprogligt input. Og der er heller ikke et 'rum', hvori han kan øve sit output.

Sprogprocessering.

Sprogprocessering er det, der sker med fonemerne/tegnene/bogstaverne, fra de kommer ind i hovedet, og til de kommer ud igen som lyde/tegn/bogstaver - dvs., det er processer, vi ikke kan se.



Sprogmand (Henriettes)

Sprogmanden er en meget enkel sprogprocesseringsmodel, som du kan bruge, når du skal forklare til fx forældre, hvad sprogprocessering går ud på, og hvor i processen deres barn sandsynligvis har sine vanskeligheder.

Første trin er alt det, som barnet ser og hører - det, som kommunikeres af andre i barnets omgivelser. Inputtet kommer primært ind gennem øjne og ører - det vil sige - noget af inputtet kommer ind. Nogle børn er ikke så 'på', når andre kommunikerer med dem; de har nærmest 'mentale integralhjelme' på, så det kun er en begrænset mængde af inputtet, der rent faktisk opfattes. Dette kaldes på engelsk for intake. (Det input, som barnet ikke fanger, kan han af gode grunde ikke processere.) Se under "Selektiv hørelse" på side 184.

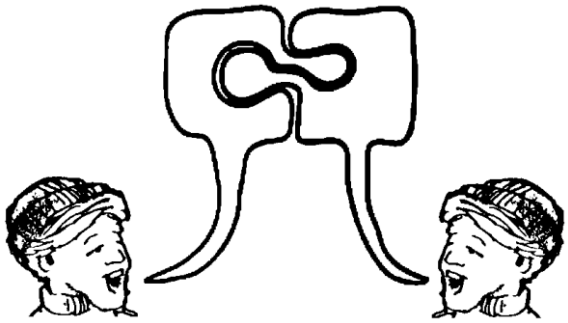
Hvis barnet ser eller hører dårligt, har det stor indflydelse på resten af processeringen.

Næste trin handler om, at intaket skal omkodes fra en streng af lyde og/eller bevægelser til et forståeligt budskab. Hvis barnets skelneevner er dårlige, har det også stor indflydelse på resten af processeringen.

Når det omkodede budskab skal forståes, skal det sammenholdes med barnets viden om verden - des mere han ved, des flere ord han kender, des flere erfaringer han har, des større er sandsynligheden for, at han klarer forståelsesopgaven.

Når barnet selv skal producere et budskab, skal han begynde med en tanke, der skal omkodes til lyde og/eller bevægelser. Dernæst kommer en motorisk omkodning - det er her, de fleste børn har deres vanskeligheder - og endelig kommer budskabet frem.

I virkeligheden foregår det nærmere som på billedet af de to sprogmænd nedenfor: At det, jeg siger, afstemmer jeg med dig og de signaler, som du udsender. Og det, du siger, afstemmer du med mig og med mine signaler.



Stimulability

Eller i hvor høj grad en given adfærd kan frembringes (eller stimuleres/hjælpes til at blive frembragt). Det kan fx være om barnet overhovedet er i stand til at producere en /s/-lyd eller lukke munden hårdt i for derefter at lave et /p/. Når du tjekker stimulabiliteten, er det værd også at iagttage, om:

- Fonemets plads i ordet har nogen indfly-

delse på frembringelsen af (eller problemer med) lyden? - dvs. om der er fonotaktiske 'grunde' til, at et fonem er hhv. svært eller nemt for barnet.
- Optræder fonemet i nogle ord og ikke i andre?
- Optræder fonemet som erstatning for andre fonemer?
- Om fonemet kun kan frembringes som enkeltfonem?
- Mestrer barnet nogle af de distinktive træk i fonemet - bare i andre fonemer?
- Hvilken hjælp hjælper?
- Hjælper det at se i et spejl?
- Hjælper en verbal instruktion?
- Hjælper det at lægge en spatel/finger på fortungen for at holde den nede, når barnet skal frembringe en velær?
- Er der fysiske faktorer til hinder for frembringelsen? store mandler, manglende tænder, en uopereret ganespalte, hørenedsættelse ...
- Kan du pakke lyden ind i en leg - som fx at sige /s:/ til et larmende barn eller /s:/ som en slange, der snor sig afsted?

Du kan måske også have glæde af Glaspeys skala for fonologisk stimulabilitet (Dynamic assessment of phonology), som jeg fandt på {31}. Jeg har for egen regning tilføjet 2 skalatrin (14 og 15), som jeg synes mangler på hendes oprindelige skala.

Cues til barnet →	0	1	2	3
Sammenhængende tale	1			
Sætning med 2 targets[12]	2	3		
Sætning med 4 ord	4	5		
Sætning med 3 ord	6	7	8	9
Enkeltord	10	11	12	13
Isoleret		14	15	16
Ikke stimulabelt				17

Cues (opdeles i niveauer fra 0 til 3) alias hvor meget hjælp du giver barnet, for at få ham til at (kunne) sige det pågældende fonem:
- *Niveau 0*: Her får barnet ingen instruktion eller verbal model for fonemets frembringelse.
- *Niveau 1*: Her får barnet instruktion og/eller en verbal model for fonemets frembringelse.
- *Niveau 2*: Her hjælpes barnet - udover instruktion og verbal model - ved, at du enten forlænger fonemet eller opdeler target (hvis fonemet optræder i et ord).
- *Niveau 3*: Ud over den hjælp, barnet får på Niveau 2, giver du også hér et taktilt cue.

Så hvis barnet kan frembringe /s/, ved at du viser ham, hvordan han skal gøre det, men han ikke kan sætte det ind i et ord eller en sætning, er /s/ stimulabelt svarende til trin 14. Hvis barnet kan sige /p/ i starten af et ord, hvis du deler ordet op, så han tydeligt kan høre, at det begynder med /p/, er fonemet stimulabelt på trin 12. Og hvis han kan sige /m/ i sin spontantale, er /m/ stimulabelt på trin 1.

Det blir således ret nemt at måle og beskrive barnets fonologiske fremskridt!

Test eller screening?

En screening » ... skal finde dem, der måske har problemer«, hvorimod en vurdering » ... skal undersøge de mulige problemer mere dybtgående.« {34} I tilfældet med sproglige screeninger er formålet at identificere de børn, der med størst sandsynlighed har potentielle sproglige vanskeligheder og/eller sprogforsinkelser.

De sprogundersøgelser, som børnehavepædagogerne laver af 3- og 5-årige, er således ikke sprogvurderinger men sprogscreeninger!

De børn, hvis sprog en screening identificerer som ikke-alderssvarende, har efterfølgende brug for, at deres sproglige kompetencer blir vurderet - i dybden! - af en logopæd. De har ikke brug for, at screeningen laves igen senere.

At teste 1

»I motsetning til vestlig testpsykologis tendens til individorientert fokusering på begrensninger i kognitiv kapasitet, legger russisk psykologi og pedagogikk vekt på en samspillsorientert pedagogisk diagnostikk. Målet er primært å undersøke barnets pro-

[12] Hermed menes, at target optræder 2 gange i løbet af én sætning, og begge udgaver er korrekte.

blemløsningsstrategier og utvikle disse for optimal bruk av sin kapasitet. Denne tilnærmingen til den diagnostiske situasjonen kommer klarest til uttrykk i Vygotskys betegnelse barnets 'nærmeste utviklingssone' (...).

Denne sonen representerer iflg. Vygotsky avstanden mellom et individs faktiske utviklingsnivå, slik dette kan fastsettes ved selvstendig problemløsning, og individets potensielle utviklingsnivå. Med potensielt utviklingsnivå mener Vygotsky det nivået individet kan nå med 'hjelp', dvs. under veiledning av eller i samarbeid med en voksen eller en mere kompetent jevnaldrende. Fordi pedagogen samtidig får innsyn i hvordan og 'hvor lett' barnet lærer, vil denne framgangsmåten kunne si noe om barnets læringspotensial.

Bruk av tester under standardbetingelser mener jeg det er naturlig å koble sammen med det Vygotsky betegnet 'faktisk utviklingsnivå'. Standardbetingelserne er jo netopp utarbeitet for å avdekke hva barnet 'kan' som selvstendig problemløser ut fra voksne kriterier for optimal mestring.

En klinisk eller pedagogisk bruksmåte mener jeg naturlig hører med ved kartlegging av et barns 'potensielle utviklingsnivå'. Den voksne bør i denne sammenhengen tilrettelegge oppgaverne med varierende hjelpebetingelser for bl.a. å kartlegge:

1 Hvor mye hjelp trenger barnet for å løse oppgaven.
2 Hvilken type hjelpebetingelser gjør barnet sig god/dårlig nytte av.«

{85}

At teste 2

HUSK: Test barnet med ét materiale og træn ham med et andet ... ellers undersøger du bare, hvor dygtigt barnet er til at indlære et givent materiale. Husk også, at en test altid kun kan være en stikprøve på barnets dagsform mht. ordforråd, fonologi, grammatisk kunnen, etc.

Se "Baselines" på side 19.

At teste 3

Når du tester, er din vigtigste opgave (bortset fra at hitte ud af barnets aktuelle funktionsniveau) at sørge for, at barnet går fra testningen med en følelse af at være rigtigt rigtigt dygtig!

På samme måde som der bør være succesgaranti, når du træner, bør der også være det, når du tester.[13] Når barnet føler sig dygtigt, giver det en 'medvindsfornemmelse'; når han føler sig dum og udygtig, giver det en 'modvindsfornemmelse'. Når man har medvind, går alting meget nemmere, end når man ikke har det!

Medvindsfornemmelsen kan du give barnet ved at rose, selvom svaret er forkert eller bare ikke helt korrekt. Kommer barnet med et 'børneord' i stedet for det ønskede target - fx pipfugl - siger du: »Ja, det er en fugl; ved du også, hvilken slags fugl det er?« Eller »Ja, det siger de små børn. Kender du også voksenordet?« Trylleordet er altså JA!

Hjælp barnet! Og husk at notere på scoringsarket, hvornår du har hjulpet, og hvilken slags hjælp du har givet.

Hvis barnet fx i en ordforrådstestning ikke er sikker på sit svar, kan du give lidt semantisk prompting. Eller du kan fortælle barnet det rigtige svar. Hvis barnet kender ordet, er det meget tydeligt at se på ham.

Du kan også undervejs i din testning spørge barnet: »Er du sikker? Er du *helt* sikker?« hvis det er en test, hvor barnet skal vælge mellem flere mulige svar. Spørg både, når barnet svarer rigtigt, og når han svarer forkert; ellers er det for nemt at gætte, at du spørger, når svaret er forkert. Sig fx: »Jeg skal bare se, om jeg kan snyde dig!«

At teste 4

Når du skal i gang med at bruge en test eller et hvilket som helst vurderings-/screeningsmateriale, er det en stor fordel, at du på forhånd har haft lejlighed til at øve dig, og at du føler dig rimeligt sikker på, hvordan du skal bære dig ad.

Hvis du går i gang uden først at have haft materialet mellem hænderne, og barnet klarer opgaven dårligt, risikerer du at sidde tilbage med en tvivl...

[13] Se på side 130 under punktet om "Succes".

- om hvorvidt det er dig, der instruerer dårligt eller gør noget forkert
- om det er dig, der undervejs blir for fokuseret på at udføre testen korrekt, så barnet mister koncentrationen
- eller om det er barnets sproglige færdigheder, der rent faktisk er dårlige!

Testoversigt

Der er en sand myriade af tests på markedet; nogle af dem er gode, og andre lader en del tilbage at ønske. I APPENDIX kan du finde en ikke-udtømmende testoversigt med en del af de eksisterende tests på markedet - for hver test har jeg indikeret, hvad den kan bruges til efter min mening (se side 340). Jeg bruger langt fra dem alle selv.

Og så bruger jeg en række uudgivne og til dels selvfabrikerede materialer, så dem skriver jeg af gode grunde ikke noget om hér.

Hvis du vil læse mere om danske børnelogopædiske tests, kan Møllers artikel {124} og Slotts {151} anbefales.

Audiologopædisk forening har lavet en spritny (marts 2021) gratis testoversigt, som du kan downloade her: bit.ly/2NNgazH ...

Impressive tests:

Fonologi

Til at tjekke barnets lydskelneevne - og hans fonologiske repræsentationer - bruger jeg "Rigtigt eller forkert?" (se på side 36). Til at tjekke barnets fonologiske repræsentationer bruger jeg også "Fangeleg" (se på side 272).

Har du ikke mod på selv at lave en individuel fonologisk skelneprøve, kan du bruge *BKS*'en. En score på under 85% rigtige regnes for problematisk.

Rimtesten kan bruges til at tjekke barnets evne til at jonglere med ordenes form.

Semantik

Hér bruger jeg *Peabody* - eftersom der ikke findes noget godt dansk alternativ. Til at tjekke barnets organisering af ordforråd bruger jeg *CHIPS* (Childrens' Problem Solving).

Endvidere kan jeg finde på - især når jeg arbejder med skolebørn - at lave en ordmobiliseringsprøve à la den, der er i *NEPSY*-testen. *OK-testen* har nogle impressive deltests, som jeg også bruger til skolebørn.

Morfologi

Hér er der kun *DIM* at gøre godt med. *TROG*'en ser også delvist på morfologi.

Syntax

TROG-2 er fabelagtig til at tjekke impressiv syntax - den er endda blevet standardiseret på danske børn. Desuden giver den et godt indblik i barnets auditive hukommelsesspændvidde.

Også *Reynell* kan bruges til (bl.a.) at tjekke barnets forståelse af syntax - den kan imidlertid kun anbefales til børn op til 4 år - læs BE Hagtvets artikel {85}! Inden jeg fik fat i *TROG-2*, brugte jeg *KGORM*-testen til børn over 4 år.

Pragmatik

Pragmatik kan ikke testes ved brug af konventionelle tests!

Til at få et kig på barnets 'store pragmatik' kan du bruge "Children's communication checklist" (side 200).

Ekspressive tests:

Oralmotorik

Hér bruger jeg både *NOT-S,*[14] *ORIS* og tjeklisterne i Bau et al.'s kompendier - se under REFERENCER.

Endvidere læser jeg *Vi aber efter dyrelyde* (se på side 93) og/eller TIT-bøgerne (se lige nedenfor!) med de børn, der ikke har lyst til at deltage i en decideret oralmotorisk test.

Fonologi

Hér findes der en hoben tests, der alle fejler det samme i mine øjne: At man skal notere på ét ark og analysere på et andet. Det gider jeg ikke!

Derfor bruger jeg en selvgjort videreudvikling af Kurt og Kirsten Kristiansens *Fonologiske billedtest*, som har et scoringsark, der kan bruges til notering og analyse i ét hug ... jeg kombinerer scoringsarket med PACS-skemaerne (se på side 34 og frem), når jeg skal formidle barnets 'kode' til fx forældre og pædagoger.

Denne videreudvikling regner jeg med at

[14] Kan købes på {123}, hvor du også kan se scoring og downloade scoringsark.

Logopædisk værktøjskasse

udgive, når jeg har fået samlet de sidste fotografier sammen; så kommer den til at hedde *Fonologisk fototest* {109}.

Semantik
Også hér er der en række tests, der alle fejler det samme - de tjekker kun substantiver. Eftersom børn med sprogvanskeligheder ofte har store vanskeligheder med verber, er det problematisk, at de tests, logopæden har til sin rådighed, udelukkende undersøger barnets forråd af substantiver.

Selv bruger jeg *SOP* (Standardiseret Ord-Prøve), fordi man må prompte barnet, og fordi jeg ved, at ordene i denne test hører til i den svære ende af ordforrådet. Og til skolebørn bruger jeg *OK-testen*. Når det handler om ordmobilisering, vil jeg anbefale Diane Germans *Test for word finding*, også selvom den ikke er normeret på eller oversat til dansk.

Morfologi
Nya Lundamaterialet - kaldet *Lumat* i Sverige. Materialet kigger på en række grammatiske delfærdigheder og er ret grundigt. Mangler bare en dansk standardisering.

Jeg har selv lavet et materiale, der tjekker de 5 danske substantivpluralisformer; materialet er af gode grunde ikke standardiseret, så det er mest til at give et fingerpeg om, hvorvidt barnet mestrer pluralisformerne.

Syntax
Her kan du bruge *Syntax & morfologi*, der er en genfortællingstest. *Ringsted-materialet* kan bruges som en grovscreening af barnets syntaktiske formåen.

Endelig kan *Frog, where are you?* (se "Frøhistorier" på side 256) også bruges til at se på barnets grammatik.

Pragmatik
Samme bemærkninger som under impressive tests.

Tjek hørelsen!

Lad dig ikke spise af med forældre eller pædagogers udsagn om, at »han kan sagtens høre«, »han har aldrig haft mellemørebetændelse«, »han er aldrig snottet« eller »Boel-prøven var normal«.

Insistér på, at alle de børn, du arbejder med, som minimum har fået ører + hørelse tjekket hos en øre-næse-hals-læge indenfor de sidste 2-3 måneder.

Husk at fortælle forældrene, at de ikke behøver en henvisning fra egen læge - de kan ringe direkte til øre-næse-hals-lægen og få en tid. Og læg mærke til, hvilke ørelæger, der får gode 'anmeldelser' af forældrene - du må ganske vist ikke reklamere for bestemte ørelæger, men det er næppe forbudt at fortælle, at »mange forældre og børnehaver fortæller, at ... er rigtigt god(e) til børn«.

Farver

⊙ De fleste børn lærer farvernes navne uden besvær.

Har du fat i et ikke-farveblindt barn på 3-4 år, der endnu ikke har styr på farverne og deres navne, kan det anbefales, at du/I arbejder med én farve ad gangen - det kan være overvældende at skulle lære alle farvenavnene på én gang!

Og eftersom de fleste børn har nemt ved at lære farverne, er vi voksne slemme til at være efter de børn, for hvem det ikke falder så nemt. Af og til er vi det så meget, at barnet blokerer og ikke kan/vil lære dem; så gå forsigtigt til værks!

Bingo til børn i førskolealderen

Se side 175.

Kan nemt laves om til et bingo, der hand-

ler om farver og farvenuancer.

Byd bamse på kaffe

IKEA har et lille plastiksæt med kopper, skeer og tallerkener i rød, grøn, gul og blå.

Du kan invitere bamsen (eller dukken eller tøjgiraffen) på kaffe og så lægge tingene i en pærevælling og se, om barnet af sig selv ordner dem efter farve. Og ellers kan du med vilje stille en rød kop på den gule tallerken med en grøn ske i - og så se, hvad der sker!

Bøger om farver

- Andersen: *Farverne*; Litas.
- Murphy: *Farver*; Litas.
- Nikolajsen & Sloth: *En farveballade*; Anholt.

Dragebrevene

På et langt stykke papir - mindst 1 meter langt - tegner du en drage på ca. 8x10 cm og en laaaang snor.

Dragen inddeler du i 4 felter med hver sin farve; rød, gul, grøn og blå. Snoren inddeler du i ikke for mange felter (så tager spillet for lang tid). Hvert barn får en brik (et 'brev') i én af dragens 4 farver.

Til selve spillet skal I bruge 2 terninger: En almindelig talterning og en farveterning med farverne sort, hvid, rød, gul, grøn og blå. På den måde angiver hvert terningkast en farve og et tal. Hvis barnet slår farven på sit brev, må han flytte brevet det antal felter frem på dragesnoren, som talterningen viser. Hvis han slår en anden farve, må han blive stående.

I kan også lave en regel om, at uanset hvilken farve ens eget brev har, skal man flytte det gule brev, hvis man slår gult; det røde, hvis man slår rødt osv. På den måde går spillet noget hurtigere!

Hvis barnet slår hvidt, får han et ekstra kast. Slår barnet sort, skal han rykke sit brev det antal felter tilbage, som talterningen viser.

Een farve ad gangen 1

God idé, når man arbejder med farver: Lav jer adskillige par briller i karton og sæt farvet cellofan i som brilleglas. Når I så arbejder med eksempelvis farven blå, kan I:

- Kigge rundt omkring jer og sætte skilte med teksten "blå" på de ting, der er blå
- Matche ting, der er blå
- Ordne farveudklip fra reklamer/ugeblade efter, om de er blå eller ikke-blå
- Ordne de samme udklip, så de lyseblå ligger i den ene ende af bordet, og de mørkeblå ligger i den anden
- Skelne mellem grøn og blå og mellem lilla og blå
- Snakke om farven 'blå'[15]
- Øve jer i at finde og genkende ting, som er blå[16]
- Øve jer i at sige »blå«, mens barnet har de blå briller på (verden ser meget anderledes ud med et par farvede briller på ...!)

Een farve ad gangen 2

Forslag til aktiviteter, når du vil træne farvenavne:

- Sæt et gult klistermærke på barnets stol og ét på hans garderobeplads - hvilken farve er din?
- Få forældrene til at købe barnet en gul madkasse eller en gul rygsæk; bare det er noget, der bruges hver dag.
- Hav en kasse med masser af småting; sortér de gule ting fra de ikke-gule.
- En hjemmeopgave: Find og klistr gule ting i barnets scrapbog (se på side 147).
- Kig i en bog med tapetrester - hvor er der nogle med gult i?
- I kan eventuelt have en mellemstation, hvor I kalder gul for "samme farve som solen".
- Lav en skattejagt med gule pile og en skat med gule ting i.
- Lav en bog med lutter gule ting i - tingene

[15] Hér kan I snakke om ting, der hedder noget med blå (blåhval, blåbær, blåfrossen, blåøjet, blåalger), ting, der er blå (cowboybukser, forglemmigej-blomster, matrostøj, svømmehalsvand, himlen, udrykningsblink, havet, det svenske/finske flag, opaler), og forskellige nuancer af blå (lyseblå, dueblå, blågrøn, gråblå, himmelblå, turkisblå).

[16] Jon fandt følgende ting: farveblyant, legoklods, ludobrik, gummistøvler, håndklæde, plastiktallerken, kop, badeforhæng, fliserne på badeværelsegulvet, øjne, glaskugler, trøjer, magisk trylledrik ...

kan I finde finde i tilbudsaviser osv.
- Læg mærke til alle de gule ting omkring jer.[17]
- Syng sangen *Se min kjole* om farven gul.
- Som tjek undervejs kan du af og til benævne noget ikke-gult forkert og kalde det gult; protesterer barnet?

Af min gamle læremester, talepædagog Mette Lyngbye, lærte jeg, at det ofte er farven gul, som er nemmest at begynde med. Dernæst rød, hvid og sort. Om det holder til en nærmere videnskabelig undersøgelse, har jeg ingen anelse om. Jeg stoler på hendes erfaring og begynder altid med at træne farven gul.

Når gul 'sidder' - og først da! - kan du gå videre med næste farve: Rød. Blir barnet forvirret og blander gul og rød sammen, er du gået for hurtigt frem. Vent med grøn og blå, for de kan nemt forveksles.

• Farveblandinger

Hvis du vil lære barnet, hvad der sker, når man blander primær-farverne rød, blå og gul med hinanden (og får sekundær-farver ud af det), har *Den store Clevin-bog* {46} et fint og overskueligt skema i sort og hvidt på side 172.

Jeg forestiller mig, at man med fordel kan kopiere skemaet over på hvidt karton og så farvelægge/male det ifølge anvisningerne derpå. Prøv det!

• Farvefindeleg

En terning med farver på kan bruges til en masse spil og lege (se punktet "Hjemmelavet terning", side 278).

Anbring 6 ens ting (bortset fra farven) rundt om i lokalet, mens børnene ser på. Det kan være legoklodser, bolde, dyr, biler, farvekridt ... Fortæl undervejs, hvor du anbringer tingene: »Den orange bil stiller jeg her på hylden,« »den blå bil stiller jeg foran spejlet,« »den gule kommer under bordet« osv.

Nu skiftes I til at slå med terningen. Hvis man slår orange, må man flytte den orange ting lige hen, hvor man vil - man skal bare sige det til de andre. På den måde får I trænet både præpositioner og farvenavne.

• Farvehistorien

Hvert barn får udleveret 5 farvede brikker - ingen af barnets brikker må være af samme farve, men farverne må godt gå igen på de andre børns brikker.

Fortæl nu en historie med en masse farver i. Så snart du siger navnet på én af de farver, der er på første barns brikker, lægges brikken ind på midten af bordet, og turen går videre til næste barn, der skal være opmærksom på 'sine' farver. Snyd gerne undervejs og sig farver, som børnene ikke har.

• Farvehuskeleg

Læg 2 billeder med hver sin farve foran børnene (vær sikker på, at de kender farvernes navne og ikke er farveblinde!).

Lad børnene kigge på farverne i ca. 10 sekunder og tag dem derefter væk. Lad børnene fortælle, hvilke farver der var med. Du kan udvide legen ved at tage flere farver, og ved at børnene skal sige dem i den rigtige rækkefølge.

• Farvelarven

På børnebiblioteket har jeg lånt et spil, der hedder "Trådlarven" (fra Selecta Spielzeug).

Spillet består af en farveterning med 6 forskellige farver på, et grønt larvehoved af træ, hvorpå der sidder en lang, tyk snor, plus 18 træspilleplader med hul i i 6 forskellige farver, som man kan sætte på larvens tråd, så den blir til en 'farvelarve'.

Man kan spille farvelarvespillet på flere måder:

- Fordél farveskiverne mellem jer. Slå på skift med farveterningen. Har man en farveskive i samme farve, som man har slået med terningen, må man sætte den på lar-

[17] Ifølge Sofia Manning {116} sker der det fantastiske, at hjernen - i det øjeblik du har besluttet at fokusere på noget bestemt - sorterer i de mange sanseindtryk, du modtager. Så hvis du gør din hjerne (og derved også dig selv) den tjeneste bevidst at fokusere på noget bestemt, hjælper hjernens ubevidste del dig med at frasortere alt det irrelevante.

Dette kneb virker for alle - også børn med indlæringsvanskeligheder!

ven. Hvis man slår en farve, som man ikke har, går turen videre. Den, der først kommer af med alle sine farveskiver, har vundet.

- Læg farveskiverne i én bunke. Slå på skift med farveterningen. Er der en farveskive i samme farve, som man har slået, må man sætte den på larven.
- Del jer i 2 hold og del farveskiverne i 2 bunker; én til hvert hold. Slå på skift med terningen. Har holdet en farveskive i samme farve, som man har slået, må man sætte den på larven. Hvis man slår samme farve, som det andet hold lige har sat på, må man give farveskiven tilbage til modstanderholdet og sætte sin egen skive på i stedet for.

• Farveleg

Til denne leg er det godt at være en stor gruppe børn. Del børnene op i 2-4 hold på den måde, at hvert barn får tegnet en (rød, grøn, blå eller sort) prik på håndryggen. Lav også nogle kort i karton med farverne på - lige mange af hver. (Legen kan selvfølgelig også leges med bogstaver, lyde, symboler, landenavne, tal, kortfarver osv. på hænderne.)

Børnene sidder på stole i en rundkreds. De skal allerførst tage skoene af og stille dem under hver sin stol.

Træk nu ét af kortene og fortæl, hvilken farve, der er på kortet - fx rød. Nu må alle børn med rød prik flytte sig én plads til højre - men *kun* hvis der ikke sidder nogen oven på dem. Det er altså kun de 'øverste' børn, der kan flytte sig, når deres farve blir trukket ud. Hvis man er tilstrækkeligt uheldig, kan man have adskillige af sine kammerater på skødet på én gang, så det er bare om at holde balancen!

Det barn, der først kommer tilbage til sine sko, har vundet legen.

Se også "Frugtsalat" på side 177 og "Farveleg" på side 300.

• Farvelæg efter en kode

Tegninger, som barnet skal farvelægge efter en bestemt 'kode' bestående af fx tal, bogstaver eller grafiske symboler. De felter, der har et 1-tal (eller et a eller en trekant) i, skal være i en bestemt farve; de felter, der har et 2-tal (et b eller en cirkel) skal være en anden farve osv.

• Farvevæddeløb

Se spillepladen på kopisiderne.

På din hjemmelavede terning (se side 278) farvelægger du hver side med én af de farver, som I arbejder med. Find 6 små ting i de samme farver og lav en væddeløbsbane.

Stil de små ting op ved målstregen og begynd væddeløbet. Kast med terningen og se, hvilken farve den viser, og flyt den tilsvarende brik ét felt fremad. I kan aftale, at der sker noget særligt, når man kommer til et af de farvede felter - eller udelade dem fra banen.

Den brik, der først når en hel omgang, har vundet væddeløbet.

• *Fra alle os ...*

I denne bog {66} er der blandt meget andet sjovt et par labyrinter med frugter og grøntsager, hvor Kaj kun må gå på de røde og Andrea kun på de grønne.

• Følg pilen eller snoren

Send børnene rundt i og omkring bygningen ved at bede dem om at følge en bestemt farve pile (eller stykker af snor), som du har anbragt. Du kan bruge pile i forskellige farver og lade børnene gå i forskellige retninger. De kan undervejs have som opgave at tælle, hvor mange cykler (bøger, tal, bogstaver, vinduer) der er.

Se også "Orienteringsleg" på side 296.

• Hello Taxi!

På mit lokale bibliotek har jeg lånt et spil (fra Selecta Spielzeug), der hedder "Hello Taxi!" I spillet kan der være op til 4 deltagere, og man arbejder med 4 huse, 4 farver (rød, gul, grøn og blå), en terning og en taxa.

Hver deltager har et hus i én af de 4 farver. Alle spillebrikkerne (5 i hver farve) stilles i en taxakø. Viser terningen fx et ansigt, må man tage den første brik i ens egen farve og køre den hjem i taxaen. Viser terningen en U-pil, stiller man den forreste i køen om bag i køen.

Logopædisk værktøjskasse

• Hop-galop

Er et fint lille farvespil fra Haba.

Hver deltager (max. 4) vælger en hest. Der er 9 'forhindringer' på banen, som hestene skal springe over. På hver forhindring lægger man 2 'forhindringspinde' med forskellige farver: Enten rød, orange, gul, grøn eller blå. Man slår så med en farveterning - slår man én af de farver, der er på forhindringen, kan man ikke komme over. Slår man derimod lilla eller én af de andre farver, hopper man over den pågældende forhindring og stiller sig parat foran den næste.

Vinder er den hest, der først kommer frem til sukkerknalden for enden af banen.

• Hver dag sin farve

Vælg én farve hver dag. Fx kan mandag være en 'gul' dag:

- Gå omkring i lokalet, skolen, børnehaven ... og find ting, der er gule.
- Lav en gul bog til barnet. Du kan bruge clipart og så kun sætte én illustration på hver side med en tekst i retning af "en gul / et gult ...". På {156} kan du se et eksempel på en sådan bog.
- Lav et bingospil for hver farve, I arbejder med. Hvis I også træner tal, bogstaver og/eller former, kan du have et bingospil med gule tal/bogstaver eller med gule former og gule brikker, der passer til.
- Lær barnet tegnsprogstegnet for farven.
- Skaf gult tøj fra en genbrugsforretning og klæd jer ud i gult.
- Snak om forskellige slags gul: Lysegul, mørkegul, grøngul, orangegul, citrongul, solgul, giftiggul ...

• Klæd børnene på!

Du skal bruge en masse påklædningsdukker med tøj i hver sin farve: Den røde påklædningsdukke skal have røde bukser, røde sko, rød hue, røde handsker, rød taske på, mens den blå skal have blå støvler, blåt halstørklæde, blå rygsæk, blå seler, blå hat på.

Læg nu alt tøjet i en hemmelig pose og fordel påklædningsdukkerne imellem jer. Første barn tager en beklædningsgenstand op og spør: »Hvem skal bruge en gul strømpe?« Barnet med den gule påklædningsdukke skal gerne kunne genkende 'sin' farve, så han kan få strømpen. Det er så hans tur til at trække næste beklædningsgenstand op af posen og spørge: »Hvem har brug for et hvidt hårbånd?«

• *En lille hvid dukke*

»En lille hvid dukke rejste til Paris.
Paris var lukket, og nøglen var brukket.
Dét var synd for den lille hvide dukke.«

Kopiér billedet af den lille hvide dukke over på kraftigt karton og klip dukkens kjole ud. Laminér derpå billedet og klistr en lille plastiklomme bagpå det, så den passer med, hvor dukken sidder.

Find karton i forskellige farver og læg bag ved dukkens kjole, så den blir grøn, sort, blå, rød, orange, gul ... og så det blir »En lille, grøn, sort, blå, rød, orange, gul ... dukke,« der rejste til Paris.

At matche farver

Hvis du er i tvivl om, hvorvidt barnet kan se forskel på farverne, så start med at bede ham om at matche fx farveblyanter: »Kan du finde én, der er magen til denne her?«

Hav så en bunke farveblyanter, der passer sammen 2 og 2 - eller legoklodser eller smarties. Dernæst kan du få barnet til at sortere efter farver. Hvis barnet også er sikker i denne opgave, burde der ikke være nogen grund til, at han ikke kan lære farvernes navne. Anden selvfølgelig, at barnet er blevet presset så meget, at han ikke har lyst til at kunne dem!

Du kan hjælpe barnet på gled ved at sige, at grønt er samme farve som græsset, hvidt er ligesom sne osv. Men lad det kun være sproglig 'krykke', han benytter sig af i et begrænset tidsrum!

• Ravensburgerspil

Det tyske firma Ravensburger forhandler en masse spil, der handler om farver, bl.a.:

- De 4 første (Fuglespillet, Blomsterspillet, Pølsespillet og Slotsspillet, hvor vi skal befri en prinsesse fra dragen)
- 4 hits (hvor de 3 af dem handler om farver:

Den farvestrålende påfugl, På besøg i Zoo og Brandbilspillet)
- Quips (hvor vi skal finde de brikker, der passer til hullerne på spillepladerne)
- Sneglespillet

Gonge {77} forhandler Ravensburger-spil. Det samme gør adskillige små legetøjsbutikker - gå ikke i BR eller Toys'R'Us, dér finder du dem næppe!

• Regnbuebingo

Lav en masse regnbuebingo-plader. Til børn, der endnu ikke kan læse, skal du selvklart udfylde felterne med farver i stedet for at skrive farvenavnene.

På hver plade laver du forskellige farvekombinationer. Lav også små kort med hver farve på og put dem i bingo-hatten. Du skal bruge en masse små jetoner, som børnene kan lægge på felterne, efterhånden som farverne blir råbt op. Hvis man har flere felter i samme farve, lægger man selvfølgelig jetoner på dem alle, når de blir nævnt!

Aftal, hvornår man har bingo:

- Når man har udfyldt en række
- Når man har udfyldt en hel kolonne
- Når man har udfyldt hele pladen
- Når man har udfyldt alle de yderste felter

• Remse med farver

»Oppe på altanerne danser indianerne:
røde, grønne, gule, blå ...
hvilken farve har *du* på?«

Lav et hårbånd af karton til hvert barn + fjer i alskens farver. Sæt så fjer i hårbåndet med de farver, som barnet har valgt. Eller du kan sætte fjer i båndet, og så skal barnet fortælle, hvilke farver fjerene har.

Og ellers er det jo altid oplagt at tale om, hvilke farver ens eget tøj har!

• Sammenlign farver 1

Hos farvehandleren kan du få fat i alskens farvekort. Tag fx kortet med de grønne nuancer og klip alle farverne ud. Læg dem nu i rækkefølge sammen med barnet, så I begynder med de mørkeste nuancer og ender med de lyseste.

Eller så I begynder med de gulgrønne og ender med de blågrønne.

• Sammenlign farver 2

Jeg har en masse store træperler (60 i alt) i 5 farver: Blå, grøn, gul, orange og rød; 3 størrelser: Stor, mellem og lille; 4 former; kugle, cylinder, pyramide og terning.

Der er således rige muligheder for at sortere og sammenligne; alle de blå store perler sammen eller alle de orange runde.

• *Se min kjole*

Tegn en pige med kjole på på et stykke karton. Klip nu kjolen ud og laminér. Find så papir i alskens farver og læg bagved - vupti har pigen en rød/grøn/gul/stribet/prikket/blomstret kjole på!

Se også "En lille hvid dukke" (side 47).

• Togspil (Jons)

Se spillepladen i 2 versioner på kopisiderne.

Du skal bruge 6 små ens ting (bortset fra farven), en farveterning, hvor de samme 6 farver er på + et stykke A4-papir, hvorpå du tegner en station og en togbane.

Stil nu de 6 små ting i starten af togbanen. Slå med farveterningen og flyt brikken med tilsvarende farve hen i det første felt på togbanen. Slå endnu en gang og flyt så den brik, der passer til terningen, hen på det andet felt. Og så fremdeles.

Når I slår en farve, der allerede er inde på togbanen, rykkes den hen i det felt, der nu monne være det forreste. Den brik (eller den farve), der først når hen til stationen, har vundet. Alternativt kan I blive ved med at slå med farveterningen, til alle 6 brikker er ankommet til stationen.

Logopædisk værktøjskasse

Finmotorik

⊙ Mange af de aktiviteter, jeg har anbragt i dette afsnit, kunne lige så godt have stået i afsnittet om Formopfattelse (der begynder på side 99) eller omvendt.

Finmotorik omfatter de små bevægelser i hænder, fingre og mund. Se under Oralmotorik (fra side 196) og Tungegymnastik (side 314 og frem), hvis du vil læse om ansigtets finmotorik.

Husk, at børn med finmotoriske vanskeligheder sjældent synes, det er sjovt at lave finmotoriske aktiviteter i længere tid ad gangen. Det kan derfor varmt anbefales, at du planlægger måske 2 eller 3 aktiviteter, der ikke tager alt for lang tid.

Husk også, at det strengt taget ikke er en logopædisk opgave at sørge for barnets finmotorik!

⊙ Jeg gør selv det, hvis jeg kan se, at barnet fx ikke kan klippe, at jeg sørger for, at vi klipper (næsten) hver gang, vi er sammen. Typisk er der nogle spillebrikker, der skal klippes ud.

Hvis det er meget svært for barnet, giver jeg ham en tydelig verbal instruktion à la: »Tommelfingeren skal vende opad, og den skal i det lille hul. Pegefingeren (og måske også langfingeren) skal i det store hul.« Og så beder jeg ellers forældrene om at hjælpe barnet med at få klippet en masse - derhjemme ...

- ### At bage og dekorere

  At bage småkager og pynte dem med kugler, rosiner, chokoladeknapper eller krymmel bagefter giver masser af finmotorisk træning - og næsten alt, der kan bruges som belønning, man kan putte i munden og spise, er fint.

  Hvis I stikker kagerne ud med kageformer eller små glas, blir det ekstra fint. Eller I kan bruge en klejnespore til at lave flotte figurer med takker på - juletræer eller stjerner fx.

  Det er også skægt at bage boller og lave alt muligt forskelligt ud af hver klump dej - snegle, bogstaver, tal, ansigter osv.

- ### Brætspil med små brikker

  Fx stiger & slanger, dam, domino, 4-på-stribe, kalaha,[18] kinaskak, ludo, kryds & bolle, mølle. For at gøre det ekstra sjovt, kan I bruge rosiner, m&m'er, små kiks eller vingummier som spillebrikker.

- ### At bygge tårne

  ... af klodser eller byggebægre. Husk også, at det at vælte tårnene bagefter er mindst halvdelen af fornøjelsen ved at bygge dem!

  Hvis du har byggebægre i forskellige størrelser, er det oplagt at tale om, hvilke der er små, og hvilke der er store - hvilke byggebægre kan være inden i hvilke andre byggebægre? Og hvilke kan stå oven på hvilke?

- ### Bøger

  At bladre i bøger kræver en del finmotorisk præcision!

- ### Bøger med låger, der skal åbnes

  Det er sjovt at læse og kigge i bøger, hvor man kan finde alskens ting under lågerne - har du et barn, der ikke gider kigge i billedbøger, hjælper det som regel at hive en bog frem, hvor man skal gøre noget mere end bare at kigge og lytte.

  - Andersen N: *Åbn lågerne og find dyrene*; Litas.
  - Zucotti L: Familien *Kanins kæmpe åbn-lågen-bog*; Dami Editore, Milano.

- ### Dominoeffekten

  Stil en masse dominobrikker på højkant i en række med ca. ½ cm's mellemrum. Vælt den første brik og mærk gyset, når den vælter den næste, der vælter den næste osv.

  Det samme kan du gøre med legoklodser.

[18] Den gamle Skole {73} forhandler et sødt kalahaspil med små dyr som spillebrikker.

Logopædisk værktøjskasse

• Dreje på dørhåndtag

Alt, hvad der er 'rigtigt', er godt! Så at måtte dreje på rigtige håndtag er sjovt - for man kan jo åbne noget!

• Eftertegne figurer

Efter forbillede at tegne en lodret streg, en vandret streg, en cirkel, en firkant, et kryds, etc.

Du kan også tegne forbilledet på ét stykke papir og så lægge et blankt stykke papir ovenpå. Barnets opgave er så at tegne det, han ser igennem papiret.

På engelsk kaldes dette 'tracing'.

• Farvelæg en tegning

Der er masser af finmotorisk træning forbundet med at farvelægge. Du kan købe bøger med farvelægningsopgaver, eller du kan gå på nettet og finde lige præcis de tegninger, som børnene vil farve.

Af danske hjemmesider har jeg kun set nogle, der har ganske få farveopgaver at vælge imellem. Så er der anderledes flere på fx disse engelsksprogede hjemmesider (og en enkelt kinesisk):

- bbc.co.uk/cbeebies
- coloring.ws/coloring.html
- coloringbookfun.com
- enchantedlearning.com/coloring
- forum.5721.net/thread-183198-1-1.html
- printables.kaboose.com

• Fingerdukker

I IKEA kan du købe de kæreste fingerdukker formedelst 55 kroner for 10 stks. Du kan vælge mellem 4 sæt (eller købe dem alle, som jeg har gjort):

- *eventyr* - drage, dronning, frø, konge, nar, prins, prinsesse, ridder, røver, troldmand[19]
- *folk* - baby, bager, brud, dykker, julemand, læge/sygeplejerske, pige, skorstensfejer, spøgelse, tankpasser
- *havdyr* - 5-armet blæksprutte, grønstribet fisk, haj, hval, krabbe, rødstribet fisk, 6-armet blæksprutte, skildpadde, søhest, søstjerne
- *landdyr* - abe, bamse, elefant, elg, giraf, måge, panda, papegøje, tiger, ugle

Også hos Søstrene Grene og i 10-kroners butikkerne kan du være heldig at finde fingerdukker.

Derudover har jeg selv fremstillet en gris, et spøgelse, en sommerfugl, en fin dame med sommerhat og en heks med slangekrøller. Så nu er der rige muligheder for at spille små teaterstykker eller lege små (rolle)lege med dukkerne.

Af og til er der et barn, der gør mig opmærksom på, at »der mangler en/et ...«, og så må jeg lave endnu en fingerdukke, for som regel har barnet helt ret.

• Fingerdukketeater

At lave teaterstykker med fingrene kræver kun et ikke alt for spraglet tæppe over en stoleryg eller over et bord, der ligger på siden - så har du scenen, som du kan spille teater på. Dit publikum skal sidde tæt på for at kunne se ordentligt!

Det letteste er at bruge fingrene, som de er (eller som skyggefigurer - se side 56), dvs. uden bemaling, udsmykning eller 'kostumer'. Det næstletteste er at tage et lommetørklæde, et lille stykke stof eller en serviet over hånden og lade pegefinger agere figurens hoved, tommelfinger den ene arm og lang-, ring- og lillefinger den anden.

Husk at vise dukkeførerne, hvordan dukkerne nikker med og drejer på hovederne, fægter med armene, og hvordan de iøvrigt gestikulerer. Især er det vigtigt at gøre børnene opmærksomme på grundreglerne for dukkeføring; nemlig at økonomisere med bevægelserne, så de dukker, der ikke taler, heller ikke fægter med armene fx.

Inspiration til bemalede og udklædte fingerdukker kan du få hos hos R Adrian {2} og J Bak {13}. Og så har Barić lavet en aldeles

[19] Tyrkiske Fatma på 5 år var fast besluttet på *ikke* at tale dansk. Hun forstod en masse men var tavs som graven. Jeg forsøgte gennem lang tid med alskens spil, billedbøger og legetøj. Smilende tavshed. Så kom IKEAs fingerdukker på bordet - og *så* kom der ellers gang i Fatma!

Hun havde masser at fortælle og masser af forslag til rollelege med fingerdukkerne - især appellerede konge, dronning og prinsesse til hende.

Logopædisk værktøjskasse

fortryllende bog *Vi laver dukketeater* (Gyldendal, 1997).

• Fingerlege

Inspiration til alskens fingerlege kan du få i *Ti små fingre* {103}. På børnebiblioteket kan du finde denne bog under decimalnummer 79.3. Også *De små leger* {162} har mange gode ideer.

• Den flyvende tændstikæske

Stil en tændstikæske på den ene kant, så lidt af æsken rager ud over bordkanten. Man skiftes til at give æsken et dask med fingrene, så den hvirvler rundt i luften, og man får points efter, hvordan den lander:

- 1 point får man, hvis æsken lander på én af siderne
- 5 points får man, hvis æsken lander på én af kanterne
- 10 points får man, hvis æsken lander på én af enderne
- 0 points får man, hvis æsken lander på gulvet

Æsken skal godt op i luften og altså bare ikke vippes over ende. Men den skal heller ikke daskes så meget til, at man ikke kan kontrollere, hvor den lander.

• At folde papir

For at kunne folde papir præcist kræver det færdigheder mht. øje-/håndkoordination, styrke i hænder og fingre og viden om rumlige forhold.

Det blir sværere, hvis opgaven er at folde papiret, så den nye kant skal være lige midt på siden - parallelt med siderne. Eller at folde det på skrå, så hjørnerne ligger lige oven på hinanden. Endnu sværere er det at lave papirskibe eller papirhatte.

Med de meget fingernemme kan du gå i gang med origami. Der er masser af gør-det-selv-bøger fx Rønholts *Papirfoldning: Mange nye og gamle papirfoldninger for børn og voksne* (Nordisk, 1990).

Og ellers så prøv om I kan modbevise det, som min gamle formningslærer fortalte: At man højst kan folde et stykke papir på midten 8 gange.

• Formtegning

At tegne inden i skabeloner og formbrætter. Eller med kridt på en tavle eller gulvet/jorden.

• Frankensteins monster

Find en masse billeder af mennesker og dyr fra reklamer, ugeblade, magasiner etc.

Klip billederne over på midten og sæt overkroppen fra ét menneske/dyr sammen med underkroppen fra et andet. Eller sæt hovedet fra ét menneske/dyr sammen med kroppen fra et andet, arme/forben fra et tredje og (bag)ben fra et fjerde. Eller øjnene fra ét dyr, ørerne fra et andet, halsen fra et tredje, overkrop ...

• Føleleg

Brug en masse små stofposer til denne leg. Put forskellige ting ned i poserne og luk dem godt til. Børnene skal nu føle sig frem til, hvad det er for ting, der er gemt.

Du kan gøre det lidt nemmere ved at have 2 af hver ting; den ene lægger du i en pose - den anden lægger du på bordet, så børnene ved, hvad de kan vælge/gætte imellem.

• Genbrug

Hvis din materialekonto er slunken, kan det varmt anbefales at genbruge alskens ting og sager. J Clevin var en sand mester udi genbrug, se fx {45} og {47}.

Det er sjovt at lave ...

- decoupage af gamle servietter eller glansbilleder
- egne badges af karton fra fx juicekartoner, sikkerhedsnåle og tape
- en fingerdukke af en tændstikæske (hoved) + en serviet (krop)
- en hest af to klemmer (benene) og karton (kroppen) - eller andre dyr
- kegler af klemmer; i hver klemme sætter I et lille billede af det, der skal siges, gøres, rimes med, findes modsætninger til ...
- marionetdyr af gamle køkkenruller (sat sammen med snor)
- piberenserdyr
- en sandmaskine med masser af huller i (som laves med en syl eller en spids saks)

af det nederste stykke af en plastikflaske - hæld sand i og se det ryge ud af hullerne!
- sømfigurer af aflagte søm (og skruer)
- en tragt af det øverste stykke af en plastikflaske

Gnideaftryk

Lav aftryk ved forsigtigt at gnide skosværte (eller ved at male) på bagsiden af blade og presse dem mod et stykke papir. Eller omvendt: Læg et blad under et stykke hvidt papir og tegn med fedtfarve - så kommer bladets omrids og fine linjer frem på papiret.

Til begge ting kan du ligeledes bruge mønter, billetter, clips osv.

Hvis det er svært at få tingene, som du laver aftryk af, til at ligge stille, kan du lægge et stykke papir under det, du skal tegne på, og så lægge tingene imellem papirerne, som du holder sammen med papirclips eller tape i siderne.

Gækkebreve

Vis barnet, hvor lidt klipperi der skal til, for at et gækkebrev blir rigtigt fint! Du kan eventuelt klippe i servietter med mønstre på - så blir klipperiet endnu flottere.

Og I kan lave iskrystaller i hvidt papir, som I forinden har klippet rundt, så formen blir rigtig. Igen skal der ikke ret meget klipperi til, før det blir meget fint.

Havdyr

I kan lave figurer af korkpropper eller grankogler. Disse figurer har den store fordel, at de kan flyde, så det vil være oplagt at lave tømmerflåder, havuhyrer og lignende.

Sæt snor i figurerne, så de ikke sejler væk, hvis I finder en bæk eller et springvand at sø-sætte havdyrene i.

Hjemmelavede perler

I kan lave jeres egne perler:

Klip aflange trekanter ud af tapetrester, gavepapir, reklamer, ugeblade eller aviser. Eller klip i folie med en takkesaks. Rul trekanterne om en strikkepind, så I begynder med den brede ende og slutter med spidsen. Lim til sidst, så spidsen sidder godt fast - og evt. også lidt undervejs.

Eller lav små kugler af farvestrålende papir. Giv kuglerne en klat lim, så de ikke 'krøller op' igen.

I kan også bruge ukogte pastafigurer (fx sløjfer) som perler: Sprøjt dem med spraymaling og kom evt. lidt glimmer på og lad dem tørre, inden I trækker dem på snor.

Hjemmelavede stempler

Skær en enkel form, fx en trekant eller en stjerne, i en gulerod eller kartoffel. Skær derefter ind fra siden og fjern de overflødige dele, så mønstret blir fremhævet. Dyp stemplerne i maling og tryk flotte, farvestrålende mønstre på papir eller stof.

Du kan få inspiration til alskens trykketeknikker i *Se hvad vi kan!* {67}.

Hjemmelavet 'ler'

- 225 g majsstivelse
- 350 g tvekulsurt natron
- 360 ml vand

Blandes og opvarmes i en gryde, til massen er tyk og jævn. Læg den derpå på en kølig flade og dæk den til med et fugtigt viskestykke.

Når ler-massen er kølet af, ælter du den med hænderne dækket af majsstivelse, indtil den er smidig. Ælt evt. frugtfarve i. Rul leret ud og stik figurer ud med kageformer - eller form noget selv.

Bages ved 250-330°, til figurerne er hårde.

Huslige gøremål

- Bælge ærter.
- Lægge tøj sammen.
- Skrælle kartofler og gulerødder.
- Smøre sine madder selv.
- Spise med kniv og gaffel.
- Skære agurkeskiver.
- Samle legoklodser op fra gulvet.
- Sortere bestik.

»Hvaffor en hånd vil du ha'?«

De fleste børn synes, det er smadderskægt at 'snyde' de voksne ved at flytte rundt på den ting, som de skal gætte hvor er. Og dét er i virkeligheden rigtig god finmotorisk træning at flytte tingen fra den ene hånd til den an-

Logopædisk værktøjskasse

den - uden at kigge på det og bagved ryggen.

Endnu sjovere og sværere blir det, hvis barnet har 2 ting, som du skal gætte. Så er der jo også 2 ting at flytte rundt på. Og igen uden at kunne bruge synet til hjælp - og uden at tabe dem!

• Ikke røre stregerne

Lad barnet tegne en streg mellem 2 parallelle linjer - eller føre en pind mellem sådanne linjer - uden at røre siderne. Efterhånden som barnet blir dygtigere, gør du afstanden mellem linjerne mindre og mindre.

Se ”Labyrinter” nedenfor og på side 223.

• Kastanjedyr

Lav dyr af kastanier og tændstikker. Brug en syl til at stikke huller i kastanierne. Og husk at pille svovlet af tændstikkerne - eller brug tandstikker i stedet.

• Klip masker

I kan lave flotte masker af papirsposer - fold en pose lodret på midten - så du ved, hvor næsen ca. skal være - og lad så barnet tage posen på hovedet. Markér, hvor øjnene skal være, og klip huller til øjne og mund. Udsmyk masken efter alle kunstens regler!

Du kan også lave halvmasker, dvs. masker, der kun dækker den øverste del af ansigtet. Se evt. også ”Papmaché” på side 54.

• At klippe med saks

I starten er det rigeligt svært at koordinere den ene hånd, der håndterer saksen, med den anden, der styrer det, der skal klippes i. Fortæl og vis barnet, hvordan han skal gøre. På den måde styrker du barnets indre sprog.

Senere kan du bede barnet om at klippe oven i en lige streg - eller bede ham om at klippe enkle geometriske former ud: cirkler, firkanter, trekanter, bogstaver, tal, (fx et stort 2-tal, som du forinden har tegnet op med en tyk streg).

• Klodsmajor

Dette spil har den store fordel, at den voksne også kan tabe, selv om finmotorikken monne være bedre end barnets.

• Labyrinter 1

Tegnede labyrinter, som du skal finde din vej igennem - uden at tegne på stregerne/væggene.

Når barnet er rimeligt sikker i sin øje-/håndkoordination og klarer de fleste labyrinter stort set uden at ramme stregerne, kan du indføre et konkurrence-element (med et kraftigt islæt af omvendt psykologi): »Nu tæller jeg, hvor mange points, jeg får - for hver gang, du rammer stregerne, får jeg ét!« Når du så har talt op, at barnet har ramt 3 steder, siger du: »Øv! Jeg fik kun 3 points og du fik 97. Næste gang må du gerne gøre dig mere umage med at tegne forkert, så jeg kan få nogle flere points!«

Hvis du mangler labyrinter, kan du kigge på min opslagstavle (bit.ly/2CXIqYq) på Pinterest med næsten 1.000 forskellige labyrinter. Jeg har inddelt dem i 3 sværhedsgrader: let, mellem og svær.

• Labyrinter 2

Du kan udvide labyrinten ved at skrive bogstaver ind i den. Når barnet undervejs støder på et bogstav, skal han skrive det på et stykke papir ved siden af. Når I er kommet hele vejen igennem labyrinten, har I skrevet et navn på et dyr eller et menneske eller ...?

Husk også at skrive bogstaver på de ‘forkerte’ veje i labyrinten.

• Lege, hvor man skal vride i håndleddet

- Få fat i en kasse med kasserede skruer, spændskiver, skiver og møtrikker. Lad børnene prøve sig frem til, hvilke ting der kan skrues sammen.
- Lav dekorationer, figurer, tal og bogstaver af stråltråd eller piberensere. Måske er det nødvendigt at holde ståltråden fast med en tang, mens den bukkes i form.
- Saml en masse dåser og glas med tilhørende låg. Tag lågene af og bland dem. Lad børnene sætte de rigtige låg på.
- Skru låg af og på syltetøjsglas.

Logopædisk værktøjskasse

- ## Lege med hønseringe eller kugler

  ... eller andre småting, som man kan kaste med eller skubbe eller knipse til med en finger:[20]

  - Sæt jer på gulvet et par skridt fra en væg. Tegn en streg, som I skal sidde bagved. Hvem kan få sin hønsering tættest på væggen?
  - Tegn et hus (eller et skib, et træ, en bil - bare noget med rimeligt store rum i) eller en hinkerude med pointtal i rummene - hvor mange points kan I få? I huset kan I også lægge rimord.
  - Læg en flot ting et par skridt fra jer. Hvem kan ramme tingen? Den, der kan, får den.
  - Tegn en streg, som I skal forsøge at ramme med hønseringene. Eller en cirkel.

  I kan lave en regel om, at I skal finde på et dyrenavn, hvis I rammer en af de andres hønseringe.

- ## At lege med sand

  Lav sandkager; grav huller med små skeer og store skovle; lav bjerge af sand, der kan ændres til flotte sandslotte med voldgrav udenom.

- ## Legedej til småbørn

  - 425 g mel
  - 120 ml salatolie
  - 120 ml vand

  Æltes godt. Tilsæt evt. mere vand, så blandingen hænger bedre sammen.

- ## Låse døre op med nøgler

  Husk, at det er meget sjovere at lege med rigtige voksenting end med børneting, så at få lov til at være den, der låser døren op, kan være et privilegium!

- ## At male

  ... med pensel eller med fingrene.

- ## Mikado

  Træner finmotorik og øje-/håndkoordination.

- ## Modellérvoks

  Kræver og optræner kræfter i fingre og hænder. Husk, at modellérvoks er lettest at arbejde med, når det er varmt - det opvarmes mest effektivt ved at blive æltet eller mast helt fladt mellem håndfladerne.

- ## Mus 1

  Læg 10 pebernødder (rosiner, små chokolader, popcorn) på en tallerken. Ét barn i rundkredsen vender ryggen til, mens et andet peger på én af pebernødderne på tallerkenen uden at røre eller flytte den. Den udpegede pebernød er 'musen'.

  Nu må det første barn vende sig om at tage pebernødderne op - én ad gangen. De andre børn kigger nøje efter, hvilke pebernødder der blir taget op. Når 'musen' blir taget, råber alle »MUS«, og så må barnet ikke tage flere pebernødder i denne omgang.

  For at sikre, at alle får lige mange pebernødder, kan I have en regel om, at man skal vente med at spise sine pebernødder, til alle deltagere har prøvet at finde musen. Tæl derpå, hvor mange pebernødder hver enkelt har, og supplér op til 10.

- ## Mus 2

  Til lidt yngre børn er det rigeligt med 5-6 pebernødder på bordet. Læg et lillebitte billede af en mus under én af pebernødderne, så børnene ikke behøver huske på, hvilken pebernød, der er 'musen'.

- ## Papmaché

  Fyld en stor balje eller spand halvt med tapetklister og riv eller klip en masse aviser, ugeblade, reklamer og/eller silkepapir i små strimler. Smør den ting, du vil forme papmachéen over, ind i vaseline.

  Dyp papirstrimlerne i klisteret én ad gangen og lim dem på skabelonen, indtil den er dækket af flere lag papir over det hele. Yderst skal du lave et lag af hvidt papir (så er det nemlig lettere at male på, hvis du skal bruge lyse farver). Lad det tørre.

[20] Der er mange flere forslag til kugle- og hønselege i *De små leger* {162}.

Logopædisk værktøjskasse

Før du maler figuren, skal du lade den tørre i en 4 dages tid. Se efter, om overfladen er glat, når det yderste lag er tørt. Hvis det er foldet, eller der er ujævne steder, klistrer du endnu et lag med hvide papirstykker over og lader figuren tørre igen. Eller du kan slibe forsigtigt med fint sandpapir.

Du kan også sagtens lave figurer med fx en kugle af tørt avispapir indeni. Smør tapetklister udenpå kuglen og vikl et stort stykke avispapir udenom den. Riv det overskydende papir af. Nu har du en dyrekrop.

Lav ben og hoved på samme måde. Sæt delene sammen med tandstikker eller papirclips, du har rettet ud. Når figuren er færdig, dækker du den med endnu et par lag aviser eller hvidt papir, der er dyppet i tapetklister.

Over en oppustet ballon kan du lave en maske:

Smør vaseline på halvdelen af ballonen og dæk samme halvdel med papmaché. Lad nu papmachéen tørre og prik hul i ballonen. Fjern resterne af ballonen og klip maskens kanter til.

Klip eller skær huller til øjne, næsebor og mund og mal masken. Lim uldgarn eller pels på som hår og skæg og lav til sidst 2 små huller i siderne og træk elastiksnor igennem, så masken kan sidde fast rundt om hovedet.

Eller du kan lave dyr:

Dæk en oppustet ballon med papmaché. Når den er tør, limer du ben, ører og hale af karton på. Til sidst skal dyret males.

Hvis det skal blive ekstra fint, kan du klistre lag af silkepapir med tapetklister imellem uden på en oppustet ballon. På den måde kan du lave en smuk lygte, fordi lyset kan skinne igennem silkepapiret.

- ## Perleplader

Findes både til 'almindelige' plastikperler og til perler, der er lidt større - og som derfor kan være gode at starte med, hvis barnet ikke er helt sikkert på hænderne.

Når perlepladen er færdig, kan du lægge et stykke sølv- eller bagepapir over og stryge på papiret, så perlerne smelter lidt sammen. Nu har du lavet en flot bordskåner eller et vinduesophæng!

- ## Pincetgreb 1

Tag små ting op - perler, ærter, rosiner, knapper, clips, peanuts, popcorn - med pincetgreb (tommel- + pegefinger og evt. også langefinger) og put dem i en flaske eller noget andet med en lille åbning.

- ## Pincetgreb 2

Saml flade ting op. Underkopper vendt på hovedet, mønter, blade eller kort i et vendespil.

Gem fx en lille chokolade eller et billede af en mus under én af underkopperne, mens barnet vender ryggen til - hvor er chokoladen/musen?

- ## Prik-til-prik-tegninger

De findes i alle afskygninger i alskens bøger med førskoleopgaver. Du kan også lave dem selv, fx til skrivetræning af tal og bogstaver.

- ## Puslespil

For det helt lille barn er det en hjælp, hvis brikkerne har en lille 'dut' til at holde fast i. Eller hvis brikken er 'hel', så den forestiller noget.

Når du lægger puslespil med barnet, så husk at fortælle om alle de tricks, der er forbundet med at lægge det: At starte med at vende alle brikkerne om, at se på farverne, at finde kanter og hjørner først, at finde bestemte detaljer. »Se, her har vi noget af Mumifars hat; kan vi finde noget mere, der har samme farve?« »Nu har vi fundet Tigerdyrets hoved, så vi mangler at finde hans ører - de er orange og sorte - kan du se dem nogen vegne?«

- ## Put-kasser og form-brædter

Træner både finmotorik og øje-/håndkoordination.

- ## *Se hvad vi kan!*

... er en meget inspirerende bog af Franzén {67} med utallige forslag til finmotoriske aktiviteter. Kapitlerne handler om:

- At arbejde med dej, ler og lidt andet
- At arbejde med garn og tråd
- At arbejde med stof

- At arbejde med ting, der spirer og gror
- At klæ' sig ud
- At lave dukketeater
- At lave egne smykker
- At lave musik
- At lave pakker
- At lave rammer
- At male og tegne
- At rive, klippe, folde, lime
- At trykke

Skibsværft

Lav dine egne skibe af dåser eller bægre, hvori der har været kvark, margarine, yoghurt eller is.

Papruller fra wc-papir eller køkkenrulle kan du lave til skorstene. Koøjer kan du lave af kapsler - der blir endnu flottere, hvis du limer små ansigter inden i kapslerne, så ser det ud, som om der er nogen, der kigger ud af koøjerne.

Du kan lave master af små træpinde og sejl af papir eller stof, og du kan lave net til en fiskekutter af frugtnet fra clementiner. Du kan også lave eventyrskibe af grankogler.

Skyggefigurer 1

Lav skyggefigurer med jeres hænder og fingre:

En fugl, der pipper med næbbet; end and, der rapper; en hare med lange ører, der vipper; en gøende hund ...

Skyggefigurer 2

Til denne leg skal I helst ikke være alt for få!

Halvdelen af jer sidder foran et lærred (fx et lagen eller en tynd, ensfarvet dug) og den anden halvdel bagved det. Bagved lærredet er også en lampe, der lyser på lærredet. Ét af børnene bagved lærredet går ind mellem lampe og lærred, hvorved der kommer en skygge på lærredet. Holdet foran lærredet skal nu gætte, hvem skyggen tilhører.

Når alle børn på holdet bagved lærredet er blevet gættet, bytter holdene plads.

Snorelege

Der findes utallige figurer, man kan lave med snore, hvad enten man er alene eller 2 sammen. {162} har masser af eksempler og gode instruktioner. Det samme er der i {148}.

Snup

Læg 21 tændstikker (eller noget andet småt) og en tallerken på bordet. Efter tur tager deltagerne én, 2 eller 3 tændstikker og lægger den/dem på tallerkenen. Den, der kan lægge den sidste tændstik op, har vundet.

I kan også tegne 21 streger på et stykke papir og så skiftes til at strege dem over.

Se "Hænder" og "Æg" under afsnittet om TAL & MÆNGDER, der begynder på side 298.

'Spiselig' fingermaling

Bland 75 g mel med lidt vand i en gryde. Når blandingen koger, tilsætter du maizenamel blandet med koldt vand, til blandingen blir som tyk grød. Lad blandingen køle af og farv med små mængder frugtsaft eller vandfarve.

Spinner

På din hjemmelavede spinner kan du indsætte billeder af hvad som helst (ord med samme begyndelses- eller slutfonem(er); handlinger, som I skal gøre; farver; steder i huset, hvor man kan finde ...; ting, I skal tegne). Lav den af karton og sæt en tandstik eller en strikkepind ind i midten.

Tag tandstikken mellem fingrene og vrid den og lad den så spinne, til den 'lander' på ét af felterne.

Se flere eksempler på kopisiderne.

Spøgelsesmaleri

Tegn med tynd blyantstreg et motiv på papiret. Lad dernæst barnet 'tegne' ovenpå med en limstift eller et tyndt stearinlys.

Når limen er tør, skal hele papiret males med mørk maling - så ses 'spøgelsesmaleriet' meget tydeligt!

I kan også skrive hemmelig og usynlig skrift med fx mælk, citronsaft, æggehvide eller sukkervand på hvidt papir. Skriften blir først synlig, når papiret varmes op. I kan bruge et varmt strygejern, eller I kan holde papiret op mod en ikke alt for varm kogeplade.

Logopædisk værktøjskasse

• Sten, saks, papir

Hvis I er 2, der skal finde ud af, hvem der fx skal begynde på et spil, er her en genial måde at afgøre tvisten på.

En knyttet hånd betyder 'sten', en flad hånd betyder 'papir', og en knyttet hånd med strittende pege- og langfinger betyder 'saks'.

Ideen er, at stenen kan slå saksen itu (→ sten vinder over saks), papiret kan pakke stenen ind (→ papir vinder over sten), og saksen kan klippe papiret i stykker (→ saks vinder over papir).

I slår først 3 gange med knyttet hånd, mens I tæller til 3. Når I har talt, siger I »Nu!« og former hånden til enten saks, papir eller sten. Hvis I har valgt samme ting, må I hugge om, til én af jer har vundet over den anden.

Det kan være godt at aftale, at vinder er den, der vinder flest gange ud af 3 omgange.

• Stendyr

Gå på stranden og find en masse sten og vask og tør dem grundigt. Lim dem evt. sammen og mal dem, så de blir til dyr, mennesker eller fantasifigurer. Når du har malet færdig, kan du tage et hvidt stearinlys og gnide voksen godt ind i stenene.

Polér til sidst og nyd dit fine værk!

• *Den store bog om brætspil*

{11} I denne bog er der spilleplader til flere slags spil:

- Spil, hvor man skal være heldig (fx ludo, det traditionelle 'stiger & slanger' forklædt som et brandmandsspil, 'gåsespillet' forklædt som et dragespil)
- Spil, hvor, man skal være strategisk og heldig (fx lokomotivspil, bytte side og palmetræet)
- Spil, hvor man skal være heldig, strategisk og have en god fantasi (fx spionjagten).

Tegningerne er helt fantastisk flotte - og spillene er lige til at gå til.

• Strand til en regnvejrsdag

Majsmel og akvariegrus kan fint gøre det ud for strandsand i en snæver vending. Fyld det i en opvaskebalje, som du stiller på et stort badehåndklæde eller et lagen og læg spande, forme, sier og skeer i til at grave med.

• Strukturmaling

Når barnet har færdiggjort sit maleri, kan I gøre det ekstra fint ved at drysse fx groft salt, sukker, ris, savsmuld eller krymmel over den våde maling.

• At sy

... med forskellige farver snor/garn på en gulvklud. Brug en stor, tyk, stump stoppenål med et stort øje, så barnet selv kan tråde nålen.

• Sy et billede

Skær en ikke alt for avanceret figur ud af et stykke pap - fx en kat, en bil, et edderkoppespind (eller lim et billede på et stykke pap eller skriv barnets navn) og prik så huller rundt omkring billedet (i navnet) med ½ cm's mellemrum.

Lad barnet sy rundt om billedet med uldgarn i en stor stoppenål.

• At tegne eller farvelægge

Gør en dyd ud af at tegne med forskellige ting: Tusser, kuglepenne, fyldepenne, fedtfarver, almindelige farvekridt, farveblyanter ... Så kan I nemlig snakke om, hvordan det føles at tegne med tusser i forhold til at tegne med fx farveblyanter.

Mal også med fingermaling og almindelig farvelade - hvordan føles det? Du kan dryppe en vatpind i sort tusch eller blæk - den kan man tegne med i meget lang tid, før den løber 'tør' for farve.

Du kan købe farvelægnings- eller opgavebøger og så lave kopier af de enkelte sider - på den måde kan hver side tegnes/farvelægges af adskillige børn.

• Terre

I skal bruge 5 små, glatte, afrundede sten - eller 5 små terninger med afrundede hjørner.

De 4 af stenene lægges som hjørnerne i en firkant på gulvet/jorden/bordet (alt efter, hvor I sidder), så afstanden er lige stor imellem dem. Den femte sten kaster du op i luf-

ten, og så skal du nå at tage en af stenene på bordet op i hånden, inden du griber den sten, der blev kastet op i luften. Sådan blir du ved, indtil du har dem alle i hånden.

Og så fortsætter du den modsatte vej: Kaster en sten op i luften og lægger én ned. Varianterne af Terre er mange; se i {162}.

Trylledej

Der findes adskillige opskrifter på trylledej, så hér kommer 3 til (dejen kan holde sig i ubegrænset tid i en plastikpose eller lufttæt beholder):

- 2 kopper mel
- 2 spsk. salatolie
- 1 kop vand
- 1 kop salt

- 2 kopper mel
- 2 spsk. kartoffelmel
- 1 kop fint salt
- ½ kop lunkent vand
- 1 tsk. olie

- 5 dl hvedemel
- 2 dl salt
- 2 spsk alun
- ½ liter kogende vand
- 2 spsk olie

Tilsæt evt. frugtfarve.

Dejen skal være blank og smidig som franskbrødsdej; hvis den blir klistret, tilsætter I bare mere mel. Når dejen er færdig, skal den hvile ca. ½ time i en plastpose, inden I bruger den.

Tingene, som I får lavet af trylledejen, kan I lægge på bagepapir; og hvis der er flere dele på en figur, kan de 'limes' sammen med lidt vand eller olie. Til at lave huller kan I bruge sugerør eller strikkepinde.

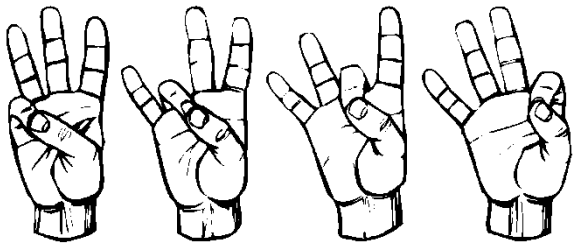
Bag tingene ved 130-150° i 3 til 5 timer afhængigt af størrelse og tykkelse. Hvis I har lavet øjne af plastperler, må temperaturen ikke komme over 150°, for så kan perlerne revne.

Trylledejen er bagt færdig, når tingene føles tørre og lyder hule, når I banker let på dem. Når figurerne er bagt, kan I male dem - bare I husker, at færdige trylledejsfigurer ikke har godt af at blive smaddervåde! Til allersidst kan I lakere trylledejstingene, så de blir fine og skinnende.

Trække perler på en snor

For at slippe for bøvlet med at holde rede på en nål, kan I dryppe den frie ende af snoren/tråden i lak, så den blir stiv.

En lidt lettere udgave er at trække store perler med store huller på piberensere.



Tæl på tegnsprog

Lær barnet og dig selv at tælle på tegnsprog - fx op til 10. Når I blir rigtigt avancerede, kan I også eksperimentere med at lære tal over 10 eller tegnsprogsalfabetet. Vær så nøjagtige, som I kan, for mange bogstaver ligner hinanden (ligesom de gør, når man skriver og siger dem)! Bogstaverne s og e laves eksempelvis næsten ens; på s går tommelfingeren op over de andre fingre, og på e blir tommelen nede under de andre fingre.

Hjælp til begge ting kan I få i *Dansk - tegn ordbog* {140} og på Tegn ClipArt (se side 298) fra Døveskolernes Materialecenter {119}. Hvis du ikke vil inverestere i CD-rommen, eller du bare lige vil se tegnene først, kan du på {49} finde de fleste af dem.

De 4 tegn viser tallene 6, 7, 8 og 9. De er skrevet med en font, der hedder Gallaudet, som jeg også fandt på {49}.

Tøj af og på

- Arme gennem ærmer.
- Binde knuder og sløjfer.
- Fingre i handskernes fingre.
- Hue på hovedet.
- Knapper knapper op og i.
- Lyne lynlåse.
- Snøre sko.
- Tage halstørklæde på og binde det.
- Tage hue på.
- Trække strømper på/af.
- Vende underbukserne rigtigt.

Logopædisk værktøjskasse

- Åbne og lukke velcrobånd.

Kan også gøres med dukker og bamser ...

- Ymermaling

Den nemmeste form for fingermaling er ymer rørt op med frugtfarve. Du kan gøre det lidt sjovt at male med ymeren ved at blande den op med noget, der giver struktur i - fx ris, havregryn, kokos eller flækærter.

Eller bland den op med nutella eller brun farin, så malingen blir 'stribet' - mal med den og se de flotte mønstre, det giver! Du kan også give ymeren et par skvæt rødbedesaft eller ketchup - så blir striberne imponerende røde!

Fonemer

⊙ Dette afsnit hænger tæt sammen med afsnittet om LYDSKELNEN (side 175) og med afsnittene om ORALMOTORIK (side 196), PUSTE/SUGE (med start på side 209) og TUNGEGYMNASTIK (der begynder på side 314).

Lydskriften // er IPA i grov transskription. For hvert enkeltfonem er der en kort, artikulatorisk beskrivelse. Enten lige før eller lige efter beskrivelsen af det pågældende fonem har jeg indsat de fonemikoner, som jeg selv bruger. På side 90 kan du læse mere om "Sprogkioskens fonemfont og fonemikoner".

For hvert fonem (eller fonemgruppe) er der endvidere angivet eksempler på ord/konkreter, som du kan bruge i arbejdet med det givne fonem. For hvert enkeltfonem har jeg lavet en oversigt over ord med maximalt 2 fonemer, der (i løbende tale) indeholder det pågældende fonem. Disse ord har jeg transskriberet med angivelse af længde og uden angivelse af stød - jeg har brugt min egen nordsjællandske dialekt i transskriptionerne, med mindre andet er angivet.

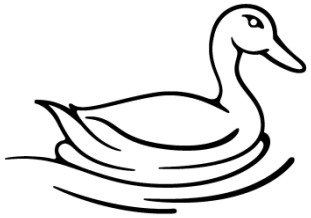
- /æ/ (som i Ane og 'ae')

Urundet, halvåben fortungevokal.

initialt: abe, Adam, agerhøne, agern, alenlang, Ane
medialt: agave, altan, bade, briller, flag, gade, hale, hane, lama, male, plade, ring, sabel, sav, spade, svane, tab, tale, vase
finalt: flag, goddag!, "ta'-hatten-a'!"

2 fonemer, initialt: abe /æːb/,[21] ae /æː/, af /æ/, er /æɐ/,
2 fonemer, finalt: bag /bæ/, bage /bæː/, dag /dæ/, dage /dæː/, ha' /hæ/, jag /jæ/, jage /jæː/, kage /kæː/, lag /læ/, lage /læː/, mag /mæ/, mage /mæː/, nag /næ/, nage /næː/, sag /sæ/, sagde /sæː/, shah /ɕæ/, tag /tæ/, tage /tæː/, vag /væ/, vage /væː/, wah! /ʍæː/

- /a/ (som i Anne og 'and')



Urundet, åben fortungevokal.

initialt: admiral, agurk, alene, ananas, anemone, and, Anne, antenne, atten
medialt: affald, bal, falder, falk, halter, handske, hat, kanon, kasse, kat, klat, mand, maske, nat, plaster, skat, taske, vante

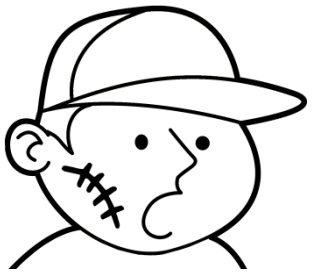
[21] Som i 'abe efter'.

finalt: Afrika, Amerika

2 fonemer, initialt: at /ad/ el. /a/, ad /að/, af /a/, al /al/, an /an/, and /an/

2 fonemer, finalt: da /da/, Ea /ea/, ha' /ha/, ja /ja/, kan /ka/, la' /la/, tag! /ta/, hva? /va/

• /ɑ/ (som i Arne og 'ar')



Urundet, åben bagtungevokal.

initialt: abrikos, affald, Afrika, aften, Anders, appelsin

medialt: bark, drage, haha!, garn, grave, kaffe, kam, knap, lam, lampe, larve, negl, præst, slange, svamp, tam

finalt: badekar, guitar, "hva'be'har?", farfar, morfar

2 fonemer, initialt: ahm! /ɑm/, ak /ɑg/, am /ɑm/, ar /ɑ/, ark /ɑ:g/, arm /ɑm/, arme /ɑ:m/, Arn◡/ɑn/, arp /ɑb/, arrig◡/ɑi/, arv /ɑw/, arv /ɑ: /, av! /ɑw/, ej! /ɑj/

2 fonemer, finalt: bar /bɑ/, bare /bɑ:/, der er /dɑ:/, far /fɑ/, fare /fɑ:/, har /hɑ/, hare /hɑ:/, harer /hɑ:/, kar /kɑ/, nar /nɑ/, narre /nɑ:/, narrer /nɑ:/, rar /rɑ/, Sara /sɑ:/, tager /tɑ/, hvar? /vɑ/, var /vɑ/, vare /vɑ:,/ varer /vɑ:/

• Ambulance- eller brandbilspil

Til børn, der godt kan producere lyden /b/, men som glemmer den eller erstatter den med en anden lyd, kan du lave dette ambulance- eller brandbilspil:

På et A4-ark tegner du hhv. et hospital og en ildebrand i det ene hjørne + en bred vej, som snor sig hen til huset, der brænder, eller til hospitalet. (Eller brug spillepladen på kopisiderne.) Inddel nu vejen i felter og tegn ambulancer/brandbiler i næsten alle felter (ikke i dem alle!). Er der 20 felter, tegner du i de 15.

Som spillebrikker skal du bruge lige så mange små mænd (der skal illudere Falck- eller brandmænd), som I er deltagere. Slå nu med en terning (det skal være en med kun 1, 2 og 3 på, så det ikke går for hurtigt) og ryk frem, så det passer med antal øjne.

Hvis du lander på et felt med ambulance/brandbil, må du sige »babu-babu« så højt, som du kan. Hvis du lander på et tomt felt, skal du ikke sige noget.

Husk at sige »ØV!«, når du lander på et tomt felt og ikke skal sige noget - på den måde, blir det 'bedst' at lande på et felt med brandbil/ambulance, og derved også bedst at skulle sige lyden.

Den, der først når frem, venter på de andre, så I i fællesskab kan få de syge ind på hospitalet eller slukke ilden.

• Backward chaining

»In a backward chaining procedure, the final part of the word is taught first, then the segment is incorporated into the word (e.g., *key* then *monkey* or *tool* then *stool*).«

{177}

Teknikken er altså at tænke hvert ord som en rebus og så begynde bagfra, når det skal indlæres. Danske eksempler kunne være:

- *båt* og så *robot*
- *bøh* og så *løbe, tabe, suppe*
- *rappe* og så *krabbe, trappe, skrappe*
- *ond* og så *mund, bund, rund*
- *ånd* og så *hånd, bånd*

Også over ordgrænser kan teknikken bruges:

- *lop* og så *hold op*

• Biograf

Se side 271. Kan bruges som alternativ til "Vrøvlehistorier" på side 95!

Du kan på filmstrimlerne sætte billeder, der indeholder den lyd, som du vil træne eller tjekke.

• /b/

Ustemt, aspireret, bilabial klusil.

initialt: baby, ballon, bamse, banan, Barbie, ben, betjent, bil, billede, bog, bold,

Logopædisk værktøjskasse

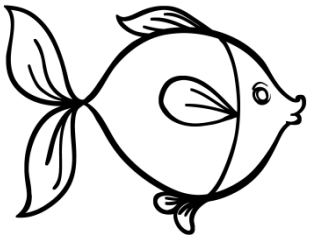
bolle, bolsjer, bord, bukser, bus, bænk, bølge, båd

medialt: abe, arbejde, badebold, bænkebider, hoppe, loppe, obo, oppe, robot, tæppe, tåbe, ublu, vippe, yppig, æble

finalt: dyp, edderkop, fup, gab, hop, hyp, kop, loop, pip, reb, Saab, slæb, stop, tab, tip

2 fonemer, initialt: bag /bæ/, bage /bæː/, bar /bɑ/, bare /bɑː/, be /be/,[22] bi /bi/, bo /bo/, by /by/, byge /byː/, bæ /bɛ/, bøg /bø/, bøh /bœ/, båre /bɒː/

2 fonemer, finalt: abe /æːb/,[21] arp /ɑb/, Ib /ib/, op /ʌb/, oppe /ʌb/



Se fx ”Ambulancespil” lige ovenfor.

Du kan også lave et spil, hvor I skal bytte med hinanden og derfor tit har brug for at sige: »Vil du bytte din ... med min ...?« Eller I kan lege fiskekuttere, der sejler rundt og siger »bobbobbob«.

- /b/ med tungen/ (Lines)

Bed barnet om at sige /b/ først. Hernæst forklarer du at man også kan sige /b/ med tungen og demonstrerer det ved at realisere et /b/ mens du samtidig rækker tunge, altså har tungen placeret mellem læberne. Det er som regel let for barnet.

Herefter kan du forsøge at trække tungen længere tilbage til du når alveolarranden. Fidusen er ikke at tale om lyden som /d/ idet denne lyd for barnet motorisk er koblet til /g/.

Sommetider er det svært for barnet at opnå korrekt alveolær placering, men så arbejder du bare med ”/b/ med tungen” som erstatning for /d/. Barnet vil alligevel begynde spontant at anvende korrekt placering hen ad vejen.

- /bj/

initialt: Bjarne, bjerg, bjæffe, bjælde, bjørn

medialt: isbjørn, kobjælde

- /bl/

initialt: blad, blande, blank, ble, blender, blind, blis, blitz, blod, blomme, blomst, blond, blus, bluse, bly, blyant, blæk, blæksprutte, blær, blæse, blød, blå, blåbær, blåhval

medialt: babyble, bøgeblad, drageblok, lyseblå, æble

- /br/

initialt: brag, brandbil, brandmand, bras, bravo!, bregne, bremse, brev, Brian, brik, briller, bringe, bro, brud, brumbasse, brun, brusebad, bryder, bryllup, bryst, brædder, brække, brænde, brød, brønd

medialt: cobraslange, hængebro, ildebrand, lillebror, løvebrøl, solbriller, spillebrik, storebrødre, Superbrugsen, zebra

Brug en bog

Hvis du ikke er så meget til det der med at spille spil, så kommer her en anden god måde at lave (fonologisk) træning:

Vælg en bog, som du tror, barnet vil synes om. Læs bogen selv og find alle de ord, der indeholder den lyd/lydforbindelse, du vil træne (= targets). Lav dernæst et kort for hvert af disse ord. Små børn skal nok have billeder, mens større børn kan have ordkort.

Læs bogen med barnet og tal om historien.

Læs bogen igen og tal om de ord, hvor lyden er med - peg på de ord, som du læser, og vis kortet til barnet, når I kommer til et target. Eller bed barnet om at se de ord, som du udelader fra teksten (= targets, selvfølgelig!).

Woldes *Totte bygger* (Carlsen) har fx mange ord med:

b bamse, bang, bedre, begynder, blev, bliver, bor, borer, bruger, brædder, bygge

s samme, sav, ser, sin, skal, sker, skruer, skruetrækker, slår, små, som, spektakel,

[22] Som i ‘be om’.

Logopædisk værktøjskasse

spørger, stor, straks, stykker, svingbor, svært, synes, sætter, søm

t tager, taget, tang, til, 2, 12, Totte, travlt, træet

Det er klart, at nogle af disse ord er lettere at illustrere end andre. Men sidder du med en lille dreng, der har svært ved b, s og/eller t, så var denne Totte-bog måske værd at overveje?!

En anden god bog er Jessens *Dino og regnen* (Apostrof). Hér er der en del ord med:

d der, det, din, Dino, du

n nemlig, noget, nu, næ, nåede

r regnen, regner, regnfrakke, regnhat, regntøj, råber

I Bergströms *Kom nu, Alfons Åberg* (Gyldendal) er der mange ord med:

k kan, kigge, klokken, klæde, kold, kom, kravler, kunne, kvælerslangen, køkkenet

l lader, land, laver, lege, legetøjsskabet, ler, lidt, lige, ligger, Lise, lykkes, længe, læse, løs

v hvad, hvor, hvæser, vanvittig, var, vasken, venligere, vente, vi, viklet, vil, vred, vrænger, væmmelig, være, værsgo

For slet ikke at tale om alle de gange der blir sagt: »Jeg skal bare lige ...« i bogen!

• /bs/

medialt: observation, opsynsmand
finalt: clips, obs, slips, ups!

• Byg et tårn

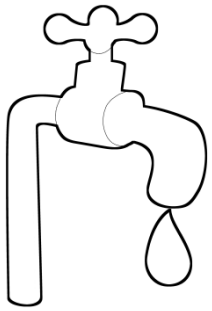
Det skal du bruge:

- En masse store træklodser
- 'Elefantsnot'
- Billeder af de lyde, som du vil træne (det kan fx være billeder af håndfonemer; bogstaver; lydsymboler fra *Lydalfabetet* (se side 78)

Sæt billederne fast på brikkerne med elefantsnottet og lad barnet bygge et tårn. Hjælp barnet med at 'læse', hvad han har skrevet på tårnet, og vælt det.

Byg et nyt og 'læs', hvad der nu står skrevet.

• /d/



Ustemt, uaspireret, alveolær klusil.

initialt: dame, dart, delfin, Dennis, dims, dinosaur, diset, Dorte, dug, dukke, dybe, dyne, dyr, dør, dådyr, dåse

medialt: 18, dytter, fætter, gætter, hatte, hætte, hytte, idé, Jytte, katte, Lotte, Morten, nætter, Oda, 8, potte, rotte, sutter, sætter, uduelig, udyr, Ødipus

finalt: fedt, født, hat, kat, kit, pot, robot, set, sot, stakit, sut, tæt, vat

2 fonemer, initialt: da /da/, dag /dæ/, dage /dæː/, de /di/, der er /dɒː/, det /de/, det er /deː/, du /du/, due /duː/, dug /du/, duge /duː/, dy /dy/, dø /dø/, då /dɔ/, dåre /dɒː/

2 fonemer, finalt: at /ad/, art /ɒd/, et /ed/, yt /yd/, ædt /ɛd/, æt /ɛd/

Spil et spil - eller læs bøger - hvor sætningen »Dér er jo din/dit ...« er hyppig, så får du trænet /d/ ofte og i en naturlig sammenhæng.

• /ð/

Stemt, addental/interdental frikativ.

medialt: bade, edderkop, fødder, gide, hader, jyde, klude, lade, mider, nødder, padder, rude, spade, ude, vide, æde, øde

finalt: bad, blad, bud, fad, fod, ged, glad, jod, mad

2 fonemer, finalt: ad /að/, ed /eð/, od /ʌð/, odde /ʌð:/, ud /uð/, ude /u:ð/, yd /yð/, yde /y:ð/, æd /ɛð/, æde /ɛ:ð/, ød /øð/, øde /ø:ð/, åd /ɔð/

For at få tungen ud kan I gå rundt og sige »ad-ad-ad-ad« med tungen langt ude af munden. Lav masser af slikkelege (se afsnittet om TUNGEGYMNASTIK, der begynder på side 314). Spil et spil - eller læs en bog - hvor sætningen »Hvad?« er hyppig.

Når man hviler pegefingeren på fortænderne både i over- og undermund og holder tænderne let adskilte, er det nemt at mærke, om man siger en korrekt /ð/-lyd, når man fx siger 'odder' eller 'æder': hvis tungen rører let ved fingeren, producerer man fonemet rigtigt.

• /ð/ vs. /j/

Ofte erstattes det bløde d med et j. Du kan bruge følgende minimale par til at illustrere, at det GØR en forskel, om man siger det ene eller det andet fonem:

medialt: bade (bage), flade (flage), hade (hage), lade (lage), rydde (ryge), side (sige)
finalt: jod (jog), lod[23] (løg), ned (neg)

• /ð/-remse

A-G Dahms har lavet denne sjove og lidt frække ð-remse:

»En fed ged sked på række og geled«.

Jeg har lavet den om til, at geden sked "... i damens fine bed".

• Da jeg var til te hos Kejseren

Se under HUKOMMELSE, side 160.

Denne huskeleg kan du bruge til at få sagt en masse ord med et givent fonem mange gange efter hinanden. Du kan både lege den med illustrationer, som I kan se, og med illustrationer, som I vender væk og skal huske.

Du kan også lege, at du skal ud og rejse og have en masse ting med dig med et givent fonem; så kommer 'remsen' til at lyde fx sådan her:

»Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand og et spindelvæv med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand, et spindelvæv og et spyd med«, »Jeg skal ud og rejse, og jeg skal have min spand, et spindelvæv, et spyd og et spejl med«.

Dania eller IPA?

Jeg blir ofte spurgt, hvorfor man ikke bare kan bruge Dania, når man skal lydskrive? For mig at se, er der slet ingen tvivl om, hvorfor IPA (the international phonetic alphabet) er klart at foretrække, når vi skal gengive det, som 'vores' børn producerer! Nedenfor følger 2 citater fra {50}:

»**Dania (**lydskrift**),** (af lat. Dania 'Danmark'), *Danias* lydskrift, lydskrift udarbejdet af Otto Jespersen (...). Systemet er opbygget således, at det er så letlæseligt som muligt for danske øjne. Der er senere sket en forenkling og ajourføring, jf. tegndefinitionerne i *Den Store Danske Udtaleordbog* (1991). Dania er stadig dominerende i værker om dansk udtale og anvendes også i SDE [Den Store Danske Encyklopædi].«

»**IPA,** *The International Phonetic Alphabet*, det internationale lydskriftalfabet, som er udarbejdet af *The International Phonetic Association* og kan anvendes til lydskrift af et hvilket som helst sprog. IPA adskiller sig fra det nationale danske lydskriftalfabet, Dania, i en række detaljer, og det indeholder langt flere symboler og diakritiske tegn, netop fordi det til forskel fra Dania skal kunne betegne alle eksisterende typer af sproglyde. De diakritiske tegn angiver afvigelser fra symbolernes standardværdier.«

Så Dania er altså velegnet, når man skal beskrive velfungerende dansk talesprog, og IPA er velegnet, når man skal beskrive afvigende sprog.

• Darth Vader

Fra {24}:

Vis barnet, hvordan Darth Vader (Fra Star

[23] Substantiv! Der er ganske vist også forskel mht. ± stød, men mon ikke det går alligevel?

Wars) trækker vejret. Han laver nemlig en slags uvulær snorkelyd med åben mund og tungen afslappet ned mod tungegulvet. Når barnet kan trække vejret som Darth Vader, laver I en gradvist mere og mere hård lyd, så I til sidst ender med det skumleste /k/!

Anskaf dig gerne en Darth Vader-figur - Lego har én, ved jeg.

- /dj/

initialt: djærv, djævel, juice, joker, jungle
medialt: adjø!, æblejuice

- /dr/

initialt: drabant, drabelig, drage, dreje, dreng, drik, driller, drink, drivhus, dromedar, dronning, dronte, drue, drysse, dræbe, dræsine, drøbel, drøm, drøn, dråbe
medialt: Andreas, Andromeda, babydrage, vanddråbe, vindrue

Vær opmærksom på, at masser af drenge omtaler sig selv som en 'greng' - for det er som regel et tidligt indlært ord og derfor relativt svært at lave om på - samtidig med, at de sagtens korrekt kan sige alle mulige andre ord, der begynder med dr!

- /ds/

medialt: godnatsang, natsort, ætser
finalt: blitz, marts, Schweitz, shorts, vits

- /dv/

initialt: dvale, dvæle, dværg
medialt: vinterdvale

- /e/ (som i Erik og 'egern')

Urundet, halvsnæver fortungevokal.

initialt: egern, elastik, elefant, elevator, Erik, ikke, inde, indianer, Inge
medialt: binde, blinklys, clips, fisk, flink, kedel, klipper, nisse, planet, skilt, slik, sten, ten, vinker, vippe
finalt: ble, måske, ske, sne

2 fonemer, initialt: Ea /ea/, ed /eð/, eg /e/, ege /eː/, eger /eːɐ/, Egå /eːɔ/, en /en/, et /ed/, ik'? /eg/, ind /en/, inde /enː/, inden /enː/, ingen /eŋː/
2 fonemer, finalt: be' /be/,[21] det /de/, det er /deː/, fe /fe/, le /le/, neg /ne/, se /se/, te /te/, ve /ve/, ved /ve/, vil /ve/

- /f/

Ustemt, labiodental frikativ.

initialt: fange, farve, fede, 5, fest, film, fin, fingre, Finn, fisk, fod, fugl, fut, færge, føde, føl
medialt: bedstefar, erfare, farfar, forfalde, kaffe, kuffert, luffe, morfar, skovfyr, skuffe, trefod
finalt: bif, fif, giraf, paf, pif, puf, sherif, tøf

2 fonemer, initialt: far /fɑ/, fare /fɑː/, fe /fe/, for /fʌ/, fy /fy/, fyge /fyː/, fæ /fɛ/, få /fɔ/, får /fɒ/
2 fonemer, finalt: off /ɒːf/ el. /ʌf/, uf /uf/, øf /œf/

Spil et spil, hvor sætningerne »Må jeg få ...?« eller »Feen fanger 4 ...« er hyppige, så får du trænet /f/ inde i en sætning også.

- /f/-sang

»Fætter finder, fætter finder,
fætter finder fugle.
Finder 4 duer. Finder dem i bure.
Fætter finder, fætter finder,
fætter finder fugle.«

Mel.: *Lille Lise*.

- /fd/

medialt: dufte, hæfte, lufte, løfte, pifte, snøfte

finalt: babylift, grøft, hold kæft!, limstift, loft, luft, pift, rift, saft

• Fespil

Til piger med 'svære lyde' laver jeg tit et fespil à la ambulancespillet (på side 60):

På et A4-ark tegner jeg i det ene hjørne et feslot, hvor feen bor. Dernæst tegner jeg en lang, bugtet sti op til slottet. Stien inddeles i et passende antal felter og i de fleste af dem limer vi et billede af en fe. Jeg har på internettet fundet et utal af søde små feer, som jeg har gemt på min computer. Pigerne vælger, hvilken fe, de har lyst til at spille med. De udvalgte feer blir printet ud, så vi kan klippe dem ud og lime dem ind i felterne på stien.

Du kan også bruge slots-spillepladen på kopisiderne.

For hver pige hedder feen noget forskelligt. Hvis det er svært at sige /sm/, kan feen hedde Smu - og altså hverken Fu, Mu eller Su eller noget som helst andet. Feen blir sur, hvis vi kommer til at kalde hende det forkerte navn. Dét kan de fleste børn fint relatere til, for de kan nemlig heller ikke selv lide at blive kaldt noget, de ikke hedder.

Vi kaster med terning og har hver en spillebrik at rykke med. Lander vi på et felt med en fe i, skal vi straks kalde på hende 3 gange. Lander vi på et felt uden fe, skal vi ikke sige noget. I løbet af et enkelt fespil får barnet således sagt sin 'svære lyd' adskillige gange.

Når vi har kaldt på feen - og vel at mærke har udtalt hendes navn helt korrekt - får vi en lille skat (en hønsering, et klistermærke ...) af hende, som vi lægger i den fælles skattekiste. Når vi kalder på feen og udtaler navnet forkert, tager feen en skat fra os, så det er bare med at gøre sig umage!

Af og til siger jeg forkert med vilje for at tjekke, om barnet genkender den rigtige udgave af target. Og eftersom vi jo er fælles om skattene, er det også i barnets interesse, at alle udgaver af target blir korrekte!

I kan også aftale, at når I lander på en fe, skal I trække et kort op ad bunken (som du har lavet forinden med billeder, der kan illustrere noget, der indeholder den 'svære lyd') og fortælle, hvad der er på billedet, fx sådan her: »Smu smider et smykke, en smed, nogle smarties ...«.

Når spillet er slut, og den sidste spiller er landet på slottet, kalder vi på feen en sidste gang; denne gang råber vi hendes navn 3 gange så højt, som vi overhovedet kan.

• /fj/

initialt: fjante, fjeder, fjeld, fjende, fjerde, fjerne, fjernsyn, fjolle, fjols, 14, fjært, fjæsing,
medialt: 71, farvefjernsyn, forfjamsket, fuglefjer, 70, 72, 75 ...

• /fl/

initialt: flabet, flad, flag, flagermus, flamenco (dans), flamme, flaske, fleece, Flemming, flere, flest, fletning, flinke, fliser, flitsbue, flod, flodhest, flormelis, flot, flov, flue, flyde, flygel, flyve, flække, flænse, flæse, flæske, flødebolle, flødeskum, fløjte, flåde, flået
medialt: børneflok, smadderflot, spyflue, sutteflaske, tømmerflåde, vandflaske, vårflue, tværfløjte

• Flash

Er en sjov artikulationsaktivitet.

Tag din samling af kort eller billeder med den targetlyd, som du vil træne, og del dem ud til børnene ét ad gangen. De skal så benævne kortene med korrekt target på enkeltordsniveau (altså bare sige navnet på tingen). Det er smart, hvis du først selv benævner kortene, så alle ved, hvad hvert enkelt kort forestiller.

Sæt hastigheden op og ned, mens du deler kortene ud - børnene synes, det er sjovt at skulle kunne følge dig!

Se også "Konkurrence" side 75.

• /fn/

initialt: fnadder, fnise, fnug, fnyse
medialt: Hafnia, hofnar

Fonemhyppighed på dansk

Jeg er ofte i engelsksproget litteratur stødt på oversigter over hyppigheden af de for-

skellige fonemer. En sådan oversigt findes - mig bekendt - ikke på dansk, desværre. Derfor kan det også være svært at forklare, hvorfor nogle udtalefejl kan virke 'værre' end andre.

Jeg er ret sikker på, at hyppigt forekommende fonemer, der fejludtales, er mere iørefaldende end knapt så hyppige fonemer, der siges forkert. Så det har længe irriteret mig, at jeg ikke har kunnet finde en dansk hyppighedsoversigt.

Af ren stædighed har jeg derfor lavet en (næppe videnskabeligt holdbar) oversigt selv. Jeg ved ikke af, at der findes et allerede fonologisk transskriberet corpus af dansk talesprog, så for at finde et corpus, der ligner det sprog, som danske børn hører, har jeg taget udgangspunkt i *Hyppige ord i danske børnebøger* {113}.

Jeg har fjernet alle egennavne som Puk, Troldepus osv. fra ordlisten. Dernæst har jeg brugt min egen nordsjællandske udtale af de hyppigste 1.010 ord (med i alt 303.726 forekomster) i sammenhængende tale som norm.

Jeg har brugt følgende principper i optællingen:

- Ordet 'og' har kun ét fonem, nemlig /ʌ/. På samme måde har 'af' og 'at' har kun fonemet /a/.
- Ordet 'hunden' = /h + u + n + n/, og 'hundene' = /h + u + n + n + ə/.
- Et ord som 'tog' kan være både 'et tog' og præteritum af 'tager', jeg har skønnet, at verbet er hyppigere end substantivet - derfor to lyde: /t + o/.
- Jeg har optalt konsonanterne både som enkeltforekomster og i konsonantkombinationer.
- Jeg har ikke delt op efter stavelsesposition eller i svag-/stærktryksstavelser. (Det ærgrer mig dog, at jeg ikke gjorde det, for det kunne godt nok have været interessant viden!)
- Jeg har ikke markeret, når en konsonant er stavelsesbærende.

Hyppighed af enkelt-konsonantfonemer

fonem	antal	%
d	43.244	14,24
n	42.698	14,06
s	32.464	10,69
m	22.258	7,33
l	20.522	6,76
g	17.941	5,91
h	17.853	5,88
ð	15.807	5,20
v	14.417	4,75
j	12.130	3,99
ɐ	11.414	3,76
f	10.310	3,39
b	10.214	3,36
t	8.393	2,76
r	6.514	2,14
k	6.487	2,14
p	4.931	1,62
ŋ	3.225	1,06
w	2.804	0,92
ɕ	100	0,03
I ALT	303.726	100,00

Af tabellen fremgår det ret tydeligt, at det er de alveolære konsonanter, der er flest af (næsten 54%), hvorimod de velære konsonanter kun tegner sig for lidt over 9%. Så når der er mange mange børn, der fronter, kan det helt enkelt (også) være fordi, de hører disse lyde oftere! Og eftersom der er meget færre velærer end alveolærer, er det også meget mere påfaldende at backe alveolærerne end at fronte velærerne.

I følge optællingen er /s/ det tredjehyppigste konsonantfonem på dansk, så det er ikke sært, at stopping af /s/ (eller læspen) er meget iørefaldende.

Hyppighed af konsonantfonemer i klynger

fonemer	antal	%
sd	6.523	15,44
sg	4.281	10,13
nd	2.124	5,03
bl	2.031	4,81
ld	1.940	4,59
fr	1.546	3,66
tr	1.494	3,54
ns	1.237	2,93
fd	1.221	2,89

Logopædisk værktøjskasse

fonemer	antal	%
gd	1.173	2,78
sl	1.147	2,71
sb	1.093	2,59
gr	785	1,86
br	701	1,66
sm	628	1,49
fl	610	1,44
dr	606	1,43
sn	581	1,37
kl	565	1,34
sv	526	1,24
gl	525	1,24
ŋg	516	1,22
bd	481	1,14
pl	455	1,08
ls	427	1,01
lb	425	1,01
ml	366	0,87
I ALT	34.007	80,50

Den samlede liste over konsonantkombinationer er på 179 varianter fordelt på 42.246 forekomster initialt, medialt (heri er medtalt kombinationer over stavelsesgrænser) og finalt. Jeg har derfor 'kun' medtaget de hyppigste 27 kombinationer - der dækker 80,5% af samtlige.

Igen er /s/ meget hyppig (af de 27 hyppigste kombinationer udgør de næsten 39%), så det er klart, at fejl i /s/-kombinationer er meget iørefaldende. Og kombinationer med velærer udgør kun 18,5% af de hyppigste, så de er ca. halvt så hyppige som alveolærkombinationerne (med undtagelse af dem med /s/), der udgør lidt over 37%.

59 forskellige kombinationer af de 179 er med 3 konsonantfonemer (6,5% af det samlede antal kombinationer), og kun 4 kombinationer er på 4 konsonanter (0,05%).

Hyppighed af vokalfonemer

fonem	antal	%
e	32.812	13,31
ə	30.600	12,41
ʌ	27.542	11,17
ɑ	25.529	10,36
a	24.528	9,95
i	23.398	9,49
ɛ	20.262	8,22
æ	13.162	5,34
u	11.116	4,51
ɔ	9.966	4,04
ɐ	9.655	3,92
o	7.281	2,95
ɒ	4.486	1,82
ø	2.410	0,98
œ̯	1.731	0,70
y	1.186	0,48
œ	792	0,32
Œ	64	0,03
I ALT	246.520	100,00

De urundede fortungevokaler udgør over 46%, mens bagtungevokalerne udgør næsten 35%.

De rundede fortungevokaler udgør kun 2,5% af vokalerne, så når de er udråbt til at være 'de sværeste', kan det altså også skyldes, at de ikke høres ret ofte. Og jeg skal ikke kunne afvise Roman Jakobsons tanke om, at de fonemer, der er mindst hyppige på alle verdens sprog, også er de fonemer, der er mindst hyppige i de sprog, hvor de forekommer.

Fonemsange

Når du vil arbejde med sange og/eller remser som træning af 'svære lyde', skal du sikre dig, at der i sangen/remsen ikke indgår andre (for det pågældende barn) svære lyde. Hvis for meget er svært, er det ikke sjovt længere!

Fonemspøgelserne

Du skal bruge paprulle - fx fra en toiletrulle - og 34 kartonstrimler af samme længde (+ 5 cm) som rullen og så i 2-2½ cm's bredde. Dvs, du skal bruge 34 strimler til hvert af fonemerne fra *Lydalfabetet* + det antal strimler, som I er deltagere i legen. På hver af de første 34 strimler klistrer du et af fonemerne fra *Lydalfabetet* helt nede i bunden af strimlerne. Og på de sidste strimler klistrer du et lille 'fonemspøgelse' forneden.

Put nu alle kartonstrimlerne ned i paprullen og lad rullen gå på omgang imellem jer.

Lad det første barn trække en strimmel og lad ham dernæst fortælle, hvilket fonem, han fik. Når I får et spøgelse, går I ud af legen, så vinder er den, der sidst trækker ét.

• Fonemyatzy

Se ”Bogstavyatzy” på side 14.

Brug fx fonemsymbolerne fra *Lydalfabetet* (se side 78) og sæt dem på dine hjemmelavede terninger. Spil evt. kun med 2 eller 3 terninger med fonemerne /b, u, m, l, i, o/. Hvilke sammensætninger blir til rigtige ord?

- /bi/, /ib/
- /bo/
- /il/
- /li/
- /lo/
- /mu/
- /bil/
- /bio/
- /lub/
- /mil/, /lim/

• *Fonologi i børnehøjde*

A-G Dahms har i 3 bøger beskrevet sin metode til afhjælpning af massive fonologiske (primært fonetiske) vanskeligheder {48}. Især bind 1 er værd at læse!

Fonologiske targets

På C Bowens hjemmeside {154} har hun opstillet forskellige generelle retningslinjer mht. udvælgelse af targets i fonologiintervention. Hendes erfaring er, at børn ofte gør store fremskridt, når logopæden ‘blæser på reglerne’, så tag retningslinjerne med et par gran salt!

Læs mere på {30}.

Ved siden af en række lingvistiske kriterier nævner hun motivation som en vigtig faktor. Hun anbefaler, at det fonetiske repertoire fuldstændiggøres så hurtigt som muligt, så barnet kan sige ‘alle lyde’. Start med /f/ hvis det mangler, eller en frikativ, hvis der ikke er frikativer på barnets fonemrepertoire.

Når targets udvælges, skal logopæden bruge ‘facilitative contexts’, når det overhovedet er muligt - dvs. at det kan betale sig at udvælge targets med /t/, /d/ og /s/ foran en fortungevokal, (fx tipi, dino, Sidse) mens /k/ og /g/ er nemmere foran bagtungevokaler (fx konge, kakao, gammel). Når du udvælger targets med samme artikulationssted for både konsonanter og vokaler, skal barnet ikke skifte artikulationssted, derfor blir disse ord nemmere! Se også under punktet om ”Koartikulation” på side 75.

Husk, at /s/ ofte først optræder SFWF[24] i den normale fonologiske udvikling (sådan er det i hvert fald for engelsktalende børn). Udeladelse af finalkonsonant er en simplificeringsproces, der forsvinder meget tidligt hos de fleste børn.

Når det kan lade sig gøre, bør logopæden fokusere på at afhjælpe de afvigelser, der

- gør barnet svær at forstå[25]
- afviger mest fra den normale fonologi

Fokusér på de simplificeringsprocesser, som du nemt kan afhjælpe, dvs. de processer

- der er kontekst- eller positionsspecifikke
- der ikke er 100% konsekvente hos barnet
- der inkluderer lyde, som barnet allerede har på repertoiret
- der inkluderer lyde, som du kan fremstimulere

Fokusér på de processer, der er vigtige for barnet, dvs. de processer

- der bidrager til uforståelighed
- der er afvigende, idiosynkratiske eller usædvanlige og som derfor tiltrækker unødig opmærksomhed
- der medfører homonymi
- der optræder ofte i barnets tale

7 guidelines for target sound selection

- vælg ‘vigtige’ lyde, der er vigtige for barnet at beherske (fx dem i hans eget navn)
- vælg fonemer, der allerede er på barnets repertoire; udvid brugen af dem[26]
- vælg fonemer, der tilegnes tidligt i den fonologiske udvikling
- vælg fonemer, der vil være nemme at pro-

[24] De engelske forkortelser mht. fonemposition er som følger:
- SIWI syllable initial, word initial
- SIWW syllable initial, word within
- SFWW syllable final, word within
- SFWF syllable final, word final

Derudover er der brug for SWWW (syllable within, word within) for mange vokalers vedkommende!

[25] Det, der især gør et barn svært at forstå, er de ikke-såhyppige simplificeringsprocesser som fx backing af alveolærer, frikering af klusiler og vokalforandringer.

[26] Bowen kalder det ‘mere af det samme’ ...

ducere på det artikulationssted, som I arbejder med - og i trykstærke stavelser
- vælg fonemer, som er 'stimulable'
- vælg hyppige fonemer
- vælg targets, der vil forbedre barnets forståelighed

• /fr/

initialt: frakke, Frank, fred, fredag, fregner, frem, fri, frikadeller, frimærke, frisk, frokost, frost, frue, frugt, frynser, fryser, fræk, frø, fråsmedialt: damefrisør, langfredag, løvfrø, regnfrakke

• Fra /i/ til /ç/

Fra {24}:

- Start med et langt /i:/ som i ordet 'is'. Så har du tungen i den rigtige stilling.
- Lav dernæst et ustemt /i:/.
- Rund så læberne og bliv ved med at sige ustemt /i:/.
- Hæv evt. kæben, til lyden blir korrekt.

• Fra /p, b/ til /t, d/

Fra C Bowen {24} har jeg denne fremgangsmåde fordelt over 3 seancer til afhjælpning af backing af /t, d/:

1. lektion
- Sig p-p-p-p-p-p! Kan du mærke, hvordan dine læber rører hinanden, når du gør det?
- Sig p-p-p-p-p-p igen et par gange.
- Giv barnet et spejl (hvis det hjælper!). Mærk igen, hvordan din overlæbe rører ved underlæben! Se, hvordan det ser ud, når du gør det!
- Nu skal vi lave en mærkelig lyd! Sig p-p-p-p-p-p, mens spidsen af din tunge rører ved din overlæbe.
- Få barnet til at sige den mærkelige p-lyd nogle gange. Barnet vil sandsynligvis producere lyden med tungen hvilende på underlæben.
- Sig nu p-p-p-p-p-p, mens tungespidsen og overlæben rører hinanden - og med munden helt åben!
- Gentag hele proceduren for /d/, indtil barnet kan producere b-b-b-b-b-b-b med tungen op mod overlæben og munden på vid gab.
- Lektie til næste gang: Et spil med mærkelige p- og b-lyde. Lav fx et spil med /b/- og /p/-symbolerne fra *Lydbyggeren*. Tilføj en tryllestav til billederne, så alle er klar over, at det er den 'mærkelige' udgave, I er ude efter. Se under "Træning af fonologiske kontraster" på side 176.

2. lektion
- Sig p-p-p-p-p-p (med tungen på overlæben og åben mund)
- Sig pii-pii-pii-pii (med tungen på overlæben og åben mund)
- Nu skal vi sige det igen med tungen mod indersiden af fortænderne i overmunden og åben mund.
- Når barnet siger pii-pii-pii-pii-pii som tii-tii-tii-tii, siger du, at det ikke skal være tii-tii.
- Producér selv pii-pii-pii-pii med tungen mod tænderne og åben mund. Grin godt af det og 'indrøm', at du heller ikke kan. Få barnets forælder/forældre til at forsøge.
- Gentag proceduren med b-b-b-b-b og frembring i stedet d-d-d-d-d.
- Mere grin!
- Lektie til næste gang: Et spil med pii og dii (med tungen mod tænder og åben mund). Brug igen fonembillederne fra *Lydbyggeren* kombineret med en tryllestav eller måske 2 for at vise, at det ikke er de samme lyde som i sidste uges spil.
- Det, som du i virkeligheden er ude på, er at få barnet til at 'gøre noget' gentagne gange forrest i munden - eller teknisk mere korrekt - at få barnet til at producere fortunge-klusiler gentagne gange ved at artikulere med tungespidsen mod alveolarranden.

3. lektion
- Nu øger du barnets opmærksomhed: Wow! Det må være magi! Når du siger biii med dine magiske tænder, så siger du diii! Og når du siger piii med de magiske tænder, blir det til tiii!
- Kan du få dine magiske tænder til at sige: ET, ET, MIT, MIT, LIDT, LIDT, NYT, NYT, DITTE, DITTE?
- Øv først ord med /t/ + /m, n, l/ og snæv-

re fortungevokaler for på den måde at sikre, at barnet hele tiden bruger et artikulationssted forrest i munden.

• Fra /ð/ til /t, d/

Til børn, der backer /t/ og /d/, og som godt kan sige /ð/, kan du forsøge dig med denne fremgangsmåde:

- Få barnet til at lave en 'pludrelyd', som svarer til det engelske ord that - bare uden det finale /t/ - altså /ða ða ða ða/. Gerne med tungen langt ude af munden, så det lyder rigtigt åndssvagt.
- Lav dernæst vokallyden om til /ə/, så det blir til /ðə ðə ðə ðə/.
- Fjern så vokalen, så du bare har /ð/ tilbage.
- Lav igen lyden mange gange - denne gang bare med den forskel, at I trækker tunge-(spidse)n lidt længere tilbage for hver gang.
- Husk at fortælle barnet, at det er vigtigt, at tungespidsen hele tiden skal 'læne sig mod' tænderne i overmunden!
- Når tungen når ind bag tænderne, skulle I gerne komme til /t/-lyden!

• /g/

Ustemt, uaspireret, palatal klusil.

initialt: gave, garage, garn, ged, gemmer, gid!, giraf, Gorm, guld, gulv, gynge, gætter, gøder, gås
medialt: agave, dukke, forguder, hikke, igen, i går, lukke, nakke, pakke, regerer, Rikke, vugge
finalt: kukkuk, myg, skæg, suk, tak!, tyk, væg, gå væk!, wok

2 fonemer, initialt: giv! /gi/, god /go/, gø /gø/, gå /gɔ/, går /gɒ/, gårde /gɒ:/
2 fonemer, finalt: ak /ɑg/, ark /ɑ:g/, ik'? /eg/, ok /ʌg/, ork /ɒg/, orke /ɒ:g/, ugh! /ug/, æg /ɛg/

Spil et spil med sætningerne »Vil du godt lige gi' mig ...?« eller »Gider du gi' mig ...?«, så I kan få øvet /g/ på sætningsniveau i en naturlig sammenhæng.

Mange børn (der ellers fronter velærerne) kan fint frembringe en /g/-lyd, når de ligger ned eller kigger op i loftet - så ligger tungen nemlig også bagerst i munden. Hvis du kombinerer /g/-lyden med en bagtungevokal som fx /ɑ/ og siger /gɑgɑ/, behøver I ikke skifte artikulationssted, og så blir det væsentligt lettere at få frembragt en /g/-lyd.

Et andet trick er at lægge noget under barnets tungespids - gerne noget, der smager sødt eller lidt syrligt - fx et lille stykke slik. Barnet skal så dække over slikket med tungespidsen, mens han udtaler palatalerne og holder munden åben imens.

• /g/-remse

Sophies mor opfandt denne her:

»En sok og en sæk faldt ned i en bæk,
og dér blev de væk!«

• /gd/

medialt: fægte, lugte, lygte, mægtig, ægte
finalt: bagt, fugt, jagt

Gentagelser

Når man skal indlære et fonem eller fonemforbindelse, skal de fleste børn sige den mangemange gange, før den sidder fast.

Hér har du brug for at få pakket de mange gentagelser sjovt ind (er det for kedeligt, hjælper det ikke med en intellektuel forklaring om at øve sig - den er som regel spildt på børn). De fleste af de spil, du kan finde i dette afsnit, handler i virkeligheden om at få barnet til at sige det samme fonem eller fonemforbindelse mange gange.

Endnu en ting, du kan gøre, er at lade barnet sige ordet, mens han hopper i trampolin eller hinker i en hinkerude. Indflet gerne et konkurrence-moment à la:

- »Hvor mange gange kan du sige ...?«
- »Kan du dreje rundt, mens du hopper og sige ordet imens? hvor mange gange kan du det?«

Logopædisk værktøjskasse

- »Kan du hviske ordet, mens du hopper/hinker?«
- »Kan du råbe ordet, mens du hopper?«
- »Kan du sige ... 10 gange eller kun 5?«
- »Kan du sige ordet med lukkede øjne?«

Se også under "Konkurrence" (side 75) og "Tokens" (side 91).

• /gj/

initialt: gjalde, gjorde
medialt: saddelgjord

• /gl/

initialt: glad, gladiator, glas, glemme, glider, glimmer, glo, globus, glorie, Glostrup, glæde, gløde
medialt: hundeglam, ligeglad, vinglas

• /gn/

initialt: gnalling, gnave, gnier, gnide, gnister, gnom, gnu, gny, gnæk
medialt: far-gnu, mor-gnu

• /gr/

initialt: grab, graffiti, granat, grandonkel, grapefrugt, gratis, grave, gravid, gravko, Gregers, gren, grib!, grif, grill, grim, griner, gris, gro, gruppe, grus, grusom, gryde, grynte, græder, græs, græshoppe, grød, grøft, grøn, grøntsag, grå
medialt: bøgegren, hestegrime, julegran, lysegrøn, marcipangris, mørkegrøn, risengrød

• /gs/

medialt: Aksel, bokse, bukser, ekse, galakse, hekse, okse, sakse, voksen, økse
finalt: Asterix, fix, fluks, heks, Hexia de Trix, kiks, laks, Obelix, saks, sphinx, straks

• Guld, sølv eller bronze

Se beskrivelsen under afsnittet om LYDSKELNEN, side 177. Kan leges med alskens ting, der skal lydskelnes imellem:

- /du/, /gu/, /bu/ - altså 3 forskellige konsonanter
- /su/, /si/, /si/ - 3 forskellige vokaler
- Rimord - noget, der rimer på hus? hop? kat?

• Gør dig parat ...

Når du skal gøre begribeligt for barnet, hvilken lyd et ord begynder med, kan din instruks være: »Du skal ikke sige ordet - kun gøre dig parat til at sige det. Hvad gør din mund (læberne og tungen)?«

Vis barnet, hvordan du gør, og giv ham tid til at fundere over, hvordan han selv gør. Sammenlign! Brug gerne spejle, så også synet kan tages i brug.

• /h/

Ustemt, glottal frikativ.

initialt: hale, halløj, handske, hane, Helene, hente, hest, hinke, hop, hovsa!, hund, hus, høne, håbe, hånd
medialt: dalmatinerhund, dukkehus, dyrehandler, dørhåndtag, hahaha, mariehøne, nøglehul, sneglehus, søhest, travhest

2 fonemer, initialt: hav /hæ/ el. /ha/,[27] har /hɑ/, hare /hɑː/, harer /hɑː/, hi /hi/, hu /hu/, hue /huː/, hæ! /hɛ/, hø /hø/, høh! /hœ/, hår /hɒ/, hårde /hɒː/

• /h/-sang

»Haren hopper, haren hopper,
haren hopper højt.
Haren hopper hérhen, haren hopper dérhen.
Haren hopper, haren hopper,
haren hopper HØJT!«

Mel.: *Lille Lise*.

• Halvvokaler

Når man har to vokalfonemer lige efter hinanden (som i mer' eller ja), er den ene af vokalerne lang (stavelsesbærende) og den an-

[27] Som i 'hav det godt!'

den kort (ikke-stavelsesbærende halvvokal, forkortes ½V). I eksemplerne med mer' og ja er hhv. /e/ og /a/ stavelsesbærende og /ɐ/ og /j/ halvvokaler.

Eftersom halvvokalerne udgør en fonemkategori 'imellem' vokaler og konsonanter (lyder som vokaler og skrives ofte med konsonantbogstaver), er de både med i konsonantskemaet på side 330 og i vokaloversigten nedenfor på side 93.

De danske halvvokaler er /w, j, ɐ/ - dvs. fx den finale lyd i ord som hov, hej og her.

• *Hop om bord i lyd og ord*

Hos forlaget Æsop {63} kan du købe et meget inspirerende interventionsmateriale, der kombinerer dyrehistorierne fra *Noas Ark* {6} og håndfonemerne fra *Hjemme i fonemernes verden* {117} med storyline-pædagogik.

Materialet er beregnet på børnehaveklasseniveau og specialundervisning i 1. klasse af de børn, der ikke lige helt har fået styr på sammenhængen mellem fonem og grafem.

Historien er den, at Kaptajn Karlsen efterlader sit skib til sproggruppen (børnehaveklassen). I et brev fortæller han, at han har sat en annonce i Dyrenes Avis, hvori han averterer efter dyr, der vil rejse med ham og hans robot.

Sproggruppens opgave er at tage imod dyrene, når de kommer. Hvert dyr har sin egen hilsen (hvert fonem har sit håndfonem), som børnene skal lære, og dyret skal have gaver, som gives til robotten, der kun taler robotsprog. Det ... vil ... si ... ge, ... at ... han ... kun ... for ... står ... lang ... som ... ta ... le.[28]

Når børnene præsenterer gaverne for robotten, er der således rig lejlighed til at øve præcise fonologiske repræsentationer. Og når de hilser på (og som) dyrene, får de øvet fonologisk opmærksomhed.

Drageskibet *Fonemia* (se på kopisiderne) er min udgave af skibet i *Hop om bord*. På det oprindelige skib er der ikke gjort forskel på, hvor de enkelte konsonantfonemer artikuleres (og derfor heller ikke på, hvor på skibet, fonemdyrene indkvarteres).

Der mangler dyr til /ð, ŋ, ɕ/-lydene, så jeg har set mig nødsaget til blandt andet at opfinde fantasidyret Ngung, som er en ngong. Og strengt taget skulle der være mange flere pladser til alle vokalfonemerne, men som regel er det ikke vokalerne, der volder de store vanskeligheder, så jeg har bibeholdt de 9 rum i skibet, der svarer til de 9 vokalbogstaver.

Huskebogstaver eller -billeder

Hvis barnet har 'en svær lyd' (fx udelader r-lydene), som han godt kan sige, kan du hjælpe ham med at huske på lyden ved sammen med barnet at lave en masse r'er og R'er i stor størrelse, som I farvelægger og udsmykker med klistermærker, perler, dødningehoveder (eller andre 'seje' ting). Anbring nu bogstaverne, hvor man ikke kan undgå at se dem - på køleskabet, på fjernsynet, på døren til barnets værelse, i madkassen, på cykelhjelmen ...

Det er nu den voksnes opgave at sørge for at flytte rundt på 'huskebogstaverne' med jævne mellemrum, så barnet kan blive overrasket, og så bogstaverne ikke bare blir en del af den almindelige udsmykning.

Det hele forudsætter selvfølgelig, at barnet forstår sammenhængen mellem lyd og bogstav. Ellers er der jo ikke den store fidus i at kigge på et huskebogstav!

Til et lidt yngre barn kan du hænge ræve op rundt omkring som huskehjælp. (R = 'rævelyden'.) Eller I kan bruge slanger, hvis det er s'et, der volder kvaler (S = 'slangelyden').

• Hva' ka' du li'?

Denne spørgeremse fungerer ligesom "3 små kinesere", man bytter nemlig vokalerne ud med andre vokaler. Man skiftes til at spørge og svare:

[28] Se "Robotsnak" på side 258.

Logopædisk værktøjskasse

- »Hva' ka' du' li?« »Æbler og bananer!«
- »Va ka da la?« »Abla a banana!«
- »Vu ku du lu?« »Ublu u bununu!«
- »Vi ki di li?« »Ibli i binini!«
- »Ve ke de le?« »Eble e benene!«
- »Vå kå då lå?« »Åblå å bånånå!«
- »Vuj kuj duj luj?« »Ujbluj uj bujnujnuj!«
- »Vau kau dau lau?« »Aublau au baunaunau!«

Hvad begynder det med? 1

Når I har arbejdet med et par fonemer, er det på tide at lege en skelneleg. Lav en masse små kort med billeder af ting, der begynder med de fonemer, som I skal skelne imellem. Skriv bogstaverne med kridt på gulvet og stil en lille kasse ved hvert bogstav. Stil børnene i kø og giv dem på skift et kort og bed dem om at vurdere, hvilken kasse kortet skal i - hvad begynder dit ord med?

Når alle kortene er fordelt i kasserne, beder du det første barn om at sige alle ordene (fra kortene) i én af kasserne. I fællesskab vurderer I så, om kortene rent faktisk er kommet i den rigtige kasse.

På denne måde får du både trænet børnenes lydskelnen og fonemanalyse - når de skal putte kortene i den rigtige kasse - og I får hørt en masse ord, der alle (forhåbentligt!) begynder med samme fonem, så du får lavet et 'lydbombardement'.

I sprogklassen har vi små kopper til hver vokal og en masse små billeder, der forestiller noget med hver vokal i. Når kortene er sorteret, 'læser' vi dem højt for hinanden, og så er det nemt at høre, hvis ét af dem kom forkert: »ko, bord, fod, rose, pose, sko, to, kø, skole ...«

Hvad begynder det med? 2

Du kan også lege legen med ordpar, der skal matches - kan du finde én til, der begynder med den samme lyd? Brug ordpar som

- ananas + and / appelsin + arm
- båd + bil
- dyne + dinosaur
- egern + ettal
- fod + fisk

Hvor er dinosaurens hale?

Denne aktivitet kan du bruge til børn, der udelader sidste konsonant i et ord (eller flere ...).

Kopiér en dinosaur med lang hale over på karton og klip den ud. Klip halen fra resten af dinosauren.

Find nu en masse enstavelsesord af typen CVC + passende illustrationer dertil (find både ord med konsonanter, som barnet medtager, og ord med konsonanter, som han udelader). I første omgang siger du ordene langsomt og tydeligt for barnet og viser ham, at C_1V hører sammen med C_2, på samme måde som dinosaur-kroppen hører sammen med dinosaur-halen.

Dernæst lader du barnet sige ordene efter dig, og hver gang han siger rigtigt, må han sætte et klistermærke (eller stemple med et fint stempel) på dinosaurens hale. Når halen er helt fuld af klistermærker eller stempler, får barnet dinosaur + hale med hjem.

På samme måde kan du bruge en dinosaur + hoved til de børn, der udelader initiale konsonanter! Se "Hesten uden hale" på side 178.

Hør dig selv på båndet!

Som lydskelneøvelse kan du optage 3 versioner af det ord, som I sidder og øver, fx damper. Sig »damper, damper, gamber« og snak med barnet om, hvorvidt alle 3 udgaver af ordet var OK. Vis evt. 3 fingre, når du siger de 3 udgaver; så kan barnet nøjes med at pege på de fingre, der var 'rigtige' eller 'forkerte'.

Lyt igen: Hvilken var OK? Hvilken var ikke?

Bed også barnet om at indtale 3 versioner. En oplagt fordel ved en båndoptagelse er, at I kan afspille den igen og igen, til I er enige. En anden fordel er, at barnet får mulighed for at høre på sig selv - 'udefra'.

Se også "Alle gode gange 3", side 175 og "Lyden i hjørnet" på side 182.

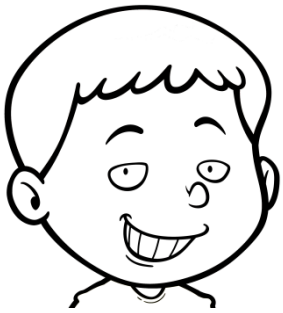
Håndfonemer

Se under BOGSTAVER, side 16.

Rigtigt mange børn med fonologiske van-

skeligheder har stor glæde af den motoriske tilgang til lydarbejde, som håndfonemerne har. Så gør dig selv den tjeneste at lære dem - og bruge dem!

- /i/



Urundet, snæver, fortungevokal.

initialt: Ib, ibis, Ida, igen, igennem, ih, ild, irriterende, is

medialt: bide, bil, fil, Filip, gider, gris, kid, kiste, kniv, mis, pibe, pige, pil, pisk, rive, spise, stige, tiger, vise

finalt: bi, ni, sti, ti, tipi

2 fonemer, initialt: i /i/, I /i/, ir /iɐ/, irer /iʌ/, irere /iʌː/

2 fonemer, finalt: bi /bi/, de /di/, giv! /gi/, hi /hi/, lide /li/, ni /ni/, pige /piː/, ri /ri/, rig /ri/, rige /riː/, si /si/, sig! /si/, sige /siː/, ti /ti/, tie /tiː/, vi /vi/, vie /vi/, vig /vi/, arrig /ɑi/

- *I Zoo-lo-lo-lo-lo-lo-gisk have*

Sangen *I Zoologisk Have* kan I jo lave om til 'På bå-bå-bå-bå-bondegården', 'I sko-sko-sko-sko-skolegården, 'På par-par-par-par-par-par-ke-ringspladsen', 'I su-su-su-su-supermarke-det' eller 'I tå-tå-tå-tå-tå-tå-tå-tå-toget'.

- /j/

Stemt, palato-alveolær halvvokal.

initialt: hjem, hjerte, hjort, hjul, hjælpe, ja!, jakke, jamre, Jens, Jette, jogge, jul, jæger, yak, yoghurt, yoyo

medialt: jetjager, julehjerte, kage, lege, veje, øje

finalt: dig, haj, hej!, jeg, Kaj, mig, sig, vej

2 fonemer, initialt: ja /ja/, jeg /jɑ/, i /i/, I /i/, jo /jo/, jord /jɒ/,[29]

2 fonemer, finalt: ej /ɑj/, øg /ʌj/[30]

Du kan lokke et /j/ frem ved at lave et langt /i/.

- /j/ vs. /ð/

Se under "/ð/ vs. /j/" på side 63.

- /j/-bog

En and i knibe (Root & Chapman, Gyldendal) kan fint bruges til at træne j'er med. I får sagt »Hjælp, hjælp! Hvem kan hjælpe?« en masse gange undervejs.

- *Jens Hansens bondegård*

På bondegården kan der snildt bo fonemer og/eller stavelser, så teksten lyder sådan her:

»Jens Hansen ha'd en bondegård - i-ai-i-ai-å.
Og på den gård der bo'd en lyd - i-ai-i-ai-å.
Og den sa'e: "k-k" hér, "k-k" dér,[31]
"k" hér, "k" dér - allesteder "k"!
Jens Hansen ha'd en bondegård - i-ai-i-ai-å.«

eller:

»Jens Hansen siger lyd på lyd - t-t-t-t-t.
Og lyden lyder sådan her - t-t-t-t-t.
Og den si'r: "tiger" hér, "taske" dér,
"tæppe" hér, "tå" dér - allesteder "te"!
Jens Hansen siger lyd på lyd - t-t-t-t-t.«

- /k/

Ustemt, aspireret, palatal klusil.

initialt: cola, kakao, kanin, kam, kat, kedel, kedelig, Kenneth, kirke, kiste, kone, konge, kop, kuffert, kugle, kylling, kyse, kæde, kælling, kø, købe, købmand, kåbe, Kåre, Q

medialt: badekar, bikube, dødkedelig, jernkæde, kaffekande, kaffekop, kakao, kattekilling, siameserkat

2 fonemer, initialt: kage /kæː/, kan /ka/, kar /kɑ/, ko /ko/, kunne /ku/, kø /kø/, kår /kɑ/, kårde /kɒː/

Se bemærkningerne under "/g/" ovenfor og

[29] Som på jysk!
[30] Gammel hest.
[31] ... eller /sa-sa/, /ti-ti/, /blu-blu/, /ko-ko/ ...

Logopædisk værktøjskasse

punktet om "Darth Vader" på side 63.

- /kj/
  initialt: Kjartan, kjole, kjortel
  medialt: sommerkjole

- /kl/
  initialt: clips, klage, klappe, klapperslange, Klara, klarinet, klasse, klat, klatre, klaver, klejne, klementin, klemme, klik, klima, klinik, klippe, klister, kloak, klods, klog, klokke, klov, klovn, klud, kluk!, klæg, kløpind, kløver
  medialt: cykelklokke, fugleklo, gammelklog, jordklode, karklud, pigeklub, plastikklemme, ringeklokker, tøjklemme, vaskeklud, vindrueklase

Koartikulation

Når du skal træne fonemer, vil jeg anbefale dig at begynde med ord, hvori fonemet optræder i en sammenhæng med andre fonemer med samme - eller næsten samme - artikulationssted; på den måde gør du det nemmere for barnet at håndtere overgangen mellem fonemerne. På den måde vil det fx være godt at øve

- /s/ sammen med /i/, som i si, is, mis
- /s/ sammen med /d/, som i sti, stige
- /r/ sammen med /ɑ/, som i ravn, rase
- /r/ sammen med /k/ eller /g/ som i grave, krabbe

Konkurrence 1

Når jeg er rimeligt sikker på, at barnet kan sige en given lyd(forbindelse), fortæller jeg, at nu skal vi have en konkurrence. Jeg har fx 20 billeder med det pågældende target. Nogle, som barnet har set før, og nogle, som han ikke har set før.

1 Først viser jeg billederne og giver barnet følgende instruks: »Jeg siger lige, hvad billederne forestiller, hvis du nu sku ha glemt det siden sidst. Billederne er blandet, så ingen af os ved, i hvilken rækkefølge de kommer.« Hér er barnets opgave altså udelukkende impressiv.
2 Billederne blandes + ny instruks: »Nu siger jeg billederne igen; nogle gange siger jeg rigtigt, og nogle gange siger jeg forkert - hvis jeg siger forkert, får du billedet, og hvis jeg siger rigtigt, beholder jeg billedet - så du ska ha åbne ører og hjælpe mig, når du hører, at jeg siger forkert.« Jeg starter langsomt, så jeg er sikker på, at barnet er med på, hvad legen går ud på. Når han har fanget fidusen, sætter jeg tempoet op, så der er 3 opgaver i én: både lytte og skelne og være hurtig. Opgaven er nu impressiv + vurderende.
3 Billederne blandes + ny instruks: »Nu er det din tur til at sige billederne: hvis du siger rigtigt, beholder du dem, og hvis du siger forkert, får jeg dem.« Jeg viser billederne for barnet - først langsomt og så hurtigere og hurtigere. Opgaven er ekspressiv + vurderende.
4 Billederne blandes + ny instruks: »Nu skal du både vise billederne og sige dem - du bestemmer selv, hvor hurtigt du vil vise dem - jeg tar tid, så vi kan se, hvor hurtigt du klarer det - igen får jeg dem, når du siger forkert, og du beholder dem, du har sagt rigtigt.« Opgaven er nu ekspressiv + vurderende + i høj grad selvmonitorerende.

Imponerende nok plejer barnet at ende med at sidde med alle billederne!

Konkurrence 2

En anden måde at lave konkurrence på (især god, hvis du arbejder med en gruppe af børn), som kan bruges, inden børnene har helt styr på det givne fonem eller fonemgruppe, er som følger:

På tavlen laver du et skema med børnenes navne + plads til at skrive, hvor mange rigtige og hvor mange ord i alt, de får sagt. Endelig laver du en kolonne til at skrive %-tal

i.[32]

Giv nu hvert barn 1 minut til at sige så mange ord RIGTIGT som muligt. De billeder, som I har øvet jer i at sige den pågældende lektion (plus et par stykker, som I ikke har øvet), lægger du på bordet, så alle kan se, hvad de skal sige.

Ofte vil børnene bede om at få lov én gang til, så de kan forbedre deres score ...

måde ⇩ sted ⇨	bilabial, labiodental	alveolær	palato-alveolær	palatal, uvulær	glottal
nasal	m	n		ŋ	
klusil	p b	t d		k g	ʔ
frikativ	f v	s (ɵ) ð	ç	ɾ	h
½vokal + lateral	w	l	j	ʁ	

Konsonanter

De danske konsonanter (forkortes C) kan beskrives med følgende 3 parametre:

- **artikulationsmåde** (kommer lyden ud gennem næsen eller munden - og blir der lukket helt eller kun delvist af for luftstrømmen, når man siger konsonanten?): Man opererer som regel med 2 hovedkategorier, nemlig nasaler (forkortes N) og oraler, der igen kan deles op i fonemer, der lukker helt (klusiler, der forkortes K) eller delvist (frikativer[33], der forkortes F) for luftstrømmen eller næsten slet ikke (lateral (/l/), og halvvokaler, der forkortes ½V).
- **artikulationssted** (hvor ansatsrøret er snævrest, når man siger konsonanten): gående fra læberne til glottis.
- (det, der på engelsk kaldes) **voicing**: svarende på dansk til hhv. aspiration/affrikation (for klusilernes vedkommende) og stemthed (for frikativernes). Nasaler, lateralen /l/ og halvvokaler er alle stemte. Det samme er frikativerne /v/ og /ð/. Alle klusiler er ustemte på dansk; /p/ og /k/ er aspirerede, /t/ er affrikeret,[34] mens /b/, /d/ og /g/ alle er uaspirerede/uaffrikerede.[35]

For at producere den helt rigtige konsonant skal barnet mestre alle 3 parametre - blir bare ét af dem forkert eller upræcist, vil det lyde som en anden konsonant (end den, som han har til hensigt at sige).

Får barnet produceret konsonanten med forkert **artikulationssted**, vil han typisk artikulere lyden længere fremme i munden (fx som en alveolær), fordi disse lyde ofte er nemmere at producere end de palatale. På den måde blir 'ko' til 'tʰo' (med et tørt, vestjysk t) og 'gange' til 'darne'. I skemaet svarer det til, at barnet vælger et fonem i en forkert kolonne fra den rigtige række. Som tommelfingerregel kan du regne med, at det er nemmest at lave lydene, der artikuleres længst fremme, fordi de er nemmest at se.

Er det derimod **artikulationsmåden**, der er blevet forkert, vil det allerhyppigst være en frikativ, der udtales som en klusil, sandsynligvis fordi det er meget nemmere at producere fonemer, hvor luftstrømmen skal stoppes helt, i forhold til fonemer, hvor luftstrømmen skal doseres korrekt. På den måde vil 'far' blive til 'par' eller 'bar' og 'sød' til 'død'. I konsonantskemaet svarer det til, at barnet vælger et fonem i en rigtig kolonne fra den forkerte række.

Producerer barnet nasaler i stedet for oraler - eller omvendt - skal du tjekke ganefunktionen og/eller henvise til dit regionale læbe- ganespaltecenter!

Og er det **voicing**-parameteret, det er gået galt med, vil barnet typisk producere stemte lyde som ustemte, fordi det er nemmere at lave de ustemte. På den måde kan 'vide' blive til 'fide'. Barnet kan også lave aspirerede/affrikerede klusiler om til uaspirerede/uaffrikerede, så 'pige' blir til 'bie' eller 'tand' blir til 'dan'. I skemaet svarer det til, at barnet vælger et forkert eksemplar i det rigtige rum.

[32] % udregnes som følger: Antal korrekt ganges med 100 og divideres derefter med det totale antal ord.

[33] Hæmmelyde har friktionsstøj (deraf navnet frikativ), fordi luftstrømmen hindres/hæmmes undervejs fra lungerne og ud af munden.

[34] I de fleste danske dialekter er /t/-et lidt 'vådt' med en s- lyd efter t-lyden. Denne s-lyd betegnes 'affrikation'.

[35] Hvis du er usikker på, om en konsonant er stemt eller ej, kan du holde håndfladen let på struben, mens du siger lyden. Hvis struben summer, er lyden stemt. Prøv fx at sige en lang /f/-lyd og så en lang /v/-lyd. Er der forskel?

Logopædisk værktøjskasse

Som regel er det kun ét af parametrene, det er galt med, og så er det som regel også nemt nok at regne ud, hvad barnet mener. Hvis barnet laver om på 2 eller alle 3 parametre, er det straks sværere. Det er fx nemt nok at gætte, hvis barnet siger 'gat' i stedet for 'kat'. Sværere kan det være at gætte, når 'far' blir til 'gar'.

Konsonantklynger

Sammensatte ord kan være eneste eksempler på en masse af de mediale konsonantklynger, og rigtigt mange finale konsonantklynger findes kun (?) i imperativer som ændr, lefl, blomstr ...

• Konsonanthistorier

I *Noas ark* {6} er der de sødeste historier - én for hver konsonant - om: Bjørnen Børge, dromedaren David, flodhesten Frida, giraffen Gerda, hunden Holger, jaguaren Jakob, kaninen Karlo, løven Leo, musen Morten, næsehornet Nora, pindsvinet Prik, rævefar Rasmus, søløven Sofie, tudsen Tea og vandmanden Viggo.

Lignende konsonanthistorier finder du i *Hop om bord i lyd og ord* (se på side 72).

• /kn/

initialt: knage, knallert, knap, kneb, knejse, knibe, knirke, knoer, knogle, knopper, Knud, knurre, knus, knytnæve, knæ, knægt, knæk, knæle, knøs

medialt: jordknold, kællingeknude, lommekniv, pigeknæ

• /kr/

initialt: Christian, cricket, krabat, krabbe, kradse, kraft, krage, kramme, kran, kranie, krans, kraveben, kravle, kravlenisse, krebs, Kreta, kridt, krig, kriger, krimi, kringle, krinoline, kro, krog, kroket, krokodille, krone, krop, krudt, krukke, krus, krybbe, krybe, krus, kryds, krykker, kræsen, kræve, krølle, kråse

medialt: havnekran, kaffekrus, krimskrams, lakrids

• /kv/

initialt: kvalme, kvarter, kvast, kvie, kvik, kviksand, kvinde, kvist, kvittevit!, kvæg, kvæk, kvæle, kvælerslange, kværn

medialt: frikvarter, kaffekværn

• /l/

Stemt, alveolær lateral.

initialt: Laila, larm, Lasse, lege, lem, limer, lineal, Lone, loppe, lup, lus, lys, læbe, læse, løbe, løve, lås

medialt: (brænde)nælde, bille, bolle, brille, cello, chili, cola, elefant, falde, frikadelle, fælde, gazelle, gorilla, grille, hale, holde, hylde, hælde, igle, ilder, jolle, kagerulle, kilo, kjole, koala, krokodille, lilla, lille, male, mølle, måle, palle, persille, pille, skjolde, skole, skrælle, spilde, spille, stille, stole, tivoli, trolde, trylle, tælle, ugle, ælling

finalt: bal, bil, bål, føl, gulv, halv, ild, kul, lineal, mål, sild, sølv, vild

2 fonemer, initialt: lad /la/,[36] lag /læ/, lage /læ:/, le /le/, lide /li/, lig /li/, lige /li:/, lo /lo/, ly /ly/, læ /lɛ/, læge /lɛ:/, lå /lɔ/, lår /lɒ/

2 fonemer, finalt: al /al/, el /ɛl/, il /il/, ild /il/, uld /ul/, øl /øl/, ål /ɔl/

Du kan synge sangen om Lille Lise og så lade hende få en masse ting, der indeholder /l/ - eller Lille Lasse, hvis drengene ikke gider synge en 'pigesang'.

• /lb/

medialt: Alban, Alperne, hjulbenet, stolpe,

[36] Som i 'lad vær!'

Ålborg
finalt: gylp, hjælp, hundehvalp, skalp, skvulp

- /ld/

medialt: bælte, felter, fortalte, Malte, pjalter, spalter, smelte, smerter, stylter, sulte, telte, vælte, ælte
finalt: alt, bold, dobbelt, faldt, gult, halt, helt, kaldt, kilt, koldt, målt, salt, skilt, telt, tumult, vildt

- /lf/

medialt: 90, halvfærdig
finalt: Alf, golf, smølf

- /lg/

medialt: bjælke, hulke, kælke, Olga, silke, tolke
finalt: falk, folk, mælk, kælk, rødkælk, stilk, søulk, ædedolk

- /lm/

medialt: elmetræ, kulmule, kvalme, palme, salme, svulme
finalt: film, halm, hjelm, mulm, olm

- /ls/

medialt: Else, hilse, Olsen, pelse, pølse
finalt: Als, hals, hils!, løgnhals, pels, træls, vals

H Rasmussens E-remse er fuld af /ls/-er!

- /lv/

medialt: 11, gulve, halvere, halvvejs, klapsalve, kælve, skælve
finalt: kalv

Husk, at det for de fleste af os kun er i superdistinkt tale, at vi udtaler /v/'et i fx gulv og halv og /ə/'et mellem /l/ og /v/ i talordet 11!

Lydalfabetet

Jeg har sammen med Kristine Lomholt (pensioneret talepædagog, Roskilde kommune) og Louise Skov (logopæd fra SDU og Lund) oversat det engelske Nuffield-materiale til arbejdet med verbal dyspraksi.

Vi har lavet et dansk lydalfabet og en "kom i gang-brochure". Materialet hedder hhv. *Lydalfabetet* og *Lydbyggeren*. Tjek {111} og {90}.

Lydbilleder 1

Til barnet, der har svært ved sn-forbindelsen, kan du lave/finde et billede med en snemand (helst med en masse detaljer på), som I klistrer over på karton og dernæst klipper i stykker. Hvert stykke skal helst være 'helt' - altså en hel ting - hatten, næsen, maven osv.

Når I efterfølgende lægger puslespillet, har I masser af muligheder for at snakke om snemandens næse; snemandens hat; drengen, der byggede snemanden; det sner stadig på billedet; mon en snemand snorker?

På samme måde kan du arbejde med:

- En dronning, der driller en drengedrage
- Et fjollet fjernsyn
- En krage, der går med krone og krøllet krinoline
- En skorstensfejer, der skærer skæve skiver

... eller hvad barnet nu monne have af svære lyde og/eller lydforbindelser. Se også på side 91 under "Sætninger".

Lydbilleder 2

Du kan bruge de samme billeder som ved ovenstående leg. Derudover har du brug for en 'spinner' (se fx på kopisiderne), delt op i fx 8-10 lige store rum. I hvert rum klistrer du en del af det store billede. Se side 56.

Hver deltager skal nu samle sig et helt billede - eller I samler ét billede i fællesskab.

Drej med spinneren og se, hvilket billede, der vender ned mod bordet, når den er færdig med at dreje (lidt som "den, som flaskehalsen peger på"). Delene må I så benævne, efterhånden som I får dem og får samlet billedet: »Jeg fik skorstensfejerens hat«.

Du har i denne leg en masse muligheder for at få øvet de svære lyde, fordi I jo også undervejs taler om, hvad I mangler: »Så! Nu mangler vi bare at få fat i skorstensfejerens stige, så er vi færdige!«

Lydlotteri

Du kan bruge pladerne fra et billedlotteri (eller selv lave plader) til at øve forlyd. Lav opråbsbrikkerne med bogstaver eller 'fonem-

Logopædisk værktøjskasse

ikonerne' fra *SGLAJ?* {100} - fx Møller-Mads-billedet til at illustrere lyden m og billedet af en ugle for lyden u.

Træk en brik og sig lyden - har I et billede på jeres plade, der begynder med den lyd?

• Lydtoget

Lav/tegn/kopiér en masse små togvogne og lad hver af dem have sit fonem. Nu kan du fx lade togvognen med /s/ møde togvognen med /i/ - når de kører sammen, hvad blir det så til?

Nogle gange blir det til rigtige ord. Andre gange betyder lydsammensætningen ingenting. Husk, at konsonantfonemer, der kan trækkes ud i tid (dvs. /f, h, j, l, m, n, r, s, ɕ, v/), er nemmere at fange lyden af end klusilerne. Så begynd toglydslegen med ikke-klusiler!

Se også under punktet "Sammensatte ord 1" (side 147) under SNAKKELEGE.

• Lydtyven

Det skal du bruge:

- En pose til at have billeder i
- En lang snor
- En masse klemmer
- Billeder af de lyde, som du vil træne (det kan fx være billeder af håndfonemer; bogstaver; lydsymboler fra *Lydalfabetet*)

Læg billederne i posen og lad børnene skiftes til at være 'lydtyven', der hugger lyde op af posen. Sig lydene én ad gangen og hæng dem derpå op på snoren. Hjælp børnene med at 'læse', hvad de har skrevet på snoren.

• Lydværkstedet

Lad barnet være en bil med motorproblemer.

I starten kommer der en masse /t, d, w/-lyde ud. Mekanikeren (den voksne eller et andet barn) justerer lidt på motoren: drejer på næsen, banker let i ryggen. Nu kommer der så /f, s, u/-lyde ud. Måske skal der justeres på de elektroniske dele: tungen holdes nede med spatler eller fingre, så der kommer /k, g, ŋ/-lyde ud.

Eller måske skal tungespidsen blive oppe bag ved fortænderne i overmunden, så der kommer /n/-lyde ud? Måske skal læberne justeres, så der kan komme /u, y, ø/-lyde ud?

• /m/

Stemt, bilabial nasal.

initialt: mand, mange, marmelade, melon, Mimi, minut, mor, mos, mund, mus, mælk, møbel, måler, måne

medialt: arme, bumme, farmor, 5'er, hammer, Kamma, limer, marmelade, nummer

finalt: bum! 5, hjem, kam, kom!, larm, lim, rum, søm

2 fonemer, initialt: mag /mæ/, mage /mæː/, mæh! /mɛː/, mø /mø/, møh! /mœː/, må /mɔ/, mår /mɒ/

2 fonemer, finalt: am /ɑm/, arm /ɑm/, arme /ɑːm/, em /ɛm/, Ohm /om/, om /ʌm/, orm /ɒm/,[29] øm /œm/

• /mb/

medialt: armbøjning, bombe, gimpe, humpe, kæmpe, lampe, ombudsmand, pumpe, rumpe, stampe, trampe, tumpe

finalt: bump, damp, hamp, klump, kæmp, sump, tamp

• /md/

medialt: femte, 15, skimte, ymte

finalt: amt, glimt, ramt, tomt

• /mg/

medialt: armgang, omgang, omgående

• Min mand hedder ..., og jeg selv hedder ...

Som halvstor skolepige spillede jeg med 2 bolde op ad muren til denne remse. Man kan også klappe i takt eller bare sige remsen.

Til hvert vers - dvs. til hvert bogstav - fin-

der du et drengenavn, et pigenavn, et land og noget, man kan spise. Start med a - så kan remsen lyde sådan her: »Min mand hedder Allan, og jeg selv hedder Ane, vi bor i Albanien og spiser ananas hver dag, bum!« Med b kan man vælge Benny, Betina, Belgien og bananer, og med h Holger, Hanne, Holland og heste.

Med børn, der ikke staver så godt endnu, er det fint at vedtage, at Inge begynder med e (bogstavet i lyder jo her som lyden e).

• Mini Løk

Se side 295.

Du kan selv lave opgaver af typen »Hvilken lyd begynder det her med?«. På opgavearket har du så 12 billeder, og på løsningsarket skal der være enten 12 bogstaver eller 12 *SGLAJ*-symboler.

Minimale par

Et minimalt par er 2 ord, der er helt ens på nær en enkelt lyd - det kan fx være ...

- mus/hus (altså ord, der rimer)
- bi/bil (ord, hvor det ene 'mangler' en lyd fra det andet)
- bi/by (ord, hvor vokalerne er forskellige)
- pæn/pen (ord, hvor støddet ligger forskelligt)

Når man ændrer bare én lyd i et ord, får man et andet - med et helt andet indhold! Nogle børn med udtalevanskeligheder får en gevaldig aha-oplevelse, når dette går op for dem!

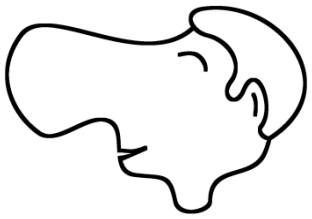
For at hjælpe dem lidt på vej, kan du lave kortspil med minimale par og så stille spørgsmål i stil med disse her, når I finder dem, der hører sammen (for at få ordene brugt sammen og i en sætning):

- »Kan en bi køre bil?«
- »Kan en ko stå i kø?«
- »Kan en is spise ris?«
- »Kan en ged blive ked?«
- »Kan en mus bo i et hus?«
- »Kan spande bande?«
- »Kan en pen være pæn?«
- »Kan en hund være en hun?«
- »Kan der være gas i et glas?«

Du kan også lave gåder med dine minimale par og så bede barnet om at udpege det rigtige kort (læg fx billeder af ris og is på bordet).

Metafonmanualen {169} og S Chiat {40} har masser af ideer til arbejde med og teste forståelsen af minimale par.

- /ml/
  medialt: omløb
- /mn/
  medialt: emne, om natten
- /mr/
  medialt: omrids, område
- /ms/
  medialt: bamse, bremse, fimse, gemse, omsider, omsorg, remse
  finalt: bims, dims, 90, Madam Mims, moms, mums, vams
- /mv/
  medialt: hjemve, omvej, omvendt
- /n/



Stemt, alveolær nasal.

initialt: Nanna, navle, net, 9, Niels, nisse, 19, nyser, nøgle, næse, nå

medialt: Anne, banan, honning, hænder, lyne, måne, Nini, tænder, under, vinder

finalt: and, ben, citron, Dan, egern, frøken, hund, ind, melon, mund, sten, 17, tand, ten, ånd

2 fonemer, initialt: nag /næ/, nage /næː/, nar /nɑ/, narre /nɑː/, ni /ni/, nu /nu/, ny /ny/, nye /nyː/, næ /nɛ/, nå /nɔ/, nåh! /nɒː/, når /nɒ/

2 fonemer, finalt: an /an/, and /an/, Arn /ɑn/, en /en/, end /ɛn/, ind /en/, inde /enː/, ond /ɔn/, onde /ɔnː/, ynd /øn/, ånd /ʌn/, ånde /ʌnː/

Logopædisk værktøjskasse

Se under ”Hesten uden hale” på side 178.

- /nd/

medialt: Bente, firkanter, glente, grynte, kanter, mønter, panda, patienter, pynte, vanter, vente

finalt: agent, Bent, betjent, blyant, cement, diamant, elefant, elegant, femkant, gigant, grønt, hyacint, instrument, julepynt, labyrint, løjtnant, musikant, præsident, rent, vent!, åbent

- /ns/

medialt: anse, appelsinsaft, lanser, prinsesse, rense, ænse

finalt: Alfons, baglæns, dans, ens, forlæns, høns, jeans, Jens, krans, med-det-vons, prins, sans

- /ŋ/

Stemt, palatal nasal.

medialt: bange, fange, finger, gynge, hænger, Inge, lange, synge, vinge

finalt: alting, dreng, dronning, Henning, honning, fletning, sang, seng, ting

2 fonemer, finalt: eng /ɛŋ/, ingen /eŋ:/, ung /ɔŋ/, unge /ɔŋ:/, ungen /ɔŋ:/

Se bemærkningerne under ”/g/” ovenfor.

- /ŋg/

medialt: Anker, banke, bunke, enke, dunke, hinke, lænke, manke, ride-ride-ranke, rynker, skinke, sminke, stinke, synke, sænke, tænke, vinke

finalt: blink, benzintank, bænk, drink, dunk, Frank, hank, munk, pink, stank, tank, zink

- /o/ (som i Ole)

Rundet, halvsnæver bagtungevokal.

initialt: obo, okapi, oliven, Olivia, Olsen, orm, oser

medialt: blod, bord, 14, kanon, kone, kro, melon, pose, sol

finalt: bro, klo, kro, sko

2 fonemer, initialt: Ohm /om/, ord /oɐ/, orde /oʌ/, os /os/, ose /o:s/

2 fonemer, finalt: bo /bo/, god /go/, jo /jo/, jog /jo/, ko /ko/, lo /lo/, ro /ro/, so /so/, to /to/, tog /to/[37]

- *Oles nye autobil*

I denne sang er der en forrygende mængde af »tøftøf«, så hér kan du få trænet /t/ initialt og /f/ finalt.

- Orddeling

Så snart barnet har fået fat på udtalen af sin ‘svære’ lyd, og du vil træne den på ordniveau, kan du lege ‘orddeling’ med ham. Vis ham en række billeder, der alle begynder med targetlyden. Legen går nu ud på, at barnet siger sin targetlyd, mens du siger resten af ordet: »k - rabbe«, »s - ol«, »r - æv«, »hek - s«, »sto - l«, »b - lad« ...

På den måde får han sagt sin lyd masser af gange, og du får ‘vist’ ham, hvordan den lyder brugt i forskellige ord.

Se også ”/s/-benet” på side 86.

- /p/

Ustemt, aspireret, bilabial klusil.

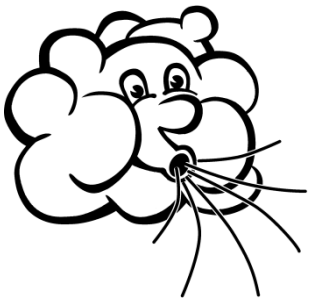
initialt: pakke, panda, papegøje, peber, penge, perler, pibe, pige, pindsvin, Pippi, pistol, pizza, politi, popcorn, postkasse, potte, puma, pung, pyjamas, pølse, påskeæg

[37] Verbum i præteritum.

Logopædisk værktøjskasse

medialt: madpakke, papir, papyrus, slikkepind, spejderpige, svømmepøl, sølvpapir

2 fonemer, initialt: par /pɑ/, parre /pɑː/, pige /piː/, pø /pø/, på /pɔ/



- /pj/

initialt: Pierrot, pjatte, pjalter, pjanke, pjece, pjok, pjusket, pjække

- Pjat med konsonanter

Byt konsonanterne ud i remsen "Bennys bukser brændte", så den lyder fx sådan her:

»Deddyd dådder dadde, Dørde dådde ÅH.
Dørde dade deddi Deddyd dådder då!«

eller:

»Feffyf fåffer faffe, Førfe fåffe ÅH.
Førfe fafe feffi Feffyf fåffer få!«

Du har sikkert sunget "3 små kinesere", fra du var barn, så jeg gætter på, at det der med at skifte vokalerne ud, falder dig rimeligt nemt. Men at bytte konsonanterne ud er ikke nær så nemt!

Jeg kan varmt anbefale dig, at du øver dig, inden du leger denne leg sammen med et barn eller flere - det er slet ikke så let, som det kunne lyde.

- /pl/

initialt: plade, plaid, plakat, plan, planet, plante, plask!, plet, plim, plop, plov, plukke, plus, Pluto, plys, plæne, pløje, pløk

medialt: kaffeplet, pæreplantage, sygeplejerske

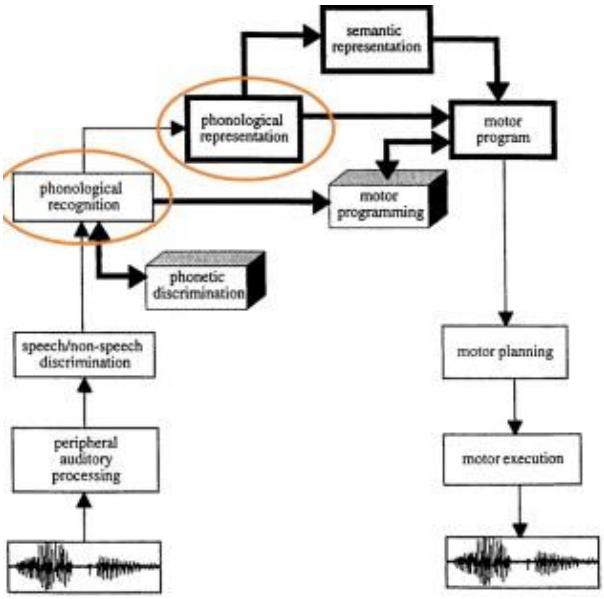
- POPT

I 2015 var jeg på et fantastisk, inspirerende kursus med logopæderne Clausen og Fox-Boyer, der fortalte om Fox-Boyers metode POPT (Psycholinguistisch Orientierte Phonologie-Therapie ~ psykolingvistisk orienteret fonologi-terapi). Og nu har jeg skrevet en introduktion til forældre om POPT-metoden. Introduktionen ligger i min butik hos teacherspayteachers (bit.ly/2KCBmoo), og du er mere end velkommen til at downloade den og dele den ud til de forældre, hvis børn du laver POPT-intervention med.

Nedenfor kan du læse en udvidet version af introduktionen – skrevet til logopæder. Tekst/inspiration er fra {65}, {101} og {105}.

For år tilbage var der en udbredt opfattelse af, at børns udtalevanskeligheder i mange tilfælde handlede om dårlig mundmotorik, og utallige børn har i tidens løb brugt kræfter på at puste, slikke og suge sig frem til en bedre udtale, der dog ventede længe på sig.

Nyere forskning peger imidlertid på, at en del udtalevanskeligheder har et helt andet udspring, nemlig i barnets evne til at skelne fonemerne fra hinanden. Selvom barnet hos ørelægen får konstateret en normal hørelse, er det ikke ensbetydende med, at barnet kan skelne imellem eller høre forskel på fonemerne. Er skelneevnen nedsat, vil barnet have vanskeligt ved korrekt at udtale ord, der indeholder det fonem, som han ikke kan skelne fra et andet fonem.



Det kan næsten virke som om, at barnet er 'farveblind' i forhold til fonemerne. I mange

tilfælde lægger han ikke selv mærke til, at han udtaler ordene med et eller flere forkerte fonemer. Ofte er barnet i lang tid helt upåvirket af, at andre har svært ved at forstå ham, og når han prøver at gentage de ord, som andre ikke forestår, blir det ikke rigtigt, uanset hvor meget barnet gør sig umage.

Det er her POPT-metoden kommer på banen, fordi den fokuserer på at lære barnet at fonemskelne – svarende til *fonologisk genkendelse* og *fonologisk repræsentation* i Stackhouse og Wells' psykolingvistiske taleprocesseringsmodel.

Der er 4 faser i metoden, startende med forøvelser og lytteøvelser, inden man går over til at bede barnet om selv at producere de fonemer, man arbejder med. Barnet skal gerne gennemgå faserne kronologisk. Selvom han fx ikke umiddelbart har svært ved lyttefasen, skal han igennem denne for at have den nødvendige baggrund for at kunne gennemføre de næste faser.

Forøvelse

Forøvelserne har til formål at lære barnet at skelne mellem ords betydning og ords lyd. At 'hus' er noget, man bor i (betydning), og at der er 3 fonemer i: h + u + s (lyd).

Barnet præsenteres for ord, som logopæden udtaler mere eller mindre rigtigt, og han skal da afgøre, hvilke ord der udtales korrekt? Tisolon? Feleton? Telefon?

Fase 1 – lytte

Denne fase er en ren lyttefase, men hvis barnet gerne vil, må han gerne forsøge at tale også. I fase 1 blir barnet præsenteret for de fonemer, som han blander sammen (fx /k/t og g/d). Logopæd og barn laver en række skelneøvelser, hvor der skal skelnes mellem målfonemer og erstatningsfonemer – altså de(t) fonemer vi ønsker, at barnet skal lære at bruge, fx /k/, og det fonem barnet altid erstatter /k/ med, nemlig /t/.

Hver gang barnet hører et fonem eller et ord, skal han lytte og skelne fonemerne fra hinanden og pege på det kort, der passer til det fonem, han hører. På den måde fritager vi barnet for at sige noget som helst, og dette fraværende krav om at skulle præstere verbalt frigiver energi hos barnet til at øve sig i at skelne. For hvert fonem er der således et billede. (Forskellige interventionsmaterialer og forskellige logopæder benytter sig af forskellige billeder. Det essentielle i den sammenhæng er dog, at du og dit barn er helt med på, hvilke billeder, der illustrerer hvilke fonemer.)

Det er vigtigt med mange eksempler i lyttefasen. De mange eksempler hjælper barnet med at fokusere på det fonologiske i ordeksemplerne; dette er nemmest, hvis man benytter sig af ord, der ikke betyder noget. Derfor bruger man i starten vrøvleord som 'us', 'kem' og 'irri'.

Grundtvig (bit.ly/2IF8YgD) bruger vrøvleord i denne fase i følgende rækkefølge: Ordinitialt → stavelsesinitialt → ordfinalt → stavelsesfinalt → alle positioner. Det er hendes erfaring, at den receptive fase i POPT fungerer rigtigt godt, fordi …

1) For de børn, der allerede er stimulable for målfonemerne, gør fasen lige hvad POPT går efter; at styrke barnets fonologiske genkendelse og korrektur af den lagrede fonologiske repræsentation af de fonemer, der er ramte af fonologiske processer.
2) For de børn, der endnu ikke er stimulable for fonemerne, eller som (af den ene eller anden grund) ikke er klar til produktionsøvelser, er der nu en aktivitet de kan lave, der rammer deres fonologiske system. En aktivitet, de kan starte ud med, som ikke blot er et krav til dem om at producere en fonologisk størrelse, de måske endnu ikke har noget rigtigt begreb om eller artikulatorisk plan for. Hvis barnets system er helt fint, er fasen meget hurtigt overstået, hvis ikke så giver det god mening, at fasen er længere. Den receptive træning tænder ofte for børns indbyggede lyst til at være med og prøve sig frem (=lære) udover at give en masse input til deres repræsentationer og artikulation. Hvilket gør, at de ofte selv begynder selv at producere i det små og ender med at blive stimulable i løbet af den receptive fase helt uden pres. Og så snart fonemet er stimulabelt, generaliserer børnene hurtigere,

da de jo pga. den receptive fase, de har været igennem eller er på vej igennem, på forhånd er helt klar over, hvornår de skal bruge denne nye lyd i deres inventar.

Når barnet sikkert skelner mellem fonemerne i vrøvleordene, går man videre til rigtige ord. Først ved disse ord er der en betydning knyttet til eksemplerne, og på dette niveau kan man se, om barnet har styrket sin fonologiske genkendelse tilstrækkeligt til at kunne på fonemerne og se bort fra betydningen af ordene.

Lige så snart barnet kan skelne mellem fonemerne, når de siges alene, i stavelser, i vrøvleord og i rigtige ord, går man videre til fase 2.

Fase 2 – tale
I denne fase beder vi stadig ikke barnet om at sige de ord, som han godt ved, han ikke kan. I stedet beder vi hame om at gentage en masse stavelser og vrøvleord, der indeholder det fonem, vi ønsker, at han skal tilegne sig. Når man i denne fase begynder med at øve sig på stavelser og vrøvleord, så er det for at undgå vanens magt med at udtale kendte ord med det forkerte fonem.

I talefasen arbejder vi først med erstatningsfonemerne og dernæst med målfonemerne for at hjælpe barnet med at skabe ny indre motorisk programmering for fonemerne. Dette er nemmest, hvis man benytter sig af eksempler, som barnet ikke kender i forvejen. Barnet opfordres i talefasen til at imitere.

Fase 3 – rigtige ord
I denne fase arbejder vi med rigtige ord. Barnet ser billeder af ting, der starter med enten målfonemet eller erstatningsfonemet, fx en kamel, en kop, en tå. Inden barnet siger ordet, beder logopæden ham om at lytte inde i hovedet og tænke over hvilket fonem, der skal bruges til at sige dette ord rigtigt.

At lytte, sige ordet højt og herefter 'overhøre' sig selv i forhold til egen udtale er gennemgående både i fase 2 og fase 3. I fase 3 dog endnu mere krævende, idet lytningen kun foregår inde i barnets eget hoved, uden ordet bliver sagt højt forinden.

POPT-materialer

Der er 3 velegnede POPT-apps på markedet – både til istore og google play:

- *Fonitterne* (fonit.net)
  - fronting/backing (k↔t, g↔d, ŋ↔n, ɕ↔s)
  - stopping/frikering (f↔b, s↔d)
  - lateralisering/glidning/nasalering (j↔l, r↔l, n↔l)
  - h-sering (r↔h)
  - (de)aspiration (b↔p, d↔t, g↔k)
- *Talepiloten* (bit.ly/2Bgr2xd)
  - fronting/backing (k↔t, g↔d)
  - h-sering (r↔h)
  - (de)aspiration (b↔p, d↔t, g↔k)
  - lateralisering/nasalering (n↔l)
  - stopping/frikering (f↔b, v↔b, s↔d, ɕ↔d)
  - glidning (l↔j, r↔j
- *Udtaleappen* (bit.ly/2E7RKej)
  - fronting/backing (k↔t, g↔d)
  - nasalering/lateralisering (l↔n)

Sprogeriet har lavet 2 fantastiske kasser med POPT-materialer. I kasserne er der spil og billeder til at arbejde med alle 4 faser.

- *Fronting/backing* (bit.ly/2En0kFg)
  - (k/g↔t/d, ŋ↔n)
  - videoguides til kassen (bit.ly/2GWHXWj)
- *Stopping* (bit.ly/2nS5NJM)
  - (s/f/v/ɕ↔p/b/t/d)
  - videoguides til kassen (bit.ly/2EqJsO4)

På minkusinemaria.dk kan du finde en række af gode, gratis POPT-skelnematerialer, der ligger i appen tinytap (apple.co/2E7Rxrv) og på tinytap.it. Søg efter minkusinemaria, så får du en oversigt over hendes materialer.

• /pr/

initialt: prale, prik, primadonna, prins(esse), pris, professor, prop, propel, pruste, prutter, prygle, præmie, prærie, præsident, præst, prøve, prås

medialt: andenpræmie, flaskeprop, førstepræmie, hestepranger, hundeprutter, kronprins

• /pr/-sang

Melodi: *Lille Lise*.

»Prinsen prutter, prinsen prutter,

Logopædisk værktøjskasse

prinsen prutter: PRUT!
Og prinsessen prutter, prutter, til vi slutter.
Prinsen prutter, prinsen prutter,
prinsen prutter: PRUT!«

• Propleg (Åses)

For at opøve tydelig artikulation kan du forsøge dig med en øvelse, der med fordel kan lydoptages:

1) Bed barnet om at læse op eller sige efter - fx en remse eller et lille rim
2) Gør det samme - men hold nu en korkprop mellem tænderne/læberne imens
3) Som 1

Under punkt 2 bruger man så megen muskelkraft og koncentration, at det gerne skulle have positiv afsmitning på punkt nr. 3.

• Prøv lykken

Se side 287: Ideen kan også bruges til at finde ud af, hvad et givent ord begynder eller slutter med.

• /r/

Ustemt, uvulær frikativ.

initialt: radise, raket, ravn, reb, regnvejr, rime, Robert, robot, roe, rulleskøjte, rygsæk, ræv, rød

medialt: garage, giraf, gulerod, lyserød, mariehøne, pirat, sugerør, sørøver

2 fonemer, initialt: rar /rɑ/, rare /rɑː/, ri /ri/, rig /ri/, ro /ro/, roe /roː/, ru /ru/, rug /ru/, ry /ry/, ryg! /ry/, ryge /ryː/, rå /rɔ/

• Racerbaner (Annes)

På et A3-papir tegner du 2 ens spejlvendte og bugtede streger = racerbanerne. Start dem i hvert sit hjørne (fx øverst til hhv. højre og venstre), lad banerne føre ind mod hinanden og fra hinanden et par gange, før de mødes. Dér hvor de mødes, skriver du BANG! eller tegner noget, der eksploderer.

Se et eksempel på kopisiderne!

Nu udstyrer du så dig selv og barnet med hver jeres lille bil. Aftal en lyd I skal sige, mens I kører, og start bilerne. Fx »brrrr«, »vrrumm« eller »dytdytdyt«.

I skal følges ad forstået på den måde, at når din bil kører ind mod midten, skal barnets gøre det samme (I skal altså køre 'parallelt' på racerbanerne). Til sidst når I frem til BANG!-stedet, hvor I kører bilerne ind i hinanden og råber »BANG!« så højt I kan eller har lyst til.

Legen kan du bruge til at træne alle de fonemer, der kan forlænges: Vokalerne + /ð, f, h, j, l, m, n, ŋ, r, s, ɕ, v, w/.

Og i stedet for biler og én langtrukken lyd kan du selvfølgelig bruge næsten hvad som helst, der kan lave lyd - eller som siger en given lyd. Sig »hophop« med 2 kænguruer, »blobblob« med 2 fisk eller søheste, »babubabu« med 2 ambulancer, »piwpiw« med 2 tanks eller »vovvov« med 2 hunde, der skal gå parallelt med hinanden.

• Restaurant

Se under SNAKKELEGE, side 249.

I kan opfinde en restaurant, der kun serverer mad- og drikkevarer, som begynder med f: Fanta, fasan, fastelavnsboller, fisk, flûtes, flæskesteg, fløde, flødeboller, forårsruller, franskbrød, frikadeller, fromage, frugt, fåremælk. Eller r: Rabarbergrød, radiser, rejer, remoulade, risengrød, risvin, rosenkål, roulade, rugbrød, rullesteg, rullepølse, rødbeder, rødkål, rødspætter, røræg.

Hvis du oven i købet har billeder på menukortene af de forskellige madvarer, blir det endnu lettere at vælge - og huske, hvad man kan vælge imellem!

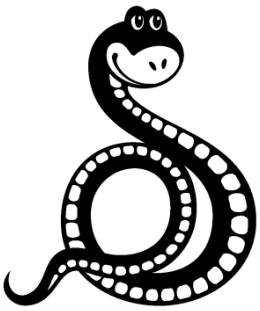
• Rytmeboksen

Når børnene i fonologigruppen mestrer de enkelte fonemer på fonemniveau, er det på tide at lave fonem-rap: Del børnene op i to hold og lav en rytme, som I skiftes til at klappe: klapklap skift klapklap skift klapklap

skift etc.

Når rytmen sidder, får hvert hold 'sin lyd'. Det ene hold siger /t, t/ og det andet /k, k/. Eller måske siger de /f, f/ og /s, s/ eller ...

- /s/



Ustemt, alveolær frikativ.

initialt: citron, cykel, sabel, saft, 6, sild, sodavand, sol, soldat, sugerør, sur, sut, 17, 7, sæl, sød, søløve, Søren, sål, zebra

medialt: dinosaur, dåse, karse, karse, klase, Lise, læse, nisse, nyse, næse, osse, pose, pøse, tisser, tudse, tysse, vase, visse, æsel, Åse

finalt: avis, bus, gæs, gås, hus, hæs, Lars, las, lods, los, lus, lys, læs, løs, lås, mus, tis, vi ses!

2 fonemer, initialt: sag /sæ/, sagde /sæ:/, Sara /sɑ:/, se /se/, si /si/, sige /si:/, so /so/, sug /su/, suge /su:/, sy /sy/, syge /sy:/, sø /sø/, søge /sø:/, så /sɔ/, sår /sɒ/, såre /sɒ:/

2 fonemer, finalt: is /is/, os /os/ el. /ʌs/,[38] ose /o:s/, es /ɛs/, øs /øs/, øse /ø:s/, ås /ɔs/, Åse /ɔ:s/, års /ɒs/

Se fx *"Sikken suppe!"* (side 158) - I kan også sige »Sidsel savner sine ...« eller lege, at I er slanger.

Hvis du vil træne /s/ i kombination med vokaler, kan det være godt at gøre det med fortungevokaler som fx /i/, for så skal artikulationen ikke ændres så meget fra det ene fonem til det næste. Forsøg fx finalt med ord som avis, is, mis, lakrids.

- /s/-benet

En del børn har glæde af at gå i takt med ord, der begynder med s. I skal allerførst udnævne ét ben til at være 'slange-benet' (dvs. det ben, som I siger »s« på). Vælg et ord og sig så »s« (mens I sætter slangebenet frem og foden i underlaget) og »band« (mens den anden fod kommer frem og i underlaget).

Denne fremgangsmåde kan bruges ved alle konsonantkombinationer, hvor C_1 er en frikativ.

- S-land (Rikkes)

Er i princippet samme ide som i "Samlemappen" (se nedenfor!). Find først en masse billeder eller konkreter, der begynder med s - eller et andet bogstav eller en anden lydforbindelse.

Invitér derpå barnet til S-land og fortæl, at I skal på jagt efter s-ting i børnehaven, derhjemme, i skoven, i Zoologisk have for at tage dem med hjem til S-land. Når I synes, I har nok ting, kan I fortælle en historie om, hvordan der er eller ser ud i S-land.

For at gøre det hele lidt flottere, kan I lave S-lands eget flag. Snak om, hvad der kan være på flaget - skal det fx være en slange, en sol, en stige, et slot eller noget, der slet ikke begynder med s?

- Samlemappe til billeder

Indret et hæfte eller en samlemappe til billeder, som I kan klippe ud af ugeblade, reklamer, aviser osv. I en periode kan I samle billeder, der alle begynder med fx p: papir, pose, penge, paraply.

På den måde kan I arbejde jer igennem konsonanterne. Du kan lægge særlig vægt på de fonemer, som barnet er usikker på. (Eller du kan tage alle fonemer, så han slipper for kun at skulle arbejde med dem, der er svære.) Det er som regel nemmest at sige konsonanten, når den følges af en vokal, men efterhånden som barnet blir sikrere, kan I inddrage konsonantforbindelser som pr, pl og pj.

Når det drejer sig om s-lyden, er den dog typisk lettere at sige, når den indgår i en konsonantforbindelse: Sb, sd, sl osv. Her kan du gøre s'et tydeligt ved at gøre det ekstra langt og så holde en lille pause, inden du siger resten af ordet: »sssss dol«.

[38] Pronomen.

Logopædisk værktøjskasse

- ## Sangen med én stavelse

  Syng en hel sang på den samme stavelse eller det samme ord; fx kan *Lille Peter Edderkop* komme til at lyde sådan her:

  »Nono nono nonono nono no no nono.
  No noo nono, nono nono no.
  No no nono, nono nono no.
  Nono nono nonono nono nono no.«

  Og ellers er sangen *I Zoologisk Have* (se på side 74) oplagt, hvis du vil synge den samme stavelse mange, mange gange!

- ## /sb/

  initialt: spaghetti, spand, spar, spegepølse, spejder, spejl, spind, spir, spisepind, spole, spurv, spæner, spøgelse, spåkone, spåner
  medialt: edderkoppespind, gisper, Jesper, Kasper, læsper
  finalt: bisp, gisp!, hasp, læsp, rasp

- ## /sb/-sang

  »Spøgelset sparker, spøgelset sparker,
  spøgelset sparker spanden.
  Spøgelset sparker mange,
  spandene blir bange.
  Spøgelset sparker, spøgelset sparker,
  spøgelset sparker spanden.«

  Melodi: *Lille Lise*.

- ## /sbj/

  initialt: spjæld, spjætte

- ## /sbl/

  initialt: splask, splejs, splint

- ## /sbr/

  initialt: springe, springvand, sprit, sprog, sprælle, sprøjte
  medialt: blæksprutte, brandsprøjte, vandsprøjte, tosproget

- ## /sd/

  initialt: stakit, stald, stands!, stange, starte, stativ, statue, stav, sted, Stefan, steg, stemme, stempel, sten, sti, stige, stikke, stille, stok, stol, stop!, stor, stork, storm, storetå, stub, stue, stum, styg, stykker, stylter, styr, stærk, stødtand, støj, større, støv, støvle, støvsuger, stå- stille, stål, ståltråd, ståtrold
  medialt: Asta, bryster, bæster, børster, cykelstyr, flodheste, heste, gnister, gyngestol, hoste, høste, kaste, koste, liste, lænestol, næste, sidste, skjulested, (i) stykker, søheste, tørstig
  finalt: bilist, blæst, cyklist, egoist, fest, flest, forrest, frokost, frost, først, gæst, ildfast, journalist, knast, kost, kyst, last, lyst, mast, ost, pianist, post, rist, rust, toast, trist, tyst, vest, øst

  Dan-spil forhandler et spil, der hedder ”Befri prinsessen”. Her skal man op i et tårn for at befri hver sin prinsesse. Undervejs skal man passe på stinkende vand (som man kan få smidt ned over sig) og en masse sten: Løse sten, man kan falde ned fra, og store sten, man kan få smidt i hovedet.

  Så hér kan I få sagt »ssssten« masser af gange!

- ## /sd/-bog

  Til at arbejde med /sd/ (se ”Brug en bog” på side 61) kan du bruge bogen *Verdens allerværste monster* af Hutchins (Carlsen). Følgende ord har

  sd allerværste, bedstefar, bedstemor, førstepræmie, glædestrålende, jernstænger, postbudet, monster, monster-unge, stolte, stor, stygge, søster, værste

- ## /sd/-sange

  Jeg har lavet 2 /sd/-sange: én, hvor lyden optræder initialt, og én hvor den er med medialt. Begge er på melodien *Lille Lise*:

  »Stenen stiller, stenen stiller,
  stenen stiller stigen.
  Stiller den på lige, fine lige stige.
  Stenen stiller, stenen stiller,
  stenen stiller stigen.«

  og:

  »Hesten hoster, hesten hoster,
  hesten hoster: HOST!
  Inde i sin stue har den fået snue.

Hesten hoster, hesten hoster,
hesten hoster: HOST!«

- /sdj/

initialt: stjerne, stjæle, stjært
medialt: Nordstjernen

Når du skal indøve /sdj/-forbindelsen, kan den med fordel udtales sådan her: »s (pause) diiijerne« eller »s (pause) diiijæle«.

- /sdr/

initialt: straffe, straks, stram, strand, streger, strenge, striber, strigle, strikke, strinte, stritører, strop, strutter, stryge, strække, strøm, strømer, strømpe, stråhat, stråle
medialt: ekstrem, guitarstrenge, langstrømpe, strudseæg, vandstråle

- /sdr/-sang

»Strudsen strikker, strudsen strikker,
strudsen strikker strømper.
Stri-i-bede strømper, stri-i-bede strømper,
store strømper, sjove strømper,
store, stribestrømper.«

Melodi: *Lille Lise*.

Speech tutor

Jeg bruger appen Speech tutor (apple.co/2EfvGyt) og har gode erfaringer med de børn, der ikke kan nøjes med at høre og føle og lave håndfonemer for at få en lyd til at blive rigtig.

Appen viser, hvordan man ser ud (hvis man ellers kunne kigge ind gennem kinden), når man laver et givent fonem. Appen er amerikansk, så ikke alle danske konsonanter er med.

- /sg/

initialt: skab, skal, skat, skateboard, ske, skelet, skema, ski, skib, sko, skole, skorsten, skrive, skubbe, skyder, skylle, skæv, skør, skål
medialt: Asger, dykkermaske, fiske, flaske, handske, hulske, huske, hviske, kanonskud, kuskeslag, murske, påske, skoleskib, stjerneskud, sutteflaske, sygeplejerske, taske, teske, træsko, smaske, tæske, vaske, æske
finalt: basilisk, busk, dask, disk, fisk, kiosk, kusk, løbsk, magisk, obelisk, pisk, plask!, rask, sjusk, smask, torsk, tæsk, vask

Og så kan du bruge alskens betegnelser for national eller geografisk oprindelse: dansk, tysk, norsk, finsk, jysk, tyrkisk, polsk ...

- /sg/-sang

»Skøre skomager, skøre skomager,
skøre skomager Sko.
Skærer skam i skuret skæve ski til buret.
Skøre skomager, skøre skomager,
skøre skomager Sko.«

Mel.: *Lille Lise*.

- /sgj/

initialt: skjald, skjold, skjorte, skjul, skjulested
medialt: silkeskjorte

- /sgr/

initialt: skrabe, skrald, skrammel, skranke, skrap, skride, skrige, skrin, skrive, skrog, skrubbe, skrubtudse, skrue, skruetrækker, skrumpe, skrædder, skræl, skræmme, skrå, skråle
medialt: dameskrædder, gulvskrubbe, smykkeskrin, Skipper Skræk, æbleskrog

- /sgv/

initialt: skvalderkål, skvat, skvulpe, skvæt

- /ɕ/ (som i Charlotte og 'sh!')

Ustemt, palato-alveolær frikativ.

initialt: champagne, chance, chartek, chauffør, chef, chimpanse, chokolade, genert, Gigi, Jeanette, schæfer, shampoo, sheik, sherif, sjakal, sjal, sjette, sjippetov, (nummer) sjok, sjov, sjus, sjæl
medialt: buschauffør, garage, motion, overchef, snesjap, station
finalt: smash

2 fonemer, initialt: shah /ɕæ/
2 fonemer, finalt: ush /uɕ/

Se "Fra /i/ til /ɕ/" på side 69.

Logopædisk værktøjskasse

At skelne

Hvis barnet har svært ved at skelne mellem fx t og k, kan det være en god ide at lave et spil med billeder, der både starter med t og med k. Så kan I få jer en snak om, hvilke ord, der begynder med 'tog-lyden' (t) eller med 'kugle-lyden' (k). Eller med 'tungen-bag-ved-tænderne'-lyden eller med 'tungen-tilbage'-lyden, hvis du bruger A-G Dahms' terminologi {48}.

Du kan også vise barnet de respektive håndfonemer - se *Hjemme i fonemernes verden* {117}.

Det er langt fra sikkert, at barnet véd, hvilke ord der begynder med hvad - og så er det sin sag at udtale dem rigtigt! Både S Chiat {40} og *Metafonmanualen* {169} mange gode ideer.

Det samme kan du gøre med de børn, der udelader 'slange-lyden' ((s) eller 'den lange lyd', som A-G Dahms kalder den) foran konsonanter: Dvs. de børn, der godt kan sige /s/ fx finalt i ord, men som alligevel siger »gib« i stedet for skib, »dol« i stedet for stol eller »bejder« i stedet for spejder fx. Lav spil med hhv. g og sk, d og st, b og sp, m og sm, n og sn osv.

Snak undervejs med barnet om, hvorvidt ordene begynder med 'slange-lyden' eller ej. Udtal af og til ordene forkert og lav en regel om, at barnet skal sige til, når du siger forkert. Det er nemlig langt lettere at høre andres fejl end sine egne!

Senere kan I udvide reglerne til, at du også siger til, når barnet siger forkert, så I gensidigt tjekker hinandens udtale. Evt. kan I lege "Fangeleg" (se side 272). Se også "Vrøvlehistorier" nedenfor.

At skifte - hurtigt ...

For mange børn er det ikke spor svært at lave en bestemt bevægelse med mund/tunge/kæber. Men at lave den mange gange hurtigt hinanden, dét kan være en ganske anden sag. Og at skifte mellem 2 bevægelser - hurtigt - kan være overordentligt svært.

Når du skal træne skift (og det er jo faktisk nødvendigt at kunne skifte hurtigt, for det gør man hele tiden, når man taler), er det bedst at begynde med bevægelser, der ligner. Ligesom det er bedst at begynde langsomt!

Som regel er det sværeste at skifte tungebevægelse (alias artikulationssted). Hér kan du bruge ord som:

- "dikkedikkedik"
- dukke
- dykker
- "goddag, dukke!"
- godter
- katte
- nakke
- takker
- tigger
- "tiktak"
- tygger
- vintergækker

/sl/

initialt: slag, slagter, slalom, slam, slange, slank, slap, slave, slemme, slibe, slik, slim, slot, sluge, slukker, slurk, sluse, slut, slyngel, slæbe, sløj, sløjfe, sløv, slår, slås

medialt: brilleslange, forslugen, gi'-slip!, hundeslæde, kapsler, pensle, rasle, risle, sandslot

/sm/

initialt: smadder, smager, smal, smaragd, smart, smaske, smed, smelte, smerter, smide, smil, sminke, smuk, smuler, smutter, smykke, smækker, smør, små, småkage

medialt: bittesmå, hagesmæk, gærdesmutte, kobbersmed, tandsmør

Logopædisk værktøjskasse

- ## /sn/

initialt: snabel, snak, snaps, snavs, sne, snegle, snemand, snerrer, sniffer, sniger, snitte, snog, snor, snot, snude, Snurre Snup, snuppe, snuser, snyde, snøfte, snørebånd, snøvs

medialt: dræbersnegl, elefantsnabel, hundesnor, snip-snap-snude, tøsne

- ## /sn/-sang

Syng denne sang på melodien *Lille Lise*:

»Snuden snyder, Snuden snyder,
Snuden snyder snogen.
Snogen snupper Snuden,
gir den én på tuden.
Snuden snyder, Snuden snyder,
Snuden snyder snogen.«

- ## Spiralen

Se et eksempel på kopisiderne.

Du kan bruge spiralen til at indøve /l/, frikativer og nasaler. Skriv en konsonant (f.eks. m) til venstre for den vandrette streg i spiralen og en vokal (f.eks. i) til højre for den.

Lad nu barnets pegefinger følge spiralen udefra og ind - og giv jer bare god tid til at mærke efter, hvad munden gør imens. Når fingeren er over stregen, siger I /m:/, og når den er under, siger I /i:/.

Eller spejlvend spiralen og start indefra - så kan der komme mere og mere lyd på, jo længere ud I kommer.

I Møllers bog om *Cykelmyggen Egon* (Gyldendal) er der en sej cykelrampe, som Egon kører på, der kan bruges til stort set det samme: På rampen siger I fx /s:/, og når rampen er slut, kommer så resten af ordet.

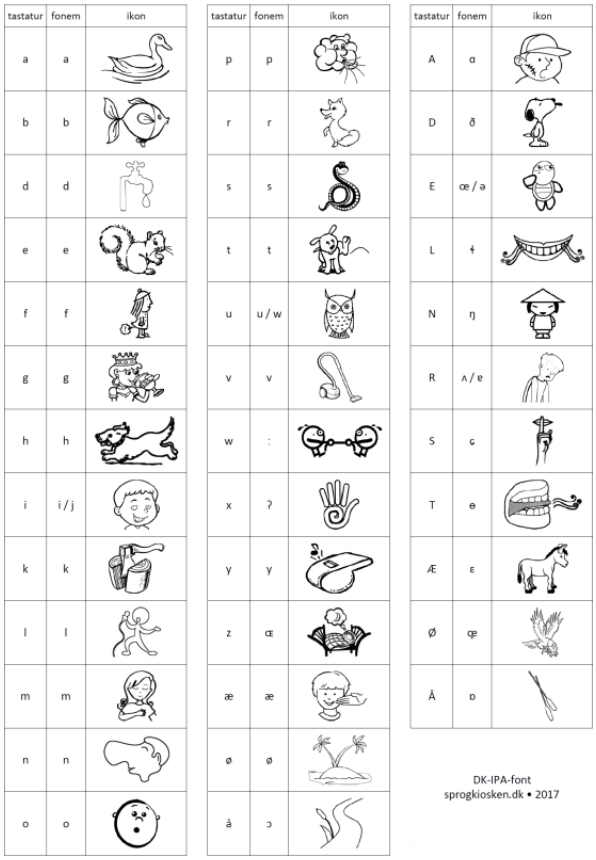
- ## *Sikken suppe!*

Er en god leg med masser af s'er i - se side 158.

- ## Sprogkioskens fonemfont og fonemikoner

I min butik hos Teachers pay teachers (bit.ly/2M0g5pC) kan du hente den font, der skriver med fonemikonerne, du kan se her i afsnittet. På hhv. bit.ly/2vBYyJY og bit.ly/2vxFtZu kan du hente billerne i farver og i sort/hvid.

Og på wp.me/p6iHTV-ZK kan du se, hvordan du kan bruge fonten og ikonerne.



- ## /sv/

initialt: svaber, svane, svale, svamp, svare, svede, svejse, svelle, Svend, svie, svin, svinge, svip, svup, sværd, sværme, sværve, svøbe, svømme

medialt: bisværm, flæskesvær, håndsving, jernbanesvelle, rygsvømning, vaskesvamp

- ## /sv/-remse

»Svup, svup, svup, svup;
det er svindel og så fup!«

- ## /sv/-sang

På *Lille Lise* kan du synge:

»Svinet svinger, svinet svinger,
svinet svinger sværdet.
Sværdet det vil svuppe, svinet blir til suppe.
Svinet svinger, svinet svinger,
svinet svinger sværdet.«

Logopædisk værktøjskasse

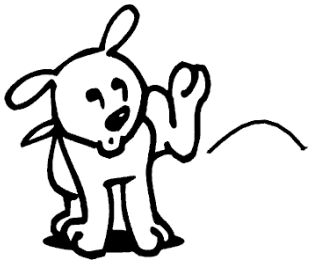
Sætninger

Det er én ting at kunne udtale et bestemt fonem som enkeltlyd og i enkeltord. Det svære - rigtigt svære - kommer som regel først, når I kommer til sætningsniveau. Her kan du med fordel opfinde små sætninger eller remser i stil med:

- »Blå blade blinker«
- »14 fjollede fjernsyn«
- »Grisen Gregers græder«
- »Sille Søløve sover sørme«
- »33 traner trutter«

Og hvis du oven i købet kan finde/tegne en illustration dertil, er det genialt!

- /t/



Ustemt, affrikeret, alveolær klusil.

initialt: taske, taxa, telefon, teske, tiger, tobak, tog, 12, tomat, tommelfinger, Torben, tunge, tusch, tyggegummi, 20, tøj, tønde, tørklæde, tænder

medialt: butik, 21, kartoffel, håndtag, politibil, politimand, 22, traktor, 23

2 fonemer, initialt: tag /tæ/, tage /tæː/, tag! /ta/, tager /tɑ/, te /te/, ti /ti/, tie /tiː/, to /to/, tog /to/,[37] ty /ty/, tø /tø/, tøh! /tœ/, tå /tɔ/, tår /tɒ/, tåre /tɒː/

- /tj/

initialt: Chap, Chip, chowchow-hund, tjek, tjener, tjep!, tjur, tjære, tjørn

medialt: chachacha, matche, overtjener, rutsjebane, stumtjener

Tokens

Uanset hvordan man vender og drejer det, så kan artikulationsbevægelser kun blive automatiserede ved, at barnet får øvet sig mange, mange gange og får sagt fonemerne mange, mange gange. Derfor er det så godt med billeder, der kan illustrere ting eller handlinger, der indeholder det fonem, der skal trænes.

Nogle amerikanske logopæder anbefaler ikke under 50 gentagelser af target i løbet af en 20 minutters lektion. Så der skal altså noget motivation til, for at det kan blive ved med at være sjovt. Hér kan tokens komme til nytte.

Og det er hér, du kan få glæde af din samling af hønseringe, viskelædere, pastafigurer, glansbilleder, 'diamanter' og andre fine små ting. Læg ligeså mange tokens på bordet som antal gange, du vil have barnet til at sige et givenr fonem; for hvert korrekt fonem kommer I en token i en flot udsmykket æske.

Det kan være fint på den måde at anskueliggøre for barnet, at når vi er færdige med bunken, kan vi lave noget andet. Hvis du undervejs kan se, at du har taget for mange, kan du diskret fjerne nogle af dine tokens.

Du kan også bruge popcorn, peanuts, smarties eller andre spiselige tokens og så tælle op, hvor mange barnet har 'tjent'.

Det her er selvfølgelig frygteligt amerikansk og behaviouristisk - men det virker! Se også under "Gentagelser" (side 70) og "Dimser i massevis" (se side 271).

- /tr/

initialt: trafik, tragt, traktor, tralala!, trampe, trane, trapez, travhest, 3, 30, 60, 13, tricks, trille, trin, Trine, trist, trofæ, trold, tromle, tromme, trompet, trone, true, trusse, truthorn, tryg, trykke, trylle, tryne, træ, træde, trække, træl, træmand, træne, træt, trøje, trøste, tråd

medialt: egetræ, 31, 50, kongetrone, ståtrold, sytråd, 67, 32, trip-trap!

- /tr/-sang

»Trætte traner, trætte traner
trænger til at trampe.
Tranerne de tramper, vælter alle lamper.
Trætte traner, trætte traner
trænger til at trampe.«

Mel.: *Lille Lise*.

Logopædisk værktøjskasse

- *3 små kinesere på Højbro Plads*

Sangen *3 små kinesere på Højbro Plads* - hvor I udskifter vokalerne, så det blir til 'tri smi kinisiri pi Hijbri Plids', 'tro smo konosoro po Hojbro Plods', 'tra sma kanasara pa Hajbra Plads' osv. - er god træning af enkeltfonemer.

I starten skal du synge den langsomt, så barnet når at opfatte finten med vokalerne. Lav evt. små kort med vokalerne på, så I får lejlighed til at snakke om, hvordan de ser ud, og hvilke ord der begynder med den enkelte vokal. Du kan måske have glæde af vokal-blomsterne fra *SGLAJ?* {100}.

Du kan også lære børnene at kategorisere vokalerne, som man gør i lærervejledningen til DK Petersen & I Borstrøms *På vej til den første læsning* {37}: Hér snakker man om, at der er vokaler, der ser ud som

- smilemund: i, e, æ, a (som i abe)
- trutmund: y, ø, u, o, å
- åben mund: a (som i kande og kaffe)

Husk endelig at blæse på stavningen! I en del tilfælde ændrer vokalen jo lyd, så fx ordet 'ost' begynder med en å-lyd og ikke med en o-lyd (selvom det skrives med bogstavet o), ligesom 'engel' begynder med æ-lyd og ikke med en e- lyd.

Du kan kombinere sangen med "Klip bogstaver ud" på side 294 og lave collager med de forskellige vokaler. På den måde kan du arbejde med både grafem og fonem på samme tid.

- /tv/

initialt: tvang, tvebak, tvekamp, tvilling, tvinge, tvist, tvær

medialt: betvinge, betvivle, skruetvinge

- /u/

Rundet, snæver bagtungevokal.

/u/ kan også opfattes som halvvokalen /w/.

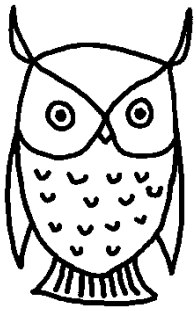
initialt: ubåd, ufo, ugle, uhyre, Uffe, Ulf, ulve

medialt: agurk, brun, bule, busk, gul, hund, hus, kusk, lup, mur, mus, pude, suger, sur, sut, tube, tud

finalt: flue, trug

2 fonemer, initialt: ud /uð/, uf /uf/, ug! /ug/, uld /ul/, ur /uɐ/, ure /uɐ/, uår /uɒ/

2 fonemer, finalt: du /du/, due /du:/, dug /du/, duge /du:/, hu /hu/, hue /hu:/, kunne /ku/, lue /lu:/, lug! /lu/, luge /lu:/, muh! /mu:/, nu /nu/, ru /ru/, sug! /su/, suge /su:/



Leg en spøgelses- eller ugleleg med masser af »uhuuuu« i!

- /v/

Stemt, labiodental frikativ.

initialt: hvad, hvem, hvor, vante, varmer, venner, vinge, vinker, vinter, ven, vogn, voksen, vugge, væmmelig, våben

medialt: barnevogn, gåvogn, hvidvin, klapvogn, revolver, rødvin, sporvogn, varevogn, Vivi

2 fonemer, initialt: hva? /va/, hvar? /vɑ/, vag /væ/, vage /væ:/, var /vɑ/, vare /vɑ:/, varer /vɑ:/, ve /ve/, ved /ve/, vi /vi/, vie /vi/, vige /vi:/, vil /ve/, vor /vɒ/, vore /vɒ:/, væge /vɛ:/, vår /vɒ/

Lav et hundespil à la "Ambulancespil" (se på side 60) og sig »vov!«, hver gang I lander på en hund.

Logopædisk værktøjskasse

• /v/-bog

Til at træne v'er (se "Brug en bog", side 61) kan bogen om *Villy Vilddyr* (Sendak, Carlsen) fint bruges. Følgende ord har

v allevegne, bagved, farvel, forsvandt, hvor, lavede, lavet, ulvedragt, var, varm, vi, viftede, vilddyr, vilddyrene, vilde, vildeste, vildt, Villy, viste, vokse, voksede, væggene, være, værelse

• Velærer og sugerør

Selvom vi på fagsprog omtaler velærer som velærer, fordi artikulationsstedet jo er ved velum, er der også noget, som tungespidsen skal gøre, når man skal producere velærer.

Når jeg skal forklare det for børnene, plejer jeg at kalde alveolær-fonemerne for 'tungen-op-lyde' og velær-fonemerne for 'tungen-ned-lyde'. Og når jeg skal vise det, ud over at bruge spejl og mig selv som model, bruger jeg en app, der hedder Speech tutor (se side 88).

Jeg bruger ret tykke sugerør (de tynde knækker for nemt), og klipper dem i korte stykker - til mig passer et stykke på ca. 4½ cm. Jeg åbner munden op, så højt jeg kan, og sætter sugerørsstykket mellem fortænderne og bider forsigtigt i det, så det sidder fast mellem tænderne. I spejlet kan jeg nu tydeligt se, hvad der foregår inde i munden.

Barnet får også et stykke (der skal være knapt så langt - prøv jer frem!), og det samme gør forælderen.

Når man nu forsøger at sige en alveolær, og altså strækker tungespidsen opad, er det ret svært, for tungen kan simpelthen ikke nå op til tænderne i overmunden. Jeg ber barnet om at sætte tungespidsen forneden af sugerøret og producere et /k/. Sommetider kan det blive til /kr/, og det er lige meget lige nu, for jeg vil bare have ham til at få fornemmelsen af, hvordan det føles - og ser ud - at tungespidsen artikulerer andre steder end mod overtænderne.

Hvis du pakker det ind i et spil, blir det sjovere at sige den samme lyd igen og igen mange gange. Jeg bruger et billede med huller (se instruksen på side 275). Vi kaster med terning og sætter krydser i det samme antal felter, som terningeøjnene viser - mens vi siger /k/ lige så mange gange. Den, der sætter det sidste kryds, har vundet.

I parantes bemærket blir man vanvittigt træt i musklerne af at have munden stående på vid gab i længere tid ad gangen, så det er helt OK at tage sugerøret ud, når man ikke siger /k/!

• *Vi aber efter dyrelyde*

Er en rigtigt sjov bog med drejeskiver og dyr fra Carlsen (tegnet af Larrañaga). I drejer med drejeskiven og skal så sige som det dyr, pilen peger på.

Dvs. I skal brumme som en bjørn, bræge som et lam, brøle som en løve eller en ko, gale som en hane, gokke som en høne, gryntе som en gris, gø som en hund, hvisle som en slange, hyle som en ulv, kvække som en frø, le som en latterfugl, miave som en kat, pibe som en mus, pippe som en kylling, rappe som en and, skryde som et æsel, skræppe som en gås, snakke som en papegøje, spinde som en tiger, summe som en bi, trutte som en elefant, tude som en ugle, vrinske som en hest og være stille som en fisk.

Her er der altså gode muligheder for at komme rundt om en masse af de lyde, der kan være svære for det enkelte barn. En del især lidt mindre børn, der ikke har lyst til at medvirke ved en stimulability-undersøgelse, får munden på gled, når vi aber efter dyrelyde! Og hvis jeg siger forkert, er det bare ekstra sjovt - og ret sikkert, at barnet ikke kan holde sin mund.

Vokaler

Se "Vokalskema" på side 347.

De danske vokaler (forkortes V) kan beskrives ud fra følgende 3 parametre:

- **artikulationssted** (hvor tungen er højest, når man siger vokalen): gående fra forrest til bagerst i mundhulen.
- mundens **åbningsgrad** / kæbens højde (hvor meget munden åbnes og kæben løftes eller hæves): gående fra snæver til åben mundåbning eller fra høj til lav kæbehøjde.
- **læberunding**: rundede vokaler er /y/, /ø/

(i alle dets afskygninger), /u/, /o/ (do.) og /å/ (do.); mens de urundede er /i/, /e/, /æ/, /a/ (i alle dets afskygninger) og schwavokalerne /ɐ/ og /ə/.

For at producere den helt rigtige vokal skal barnet mestre alle 3 parametre - blir bare ét af dem forkert eller upræcist, vil det lyde som en anden vokal (end den, som barnet har til hensigt at sige).

Hvis barnet får brugt et forkert **artikulationssted**, producerer han fx en fortungevokal længere tilbage i mundhulen. På den måde kan 'mand' lyde som 'marn' og 'ude' som 'ode'.

Hvis barnet tager fejl af **åbningsgraden**, producerer han typisk vokaler med for stor åbningsgrad, fordi disse vokaler er nemmere at sige end de snævre vokaler øverst i skemaet. På den måde kan 'isen' blive til 'esen', 'syde' til 'søde' og 'Ole' til 'åle'.

Og hvis barnet har svært ved at lave **læberunding**, vil han typisk vælge én af de vokaler, der har samme åbningsgrad. På den måde kan 'lys' blive til 'lis' eller 'lus' og 'høne' til 'hæne'.

Som regel er det kun én af parametrene, det er galt med, og så er det som regel også nemt nok at regne ud, hvad barnet mener. Hvis barnet laver om på 2 eller alle 3 parametre, er det straks sværere. Hvis barnet fx laver et /y/ uden læberunding og med halvåben mund, så kan ordet 'lys' komme til at lyde noget i retning af 'læs' eller 'las'.

De danske vokaler (i grov IPA-lydskrift) er følgende:

- i som i mile - se på side 74
- e som i mele - se på side 64
- ɛ som i mæle - se på side 97
- æ som i Ane - se på side 59
- a som i Anne - se på side 59
- ɑ som i Arne - se på side 60
- y som i syle - se på side 97
- ø som i søle - se på side 97
- œ som i høne - se på side 98
- œ̞ som i mørk - se på side 98
- œ̝ som i grøn - se på side 98
- u som i ugle - se på side 92
- o som i Ole - se på side 81
- ɔ som i ål - se på side 98
- ʌ som i som - se på side 99
- ɒ som i Orla - se på side 99
- ə som i cykle (du kan opfatte fonemet som œ)
- ɐ som i cykler (du kan opfatte fonemet som ʌ)

Nogle af vokalerne kan være lange, andre kun korte, og nogle har stød - tjek i fx N Grønnums *Fonetik og fonologi* {82} eller i *Rødgrød med fløde* {83}. Jeg har brugt de vokalfonemsymboler, som hun bruger i *Rødgrød med fløde*.

I fonten Lucida Sans Unicode, der vist nok automatisk følger med i Word, finder du IPA-tegnene og de diakritiske tegn også. Eneste ulempe ved denne font er, at den konsekvent forøger linjeafstanden. Irriterende!

• Vokalsang

Syng på vokaler fx 'a-i-a-i' eller 'u-e-u-e' på melodien "*Vil du, vil du*" eller "*Skorstensfejeren gik en tur*". Vælg 2 vokaler, der ligger langt fra hinanden, så man virkelig skal bruge både læberne og underkæben for at gøre forskel på dem.

• Vokalsange

Der er nogle rigtigt fine vokalsange i *Noas ark* {6}.

Hver sang har illustrationer, der passer til, så a-sangen fx har tegninger af kat, hat, mave, and, mand og save. Tilsvarende har u-sangen billeder af ur, bur, ugle, ulv, dusk og kugle. Langt de fleste af ordene har gode vokallyde, kun i e-sangen er det gået galt - tjek selv hvorfor!

Når du synger sangene, kan du pege under de ord, du synger. Når I kommer til et ord med en illustration, kan du lade barnet synge dét ord og på den måde få fornemmelsen af, hvad det der med at læse går ud på.

Hvis du laver lidt klippe-klistre-arbejde med sangene, kan de anvendes på adskillige måder. Jeg har hver sang i 3 udgaver:

- Én, der bare er en kopi af sangen. Denne kopi kan barnet få med hjem, når I begynder at arbejde med sangen/bogstavet/fonemet. For hver sang har jeg lamineret illu-

strationerne + de tilsvarende ord hver for sig. Når vi synger, giver jeg barnet billederne og beder ham om at lægge dem ovenpå billederne i sangen, når vi kommer til dem. I anden omgang får barnet ordene og skal så lægge dem på plads.

- Én, hvor jeg har klippet billederne ud, så der kun står ord i sangen. Når du er sikker på, at barnet kan sangen, præsenterer du ham for denne billedløse udgave. Syng nu sangen og bed barnet om at lægge billederne ved de rigtige ord.
- Én, der har fået klippet vokal-ordene ud (ur, bur, ugle, ulv, dusk og kugle i u-sangen fx). Barnets opgave er så at lægge dem under de tilsvarende billeder, når vi synger. Vær opmærksom på, at det kræver en del ordbilledgenkendelse at kunne klare denne type opgave!

Vokaltrapper

Det er vigtigt, at du er opmærksom på, at der på dansk kan være forskel på vokalfonem (når det er kort, som fx før en dobbeltkonsonant) og vokalbogstav! Og er der et r foran eller bag ved vokalen, ændres den også hyppigt.

Hér kan du have glæde af vokaltrapperne (i APPENDIX, side 347). Det er ofte sådan, at du skal ned af trappen for at komme fra vokalbogstav til vokalfonem. Og kender du fonemet og skal finde ud af, hvilket bogstav det skrives med, skal du op af trappen:

- i lyder som /e/ - 'ikke' siges fx 'egge'
- y lyder som en /ø/-lyd, så 'smykke' siges 'smøgge'
- u lyder som /ɔ/, så luft lyder som låft - og o lyder som /ʌ/, så loft lyder som 'lårft'

/vr/

initialt: vralte, vrang, vred, vride, vrikke, vrinske, vrisse, vrist, vrøvl

medialt: barnevræl, hestevrinsk, skibsvrag

Vrøvlehistorier 1

Efter (eller i stedet for) et spil med ord, der indeholder med en bestemt lyd (fx Fonologisk vendespil fra Special-pædagogisk forlag), kan det være skægt at lave en vrøvlehistorie med billederne fra spillet.

Den kan begynde sådan her: »Der var engang en tiger, der var alene hjemme. Men heldigvis havde den en taske, som den kunne lege med. I tasken lå en tomat og tudede, fordi den havde slået sin tå på et tæppe.«

Du kan tjekke, om barnet nu også véd, hvad tingene hedder (eller rettere, om barnet (gen)kender ordets præcise fonologiske repræsentation) ved at sige ordene forkert. Så lyder historien sådan her: »Der var engang en kiger, der var alene hjemme. Men heldigvis havde den en kaske, som den kunne lege med. I kasken lå en komak og kudede, fordi den havde slået sin kå på et kæppe.«

Tricket er, at du i virkeligheden efterligner barnets fejludtale - er han klar over, hvordan det lyder? Du aftaler så med barnet, at han skal stoppe dig, når han hører, at du siger et ord forkert. Hver gang, du korrekt blir rettet, uddeler du en præmie (en stjerne, en rosin, et klistermærke ...).

Hvis det er første gang, du skal forsøge dig med denne leg, kan det anbefales, at du øver dig på at sige forkert med vilje ...!

Se også "Ens eller forskellig?", "Rigtig eller forkert? 1 + 2" i afsnittet om LYDSKELNEN (der begynder side 175) og "Biograf" og "Fangeleg" under SPIL (med start på side 268).

Vrøvlehistorier 2

For at gøre det lidt sværere - og for at tjekke barnets fonologiske opmærksomhed, når han ikke ved, han 'er på' - kan du også lave om på udtalen af nogle af de ord, som du ikke har illustrationer til. Protesterer barnet så?

Historien fra før blir så til: »Ger var eŋgaŋ eŋ kiger, ger var aleŋe hjemme. Meŋ helgigvis havde geŋ eŋ kaske, som geŋ kuŋe lege med. I kaskeŋ lå eŋ komak og kudede, forgi geŋ havde slåek siŋ kå på ek kæppe.«

Vrøvlehistorier 3

Når barnet blir rigtigt dygtigt - eller bare som afveksling - kan det selv fortælle en vrøvlehistorie med billederne. Jeg gør som regel det, at vi så skiftes til at sige 'forkert'.

Barnets forkerte versioner er som regel meget forkerte; ofte som rim eller helt andre

ord.

• Vrøvleordsedderkopper

Når barnet kan producere 'sit' targetfonem i isolation, har du brug for at træne fonemet på stavelsesniveau. Her kommer vrøvleords-edderkopperne ind.

Brug edderkopperne til at træne barnets targetfonem(er) i vrøvleordsstavelser. Du kan bruge skabelonen til at lave dine egne individuelt tilpassede edderkopper – eller du kan bruge de edderkopper, som jeg har lavet.

I edderkoppens 'mund' er der et lydbyggerikon, der illustrerer et givent konsonantfonem - eller du kan skrive bogstavet, hvis du hellere vil arbejde med bogstaver. Ud for hvert ben er der ikoner, der illustrerer 8 forskellige vokalfonemer - eller du kan skrive vokaler i felterne. Hvis du vil bruge andre ikoner end dem fra *Lydbyggeren*, indsætter du bare dine egne i den 'tomme' version.

Legen går ud på at sætte konsonantfonemet sammen med forskellige vokalfonemer. Nogle gange vil konsonant + vokal blive til et rigtigt ord, og som regel vil det blive det til et vrøvleord. Så I får altså trænet udtalen af fonemet – uafhængigt af indhold/betydning af det, man siger.

1 Kør din pegefinger på edderkoppens ben og sig stavelsen laaaangsomt for barnet. Hvis dit barns fonemtarget fx er 'm', og der står ø (eller er et ikon, der illustrerer ø-fonemet) ud for edderkoppens øverste højre fod, siger du 'mmmøøø', mens din finger kører fra edderkoppens krop og ud mod dens tå.
2 Vis barnet, hvilken stavelse hvert ben bliver til.
3 Sig hver stavelse igen og bed barnet om at eftersige.
4 Når han kan eftersige korrekt, beder du ham om at sige stavelsen samtidigt med dig.
5 Når du er sikker på, at han kan sige alle stavelserne korrekt, beder du barnet om at køre med sin finger på edderkoppens ben og styre, hvor hurtigt/langsomt I siger hver stavelse.
6 Gør det samme med alle benene.

Hvis barnet undervejs siger targetfonemet forkert, siger du det langsomt og tydeligt igen og beder barnet om at eftersige. Først når barnet kan sige fonemet 'isoleret', går du tilbage til stavelserne.

For at holde styr på, hvor mange gange, I har sagt hver stavelse, kan du bede barnet om - i stedet for at køre med sin finger - at tegne en streg inde i edderkoppebenet, mens I siger stavelsen (trin 5). Målet er mindst 10 streger i hvert ben!

I kan gøre legen mere avanceret ved at

- gentage hver stavelse efter hinanden hurtigere og hurtigere
- skifte hurtigt mellem forskellige stavelser
- 'vende om' på edderkoppen, så I starter med tæerne og kører ind mod edderkoppens krop - så bliver I stavelsen i eksemplet ovenfor (trin 1) til 'øøømmm' i stedet for
- skifte mellem at køre indefra og udefra på benene - først med samme vokal (så I fx siger 'øøømmmøøø' og senere med forskellige vokaler
- Du kan tilføje et konkurrenceelement til legen ved at lave små kort med de forskellige vokal(ikon)er. Klip kortene ud, træk dem op af en pose, sig konsonanten + vokalen på kortet – hvilken vokal når først til 10?

I min butik på teacherspayteachers.com kan du finde vrøvleordsedderkopperne - de er alle lavet i en version i farver og i en version med sort/hvide billeder samlet i hver sin gratis pdf-fil. Også halvvokalerne /j/, /ɐ/ og /w/ er med i samlingen af vrøvleordsedderkopper.

• /w/ (som i hav)

Rundet, snæver halvvokal.

medialt: Børge, drage, koge, låge, måge, 27, Åge
finalt: hav, hiv, hov!, Liv, låg, siv, 7
2 fone[illegible]
2 fone[illegible]

Dette fonem er i virkeligheden det samme

Logopædisk værktøjskasse

som /u/, så du kan bruge u-uglen som ikon!

When/how

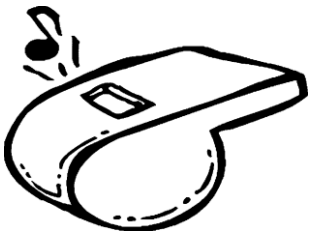
Fra mit netværk på internettet {24} har jeg fundet dette citat om fonetiske og fonemiske vanskeligheder:

»Some kids need to learn “How to” produce specific phonemes, but more often kids need to learn “When to” produce specific phonemes.

This is my overly simplified way to distinguish the need for a “Motor” type of therapy vs. a more phonologically based approach. I say overly simplified, because many kids need to learn both “How” and “When” to produce specific phonemes.«

(Joan Smith, smithjm@billings.k12.mt.us)

• /y/



Rundet, snæver fortungevokal.

initialt: yderst, yggenykker, ymer, ypperlig, yver, Yvonne

medialt: blyant, bytter, dyt!, flyver, fyr, kryds, kyse, lyn, lys, lytte, lyve, myg, myre, rytter, strygejern, 7

finalt: bly, sky

2 fonemer, initialt: yd /yð/, yde /y:ð/, yt /yd/

2 fonemer, finalt: by /by/, byge /by:/, dy /dy/, fy /fy/, fyge /fy:/, ly /ly/, ny /ny/, nye /ny:/, ry /ry/, ryge /ry:/, sy /sy/, syge /sy:/, ty /ty/

• /ɛ/ (som i Ægir og ‘æble’)

Urundet, halvåben fortungevokal.

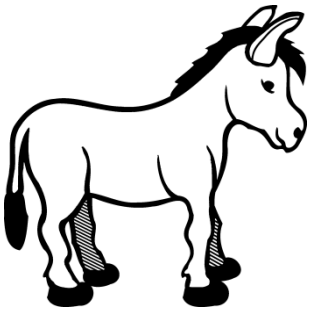
initialt: 11, Else, engel, æble, ægte, ællebælle, æske

medialt: bælte, djævel, fletning, heks, Helle, hæk, kæde, kælk, mælk, næb, pelse, sæbe, sæk, vest, vægt

finalt: bæ, fæ, knæ, læ

2 fonemer, initialt: el /ɛl/, em /ɛm/, emme /ɛm̥:/, end /ɛn/, ende /ɛn̥:/, ende /ɛn̥:/, eng /ɛŋ/, enge /ɛŋ̊:/, es /ɛs/, æd /ɛð/, æde /ɛ: /, æg /ɛg/, æv! /ɛw/, ære /ɛːɐ/

2 fonemer, finalt: bæ /bɛ/, fæ /fɛ/, hæ! /hɛ/, læ /lɛ/, læge /lɛ:/, mæh /mɛ:/, næ /nɛ/, væge /vɛ:/



Og så er e-rimet i Halfdans ABC fyldt med /ɛ/-lyde.

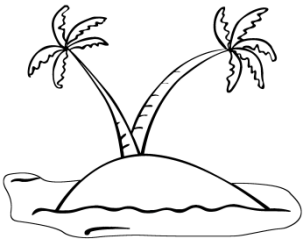
At ændre på sin udtale

Når du arbejder med et barn med fonologiske vanskeligheder, må du hele tiden huske på, hvilken svær situation, du sætter barnet i - tænk, hvis der kom én og sagde til dig, at halvdelen af dine /d/’er i virkeligheden skulle være /g/’er!

Jo ældre barnet er - og jo større ordforråd han har - des flere ord skal han lave om på, og des vanskeligere er hans arbejde. A-G Dahms har en tommelfingerregel om, at barnet skal sige ordene rigtigt lige så mange gange, som han hidtil har sagt det forkert, for at få den nye form automatiseret. Og så skal barnet være overbevidst om, at den nye form er bedre end den gamle og kendte, for at han vil bruge krudt på at huske at bruge den nye form.

Så det i høj grad et selvmonitoreringsarbejde, som barnet har foran sig!

• /ø/ (som i østers og ‘ø’)

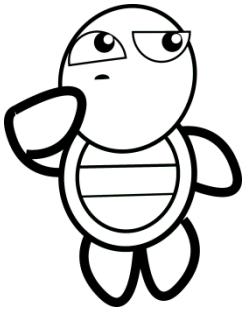


Logopædisk værktøjskasse

Rundet, halvsnæver fortungevokal.

initialt: yndefuld, ønske, øst
medialt: føl, gynge, kød, kysse, kyst, kølle, løber, løve, mølle, nød, pløk, pølse, sølv
finalt: Samsø
2 fonemer, initialt: ynd /øn/, ø /ø/, ød /øð/, øl /øl/, ør /øɐ/, øre /ø:ɐ/, øs /øs/, øse /ø:s/, øv /øw/, øve /ø:w/
2 fonemer, finalt: bøg /bø/, dø /dø/, gø /gø/, hø /hø/, kø /kø/, mø /mø/, pø /pø/, sø /sø/, søg /sø/, søge /sø:/, tø /tø/

• /œ/ (som i høne og 'øh')



Rundet, halvåben fortungevokal.

initialt: øf!, øh, øv!
medialt: bryst, brød, drypper, grød, høne, krølle, løn, rød, røver, svømme, søm, øllebrød
finalt: bøh!, frø, låne, løbe

2 fonemer, initialt: øf /œf/, øm /œm/, øv! /œw/
2 fonemer, finalt: bøh! /bœ/, høh! /hœ:/, møh! /mœ:/, tøh! /tœ:/

Final /œ/-lyd kan du også finde i form af /ə/ i alskens infinitiver (af verber) og singularis/pluralis (af substantiver): kaste, løbe, æble, katte ...

• /œ/ (som i mørk og 'ørn')

Rundet halvåben, bagtungevokal.

initialt: ørken, ørn, ørred
medialt: børste, døren, mørk, tørre
finalt: dør, før, gør

Det passer ikke helt, at de sidste ord har /œɐ/ finalt, for der kommer en ½-vokal efter.

Der er ingen ord med 1-2 fonemer, der indeholder /œɐ/-fonemet.

• /œ/ (som i grøn og 'drøm')

Rundet, åben mellemtungevokal.

medialt: brønd, Børge, drøm, grøn, rønnebær, strøm, strømper

Der er ingen ord med 1-2 fonemer, der indeholder /œ/-fonemet.

• /ɔ/ (som i Åse og 'å')

Rundet, halvåben bagtungevokal.

initialt: ost, 8, underbukser, åben, Åge, åkande
medialt: båd, bål, dunk, dråbe, dåse, gås, kost, lås, måge, mål, måne, nål, plukker, skubbe, skuffe, skrubbe, tromme, trompet, tåge, ubåd, vugge
finalt: blå, få, grå, må, nå, små, stå, tå
2 fonemer, initialt: ånd /ɔn/, ønd /ɔn/, ung /ɔŋ/, ung /ɔŋ/, å /ɔ/, åd /ɔð/, åg /ɔw/, åh! /ɔ/, ål /ɔl/, ås /ɔs/, Åge /ɔ:w/, Åse /ɔ:s/

Logopædisk værktøjskasse

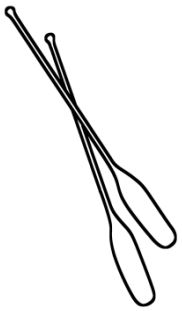
2 fonemer, finalt: då /dɔ/, Egå /eɔ/, få /fɔ/, gå /gɔ/, lå /lɔ/, må /mɔ/, nå /nɔ/, på /pɔ/, rå /rɔ/, så /sɔ/, tå /tɔ/

- /ɔ/-remse

Carl-Hermanns mor opfandt denne her:

»Ålen Åse bo'de i en å med åkander på!«

- /ɒ/ (som i Orla og 'årer')



Rundet, halvåben bagtungevokal.

initialt: orden, ordre, orgel, orke, orkester, orkidé, orne, ovn, Århus

medialt: klovn, morgen, Norge, skrog, sov, tov, tårer, tårn

finalt: efterår, forår, står

2 fonemer, initialt: off /ɒːf/, ork /ɒg/, orke /ɒːg/, orm /ɒːm/,[29] orn /ɒː/, orv /ɒw/, år /ɒ/, åre /ɒː/, års /ɒs/

2 fonemer, finalt: båre /bɒː/, dåre /dɒː/, får /fɒ/, går /gɒ/, gårde /gɒː/, hår /hɒ/, hårde /hɒː/, kår /kɒ/, kårde /kɒː/, jord /jɒ/,[29] lår /lɒ/, mår /mɒ/, når /nɒ/, sår /sɒ/, såre /sɒː/, tår /tɒ/, tåre /tɒː/, vor /vɒ/, vore /vɒː/, vår /vɒ/, uår /uɒ/

- /ʌ/ (som i Oliver)

Rundet, halvåben bagtungevokal.

initialt: ok!, okker, olding, op, os, Otto, Aalborg, ånd

medialt: ballon, bold, blok, blomme, blomst, bøje, doktor, hånd, klokke, klods, kop, kok, løg, nøgle, prop, robot, røg, sløjfe, sok, stok, strop, top, tøj

finalt: cykler, hopper, kører, larmer, leger, sover, nå!, så!

2 fonemer, initialt: od /ʌð/, odde /ʌːð/, og /ʌ/, ok /ʌg/, om /ʌm/, op /ʌb/, oppe /ʌb/, os /ʌs/,[38] øg /ʌj/,[30] ånd /ʌn/

2 fonemer, finalt: ege /eʌ/, er /æɐ/, for fʌ/, ir /iɐ/, ire /iʌ/, irer /iʌ/, nå! /nʌ/, ord /oɐ/, ord /oː/, så! /sʌ/, ur /uɐ/, ure /uʌ/, ære /ɛʌ/, ør /øɐ/, øre /øʌ/

Finalt kan mange verbers præsensformer og en del substantivers pluralisendelser bruges!

Formopfattelse

⊙ Adskillige aktiviteter i afsnittet om FINMOTORIK (med start på side 49) kan fint bruges til at arbejde med barnets formopfattelse - og omvendt.

Formopfattelse handler både om, hvad man kan se, og hvad man kan sanse med følesansen, lugtesansen, smagssansen, høresansen ...

- Babuschka

En babuschka er en trædukke, der kan skilles på midten. Når man gør det, er der en mindre dukke indeni, der også kan skilles ad og afsløre en endnu mindre dukke.

Nogle babuschkaer har rigtigt mange 'lillesøstre', så de er oplagte til at snakke om størrelser. Find den dukke, der er midterst og arbejd jer både op i størrelser og snak om

'større', 'endnu større', 'størst' og evt. 'allerstørst' - og derefter ned i størrelser og find en 'mindre' dukke, en 'endnu mindre', en 'mindst' og måske den 'allermindste'.

• Biljagten

Mens alle andre er ude af rummet, er der én, der gemmer en lille bil (eller noget andet småt) på et godt, synligt sted. Når bilen er gemt, kaldes de andre ind igen og skal nu nu forsøge at finde den.

Så snart man har fået øje på bilen, skal man sætte sig stille ned på gulvet - og selvfølgelig ikke sidde og stirre i den retning, hvor den er gemt. Når alle har opdaget bilens gemmested og sidder på gulvet, må den første, der fandt bilen, gemme den den næste gang.

• Byens dyr

Gå på jagt efter 'byens dyr'!

Dem kan I finde som skulpturer, som afslutningen på et gelænder, som udsmykning i butiksvinduer, som statuer, som dyrehoveder eller som fabeldyr på en gammel husfacade.

Det samme kan I gøre med 'byens mennesker'.

• Bøger med indlagte fejl

Det er sjovt at læse og kigge i bøger, hvor der er fejl i i form af ting, der er forkerte. Jeg kan bl.a. anbefale følgende bøger:

- Butschkow: *Der er noget forkert*; Flachs.
- Butschkow: *Hvad er der forkert?*; Flachs.

• Bøger om visuel opmærksomhed

- Gower & Milbourn: *Kig og find 1001 ting i byen*; Bogklubben Rasmus.
- Gower & Brocklehust: *Kig og find 1001 dyr i naturen*; Carlsen.
- Handford: *Holgerbøgerne*; Apostrof.

• Dyrenes ABC-spil

Fra Carlsen. Består af 4x29 brikker med hhv. dyr, dele af dyr, dyrenavne og dyrenavne-forbogstaver.

Det nemmeste spil er af brikkerne med dyr og dyredele. Hér skal I parre fx en dromedar med en dromedarpukkel, en ørn med et ørnenæb eller en struds med et strudseben. I kan spille det som huske-/vendespil, eller I kan skiftes til at tage en brik og fortælle, hvad der er på.

Det er oplagt at tale om, hvad det er på dyret, man kan se: Er det en hel isbjørn eller kun noget af den? Og i så fald, hvad? Snuden? Maven? Halen? Poterne? Det er også oplagt at lave de tilsvarende sammensatte ord som isbjørnesnude, isbjørnemave, isbjørnehale ...

I kan også lave stik, hvor dyrenavnet skal findes (sammen med dyret og dyredelen) for at få stik. Endelig kan alle 4 sæt brikker være med; så kan I spille "Fisk" (se nærmere beskrivelse på side 274), hvor hvert stik består af fx et billede af en bæver, en bæverhale, en brik med teksten 'bæver' + en brik med teksten 'B'.

• Ens eller forskellig?

Lav en masse små kort på fx 7x7 cm og klistr 2 billeder på hvert af dem: På den ene halvdel af kortene skal de 2 billeder være ens, og på den anden skal billederne være forskellige.

Bed nu barnet om at sortere kortene i 2 bunker: 'Ens' og 'forskellig'.

• Ens eller forskellig?

Lav en masse små kort på fx 7x7 cm og klistr 2 billeder på hvert af dem: På den ene halvdel af kortene skal de 2 billeder være ens, og på den anden skal billederne være forskellige.

Bed nu barnet om at sortere kortene i 2 bunker: 'Ens' og 'forskellig'.

• *Find mig, føl mig, tæl mig*

... er en fin tællebog med adskillige ting, barnet (næsten) kun kan finde ved hjælp af følesansen. Den er skrevet af Fechner og udgivet på forlaget Atelier.

• Fold et billede

Tag et billede på A4-størrelse og læg det i folder à 1-1½ cm's bredde. Vis barnet én fold af billedet - kan han se, hvad billedet fore-

Logopædisk værktøjskasse

stiller? Hvis ikke, viser du ham 2 'folder' - kan han nu se, hvad der er på billedet? Fortsæt, til billedet er genkendt.

• Føle-huskespil

I skal bruge 24 lige store stykker kraftigt karton på fx 5x7 cm til at lave brikker af. Og så skal I bruge ting, der ikke er alt for tykke, og hvor det er rimeligt nemt at føle, hvad det er - filt, læder, sandpapir, bølgepap, snor, små tøjklemmer, ølkapsler, knapper, små muslingeskaller. Af hver ting skal I bruge 2 ens, én til hver spillebrik.

Reglerne er næsten ligesom i andre huskespil: I mærker på skift på 2 brikker - uden at vende dem om! og lægger dem tilbage på nøjagtigt det samme sted, som I tog dem fra - og skal efterhånden forsøge at huske, hvor de forskellige brikker er, så I kan lave par ud af dem. Benævn de ting, som I mærker.

• Følekassen

I kan træne matchingen mellem øje og hånd ved hjælp af en 'følekasse': En lukket papkasse eller hatteæske med et tilpas stort hul, så hænderne kan stikkes ind i kassen. Mal kassen og udsmyk den med stjerner, glansbilleder, tryllekunstnere og lakér den, så de fine ting ikke ryger af.

Anbring forskellige småting i kassen og læg ting magen til foran barnet. Han stikker nu den ene hånd ind og undersøger tingene; med den anden hånd skal han udpege den tilsvarende genstand uden for kassen. Barnet skal kort sagt sammenligne det, hænderne føler, med det, som øjet ser.

Vær opmærksom på, hvilken hånd barnet bruger til at føle med - måske er det lettere med den anden? For at gøre det lettere, kan du lave en følekasse med 2 huller, så barnet kan bruge begge hænder. Og for at gøre det sværere kan du fylde kassen med flamingokugler, så det også blir lidt svært at finde tingen, der skal føles på!

Se også "Kims-leg" nedenfor!

• Føleposen

Lav en følepose i lækkert stof. Læg 5-6 ting ned i posen og kig/mærk grundigt på dem og snak med børnene om tingene, inden I lægger dem i posen.

Du kan fx bruge en legoklods, en hårelastik, en klemme, et blad, en lille hoppebold, en teske og et søm. I skiftes til at dirigere de andre og til selv at finde tingene i posen - uden at kigge! Når I har fundet en given ting, lægges den tilbage i posen.

• Gæt en tegning

Begynd på at tegne noget helt enkelt. Start med en enkelt del, fx et baghjul på en bil, og spørg barnet, om han kan se, hvad det er. Hvis barnet gætter rigtigt, må han fuldføre tegningen. Hvis han ikke kan gætte, hvad tegningen forestiller, må du tegne forskærmen, bagdøren osv., så barnet kan gætte videre undervejs.

• Hjemmelavede stempler

Bed børnene om at tage ting med hjemmefra - køkkenredskaber, værktøj og andet, I kan lave sjove aftryk af. Bare sørg for, at tingene kan tåle at få maling på! Eller at det er noget, som I gerne må smide ud, når I har brugt dem til at trykke med.

Dyp tingene i maling og tryk og lav en gættekonkurrence - hvilken ting laver hvilket aftryk?

• Hjemmelavet puslespil

Klip et billede i strimler på ca. 1 cm's bredde hver. Forsøg nu at samle billedet igen, så strimlerne kommer i rigtig rækkefølge.

Når puslespillet er lavet, kan I evt. lime strimlerne op på et stort stykke karton med 1 cm's afstand imellem dem - på den måde får I et 'eksploderet' billede. Ret flot!

• Hvad gemmer jeg?

Under et stykke farvet karton gemmer du et billede af noget, som du gerne vil have barnet til at sige. Afslør nu lidt efter lidt, hvad der er på kortet, ved at flytte på det farvede karton, så barnet kan se mere og mere af det billede, som du har gemt.

• Hvem er hvem?

Er et rigtigt sjovt iagttagelsesspil fra MB spil.

Hver spiller har 24 ansigter på små kort foran sig. Ved hjælp af udelukkelsesmetoden

finder man ud af, hvem af disse ansigter, modstanderen 'er'. I spillet skal man lægge godt mærke til de små forskelle, der er på personerne på spillekortene. Man skiftes til at stille spørgsmål til hinanden af typen:

- »Har din person briller?« (hvis svaret er ja, kan alle personer uden briller udelukkes)
- »Har din person hår på hovedet?« (hvis svaret er ja, kan alle de skaldede udelukkes)
- »Har din person en stor næse?« (hvis svaret er ja, kan alle med små næser udelukkes)

Til sidst sidder man tilbage med bare én person, som så må være den, som modstanderen 'er'. Den, der først gætter rigtigt, har vundet.

I spillevejledningen står der, at spillet er beregnet på børn fra 6 år, men med lidt vejledning kan også yngre børn hitte ud af det. Måske skal I så bare nøjes med at være én, der gætter, og én der er den hemmelige person, der skal gættes.

Se også "Hvem er hvem?" på side 242 og "Mesterdetektiven" på side 103.

• Hvor er ...?

At finde ting på meget detaljerede tegninger, som fx i Holger- eller Flunkebøgerne, er sjovt for de fleste børn. De detaljerede tegninger giver anledning til megen snak om alt muligt andet end lige den ting, I er på udkig efter, så udnyt det!

• Mønsterbog (Jeannes)

Hvert barn giver du et arbejdshæfte med tern på 1x1 cm. På hver anden række i den kolonne, der er længst til venstre, tegner du et lille symbol, som barnet skal tegne magen til i resten af ternene i den pågældende række.

Begynd med enkle symboler som fx ¤ || ◊ ⊙ ☙, så du ikke helt tar modet fra barnet. Efterhånden kan du gøre symbolerne sværere og sværere og blande med rigtige cifre og bogstaver.

Og når barnet blir rigtigt skrapt til at tegne mønstre, laver du opgaver, hvor han skal tegne først ét symbol og så et andet - og altså skal skifte mellem symbolerne.

• *Kan du finde hunden Strit?*

Er en rigtigt fin bog af Rowe (Forum). For hver side skal man finde ét ekstra dyr ...

»Kan du finde hunden Strit?
Og en ugle klædt i hvidt?
Og en kat der elsker jagt?
Og en mus der er på vagt?«

Og så videre og så videre.

• Kighullet 1

Tag 10 stykker karton og clips dem sammen til et hæfte. I det første af kartonstykkerne klipper du et lille kighul, i det næste klipper du hullet lidt større. For hvert stykke skal kighullet være en smule større end det forrige. Når du har klippet i alle 10 kartonstykker, har du en god kighulsbog.

Læg nu bogen ovenpå en tegning (der skal være på størrelse med eller mindre end kartonstykkerne) og bed barnet om at fortælle, om han kan se, hvad billedet forestiller. Hvis han ikke kan, bladrer du om til næste side og til det lidt større kighul - kan han nu se, hvad billedet forestiller?

Fortsæt, indtil billedet er blevet genkendt.

• Kighullet 2

I Powerpoint kan du gøre det samme - lad første side være med blot et lille kighul og de følgende sider med større og større kighuller. Når du har lavet 10 sider med bedre og bedre 'udsyn', gemmer du filen. Dernæst går du ind i 'Vis'-menuen og vælger 'Master' og 'Diasmaster' [Alt v s d]. Slet alt på diasmasteren [Ctrl a] + [Ctrl x] og indsæt herefter det billede, som du vil have barnet til at genkende: Vælg 'Indsæt', 'Billeder' og 'Fra fil' [Alt i l f].

Gem filen igen - men husk at give den et nyt navn, så du ved, hvilket billede, du har gemt! Når du skal afspille filen for barnet, trykker du på [Alt F5], for så fylder den hele skærmen.

• Kims-leg 1

Læg forskellige ting i en pose eller under et tæppe. Lad barnet føle på tingene - uden at kigge! - og fortælle, hvad han føler; eller gætte, hvad det har fat i. Når alle ting er blevet gættet og har været lagt frem på bordet,

Logopædisk værktøjskasse

kan du lægge dem ned i posen og spørge, hvilke ting barnet kan huske fra legen.

Du kan gøre det lidt lettere ved at have 2 eksemplarer af hver ting: Een der ligger i posen, og én på bordet. Så har man noget at gætte ud fra. Og så kan det barn, der måske ikke lige kan huske tingenes navn, nøjes med at pege eller matche.

En anden måde at gøre legen lidt lettere er at starte med at vise alle tingene frem, så I ved, hvad der er at vælge imellem.

Kan også leges som en 'visuel huskeleg', hvor du lægger fx 5 ting foran barnet. Barnet ser tingene og vender derpå ryggen til. Du fjerner så én af tingene (eller bytter om på 2 eller flere ting) og beder barnet om at vende sig og fortælle dig, hvilken ting, du har fjernet (hvilke ting, du byttede om på).

Til det helt lille barn (eller barnet med dårlig visuel hukommelse) skal du nok begynde med 3 eller bare 2 ting, hvoraf du fjerner den ene. Kan barnet huske, hvilken der mangler? Husk at skiftes til at fjerne ting og huske dem - det er ikke sjovt hele tiden at skulle noget, som er svært!

• Kims-leg 2

Lad børnene se på et billede med masser af detaljer på i 10-15 sekunder. Dæk billedet til og bed børnene om at fortælle, hvad de kan huske fra billedet.

• Kyklopen

En kyklop har kun ét øje at se med. Tegn en kyklop på et stykke karton og prik hul i hans pupil. Kig så igennem hullet - hvad kan du se? Hvordan er det kun at kunne se med ét øje?

• Leg med isterninger

Se dem smelte, kom dem i noget vand og se dem flyde og brække i stykker. Lav evt. isterningerne af tomatsaft eller appelsinjuice og lad dem smelte i postevand - kan man se det farvede vand fra isterningerne?

• Der mangler et stykke ...

Saml billeder fra ugeblade. Klip et stykke med farve på fra hvert billede. Lim billederne på et stykke papir og få det afklippede stykke til at passe sammen med det rigtige billede.

• Mesterdetektiven

Er et rigtigt sjovt spil fra Casper. Det er bygget op som "Hvem er hvem?"-spillet (se på side 101). Mesterdetektiven skal finde ud af, hvem der har brudt ind i et hus, så spørgsmålene skal indkredse ...

- Farven på tyvens tøj - rødt, gul, grønt, blåt?
- Tyvens køn - mand eller kvinde (eller mere spidsfindigt) med eller uden skæg?
- Tyvens alder - gammel eller ung?
- Tyvens hovedbeklædning - med eller uden hat?
- Tyvens værktøj - koben, nøgler, bombe eller langt reb med kroge?

• Myldrebilled(e)lotteri

Find dig et par billeder med masser af detaljer - fx fra billedbøger - lav 2 farvekopier af hver side og klip den ene af siderne i lige store brikker. Laminér både de hele billeder og de små brikker. Du har nu et glimrende myldrebilledlotteri!

Træk et kort og beskriv de detaljer, der er på det: »Jeg kan se lidt af et rødt tag og en blå skorsten. Der er også noget af et træ og et par vinduer, som man ikke kan se det hele af« eller »der er noget af en vase med blomster i, lidt af et cykelhjul måske, et par halve bukser og noget af et kohoved - man kan i hvert fald se ørerne og hornene« eller »der er noget af et tigerben og noget vand og to halve fisk og et par ben med spidse gule sko på og lidt af en fiskestang med snor«.

God øvelse i præcisionsbeskrivelse + i at opmagasinere alle oplysninger på én gang.

• Papirdukker

Tegn ca. 10 cm høje legetøjsmennesker eller -dyr på karton (uden ben på!). Når du har klippet figuren ud, klipper du 2 fingerhuller ved siden af hinanden i bunden af figuren, dér hvor benene skal være.

Stik fingrene igennem dukken fra bagsiden og lad dem gå. I kan lave sjove sko af fingerbøl, nøddeskaller, stofrester, kapsler,

skruelåg eller sølvpapirstumper.

• Papirklip

Fold et langt stykke papir i læg, der skal være mindst 5 cm brede. Klip forskellige former i det foldede papir, men sørg for at noget af papiret hænger sammen i siderne. Fold papiret ud, og nu har du en række ens figurer.

For at hjælpe barnet, kan du tegne en enkel skabelon, som det skal klippe efter. Og ellers er den eneste 'regel' ved den her slags klip, at der skal være mindst ét sted i hver langside, der ikke blir klippet over - ellers får man bare en masse ens figurer, der ikke sidder sammen.

• Perspektiver

Læg jer på gulvet og få derved et 'insekt-perspektiv' og gå dernæst højt op på en bakke for at få et 'fugle-perspektiv'. Er der ting, man ser som insekt og ikke som fugl? Eller omvendt?

• Samme størrelse

Du skal bruge 36 kort på størrelse med spillekort. Inddel kortene i 6 serier à 6 kort. På kortene i hver serie tegner du det samme motiv i 3 forskellige størrelser: Stor, mellem og lille.

I én serie kan der således være 2 store huse, 2 mellemstore huse og 2 små. De ting, der er lige store, skal være helt identiske. Det kan fx være: Biler, blade, blomster, borde, drager, gafler, heste, måner, ostemadder, skeer, sprællemænd, stjerner, stole, træer, vinduer ...

Kortene kan I bruge til at spille vendespil eller fisk med.

• Sammentryksbilleder

På et stykke solidt papir eller karton drypper I farveklatter tilfældige steder med en pensel. Fold så papiret på midten og tryk til. Luk op og mal et flot billede med udgangspunkt i pletterne.

Du kan lægge sejlgarnsstykker på papiret, inden du maler. Mal, fold papiret sammen og træk sejlgarnet ud - flot, ikke?!

• Sanser

Følesansen
- "Blindebuk" - 167.
- "Braille" - side 15.
- "Føle-huskespil", "Følekassen" og "Føleposen" - side 101.
- "Føleleg" - side 51.
- "*Find mig, føl mig, tæl mig*" - side 100.
- "Ru, glat, blød eller hård?" - på side 172
- "Rund eller kantet?" lige efter.
- "Tæl på tegnsprog" - side 58.

Høresansen
- "At gentage" - side 30.
- "Hviskeleg" - side 163.
- "Hør dig selv på båndet" - side 73.
- "Lydkammeraten", "Lydlotteri", "Lydtoget", "Lydtyven" og "Lydværkstedet" - fra side 175.
- LYDSKELNEN - fra side 175.
- LÆSNING - fra side 186.
- "Pas på ørnen!" - side 157.
- "Robotsprog" - side 263.
- RYTMIK - fra side 226.
- SANGE - fra side 230.
- Snak om hørelse, om døvhed, om tunghørhed, om høreapparater, om tegnsprog. Snak også om 'støjforurening' og om, hvordan børnene kan passe på ørerne og hørelsen.
- "Stemmeføring 1 + 2" - side 264.
- "Walkie-talkie-leg" - side 267.

Lugtesansen
- "Heksedrikken" - side 277.
- "Hvad spiser/drikker du?" - side 242.
- "Snak om lugte" - side 244.
- "Tryllestaven" - side 266.

Smagssansen
- "Hvad spiser/drikker du?" - side 242.
- Klip billeder af mad ud fra reklamer eller ugeblade - hvilken slags mad smager godt? Og knapt så godt? Hvilken mad er sund?
- "Smag!" - side 173.
- "Undersøg maden" - side 105.

Synssansen
- "Bogstavdoktoren" - side 12.
- "Hvem er hvem?" - side 101.
- "Kyklopen" - side 103.
- "Lodslegen" - side 224.
- "Perspektiver" - lige ovenfor på side 104.

Logopædisk værktøjskasse

- SYMBOLER - fra side 294.
- Førskoleopgaver om "Visuel skelnen" - side 113.
- Snak med barnet om briller, om syn, om nær-/langsynethed om blindhed. Snak også om, hvordan han kan passe på sine øjne.
- Leg med kikkerter, lupper, mikroskoper, kalejdoskoper, spejle.

Silhouetter

Læg en masse dagligdags ting på et stort ark karton. Tegn rundt om alle tingene og tag dem væk - der er nu kun tingenes silhouetter tilbage på arket. Bed børnene om at lægge tingene tilbage på deres respektive silhouetter.

Skyggetegning

Sæt et stort stykke papir op på væggen og få barnet til at sætte sig med siden til papiret. Lys med en lampe eller lommelygte, så barnets skygge tegner sig på væggen. Jo længere lyset er fra væggen, desto mindre blir forvrængningen. Justér lyset, indtil skyggens størrelse er rigtig.

Tegn omridset af skyggen med blyant og tag papiret ned. I kan også tegne skyggerne af andre ting: Dukker, legetøjsbiler, køkkenredskaber.

I kan bruge billederne til at spille skyggeteater med - se under "Skyggedukker" på side 264.

Sorteringsleg med former

Klip cirkler, trekanter, firkanter, stjerner, måner, halvcirkler, ellipser etc. i forskellige størrelser ud af alskens materialer: pap, sølvpapir, bølgepap, stof, plastik. Nu har du alletiders materiale til sorteringsleg eller til en omgang bingo med former.

Spids eller flad?

Tag nogle (farve)blyanter og bed barnet - med lukkede øjne - om at vurdere hver enkelt blyant: Er den spids, eller er den flad og trænger til at blive spidset?

Hvis en blyant er flad og trænger til at blive spidset, så spids den og mærk undervejs, at den blir mindre og mindre flad og mere og mere spids.

Sømbræt med elastikker

Lav et sømbræt som på tegningen og giv dernæst barnet et par elastikker. Bed ham om at lave fx en trekant, en femkant, en aflang firkant med elastikkerne, der skal rundt om sømmene.

Tegneleg

Til denne leg er det bedst at være mindst et par stykker. Hver deltager i legen skal have et ½ ark A4-papir (papiret skal klippes over på den lange led, så der blir 2 lange stykker papir ud af ét ark). Hvert papir skal desuden foldes i 3 lige store stykker - én del til hver runde i legen.

I første runde tegner hver deltager - på den øverste ⅓ - et hoved + lidt af halsen på en mand, en hest, eller hvad man nu kan hitte på. Det er vigtigt, at I ikke kigger hos hinanden, mens I tegner! Når hovedet og det lille halsstykke er tegnet færdigt, foldes papiret, så kun lidt af halsen er synlig.

Send papiret videre til den næste i rækken!

I anden runde skal hver deltager (der nu sidder med et hoved på papiret, som ikke kan ses ...) tegne en overkrop på den midterste ⅓ af papiret. Sørg for at tegne lidt ned på den nederste ⅓, så man kan se, hvor benene er. Fold papiret, så man kan se lidt af dem, og send papiret videre til næste deltager.

I tredje runde tegner man så figuren (der har et hoved og en krop, man ikke kan se ...) færdig på den nederste ⅓ af papiret. Når alle har tegnet færdig, vikler I papirerne ud og beundrer resultaterne.

Der kan laves mange sjove tegninger og fantasivæsener på denne måde!

Undersøg maden!

- Hvilken farve har en aubergine?
- Eller et æble?
- Og hvad med en peberfrugt? Er der sammenhæng mellem farve og smag?
- Hvor mange forskellige former kan kartofler have? Og hvad kan jordskokker og ingefær ligne?
- Skær en kiwifrugt op på langs. En lang hvid streg kommer til syne i midten. Hvis

man skærer frugten op på tværs, ser den helt anderledes ud. Så er der et hvidt centrum med en masse sorte prikker i det grønne frugtkød.
- Gør det samme med en agurk, et æble, en appelsin, en tomat, en peberfrugt.
- Hvordan ser der ud inde i et hvidløg? Ser alle hvidløgsfed ens ud, når de er blivet skåret over?
- Skær et skalotteløg over på tværs, så man tydeligt kan se de mange lag.
- Hvordan føles det at skære i en vindrue? Eller i en rå kartoffel?
- Hvordan lyder det, når I skærer i chips?
- Føl på forskellige madvarer: Mærk kiwiens og kokosnødens hår, løgets saftige indersiide, birkes på et rundstykke.
- Mærk på en ananas.
- Mærk på en friskfanget fisk - hvad sker der, hvis man kradser lidt på skællene på den?
- Hvor hårdt skal man slå på en kokosnød for at åbne den?
- Og hvordan er det med valnødder - skal man slå på dem, for at de åbner sig?
- Skær en frugt i 2 halvdele og vis, hvordan de 2 halvdele passer sammen.

Generelle betragtninger

⊙ I dette afsnit er en masse punkter, der ikke direkte hører til i de andre kapitler ... bl.a. en del betragtninger om intervention og interventionsplanlægning.

Jeg har selv gode erfaringer med konsekvent at tilrettelægge min intervention med stor hensyntagen til det konkrete barns aktuelle udviklingsniveau koblet med en viden om børns generelle udvikling. Hvad kan det her barn lide at lege og at beskæftige sig med? Hvad synes hans jævnaldrende om? Hvordan kan jeg speede hans udvikling op, hvis han kun synes om ting, som væsentligt yngre børn plejer at kunne lide? Skal jeg speede op? Og kan jeg? Kan forældrene? Kan børnehaven? Specialpædagogen?

Her kan jeg anbefale dig at læse *Den rene leg* {161} og Feldmans *Survival Guide* {61}.

Ansvarsfordeling

Ikke ret langt inde i ethvert nyt interventionsforløb har jeg en snak med barnet om, hvem af os, der gør hvad (og eftersom barnets forældre er til stede, når jeg træner med barnet, får de budskabet sammen med barnet); og hvem af os, der har ansvaret for hvilke opgaver.

Jeg plejer at fortælle barnet, at »jeg nok skal hjælpe med at putte ordene/lydene ind i munden på dig. Den eneste, der kan putte ordene/lydene op i hjernen på dig, er dig selv - så det er dit arbejde. Jeg skal nok hjælpe dig, og jeg skal nok finde på spil og opgaver og lege, så det er sjovt for os; men det er din hjerne, der skal huske på alle de ting, vi øver os på her. Det er din hjerne, der bestemmer over din mund og dine muskler.

Så er det til gengæld mors og fars arbejde at hjælpe dig med at huske at øve, spille spil og løse opgaver; og det er deres arbejde at rose dig, når du husker det, vi har øvet.«

Se også punktet om "Din bedste talepædagog" nedenfor.

BAFFI

Jeg har opfundet en opskrift/fremgangsmåde, som du kan bruge som skabelon (og huskeremse) for din logopædiske intervention. BAFFI-princippet[39] beskriver 5 (for mig at se) nødvendige niveauer:

- **B**eskrive
- **A**nalysere (herunder at diagnosticere og vurdere)
- **F**okusere (herunder at prioritere)
- **F**orberede
- **I**mplementere (herunder at lave intervention, vejlede og evaluere)

Som logopæd er du nødt til at huske på, at du ikke kan (og ikke skal) arbejde på alle 5

[39] Baffi betyder knurhår på italiensk - deraf katten!

Logopædisk værktøjskasse

niveauer på én gang, dvs. at du ikke kan arbejde med alt på samme tid. Beslut dig for, på hvilket niveau du arbejder - og overhold det! Har du gang i for mange ting og for mange aspekter på én gang, er det nemt at miste overblikket.

Beskrive
Her tester, observerer, iagttager du (50% korrekte sætningskonstruktioner fx) og laver baselines (se på side 19). Beskriv så objektivt og konkret som muligt, hvad du ser, hører, erfarer. Inddrag andres observationer også!

Ingen vurderinger, analyser, formodninger eller gætterier.

Analysere
Her analyserer du dine beskrivelser, du diagnosticerer (fonetiske eller fonemiske vanskeligheder? fx) og vurderer. Kan barnet vente med logopædisk indsats? Skal det være nu? Hvor slemt ser det ud? Er der brug for andre fagfolks vurderinger også?

Fokusere
Her prioriterer du - hvilke vanskeligheder skal der arbejdes med først? Hvilke er forudsætninger for hvilke andre? Hvilke vanskeligheder er mest handicappende for barnet? Her skal du vælge FRA - du kan ikke arbejde med alt i alle aktiviteter!

Se ”Myten om ‘det hele barn’” på side 123. Og læs E Petersens artikel om målsætninger {139}!

Forberede
Find materiale. Arrangér interventionsforløb med forældre eller daginstitution/skole. Lav en foreløbig interventionsplan med delmål og langtidsmål.

Se ”SMART” på side 127.

Implementere
Her intervenerer du (bruger dit interventionsmateriale og/eller -program) og undersøger mere, ifald det skulle vise sig nødvendigt. Undervejs laver du evalueringer fx i form af baselines - se på side 19.

Besked fra Jessicas hjerne ...

Inden jeg spiller et spil, fortæller jeg som hovedregel barnet, hvad det går ud på: »Det her spil er nemt, for alle billederne begynder med slangelyden« eller »det her spil er nemt, for vi skal bare fortælle, om det er en han eller hun, der gør noget«.

Undervejs i spillet - hvis barnet alligevel glemmer s-erne - hjælpes vi ad med at huske. Vi laver hver især HUSKE-tegnet (se det på {49}), mens vi siger: »Besked fra Jessicas hjerne til Jessicas mund: ”Det er NU, du skal huske slangelyden”«. På denne måde får jeg nemt og overbevisende anskueliggjort for barnet, at det er ham (og i det her tilfælde, hende) selv, der er med til at bestemme, hvad der skal komme ud af munden.

I Jessicas børnehave blev de faktisk lidt bekymrede over, at hun ofte gik rundt og prikkede sig selv på panden. Jeg kunne berolige stuepædagogen og fortælle, at det bare var et fint tegn på, at Jessica havde taget rollen som sin egen talepædagog på sig.

Se også ”Muskler er konservative” (side 123).

Developmental language disorder

[DLD]

Din bedste talepædagog

Når jeg har arbejdet med et barn med tale-/sprogvanskeligheder nogle gange, har jeg en snak med barnet, hvor jeg spørger ham: »Hvem tror du, er din bedste talepædagog i hele verden?«

Barnets typiske svar er, at det er jeg eller barnets forældre eller en tidligere talepædagog i barnets børnehave/skole. »Nix!« siger jeg, »Jeg er din bedste hjælpetalepædagog sammen med mor og far (og eventuelle bedsteforældre + barnets støttepædagog, hvis han har sådan én).« Stor undren og vantro i barnets ansigt.

»Jeg og din mor og far kan kun vise dig og hjælpe dig med at huske, hvordan du kan gøre. Vi kan bare ikke gøre det alene. Den eneste, der er sammen med dig hele tiden, og som kan hjælpe dig med at huske de ting, som vi træner hér, det er jo dig selv. Så din bedste talepædagog i hele verden er faktisk dig selv!«

Det handler selvfølgelig om - og gerne ri-

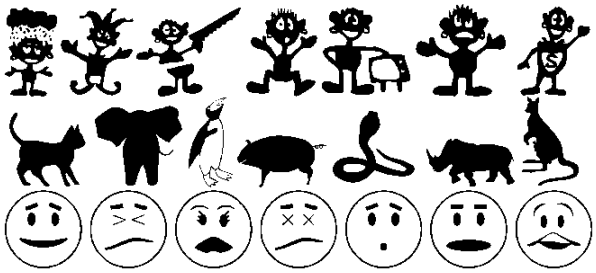
meligt tidligt i forløbet - at få det gjort klart for barnet, at han selv har den vigtigste rolle i det forestående logopædiske arbejde. Og når jeg har haft denne snak med børnene, plejer de fleste at være ret stolte af, at de også er talepædagoger.

Nicky på 5 år udtrykte det sådan her: »Jeg tan alt, te' tiger Ulla telv. Og hvit it' jeg tan, tå ta' jeg øve mig ...«

Den største fordel ved at udnævne barnet til chef-talepædagog er imidlertid, at alle fremskridt er barnets 'fortjeneste'!

Så når du efter en ferie eller interventionspause gensér barnet og kan høre, at der er sket en masse med hans sprog, kan du - uden at lyve - sige: »Hør lige efter, hvor god en talepædagog du er! Du har jo lært dig det *selv*!«

Se "Besked fra Jessicas hjerne ..." (lige ovenfor) og "Muskler er konservative" (side 123).



Dingbats

Dingbats er skrifttyper, der i stedet for tal og bogstaver har alskens tegn og billeder. Et godt link til myriader af dingbats er:

- dingbatpages.com

Også på følgende hjemmeside er der meget at komme efter:

- listemageren.dk

Ovenfor har jeg indsat nogle eksempler på dingbat-skrifttyper. Jeg har skrevet dingbat - bare for at være uopfindsom ...

Det, der er rigtigt smart med dingbats, er, at du kan få en masse billeder/ikoner/symboler, der ligner hinanden, og som du kan skrive ud i en stor skriftstørrelse og på den måde nemt lave dig fx et sæt kort til et spil eller lignende. En del af illustrationerne her i bogen er fra dingbat-skrifttyper.

Jeg plejer at lave en Paint-fil, hvor jeg skriver med dingbat-skrifttypen i størrelse 150 eller 200 og så kopierer 'billederne' ind i den fil, hvor jeg har brug for dem.

Du er modellen!

Et grundlæggende princip i din intervention bør være, at du aldrig ber barnet 'om at tage noget i munden, som du ikke selv har haft der først'. Eller: Når barnet skal sige noget, må du huske på, at det er dig, der er modellen - hvis barnet skal have en chance, må du vise ham præcis, hvad du er ude efter!

Een ting ad gangen

Når du træner, må du nøjes med at have fat i ét sprogligt aspekt ad gangen. Hvis du træner korrekt brug af personlige pronominer, må du se stort på barnets fonologiske fejl imens. Ros, hvis du hører, at barnet får sagt en 'svær lyd' rigtigt, og koncentrér dig så om dets pronomenbrug!

Dette princip kaldes også 'selektiv korrektion'. Se endvidere "Hvad laver du?" på side 116.

Evidensbaseret praksis

Også kendt som evidence based practice (EBP).

Logopæderne Egebjerg og Gram har skrevet en evidensbaseret vejledning til stammebehandling for unge og voksne {55}. I vejledningen beskriver de, hvad EBP kan bruges til, og hvad det består af:

»Evidensbaseret praksis (EBP) er den erfarne logopæds brug af de mest effektive midler, der er til rådighed, baseret på at logopæden holder sig orienteret om den nyeste forskningslitteratur og sammenholder den med egne erfaringer fra praksis. Evidensbaseret praksis stammer oprindeligt fra sundhedssektoren, men har siden bredt sig og påvirker nu arbejdsmetoder inden for en lang række felter, fx socialforskning og psykologi. Også inden for det logopædiske område er der på internationalt plan stor interesse for denne arbejdsramme. I forhold til stammebehandling kan det at arbejde evidensbaseret formuleres gennem følgende spørgsmål:

1 Har den behandling, jeg typisk anvender, den ønskede effekt?
2 Kunne en anden behandling have en ligeså god eller bedre effekt?
3 Hvad findes der af litteratur og forskning om evidens vedrørende de metoder, jeg overvejer at benytte?
4 Passer behandlingen til denne person?
5 Hvilke ønsker og behov har personen?

For at kunne arbejde evidensbaseret må man holde sig orienteret ved kontinuerligt at opsøge viden gennem fx:

- Læsning af international faglitteratur
- Efteruddannelse og engagement i fagets udvikling
- Udvikling af egen praksis ved at sætte sig ind i, eftergøre og evaluere metoder fra andres praksis
- Forskning, især interventionsforskning, der undersøger om og på hvilke områder, forskellige metoder har en effekt.

Stammebehandling som faglig disciplin vil i stigende grad være afhængig af, om det faglige miljø er i stand til både at udvikle sig og dokumentere behandlingens effekt. Realiteterne er, at vi inden for logopædisk stammebehandling på næsten alle områder befinder os på det laveste evidensniveau, dvs. vores praksis hviler primært på ekspertvurderinger og konsensus, lærebøger og evidens fra casestudier.

Der er derfor behov for en opkvalificering af området. En god begyndelse ville være, at man på de enkelte arbejdssteder laver aftaler omkring:

- Systematisk brug af undersøgelses- og vurderingsmaterialer før og efter afgrænsede behandlingsforløb
- Analyse og evaluering af indsamlede data til brug for retrospektive undersøgelser af behandlingsforløb
- Anvendelse af ovennævnte indsamlede data til opfyldelse af dokumentationskrav

Dermed vil man løfte niveauet et trin op i evidenshierarkiet.

Indsamling af dokumentation som en rutinemæssig del af det logopædiske arbejde vil også gøre det lettere at indføre standardiserede procedurer og give mulighed for en bred vifte af udviklingsprojekter inden for stammeområdet.

Afslutningsvis skal det understreges, at evidensbegrebet af mange fagområder uden for det sundheds- og naturvidenskabelige fagområde er blevet problematiseret, idet det ikke er alle elementer af fx rådgivning, vejledning, intervention, behandling etc., der umiddelbart kan måles og vurderes.«

Evidensniveauer

Fra {145}: »It is vital to recognise that the grade [of evidence] does not relate to the importance of the recommendation but to the methodological strength of the supporting evidence (...).«

Levels of evidence

Level	Type of evidence
Ia	Evidence obtained from meta-analysis of randomised controlled trials
Ib	Evidence obtained from at least one randomised controlled trial
IIa	Evidence obtained from at least one well-designed controlled trial without randomisation
IIb	Evidence obtained from at least one other type of well-designed quasi-experimental study
III	Evidence obtained from well-designed non-experimental descriptive studies, such as comparative studies, correlation studies and case-control studies
IV	Evidence obtained from expert committee reports or opinions and/or clinical experience of respected authorities

Inden for dansk børnelogopædi har vi kun evidens på niveau IV - for vi har stadig ingen effektivitetsstudier. Vi har kun enkelte artikler og A-G Dahms' *Fonologi i børnehøjde* {48} (som jeg vil betegne som 'en anerkendt autoritets kliniske erfaring'), så vi er stadig nødt til at læne os op ad udenlandsk forskning, hvis vi vil gøre os håb om, at der faktisk er evidens for det, vi laver.

Forældreinvolvering 1

Al forskning viser, at børnelogopædisk inter-

vention blir mere effektiv, hvis vi involverer forældrene aktivt. Hvordan det så kan gøres, er det store spørgsmål. På ASHAs blog har jeg fundet en 'opskrift' i 6 trin (bit.ly/1BGB7IT).

1 *Forskellige teknikker*: Afprøv forskellige teknikker med barnet for at finde ud af, hvad der virker for ham/hende.
2 *Forklar rationalet*: Når du har fundet en effektiv teknik (husk, at det kan ændre sig undervejs i dit interventionsforløb, hvilken teknik der virker), forklarer du rationalet bag teknikken til forælderen.
3 *Demonstrér teknikken*: Umiddelbart efter forklaringen viser du, hvordan teknikken skal udføres. På den måde viser du forælderen, at og hvordan teknikken virker, så den gir mening også for ham/hende.
4 *Forælderens tur*: Giv forælderen rigeligt med muligheder for at afprøve teknikken, inden han/hun skal bruge den på egen hånd derhjemme.
5 *Giv feedback*: At få feedback er en nødvendig del af ethvert træningsforløb. Når du gir feedback, får forælderen et godt indblik i sin brug af teknikken. Og du kan give ham/ hende ideer til at variere eller udvikle teknikken yderligere.
6 *Followup*: Husk at følge op på, hvordan det går med træningen derhjemme. Er det nemt at bruge teknikken? Gør barnet de ønskede fremskridt? Skal teknikken finpudses? Eller udskiftes med en anden?

Førskoleopgaver 1

Stort set alle de børnehavebørn, som jeg har i intervention, får lektier med hjem i form af førskoleopgaver. Børnene er rigtigt stolte over at lave 'skolearbejde', som de kan vise frem næste lektion. At give børnene lektier for fungerer som en reminder til forældrene om, at arbejde med sproglige vanskeligheder er et kontinuérligt og hyggeligt (sam)arbejde.

Ofte har børnene specifikke ønsker om, hvad opgaverne skal gå ud på (fx at klippe noget ud, at tælle, at farve), og så finder jeg selvfølgelig sådanne opgaver til dem, hvis jeg har nogle på lager. Jeg har altid selv et klart defineret formål med børnenes opgaver (fx at træne visuel opmærksomhed, at træne mængdeforståelse, at automatisere rimefærdigheder).

De fleste førskoleopgaver kan du med fordel bruge i dit læseforberedende arbejde - se punktet om "Læseparathed" på siderne 192-193.

Jeg bilder mig ind, at det blir nemmere for børnene at komme i børnehaveklasse og lave børnehaveklassearbejde, når de har øvet sig jævnligt inden skolestart. Og det er nemmere for forældrene at følge med i, hvad børnene mestrer mht. skolerelaterede færdigheder, når de sidder og hjælper dem med 'lektierne'.

Jeg har efterhånden fået samlet mig et anseligt lager af opgaver, som jeg har inddelt i typer - så slipper jeg for at lede alt for meget, når jeg skal finde en relevant opgave. Langt de fleste førskoleopgaver involverer brugen af et skriveredskab, så helt automatisk får børnene trænet skrivegreb, øje-/håndkoordination og koncentration, når de løser en opgave.

Derudover træner hver type:

Dele og helheder

- *Hvad er det her sat sammen af?* - En typisk opgave består af detaljer fra flere ting, der er sat sammen til en ikke-eksisterende ting. Opgaven træner således at kunne identificere en helhed ved kun at se en detalje derfra.
- *Hvilken helhed passer det her til?* - En opgave består typisk af flere detaljer, der skal kobles med helheder (visere og ur, lommer og bukser, haler og dyr). Barnet får igen øvet at identificere detaljer og helheder.
- *Hvilke dele skal sættes sammen til en helhed?* - En typisk opgave består af helheder, der er klippet over i 2 eller flere dele, der skal sættes sammen. Barnet får trænet identifikation af helheders dele.

Farverier

- *Farvelæg* - En klassisk opgave, der helt isoleret træner skrivegreb, øje/håndkoordination, koncentration og visuel opmærksomhed. Det gælder om at have farvelægningsopgaver på lager, der appellerer til både

drenge og piger.
- *Farvelæg felterne* - Opgaven består typisk af en tegning, der er blevet opdelt i felter, hvoraf kun nogle få skal farvelægges, så man kan se, hvad tegningen forestiller. Igen er det den visuelle opmærksomhed, der trænes.
- *Farvelæg efter en kode* - Igen er tegningen opdelt i felter, der skal farves. I hvert felt er der et symbol, et tal, et bogstav osv., der viser, hvilken farve feltet skal have. Visuel opmærksomhed og hukommelse for koden trænes her. Du kan gøre opgaven nemmere ved at farvelægge koden for barnet.

Fonemopgaver
- *Hvad begynder/slutter med ...?* - Opgaven består typisk af en række billeder, hvoraf barnet skal finde dem, der begynder/slutter med et givent fonem. Det, du har fat i her, er ordenes fonologiske repræsentationer og barnets fonologiske opmærksomhed.
- *Hvad indeholder ...?* - Som opgaverne ovenfor bortset fra, at ordene har det efterspurgte fonem i medial position. Disse opgaver er som regel sværere, fordi det er nemmere at identificere fonemer initialt og finalt i ordene. Vær også opmærksom på, at en del af disse opgaver går mere på bogstav end på fonem!

Fonologisk opmærksomhed
- *Hvad rimer?* - Ofte billedpar, der skal sættes sammen, så de rimer. Træner fonologisk opmærksomhed på ordenes coda[40], fonologisk repræsentation og auditiv hukommelse. Det, som er svært her, er at adskille ordenes form fra deres betydning.
- *Hvor mange stavelser?* - Ofte er der billeder og tallene fra 1 til 4 eller 5. Barnet skal afgøre, hvor mange stavelser, der er i hvert ord, og markere tallet. Her har du fat i ordenes fonologiske repræsentationer; har barnet helt styr på udtalen?
- *Sammensatte ord* - Billedpar med rodmorfemer, der skal sættes sammen til komposita. Træner opmærksomhed på ords betydning.
- *Homonymer* - Billeder, der skal parres efter betydning. Igen trænes opmærksomhed på ords betydning.

Former
- *Hvilken slags form?* - Typisk opgaver, hvor barnet skal finde eller skelne mellem trekanter, cirkler, etc.; det, der trænes her, er den visuelle opmærksomhed og opmærksomheden på små visuelle forskelle. Denne færdighed er vigtig at optræne, inden barnet skal i gang med at læse og skrive, fordi de fleste tal og bogstaver består af forskellige former, som kan kombineres på forskellige måder og således betyde noget forskelligt.[41]
- *Hvor er de samme former?* - Igen er det opgaver, hvor barnet skal finde fx trekanter, stjerner. Træner det samme som de opgaver, hvor barnet skal finde forskellige former, bortset fra, at der er et sammenligningselement i også.

Følelser
- *Hvordan har de det?* - Disse opgaver går typisk ud på at aflæse ansigter, ansigtsudtryk og situationer. Ofte skal barnet matche situation med ansigtsudtryk - eller i virkeligheden med den følelse, man har, når der sker det ene eller det andet - så det, der trænes, er opmærksomhed på små visuelle forskelle (vender munden op eller ned? er øjenbrynene oppe eller nede? hvor kigger barnet hen?) og især kombinationen af dem.
- *Hvordan har du det, når ...?* - For slet ikke tale om reflektionen over, hvordan en given situation påvirker én selv.

Hvorfor? Fordi!
- *Hvorfor sker der ...?* - Disse opgaver har typisk et situationsbillede, som barnet skal gøre rede for. Eller der er et situationsbillede og nogle billeder, der forestiller, hvad der ku være sket før, eller hvad der kunne ske efter. Barnets opgave er at finde ud af at beskrive, hvad der sker på billedet, og/eller at finde ud af de handlinger, der kommer før eller efter som årsag til eller virkning af det første situationsbillede. Så det,

[40] Se på side 22 under punktet om 'Autonom beskrivelse' på stavelsesniveau.

[41] Se eksempler på side 13 under punktet 'Bogstavnavne'.

du har fat i her, er rækkefølgeord og ord, der handler om årsag, virkning, konsekvens.
- *Hvad ku man gøre i stedet for ...?* - Samme slags opgaver som ovenfor blot med den tilføjelse, at der ofte er flere alternativer at vælge imellem. Det, du kan bruge disse opgaver til, er en snak om, at man har forskellige valgmuligheder - så selvfølgelig har du også mulighed for at træne ord som "selvom ...", "fordi ...", "for (ikke) at ...", "i stedet for ...".

Ikoner
- *Hvad betyder ikonet?* - Kan være opgaver med fx trafikskilte eller pictogrammer kombineret med situationsbilleder eller tegninger. Det, du træner, er barnets kobling af handling/situation og symbol. Dvs. afkodning af, hvad der er det vigtige i tegningen.

Kategorier
- *Hvilke ting kan/er/har ...?* - Opgaver af typen "hvem spiser hvad?", "hvem bor hvor?", "hvem er mor til hvem?". Det, du træner, er barnets viden om begreberne/ordene - dvs. deres konnotationer.
- *Hvilke ting hører sammen?* - Typisk opgaver med en masse ting, der (2 og 2 eller 3 og 3) bruges sammen / hører til samme kategori. Igen træning af konnotationer.
- *Hvilken ting hører ikke sammen med de andre?* - Disse opgaver består af 3 eller flere ting, hvoraf alle på nær én tilhører samme kategori eller samme semantiske sammenhæng. Opgaven består i at finde den ene (= the odd one out), der ikke tilhører kategorien. Det, du træner her, er kendskab til kategorier og især, hvilke egenskaber de ord/genstande har, som (ikke) hører til kategorierne.
- *Hvilke ting er modsætninger?* - Typisk består disse opgaver af en masse ting, der skal matches med deres modsætninger. Det, du primært træner her, er adjektiver.
- *Overbegreber og underbegreber* - Opgaver med en masse ting, der skal sorteres i fx 2 eller 3 kategorier. Det, du træner her, er kategorier og sammenligning af ord og begreber.

Labyrinter
- *Labyrinter* - I disse opgaver skal barnet finde vej fra A til B, så det, der trænes her, er det visuelle overblik og blikket for de små visuelle detaljer.

Præpositioner
- *Præpositioner* - Disse opgaver kan bestå af ting, dyr, mennesker, der befinder sig foran, bag ved, under etc. noget andet. Igen er det det visuelle overblik, der trænes, og så selvfølgelig selve præpositionerne.

Rækkefølge
- *I hvilken rækkefølge skal billederne være?* - Disse opgaver består af 2 eller flere billeder, der skal ordnes i kronologisk rækkefølge. Årsag og virkning/konsekvens, kronologi, udvikling er de aspekter, du kan træne og anskueliggøre med rækkefølge-opgaver. Du kan også træne de ord, der bruges til at vise fx kronologi og årsag/virkning/kronologi: "så ... og så ...", "derefter ...", "derfor ...", "for (ikke) at ..."
- *Hvad sker der bagefter?* - Typisk er der tale om opgaver med situationsbilleder og flere alternative 'løsninger', som barnet kan vælge imellem. Som ovenfor er det ord, der bruges til at beskrive kronologi, du kan træne. Desuden er disse opgaver gode til at få barnet til at fabulere og eksperimentere i tankerne. Og så kan du få fat i modalverberne vil og skal til at beskrive fremtid og har og er/var til at beskrive fortid.

Skriverier
- *Skriv tal/bogstaver* - Disse opgaver findes i flere 'grader': nogle med hjælp i form af prikker eller stiplede linjer, som barnet kan skrive ovenpå (= tracing), og andre uden denne stregføringshjælp. Begge typer af opgaver træner automatisering af de håndbevægelser, der skal til for at skrive de enkelte tal og bogstaver. Du kan med fordel bede barnet om selv at vurdere, hvilket tal/bogstav på hver linje/side, der er blevet flottest.
- *Tegnemønstre* - Disse opgaver består fx af stiplede linjer, der forestiller bølger, zigzagstreger, cirkler og linjer i alle retninger. Barnet skal tegne oven på stregerne og får derved trænet de håndbevægelser, der skal

bruges til de forskellige mønstre/stregtyper.

Skørt

- *Hvad er forkert?* - Disse opgaver kan enten være ting, der er sat forkert sammen, eller situationsbilleder med detaljer, der ikke passer ind i sammenhængen. I begge tilfælde træner du barnets opmærksomhed på den omgivende verden - hvordan skal det rigtigt være?

Størrelser

- *Stor/lille, størst/mindst, lang/kort, høj/lav, lang/kort, smal/bred* - Disse opgaver har typisk ting i forskellige størrelser, hvor barnet skal vurdere, hvilke der er hhv. de største/mindste. Det kan både være ting af samme slags, hvor det er den fysiske størrelse i opgaven, der skal vurderes, og det kan være ting, der er tegnet som lige store, og som i virkeligheden har forskellig størrelse. I begge tilfælde handler det om bedømning af fysiske karakteristika. Det, du kan træne her, er - udover størrelsesadjektiverne - barnets viden om verden.

Tal og mængder

- *Hvor er der flest/færrest?* - I disse opgaver er der ofte 2 mængder af ting, hvor barnet skal vurdere, hvor der er flest eller færrest. Træningen består her i at vurdere mængder (hvis der er så mange ting, at det kan være svært at tælle dem) eller i at tælle. Så du træner også både mængdeforståelse og at tælle koordineret.
- *Hvor mange er der?* - Hér skal barnet tælle og skrive det (an)tal, der passer til mængden. Så du får trænet både mængde-/cifferkorrespondence og automatisering af skrivebevægelser.
- *Lige mange/meget* - Her skal barnet matche mængder på fx 0 til 10 ting, så det, du får trænet, er at tælle koordineret og at huske, hvor mange barnet lige har talt til.
- *Hvilket tal kommer så?* - Opgaver med inkomplette talrækker, hvor barnet skal skrive de tal, der mangler. Træner sikkerhed i cifferrækkefølgen og automatisering i at skrive tal.
- *Match tal og mængde* - Typisk opgaver, hvor et ciffer skal matches med en given mængde. Opgaverne træner korttidshukommelse, koordineret tællen og ciffer-/mængdekorrespondencen.

Tegnerier

- *Prik-til-prik* - I disse opgaver er en del eller alle streger fjernet og erstattet af prikker, som barnet skal forbinde ved at følge en tal- eller bogstavrækkefølge. Opgaverne træner automatisering i cifferrækken/alfabetet, frihåndsstregtegning og visuelt overblik.
- *Tegn på stregerne* - I disse opgaver er en del eller alle streger erstattet af prikker eller stiplede linjer, som barnet skal tegne ovenpå. Opgaverne træner i høj grad øje-/håndkoordinationen.
- *Tegn det, der mangler* - Hér er der én udgave af en tegning, der er hel, og en masse andre udgaver, der alle mangler nogle detaljer, som barnet skal tegne, så alle tegningerne blir ens. Igen er det det visuelle overblik, der trænes - udover selvfølgelig selve det at tegne.
- *Tegn mellem stregerne* - Disse opgaver består typisk af nemme labyrinter, hvor barnet skal tegne mellem 2 streger uden at ramme dem undervejs. Stregerne kan være lige, så det er nemt at tegne imellem dem, eller de kan være buede og/eller skifte retning, så opgaven er sværere for barnet. Det, der trænes, er visuelt overblik og automatisering af håndbevægelser. Disse opgaver er nemmere end de opgaver, hvor barnet skal tegne oven på streger eller prikker.

Visuel skelnen

- *Find detaljer* - I disse opgaver skal barnet finde detaljer, der er gemt i en større tegning; herved trænes visuelt overblik og opmærksomhed på detaljer.
- *Hvilke er ens?* - Typisk opgaver med 3 eller flere udgaver af samme ting, hvor nogle har enkelte anderledes detaljer. Opgaven går så på at finde de udgaver, der er helt ens. Det, der trænes, er igen det visuelle overblik og opmærksomheden på detaljerne.
- *Hvilke forskelle er der?* - Typisk opgaver, hvor barnet skal finde et givent antal detal-

jer, der adskiller to tegninger. Visuelt overblik og detaljeopmærksomhed trænes.

- *Hvilke er forskellige?* - I disse opgaver er der 3 eller flere udgaver af samme ting, hvoraf nogle adskiller sig på små detaljer, som det gælder om at finde. Så i stedet for at finde de udgaver, der er ens, handler det her om at have visuelt overblik nok til at kunne finde de udgaver, der ikke er det.
- *Retning* - Igen opgaver med en masse ens ting. Nogle af dem vender samme vej, og nogle vender forskellige veje. Opgaven går ud på at finde de udgaver, der vender den samme vej. Udover visuelt overblik kan du her træne retningsord som "mod højre", "opad", "samme vej".
- *Silhouet* - I denne type af opgaver er der en række ting, hvor man kan se alle detaljer, og disse ting skal så matches med deres skygger eller silhouetter, hvor man kun kan se omridset. Visuelt overblik trænes her.
- *Spejlvendt* - I disse opgaver er der flere udgaver af de samme ting set fra 2 eller flere sider. Opgaven går ud på at matche de visuelt modsatte udgaver. Igen træner du visuelt overblik - og så har du god mulighed for at snakke om alskens retningsord.

Førskoleopgaver 2

Jeg kender desværre kun til 2 danske hjemmesider med førskoleopgaver - gratisskole.dk og printland.dk - til gengæld findes der masser af fx engelsk- og spansksprogede hjemmesider med opgaver, der er lige til at downloade og/eller printe ud. På bit.ly/JW4lsz kan du se en række gode hjemmesider med bl.a. førskoleopgaver.

Førskoleopgaver på Pinterest

Jeg har samlet en masse førskoleopgaver og illustrationer på Pinterest. Oversigterne kan du se på sprogkiosken.dk. Førskoleopgaverne ligger her: bit.ly/1R2cqUu ... og illustrationerne finder du her: bit.ly/1PBB2jM.

Den Gamle Skole

Den Gamle Skole på Fyn forhandler en masse gedigent, pædagogisk legetøj. De har et meget inspirerende katalog, som man kan se på skolens hjemmeside {73}.

Gør otitter nogen forskel?

Der har længe været en livlig debat mellem ØNH-læger om, hvorvidt det overhovedet kan betale sig at lægge dræn i hos børn med gentagne otitter.

J Lous {110} mener fx, at det ikke gør nogen forskel, om man behandler otitter hos småbørn med det samme eller ikke: »Trods omhyggelig, langvarig observation af børn med langvarig sekretorisk otit fandt man ingen forskelle mellem grupperne med tidlig og sen tubulering på de indlæringsmæssige test samt impressive og ekspressive sprogtest. Undersøgelsen udelukker naturligvis ikke, at en del børn kan have stort udbytte af indsættelse af trommehindedræn.«

MH Jakobsen {93} er af en ganske anden holdning: »Et nationalt kohortestudie fra New Zealand har påvist betydelige kognitive følger af langvarige inflammatoriske mellemørelidelser til helt op i slutningen af teenageårene (...). Specielt synes sygdom i de første par leveår at være en betydende faktor. (...) Når vi som otologer behandler voksne (bl.a. forældre) med sekretorisk otit, bliver forholdene sat i relief. Voksne "kræver" behandling i løbet af dage til få uger og ikke måneder, som vi i dag byder vores børn. Ud over propfornemmelse, tinnitus, svimmelhed og intermitterende smerter, oplever voksne ofte den hørenedsættelse, som sekretorisk otit medfører, som socialt og arbejdsmæssigt invaliderende. Det er vanskeligt at forestille sig, at det skulle forholde sig anderledes for børn.«

Og videre skriver han {94}: » (...) Lous (...) anfører (...), at det virkelig interessante og kontroversielle er, at man ikke har kunnet påvise effekt på den sproglige eller kognitive udvikling ved forsinket behandling med dræn (3-6 måneder kontra 6-9 måneder). Jeg vil imidlertid mene, at det virkelig interessante og kontroversielle er, at man betragter det som værende positivt at "forsinke" en effektiv behandling med beskedne sequelae, hvis primære indikation er trivselsproblemer, såsom øresmerter, søvnproblemer, kommunikationsvanskeligheder mm., og som vel at

Logopædisk værktøjskasse

mærke har ganske beskedne sequelae. Ved hvilken anden lidelse vil man finde det acceptabelt?«

Og hvad så med langtidsvirkningerne af sekretorisk mellemørebetændelse? A Asbjørnsen, der er psykolog ved Universitetet i Bergen skriver {9}: »Det er ingen holdepunkter for at mellomørebetennelse medfører lærevansker eller medfører vedvarende språkvansker eller varig forstyrrelse av språkutviklingen. Imidlertid er det vist (...) at mellomørebetennelse kan ha sammenheng med nedsatt evne til fokusert oppmerksomhet rettet mot noen språklyder og språklig kommunikasjon.«

Gør øvelse mester?

»It's not how much you practice but whether you are quick to fix your errors that leads to mastery.

A dutiful daily commitment to practice is not enough. Long hours of practice are not enough. And noodling around is *definitely* not enough. Deliberate practice requires effort and is not inherently enjoyable. The secret of deliberate practice? Relentlessly focusing on our weaknesses and inventing new ways to root them out. Results are carefully monitored, ideally with the help of a coach or teacher, and become grist for the next round of ruthless self-evaluation.«

{171}

Hare, egern eller ugle?

I et givent spil (fiskespil, terningspil) med opgaver, som kan laves på flere niveauer mht. sværhed, kan du operere med en graduering. Gradueringen kan du beskrive for barnet vha. 3 dyr fx

- **hare** - der kun bevæger sig på jorden og derfor kun kan klare de allernemmeste opgaver
- **egern** - der kan bevæge sig både på jorden og oppe i træet og derfor kan klare nogle lidt sværere opgaver
- **ugle** - der primært bevæger sig oppe i træet og derfor kan klare de sværeste opgaver

eller

- **snegl** - der bevæger sig langsomt og derfor kun kan klare de allernemmeste opgaver
- **skildpadde** - der også bevæger sig langsomt men godt kan klare opgaver, der er lidt sværere end allernemmest
- **hund** - der kan bevæge sig hurtigt og derfor kan klare de mellemsvære opgaver
- **zebra** - der kan bevæge sig meget hurtigt og derfor kan klare nogle af de ret svære opgaver
- **gepard** - der kan bevæge sig lynhurtigt og derfor kan klare de allersværeste opgaver

Opgaveniveauerne kan du fx lave som ...

- det nemmeste niveau med én konkret opgave, der skal huskes, gøres eller findes ... eller hvad I nu kan finde på: *find en bamse*
- et lidt sværere niveau med én konkret opgave eller 2 konkrete nemme opgaver: *find en lille bamse* eller *find en bamse og en bil*
- ...
- et meget svært niveau med mange elementer, der skal huskes, findes, gøres; måske med nægtelser eller indskudte sætninger: *Find en bamse og læg den under stolen* eller *læg 2 biler, der ikke er gule, på stolen* eller *find hvor er billedet med "hunden, der bider katten, har ingen pletter"*

Lav/køb dig en magnetfiskestang, en masse havdyr med magneter eller clips på, hvor du på bagsiden af hvert dyr skriver 5 opgaver (én for hver sværhedsgrad, som I arbejder med). Lav også et flot akvarium, hvori havdyrene bor. Fisk et dyr op og slå med en hjemmelavet terning med dyr på for at afgøre, hvilken opgave der skal udføres.

Eller brug en almindelig terning med tal på. Slår barnet en 6'er, må han selv vælge, hvilken opgave, han vil udføre. Alternativt kan du på forhånd have bestemt, at i dag laver vi udelukkende de letteste opgaver, alias 1'erne (harerne, sneglene) ...

Eller du kan skrive bare ét tal på bagsiden af hvert dyr, og så slår barnet med terningen for at finde ud af, hvilken opgave der skal løses.

Forslag til graduering:

1 Find en dukke
2 Find en lille dukke
3 Find en lille dukke i dukkehuset

4 Find en lille dukke i dukkehuset og læg den i sengen
5 Find en lille dukke i dukkehuset, læg den i sengen og giv den dyne på

Ved at variere og gradbøje dine opgaver kan du forholdsvist nemt observere, om barnet har impressive vanskeligheder, fordi opgaverne ikke har det store at gøre med barnets sædvanlige, daglige rutiner; og fordi du nemt kan se, hvor mange informationer barnet kan huske ad gangen.

Husk, at der er flere aspekter - udover de sproglige - der spiller ind, når det handler om at forstå:

- **Korttids- eller arbejdshukommelsen** - hvis det kniber med hukommelsen, hjælper det de fleste børn at få instruksen delt op i mindre bidder: »Hent en bil ...« (barnet henter bilen) »... og en hund« (barnet henter hunden).
- **Opmærksomhed og koncentration** - hvis barnet fx spørger: »Hvad var det nu?« umiddelbart efter, at han har hørt opgaven; eller adfærden kan vise manglende opmærksomhed.
- **Viden om verden** - barnet tager måske en 'lille' i stedet for en 'stor' eller en traktor i stedet for en bil, eller måske udfører han en forkert handling.
- **Perseverationer** - nogle børn gør den samme handling igen og igen, når de først har fået ros for den: Første instruks kan være at lægge noget i en kasse; anden instruks kan gå ud på at vise en ting - igen lægger barnet tingen i kassen, for det fik han jo ros for lige før! (så det må være det, hun vil ha' mig til ...).

I *Tværfaglige observationer af dysfatiske småbørn* {57} kan du se mere om graduering af opgaver og observationer af de enkelte intelligenser. Det samme kan du hos T Armstrong {8}.

Det interessante er at hitte ud af, hvilken hjælp, der hjælper! Se "At teste 1" på side 40.

Hellere LEO end MAS!

Når du skal vejlede forældre og pædagoger, kan du bruge huskeremsen om LEO og MAS. Arbejdet med barnet (sprogstimulering, træning etc.) skal hellere være LEO ...

- **L**idt
- **E**nkelt
- **O**fte

... end MAS ...

- **M**eget
- **A**vanceret
- **S**jældent

'Hestebørn'

Når jeg skal fortælle voksne om sprogudvikling og -stimulering sørger jeg altid for at provokere en smule undervejs. Én af mine yndlingsprovokationer er følgende påstand: »Mange børn ville have det bedre som heste ...!«

Der er rigtigt mange voksne, der har heste, som de går op i med liv og sjæl. Forestil dig nu, hvad der sker, hvis du har fået en ny hest, og du gerne vil have den til at kunne springe over forhindringer. Hvad gør du så? Går du ned på den lokale rideskole hver torsdag mellem 16 og 17 og beder beridderen om at lære den at springe?

Næ. Du skynder dig hjem fra arbejde og glæder dig hele vejen hjem. Du strigler og hygger og småsnakker og kæler. Du sørger for at give det allerbedste foder. Du rider selv på hesten og springer alt det, som I kan komme til. Og du glæder dig over selv de allermindste fremskridt.

Når du nu har det sådan her med din hest, hvorfor i alverden er det så talepædagogen/ stuepædagogen/logopæden, der skal lære dit barn at kommunikere?

Hvad laver du?

Uanset, hvad du udsætter et tale-/sprogbarn for i din intervention, skal du vide, nøjagtigt hvad du vil (opnå) med det!

- træner du noget?
- tjekker du noget?
- er det hygge?

Hvis du har helt styr på, hvad du 'har gang i', er det lettere for dig at evaluere og justere din intervention og dermed også dit valg af aktiviteter: Fik du det ud af det, som du hav-

Logopædisk værktøjskasse

de tænkt? Hvor gik det godt, og hvor kiksede det? Hvad skal der arbejdes videre med?

Den samme aktivitet kan godt bruges til alle 3 ting på én gang: Fx kan du spille et spil, som du ved, barnet er rigtigt glad for (hygge); I kan arbejde med tal (træning), og du kan undervejs være opmærksom på, om et givent fonem er ved at være på plads (tjek).

Se også "Een ting ad gangen" ovenfor.

Endelig er det godt, hvis du på nogen måde kan tage højde for barnets foretrukne (eller mest effektive) indlæringskanal. Er det et meget motorisk barn, kan det anbefales, at du gør din intervention så kropslig som muligt - eller i hvert fald veksler mellem stillesiddende og ikke-stillesiddende aktiviteter. Er det en meget sangglad unge, gør en sang eller et rim som regel stor lykke.

Under alle omstændigheder må du gerne være mere ambitiøs end én af mine egne gamle undervisere, der som argument for sit udvalg af undervisningsaktiviteter hævdede, »at de i hvert fald ikke gjorde nogen skade ...«!

Intelligenser à la Gardner m.fl.

Læs {95}, hvor IA Jensen påviser, at H Gardners teori om modulopdelte intelligenser ikke holder vand! Som pædagogisk princip er teorien dog i høj grad gangbar ...

Man kan dele de 7 intelligenser (eller kompetencer) op i 3 hovedgrupper:

- De praktiske intelligenser = den musiske, den kropsligt-kinæstetiske og den visuo-spatiale
- De akademiske intelligenser = den sproglige og den logisk-matematiske
- De emotionelle intelligenser = den inter- og den intrapersonelle

Ved nyindlæring vil mange intelligenser arbejde sammen. Typisk vil man bruge sine stærke intelligenser. Hvis opgaven lægger op til at bruge én intelligens, man ikke er så stærk i, vælger man helt automatisk 'omvejsstrategier' i stedet.

Og hvis ikke det nyligt indlærte er gået vía mindst en af de praktiske intelligenser - sidder den nye viden ikke særligt godt fast.

Samarbejdet mellem intelligenserne kan ske på 2 niveauer:

- **Metakognitivt**: Bevidst opmærksomhed på én ting ad gangen
- **Emotionelt + rytmisk**:[42] Automatiseret opmærksomhed, der samordner flere input

Opmærksomhedskapaciteten er begrænset, så hvis barnet skal bruge energi på alt for mange svære ting, daler dets opmærksomhed på det, som DU synes, er opgaven.

Derfor er det vigtigt, at du bruger tid på at afdække barnets stærke og svage sider, så du kan skrue interventionsaktiviteter sammen, der så vidt muligt kun indeholder én ny (svær) ting. Eller som kun 'træner' én ting ad gangen.

Ved planlægning af sin intervention vil man som oftest tage udgangspunkt i sin egen intelligensprofil (jeg gør det, jeg er bedst til), der jo ikke nødvendigvis er den samme som barnets ditto!

I {8} kan du tjekke dig selv, så du kan se din egen og (med forældrenes hjælp) barnets intelligensprofil - i hvert fald sådan cirka.

Hér kommer et par af underpunkterne til hver kompetence/intelligens:

den musiske kompetence:
- er glad for musik og for at synge
- har let ved at imitere lyde

den kropsligt-kinæstetiske kompetence:
- er glad for fysisk udfoldelse
- er glad for at skille ting ad og samle dem igen

den visuo-spatiale kompetence:
- er glad for puslespil og memory
- tænker og husker i billeder

den sproglige kompetence:
- er glad for at lege med sproget
- er god til at argumentere

den logisk-matematiske kompetence:
- kan lide at tælle ting og arbejde med tal
- foretrækker orden omkring sig

[42] Der er en forudsigelighed i alle intelligenser, der gør, at man ikke behøver bruge bevidst opmærksomhedskapacitet på at gætte alt for meget. Det hjælper på automatiseringen og derved også på opmærksomhedsfokus.

den interpersonelle kompetence:
- har veludviklet situationsfornemmelse
- er god til at fastholde kontakter til andre

den intrapersonelle kompetence:
- er god til at forstå og styre egen adfærd
- drømmer og fantaserer meget

Intervention ≠ undervisning

Mine svenske kollegaer driller mig jævnligt, når jeg taler om mit undervisningsarbejde som logopæd - »Du FÅR inte kalla det för undervisning!« siger de. Selv kalder de det, de gør, for terapi, (re)habilitering eller behandling - og det kan godt lyde lidt sært og medicinskt i mine danske ører. Vores arbejde reguleres jo af folkeskoleloven, der taler om undervisning, og vores kollegaer kalder det, som vi laver, for undervisning.

Jeg vil dog alligevel slå et lille slag for, at vi bruger termen 'undervisning' med varsomhed:

»Intervention innebär de åtgärder som görs för att på olika sätt hjälpa barn med språkstörning. Termen används i den internationelle litteraturen och är betydligt vidare än termerna träning, behandling eller terapi.

(...) Både klinisk erfarenhet och forskningsresultat tyder på att barn med olika slag av språkstörning behöver något utöver den språkstimulans som barn vanligtvis får.

Intervention innebär att den språkliga stimulansen är specifikt riktat till det individuella barnets språkliga utvecklingsnivå och allmänna utvecklingsnivå, personlighet, intressen och motivation. Det betyder att termen undervisning inte är liktydig med intervention, eftersom undervisning i allmänhet riktas til grupper av barn och anpassas till gruppens åldersnivå.

(...) intervention riktar sig till barn, som behöver något utöver vanlig undervisning.«

{126}

Jeg foretrækker termen 'træning', eftersom man godt kan blive både undervist og behandlet uden at skulle foretage sig noget som helst aktivt. Hvis man blir trænet, er man nødt til at bidrage til processen. Og jeg vil hævde, at hvis man har brug for forbedring af sit sprog, er man nødt til selv at arbejde med i (trænings)processen. Så for at understrege, at logopædisk intervention indebærer et nødvendigt element af involvering fra barnets side, kalder jeg selv undervisning for træning.

Interventionsformål

Følgende er et citat fra M Mamens fremragende bog *Forkælede børn* {114}:

»... formålet med at undervise er at viderebringe viden eller færdigheder fra én person til en anden, så individet kan fungere selvstændigt. Undervisning er (...) en proces, der begynder med, at vi gør noget for den anden person, og ender med, at denne gør det selv - med mange mellemtrin på vejen:

- **gøre** - påtage sig ansvar for opgaven med barnet som passiv deltager eller iagttager
- **lede** - fortælle barnet, hvad han skal gøre, og sikre sig, at han gør det
- **undervise** - forklare, demonstrere, eksemplificere og sikre sig, at der finder læring sted
- **hjælpe** - stille forslag, spørge, støtte og opmuntre barnet til at påtage sig ansvar
- **supervisere** - overvåge, iagttage, evaluere og om nødvendigt videreudvikle færdigheder
- **uddelegere** - give barnet ansvar, samtidig med at man har ansvar for uddelegeringen
- **give slip** - træde helt ud af processen.

Mange af os (...) er tilbøjelige til at hænge fast i de tidlige stadier af undervisningsprocessen og ender med at gøre ting for barnet, som han udmærket er i stand til at gøre selv.«

Lad barnet rette på dig

Det er nemmere at forholde sig til andres fejl end til sine egne, så inden du giver dig i kast med barnets fejl, kan du spejle barnet og tale, som han gør - og aftale, at han skal 'fange dig', når du siger forkert. På den måde anerkender du barnets viden om sit eget sprog, uden at du behøver at korrekse ham eller være bedrevidende.

Og du kan tjekke, om det, I har trænet, er noget, som barnet mestrer. Har I arbejdet

med de personlige pronominer fx, kan du sige forkert med vilje (»ham driller hende«) og se, om barnet protesterer - hvis ikke, kan du være ret sikkert på, at barnet ikke helt mestrer pronominerne endnu.

Endelig er det intet som et godt grin til at afvæbne alvoren og (selv)højtideligheden (alias forklædt sårbarhed!), som nogle børn med især fonetiske vanskeligheder lægger for dagen, når man begynder at arbejde med deres 'svære lyde'. Hvis du som voksen viser, at det er OK at grine af sig selv, når man lyder lidt skør, er det (forhåbentlig) lidt lettere for barnet at gøre det samme.

Late talkers

Se "Risikobørn og tidlig indsats" på side 125 og læs *To skal der til* {138}.

»Late talkers are children

- between the ages of 18 to 20 months who have fewer than 10 words
- children between the ages of 21 to 24 months who have fewer than 25 words
- and children between the ages of 24 and 30 months who are using fewer than 50 words and are not combining words.

Children who are late talkers do not exhibit atypical difficulties with comprehension, play, motor or cognitive/learning skills.«

{88}

På samme måde beskriver C Bowen {154} en tommelfingerregel om, at hvis et barn på 24 måneder har færre end 50 ord i sit aktive ordforråd, kan han betegnes som en 'sen starter'. Almindeligvis begynder børn at sætte ordene sammen til 2-ordssætninger, når der er mellem 30 og 50 ord i ordforrådet; og lige når disse 2-ordssætninger begynder at komme, er der også ofte en ordspurt - dvs. at barnets ordforråd vokser meget hurtigt.

Hun har følgende fremgangsmåde i sin vejledning til forældre til 'sene startere' (vel at mærke børn, der har masser af pragmatik!):

Ekspressivt

- Fjern tale- og præstationspresset fra barnet!
- Opfordr forældrene til at lave en 'positivliste' over alle de ord, lyde, meningsfuld gestik (fx vinken eller hovedrysten) og formelle tegn, som barnet mestrer. Denne liste bør opdateres med jævne mellemrum (på logopædens initiativ), så fremskridt ses med det samme!
- Det er vigtigt at understrege overfor forældrene, at forkert udtale er forventelig, når barnet er 3 år, så ord der endnu ikke udtales helt korrekt, kan fint komme med på positivlisten.
- Følg barnets lederskab[43] - i den forstand, at hvis han er optaget af en bold, så snakker den voksne med barnet om bolde(n); hvis barnet leger med sand, så snakker I om sand. Det, barnet er beskæftiget med, er han også interesseret i.
- Få familien til at lave barnets billedbog med billeder af ord (ting og handlinger), som barnet siger eller laver tegn for, plus billeder af familien og yndlingslegetøjet. På billederne af familiemedlemmerne er det godt, hvis personerne gør noget (far sover, mor svømmer fx). Hér er et digitalkamera genialt!!
- Gør aktiviteterne så hverdagsaktige som muligt.
- Lav en 'tingkasse' med alle de ting, som barnet kan benævne, og leg turtagningslege med tingene - på den måde får man 'mere af det samme' på en sjov måde, og barnet får hørt ordene så mange gange, at de i høj grad blir automatiserede.
- Opfordr familien til at fokusere på det, som barnet allerede kan sige og udtrykke. Sigtet for dem skal være at hjælpe barnet til at bruge det, han kan, mere; snarere end at fokusere på at tilføje nye ord eller længere sætninger. Der sker nemlig ofte det paradoksale, at man sætter fart i den spontane ordforrådsudvikling, når man fokuserer på 'mere af det samme'.
- Opfordr familien til at hygge sig med barnet og hans billedbog, og vis dem, hvordan de hver især kan omformulere, forstærke og understøtte det, som barnet siger om billederne. Desuden er det godt at huske på, at der selvfølgelig skal nye billeder i,

[43] At følge barnets lederskab er også et princip indenfor Marte Meo- og Hanen-metoderne.

når barnet kan nye ord!

- Opfordr forældrene til at lege turtagningslege med barnet, når som helst de kan komme til det.
- Pres ikke barnet til nye ord eller sætninger. Spørg ham ikke: »kan du sige ...?«
- Sigt efter, at forældrene bruger ½ time om dagen sammen med barnet, hvor de bare leger, ser på billeder eller i bøger, snakker og nyder hinandens selskab.
- Vis forældrene, hvordan de kan forstærke barnets tale ved at gentage det, som barnet siger, med glad stemme.

Impressivt

- Vis forældrene, hvordan de kan ekspandere det, barnet siger, uden at bede ham om at gentage tilbage:

  barn: »bold«
  voksen: »ja, en bold«
  barn: »bold« (med glæde i stemmen)
  voksen: »kast bolden!«

- Opfordr til delt opmærksomhed.
- Brug tingene i barnets tingkasse og en masse beholdere til at lege 'i' og 'på'-lege med: »sæt dukken på kassen«, »læg bamsen i sengen« ...
- Vis forældrene, hvordan de kan få barnet til at 'svare', når de læser bog. Sig fx »hvor er der en kanin?«, »vis mig døren«, »hvilken én er gul?«. Hér er det vigtigt, at de ikke presser barnet til at svare verbalt.
- Mind forældrene om, at det er vigtigt, at de svarer adækvat på barnets ord så ofte som muligt, så han får en ide om, hvad (sam)tale går ud på. Ligeledes er det vigtigt at rose barnets verbale aktiviteter, det være sig impressive eller ekspressive: »Dygtig unge, du sagde bold. Bold. Bold. Du sagde bold, så flot!« »Du er bare så god. Jeg bad dig om at vise mig den røde kasse, og du vidste lige, hvilken én det var!«

C Bowen anbefaler følgende links til forældre med 'sene startere':

- firstwords.fsu.edu
- talkingpoint.org.uk
- vocaldevelopment.com
- weetalk.net

Den logopædiske skammel

Den europæiske samarbejdsorganisation for nationale logopædforeninger, CPLOL, har på sin generalforsamling i 2007 beskrevet de støttediscipliner i en logopæduddannelse, som foreningen mener er basale {137}. For at jeg selv kan holde rede på deldisciplinerne, når jeg skal formidle, hvad en logopæd bør have med sig fra sin uddannelse, har jeg opfundet metaforen "den logopædiske skammel".

CPLOL beskriver følgende 4 støttediscipliner:

Biomedical sciences

»Study in this area must include theoretical knowledge of: biological bases of language and speech; anatomy and physiology; physics of speech and acoustics; clinical medical sciences such as neurology, ENT, paediatrics, geriatrics, psychiatry, orthodontics, audiology, foniatrics, genetics and investigation techniques.«

Language sciences

»Study in this area must include linguistics (phonetics/ phonology, semantics, lexicon, morphology/syntax and pragmatics), psycholinguistics, neurolinguistics, sociolinguistics and multilingualism.«

Behavioural sciences

»The study of behavioural sciences must include the following disciplines: psychology (developmental, clinical, cognitive, and social), neuropsychology, education and sociology.«

Research skills

»Scientific research methodo-logy should be present throughout the programme of study. These skills must inclu-de the following theoretical aspects: research methodology and the application of quantitative and qualitative methodology; practical work in observation, data collection, transcription, measurement, analysis and application of new information and reporting. The students must have knowledge of the availability and use of treatment efficacy and effectiveness research and evidence based practices in

Logopædisk værktøjskasse

communication sciences and disorders. The students should be able to access information from national and international scientific publications.«

Disse 4 ben udgør det fundament, som logopædien bygger på og har brug for viden fra. Til at samle benene på skamlen skal der et femte område til:

Public Health
»The study of public health must include knowledge of prevention, communicative interactions, health and safety issues, (inter) national health system and organisation, and roles of other professionals.«

Skamlens sæde (alias det sæde på skamlen, som logopæden kan anbringe sin bagdel på, når hun skal 'logopædere') består af:

Speech and language pathology
»The study of speech and language pathology must include the following: developmental and acquired speech and language disorders including aphasia, motor speech disorders, voice disorders, fluency disorders, feeding-swallowing disorders, disorders of reading and writing, craniofacial malformations, learning disabilities, autistic spectrum disorders, emotional behavioural communication disorders, neurodegenerative disorders, augmentative and alternative communication and hearing impairment.«

Min påstand er, at det ikke kræver den store viden at udføre spredehaglslogopædi eller at stikke snuden i sporet og følge efter de andre. At vide præcist hvilke børn der har brug for hvad, hvornår (hvor længe) og hvordan, kræver, at logopæden har en solid logopædisk skammel at sidde på ...!

Og at du husker at inddrage alle 4 ben i alt, hvad du foretager dig med barnet:

Det er de kommunikative vanskeligheder, som du skal tage dig af (derfor skal du vide en hulens masse om almen og afvigende lingvistik, så du både kan gennemskue barnets eget, autonome sproglige system, og så du kan formidle det 'normale' sproglige system til ham). Kommunikation foretages med og i en krop (derfor har du brug for at vide en masse om 'kommunikationsprocessens medicinske aspekter'). Kommunikation foregår i et samspil med andre (derfor har du brug for at vide en masse om de psykologiske aspekter af kommunikationen, og du har brug for at vide noget om pædagogik og specialpædagogik for at kunne formidle relevant viden på relevante tidspunkter og måder til barnet og hans omgivelser). Interventionen skal helst være effektiv (derfor skal du vide en masse om research skills, så du kan vurdere, om en given test vil være relevant for din dataindsamling om barnet, om en given intervention vil være relevant og gavnlig for barnet (og så du efterfølgende kan evaluere, om du med din intervention rent faktisk nåede de opstillede interventionsmål), og så du på egen hånd kan læse dig til yderligere forskningsbaseret viden, som du enten ikke nåede at tilegne dig, eller som endnu ikke var tilgængelig, mens du var studerende).

Kort sagt: For at lave god solid *logopædi* har du brug for at have 4 gode, solide og anvendelige ben på din logopædiske skammel!

• Lydbroer

Legen med lydbroer (side 182), som børnene skal under, kan varieres i det uendelige. Den kan fx kombineres med "Skattejagt" (se side 289 og 297).

Hver bro har en kasse med billeder eller ting i. Man kan så kravle under broen og bede om en ting, der begynder med en bestemt lyd, rimer på noget bestemt, har en bestemt farve eller tilhører en bestemt kategori. Hér er det altså broen, der skal udføre opgaverne, og ikke så meget det barn, der kravler rundt imellem dem.

At lære af de andre børn

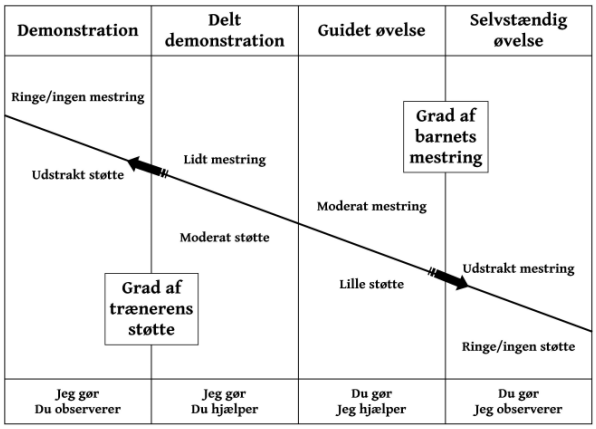
Børn har ofte stor glæde af det sociale samspil i indlæringssituationen, og det er almindeligt, at de lærer mere af de andre børn end af de voksne.

Skal man sige det lidt 'smart', kan man sige, at børn lærer masser af nyt fra voksne. Skal de lære at bruge det, er det bedst i et samspil med andre børn. Eller som Brostrøm engang har formuleret det: »Hvis 2 fireårige skal sprogstimulere hinanden, er det begræn-

set, hvad der sker ...«

Mestring

På http://eet.wikispaces.com/GRR fandt jeg en model over, hvordan du kan tænke på faserne i dit arbejde mht. kontrol over de targets, som du træner med barnet. Jeg har - efter bedste evner - fordansket den, så den ser således ud (se også APPENDIX side 337).



I modellen er der 4 faser:

- *Demonstration*: Allerførst i træningsforløbet er det i høj grad træneren (altså enten dig eller barnets forældre), der støtter, og barnet der endnu ikke - eller kun i ringe udstrækning - mestrer targets. I denne fase er det således den voksne, der udfører (demonstrerer) target, og barnet, der observerer.
- *Delt demonstration*: I denne fase begynder barnet så småt at mestre target. Den voksne udfører (måske forkert), og barnet hjælper - dvs. vurderer korrekthed og hjælper evt. på vej, hvis den voksne 'har brug for det'.
- *Guidet øvelse*: Barnet er ved at være ret ferm til at producere target korrekt; den voksne hjælper med at huske, hvis det glipper for barnet.
- *Selvstændig øvelse*: Barnet har helt styr på target og kan nu også bruge det spontant uden - eller kun med ringe - hjælp fra den voksne.

Motivation

»Divide the larger (longterm) goals into smaller (short-term) steps which are concrete and measurable, so that the child and caregivers can see the progress. This maintains their motivation for doing home follow-up/practice activities. If the steps are too longterm, the family may feel frustrated because they do not perceive the more subtle (but still meaningful) changes in the child's speech.«

{122}

Motorik og sprog

Da jeg blev uddannet på universitetet i årene 1987-1992, fik vi at vide, at der var nær sammenhæng mellem børns dårlige sprogudvikling og deres tilsvarende dårlige grovmotoriske kunnen. Hvordan det så ku hænge sammen med, at vi ofte trøstede os (og forældrene) med, at børnene med dårligt sprog havde brugt deres energi på at lære grovmotoriske færdigheder i stedet for at tilegne sig noget bedre sprog, var mig et mysterie.

I 2005 udgav fysioterapeuterne EB Jacobsen og L Wessel forskningsrapporten *Før ku' jeg ikke …* med undertitlen *Motoriske vanskeligheder hos småbørn med dysfasi* {92}. Rapporten var "et udviklingsprojekt bevilliget af Undervisnings- og Kulturforvaltningen i Københavns Amt. Rapporten indeholder en beskrivelse og undersøgelse af motoriske vanskeligheder hos småbørn med dysfasi. Den er en opsamling af viden og erfaringer fra arbejdet med småbørnene …"

I rapporten henvises til en norsk artikel, skrevet af bl.a. T Moser (forskningsleder på Learning Lab Denmark): "Forklaringen på at det i det pedagogiske praksisfeltet, til tross for manglende empirisk grunnlag, likevel finnes svært positive oppfatninger om motorikkens betydning for ikke-motoriske former for læring og utvikling, ligger til dels i en sammenblanding av korrelasjon og kausalitet. Sannsynligvis er det riktig at barn med dårlig motorikk ofte, det vil si oftere enn barn uten motoriske problemer, også har svakheter når det gjelder det kognitive området (…) og det språklige området (…). Men en slik observasjon bør ikke lede til konklusjonen at den ene faktoren (motorikk) automatisk er årsaken for andre faktorer (kognitive prosesser, språk)" {43} (s. 25).

I konklusionen i den danske rapport står

Logopædisk værktøjskasse

der, at der "… er ingen dokumentation for, at sprogfunktionen kan bedres ved at træne motorikken …". Jacobsen og Wessel kommer med en plausibel forklaring på det forhold, som Christiansen og Moser kalder "sammenblanding av korrelasjon og kausalitet", nemlig at "… en forbedring af det motoriske funktionsniveau giver barnet en bedre forudsætning for at kunne modtage undervisning. Forstået på den måde, at jo mindre opmærksomhed barnet skal bruge på sin motorik (f.eks. sidde på en stol, holde på en blyant), desto større overskud har barnet til at indgå i undervisningen"{32} (s. 28).

Som jeg læser det, er det altså IKKE sådan, at der er en direkte sammenhæng forstået på den måde, at barnet blir bedre til at tale ved fx at hoppe i trampolin. Det, der snarere sker, når barnet får styr på sin grovmotorik, er, at han får mere overskud til at koncentrere sig om sprogundervisningen. Og derfor kan det se ud som om, grovmotorisk træning har direkte indflydelse på barnets sproglige kunnen.

Så der er altså al mulig god grund til at arbejde med barnets motorik, men vi skal passe på med at bilde os ind, at det er dét, der afhjælper hans sproglige vanskeligheder.

Multisansning

Når barnet skal lære, lærer han mest, når han bruger flere sanser. De fleste mennesker kan huske ...

- 20% af det, de læser
- 30% af det, de hører
- 40% af det, de ser
- 50% af det, de siger
- 60% af det, de gør

Hvis man både, læser, hører, ser, siger og gør noget, der handler om det, der skal indlæres, husker man 90%.

{147}

Muskler er konservative ...

Min geniale kordirigent, DK Iversen, har dette trøste-'mantra', når stemmen ikke lige vil det, som sangeren havde tænkt sig: »Hjernen er hurtig. Ørerne er hurtige. Muskler er konservative«. Og hun plejer at tilføje: »Tænk det rigtigt, så kommer det rigtigt ud!«

Mantraet kan også fint bruges overfor børn med sproglige vanskeligheder! Jeg har ændret det til »Hjernen er hurtig (den lærer hurtigt, hvad der er rigtigt). Ørerne er hurtige (de genkender også hurtigt det, der lyder rigtigt). Muskler er langsomme (de gør helst bare, som de plejer at gøre)«.

Se "Besked fra Jessicas hjerne ..." på side 107.

Myten om 'det hele barn'

Da jeg var i praktik som logopæd i starten af 1990'-erne hørte jeg ofte mine praktiklærere snakke om, hvor vigtigt det er at se på 'det hele barn', og at det derfor er uheldigt at fokusere for meget på enkelte funktionsområder hos barnet.

Problemet er bare, at hvis jeg som logopæd hele tiden skal arbejde holistisk og tage højde for alt og alle aspekter hos 'det hele barn',[44] risikerer jeg at fare vild i helhedsperspektivet. Og så kan det synes irrelevant at arbejde med de fonologiske problemer, eftersom alt det andet jo også er vigtigt. Og måske vigtigere.

Hér er det vigtigt at huske på, at det at arbejde holistisk med et barn ikke betyder, at logopæden skal klare alle barnets problemer! Du er ansvarlig for arbejdet med de sproglige og kommunikative aspekter - andre faggrupper må tage sig af de andre!

Så myten om 'det hele barn' skal du tage med stor og ophøjet ro. Det hele barn består jo netop af mængder af små dele. Se "BAFFI" på side 106.

At kunne fokusere på enkeltobservationer og med vilje indsnævre sit fokus er i høj grad et spørgsmål om øvelse. Det er din erfaring og faglige kompetence som logopæd, der bagefter stykker enkeltobservationerne sam-

[44] Fx at Peters forældre ligger i skilsmisse, at han har en opslidende konflikt med et andet barn på stuen, at han ikke har fået nok morgenmad, at han forstuvede foden i går, at han har fonologiske vanskeligheder, at han er stærkt afledelig, at han har grovmotoriske vanskeligheder, at han elsker müsli, at han har hørt dårligt på grund af mellemørebetændelser, at han har svært ved farver og tal ...

men til et helhedsbillede, så du skal hele tiden sammenholde det, du ser undervejs i din intervention, med det, du ved om det enkelte barn og om børn i det hele taget.

von Tetzchner {167} beskriver »... 1990-årenes to svært ulike grunnholdninger til hva utviklingen av språk dreier sig om.« På den ene side lægges der »... vekt på nevrologi og de 'tekniske' sidene ved språket: det begrepsmessige grunnlaget, strukturen på ordforrådet og grammatiske regler.« Og på den anden side lægges der »... vekt på det socialkognitive grunnlaget og språkets funksjon i sosiale samspill.«

Denne holdningsforskel findes endnu hårdere trukket op hos JI Maul {120}: »Uden at være os det bevidst er de fleste af os gennemsyret af en objektivistisk tankegang om at vi kan lære verden at kende fuldt ud og dermed udøve magt over den. Og jo flere data og jo mere viden vi indsamler desto bedre tror vi at kunne beherske den. (...) Fænomenologien repræsenterer en grundholdning om at viden ikke nødvendigvis forudsætter beherskelse, magt eller teknologi. Fænomenologien er rettet mod en umiddelbar forståelse af verden på basis af dagligdagserfaringer som en 'avidenskabelig videnskab' ...«

Første gang, jeg læste Mauls beskrivelse af de mennesker, der samler data sammen (sådan én er jeg jo!) for at kunne kontrollere og have magt (sådan én bryder jeg mig ikke om at være), tænkte jeg, at det ku han selv være! Ved nærmere eftertanke må jeg dog give ham ret: Jeg vil gerne både beherske og kontrollere (hvad jeg laver med barnet og hvorfor) og have magt (det er jo da mig, der skal forestille at vide noget om logopædi!) i en interventions- og/eller vejledningssituation - at bilde mine 'brugere' noget som helst andet ind ville være at lyve.

Men at ville beherske, kontrollere og have magt over tingene, når jeg udøver mit fag, gør mig ikke pr. automatik til et dårligt menneske, der i alle livets forhold ønsker magt og kontrol - så jeg fortsætter glad og fro med min objektivistiske dataindsamling. Og jeg vil bestemt anbefale dig at gøre det samme!

Tricket (når det handler om 'det hele barn') er at beherske både helheds- og delperspektivet OG og at kunne skifte bevidst imellem dem. Eller - med termer fra neurologien - at kunne skifte mellem det digitale og det analoge.

Når jeg interesserer mig for et barn og hans kommunikative færdigheder med kun den digitale hjernehalvdel (den venstre), vil jeg percipere noget (udviklings)psykologisk, pragmatisk, semantisk, syntaktisk, morfologisk og noget fonemisk og fonetisk - altså alle enkeltbestanddelene hver for sig. Den analoge hjernehalvdel (den højre) opfanger udelukkende helheden, nemlig et barn og hans kommunikation. Så hér kan det være svært at fokusere på enkeltdelene.

Kun når hjernehalvdene samarbejder, får du en meningsfuld, anvendelig forståelse af barnet og hans kommunikative færdigheder.

• Opfind selv et eventyr

Opfind et eventyr med fx 10-15 ting, som børnene finder til dig. Det kan ganske vist være noget af en opgave lynhurtigt at hoste op med et eventyr, hvor 3 legoklodser, 5 togskinner, 4 skeer, en kop, en gravemaskine, 2 farver, en hest og en løve er aktørerne - men så meget desto større en udfordring til den voksne!

Tænd evt. et stearinlys og begynd historien med »der var engang ...«, så børnene ved, at nu er eventyret gået i gang. Hvis du taler langsomt og lavt, øger det mystikken - og børnene er nødt til at være opmærksomme for ikke at gå glip af noget.

Brug diverse 'arketyper' som prinsesser, trolde, onde hekse, kloge nisser osv. i historien. Tingene må gerne være forheksede eller noget andet end det, de ser ud til at være - fx diamanter eller trylledrik. 3 legoklodser i hver sin farve kan sagtens være prins blå, prins gul og prins hvid.

Du kan helt sikkert finde masser af inspiration i *Den magiske sprogpose* {134}.

Overflødiggør dig selv!

Logopædens vigtigste opgave er konstant at tilstræbe at overflødiggøre sig selv. Som logopæd skal du være svømmelærer - ikke livredder!

Logopædisk værktøjskasse

Når jeg skal knapt så venlig - og især over for de forældre, der ikke mener, det er deres ansvar at øve med poden (eller at dét har de ikke tid til) - plejer jeg at sige, »at det er med talepædagogik/sprogstimulering, som det er med tandbørstning: Det er mere effektivt 2 gange om dagen end 14 gange hver lørdag!«

Det handler kort sagt om, at det, du laver, skal fungere ... og når du har forældrene med i processen, går det hurtigere.

For mange år siden, da jeg underviste i studieteknik, fik deltagerne at vide, at »den tid, du ikke bruger nu, den kan du ikke spare op på en konto, til når du har bedre tid ... den tid, du ikke bruger nu, den er spildt!« Min påstand er, at det er nøjagtigt det samme, der gør sig gældende med hensyn til sprogstimulering.

Prompting

Når du skal prompte barnet, kan du bruge nedenstående prompting-hierarkier; de går begge fra minimal prompt til maximal prompt. Nogle gange vil man helst give en masse prompt, og andre gange er det mere passende med så lidt prompting som muligt.

Fonologisk prompting

- Visuel stimulus
  - billede eller konkret genstand
- Visuel stimulus + non-ord, der rimer
  - target = kage: ”det rimer på fage”
- Visuel stimulus + initialt fonem
  - ”det begynder med /k/”
- Visuel stimulus + non-ords-rim + initialt fonem
  - ”det rimer på fage, og det begynder med /k/”
  - ”det rimer på fage, og det begynder med /kæ:/”
- Visuel stimulus + targetord
  - ”det er en kage” (tjek: (gen)kender barnet ordet?)

Semantisk prompting

- Visuel stimulus
  - billede eller konkret genstand
- Visuel stimulus + verbal beskrivelse af target
  - target = and: ”det er en slags fugl”
- Visuel stimulus + ikke-specifik sætning
  - ”i søen svømmer der en ...?” / ”den ka svømme”
- Visuel stimulus + specific sætning
  - ”rap, rap, siger en ...? / ”den sir rap, rap”
  - ”det er sådan et bord, hvor man kan sidde og skrive”
- Visuel stimulus + targetord
  - ”det er en and” (tjek: (gen)kender barnet ordet?)

{68}

Revisioner og reparationer

Voksne laver konstant udtalefejl, når vi taler. Vi lægger næppe bevidst mærke til fejlene, i stedet retter vi dem hurtigt og går videre med det, vi var i gang med at sige. Denne proces med at lægge mærke til udtalefejl og rette dem undervejs kaldes ‘at lave revisioner og reparationer’ eller selv-korrektion.

Mange børn med udtalevanskeligheder er ikke særligt gode til selv-korrektion. De synes, det er svært at monitorere - dvs. at lytte kritisk - til deres egen (ud)tale og lave korrektioner/ reparationer.

{89}

Det er hér, du kan bruge en toobaloo (se på side 186) eller andre teknikker, hvor barnet skal lytte til sig selv, fx ”Lyden i hjørnet” (side 182) eller ”Hør dig selv på båndet” (side 73).

Risikobørn og tidlig indsats

Følgende er uddrag af mine noter fra en forelæsning d. 29. januar 2007 af professor BE Hagtvet fra Universitetet i Oslo.[45]

Det ‘typiske risikobarn’ opdages sent; måske pga. usystematiske kortlægningsrutiner? Ofte er det første tiltag, at »Vi venter og ser tiden an«[46] - måske fordi det forventes, at barnet bare er umodent?

Det, der starter som små risikotegn, blir imidlertid hurtigt til store forsinkelser. Emo-

[45] Se også ”Late talkers” ovenfor på side 117.

[46] Denne vente-diagnose har jeg engang i spøg døbt STA (se tiden an) ... den kendes også i afarterne ”Det kommer nok”, ”Han er jo en dreng” og ”Sådan var jeg også som barn”.

tionelle belastninger lægger sig ovenpå primærproblemet og vanskeliggør intervention. Mangelfuld tidlig stimulering fører til problematisk udvikling både emotionelt, sansemæssigt og intellektuelt.

Tidlig intensiv indsats fører til 'reversering' af negative udviklingsbetingelser.

Hagtvets - og andres - forskning viser, at der er stor stabilitet mellem børnenes tidlige sprogfærdigheder og de senere ditto + læsefærdigheder. Især er det *ordforrådet* hos de 3-årige, der forudser børnenes senere præstationer.

Børn kan fint få et 'her-og-nu'-sprog (kontekstbundet sprog) med minimal stimulering, men for at få et velfungerende 'der-og-da'-sprog (dvs. ikke-kontekstbundet sprog) skal der masser af stimulering til.

Der er således INGEN argumenter for at se tiden an ved en sprogudviklingsforstyrrelse!

SABEL

Efter mine mange Hanen-kurser ved jeg, at det er nemmest at huske konkrete principper, strategier, teknikker, hvis de hedder noget, der er nemt at huske.

Så jeg har brugt en del tid på at komme på et akronym, der kan beskrive sprogstimulering i alle situationer, med alle børn og til alle tider. Og SABEL har vist sig at dække just det behov!

S står for sager og ting
Der er altid masser af sager, I kan snakke om, lige der, hvor I er. Hvis det fx er i sandkassen, er der fx sand, skovle, spande, en kant rundt om, børn, si. Og der er børn og voksne, som har hænder, fødder, vanter, flyverdragter, bukser, hår, ben, tænder, næser. Rundt om er der måske cykler, gynger, rutsjebane, mælkekasser, klatrestativ, træer, grankogler, græs, blomster, sten.

Så hér får du brug for alle dine **substantiver**!

Husk, at det altid er DIG, der er modellen; så det, du vil ha barnet til at sige, skal du sige selv først! De sætninger, du kan bruge, kan være af typerne:

- se, der er en / et ...
- vil du række mig ...?
- vil du ha en / et ...?
- mon vi kan finde flere ...?
- vil du ha en tur på rutsjebanen?

A står for aktioner og handlinger
Der er altid masser af handlinger, man kan lave med de ting, der er til stede. I sandkassen kan I grave, skovle, si, bygge, hælde, holde, dreje, vende på hovedet, stable de ting, der er, og I kan lægge dem ved siden af hinanden. I kan selv løbe, hoppe, trampe, vælte, falde, rutsje, vente, dele, give, hjælpe, finde, lede efter. Og der er skøre ting, I kan gøre: drikke af en spand, tage en mælkekasse på hovedet ...

Hér er det **verberne**, der er i fokus!

Sætningerne, du kan bruge, kan fx være som de her:

- vil du holde ... for mig, mens jeg hælder?
- jeg klapper lige sandet helt fast, så hænger det bedre sammen, når jeg vender spanden om ...
- kan / vil du finde mig en skovl, for jeg har tabt min?
- jeg venter på dig, mens du ...
- åhåh, tårnet væææælter

B står for beskrivelser og betegnelser
Du kan altid sige noget mere om en ting end bare dens 'navn'. En spand kan fx være rød, lille, rund, i stykker, grim, ha et billede af en bamse på. En spand tilhører en kategori af ting - nemlig legetøj. En spand kan være over / på / under / ved siden af noget. Den kan være min / din / hans / hendes / børnehavens. Du kan tælle, hvor mange spande der er i alt. Er det nok til alle børn?

Under beskrivelser er det **adjektiver**, **kategorier**, **præpositioner**, **pronominer**, **numeralier**, du har fat i!

Sætningerne, du kan bruge, kan være af slagsen:

- jeg har brug for en større spand ... eller måske noget andet, jeg kan ha vand i ...
- hvor er alle mælkekasserne blevet af?
- det er ret svært for lastbilen at køre i det her våde sand
- må jeg låne din si?

Logopædisk værktøjskasse

E står for erfaringer og interesser
Hvad har du selv lavet med sandkasseting, da du var barn? Hvad ku være spændende og udfordrende og måske lidt svært at lave med tingene? Hvad ku være sjovt og nyt for børnene at lave? Arbejder du med nogle børn, der er vilde med at finde småkryb?

Det er fx nemmere at bygge store bjerge med vådt sand, for det våde sand klistrer bedre sammen end det tørre. Den slags skal man erfare, for at vide det - eller nogen skal fortælle det. Så hvis sandet er blevet knastørt, ku I jo hælde vand på, så det er bedre at bygge med.

Når man sier sand, er der altid nogle ting, der blir tilbage i sien - hvad ku det være for noget? Hvis I har et forstørrelsesglas eller et mikroskop, er det spændende at kigge på sand, græs, myrer.

Under erfaringer og interesser er det dine **egne erfaringer** og din viden om børnene, der er i fokus!

Sætningerne kan være af typerne:

- når vi skal lave et tårn af mælkekasser, er det nemmest, hvis de står på noget, der lige – ellers vælter de for nemt
- sand er lavet af sten, der er lavet af klipper, der er lavet af fx lava
- da jeg var barn, gravede vi alt sandet op i et stort bjerg, og så lavede vi tuneller, der var så store, at der ku køre biler eller rulle tennisbolde igennem
- vi delte sandkassen op i værelser, så vi brugte den som et hus med køkken, soveværelser, badeværelse

L står for lege og lad-som-om
Der er uendelige muligheder for at lege i og rundt om en sandkasse. Man kan bygge med sandet, og man kan lade som om, sandet er noget andet, end det er: man kan lave sandkager og pynte dem med lys (grene) og glasur (mudder), drikke sandkaffe, betale med stenpenge hos sandkagebageren.

Man kan lægge mælkekasser i række(r), så de kan være sæder i sandkassebiografen. Man kan lave svære gymnastiske øvelser på sandkassekanterne. Man kan bruge sandkassen til at markere den strækning, kyllingerne skal løbe i "Alle mine kyllinger kom hjem!" for at komme hjem til deres hønemor (se på side 151). Man kan åbne en købmandsbutik med sandting, som man kan købe for sten- eller bladpenge.

Hér er det din og børnenes **fantasi**, der er i fokus!

Sætningerne kan være:

- mine damer og herrer! forestillingen begynder om et øjeblik ...!
- er der nogen, der vil være med til at lave sandkager med mig?
- vil du ha en kop kaffe?
- hvad sku det være? det blir lige 10 sten ...

Så. Hvis du husker din SABEL, har du altid dit ultimative sprogstimuleringsværktøj med dig!

SMART

Den engelske "*Special Education Needs - Code of Practice*" {165} anbefaler, at man sætter sig interventions(del)mål, der er ...

- **S**pecific
- **M**easurable
- **A**chievable
- **R**elevant
- **T**imebound

Jeg har set den samme liste - og den samme forkortelse - på anbefalinger til folk i erhvervslivet (bl.a. fik vi den udleveret på et iværksætterkursus, jeg har været på), så jeg tænker, at det er en generelt anvendelig opskrift på at gøre ens arbejde overskueligt og evaluérbart.

E Petersen har skrevet en meget instruktiv artikel om målsætning i voksenspecialinterventionen {139}. Hans overvejelser og anbefalinger kan i vid udstrækning også sagtens gælde for DIN intervention!

Specifikke mål
Vær så præcis, som du kan, når du opstiller dine interventionsmål: Korrekte f-fonemer, korrekt placering af negationer ...

Det blir nemmere for dig selv at opstille et interventionsprogram, når du ved, hvad du vil opnå med interventionen.

Målbare mål

Sørg for, at du reelt kan 'måle' barnets fremskridt - et mål som 'bedre kommunikationsfærdigheder' er for vagt. Lav baselines (se side 19) før og efter interventionsprogrammet, hvis der ikke lige er en test, der dækker dit behov.

Opnåelige (eller acceptable og attraktive) mål
Sørg for, at dine interventionsmål ligger inden for barnets nærmeste udviklingszone - har barnet /s/ ordmedialt, kan dit mål være, at s'erne også skal optræde i andre stavelsespositioner - eller at de også skal være en del af barnets sprog udenfor interventionslokalet.

Relevante (og realistiske) mål
Dine interventionsmål skal være relevante for barnet, så tag hensyn til hans alder og generelle udviklingsniveau, når du beslutter, hvad du vil arbejde med - jf. "Zonen for nærmeste udvikling" på side 141 og "Sprogtrappen" på side 131.

Tidsbestemte mål
Gør dig præcise overvejelser om, hvor længe du vil arbejde på at opnå det givne interventionsmål - der er ingen grund til at arbejde med det samme i månedsvis, hvis ingen fremskridt kan spores.

Sprogpædagogiske principper

Følgende er uddrag af mine noter fra en forelæsning i oktober 2004 af V Tuomela, der er Ph.D. fra og lektor på Stockholms Universitet. Tuomela er selv tosproget finsk-svensk, og hans arbejdsområde er at afdække og inspirere det sprogudviklende arbejde blandt personale i alskens førskole- og indskolingsmiljøer rundt om i Sverige.

Hans fokus er i høj grad på de tosprogede børn, men principperne gælder efter min bedste overbevisning for alt sprogstimulerende arbejde med børn. Tuomela anbefaler, at bevidst sprogarbejde foregår ...

- hele tiden
- med alle sanser
- i alle aktiviteter
- i alle 'fag'
- om alle emner
- i alle rutiner

I sprogarbejdet opfordrer Tuomela til, at man tilstræber at tilgode se flere sprogpædagogiske principper *samtidigt*. Eksempler på sådanne principper kan være

- Sprogligt råderum
- Oplevelser (råderummets indhold)
- Sprogdragt (sprogbrug)

Sprogligt råderum
Det sproglige råderum er det mest basale sprogpædagogiske princip: Den voksne bestemmer, hvor meget sprog (både im- og ekspressivt), børnene udsættes for:

- Voksensnak (voksen-voksen, voksen-barn)
- Børnesnak (barn-barn)

Den voksne kan hhv. opmuntre og dæmpe de enkelte børns sproglige udfoldelser.

Mht. input er det sådan, at det er forudsætningen for sprogudviklingen. Barnet er ude efter indholdet (hvad) og fokuserer sjældent på formen (hvordan). Der er 2 kanaler: At lytte og at læse.

Og her er det vigtigt, at du husker på, at der kan være endog overordentlig stor forskel på input og intake (altså hvor meget barnet opfanger af inputtet)!

Kollektivt input er ikke nær så effektivt mht. sprogudvikling som 'rettet input' - dvs. direkte snak med et barn eller allerhøjst et par stykker er mere effektivt end voksenmonolog - så vær opmærksom på, hvilke børn der får hvad. De sprogstærke børn får som regel mest 'rettet input', fordi de er bedst til at bringe sig i situationer, der indebærer tæt kontakt med de(n) voksne.

Sprogligt output er forudsætningen for automatisering. Hér skal barnet kanalisere sine tanker (hvad) og iklæde dem en sproglig 'dragt' (hvordan). Igen er der 2 kanaler: At tale og at skrive.

I børnehaveklasser fylder de voksne i gennemsnit 70% af råderummet, så børnene må deles om de sidste 30% (dvs. at den voksne bruger 45 minutter af hver klokketime). Af de resterende 30% fylder de 'sprogstærke' børn langt det meste (i snit er der 45 sekunder pr. barn, hvis der er 20 børn i klassen).

Logopædisk værktøjskasse

Tuomela anbefaler, at man som professionel med jævne mellemrum stiller sig følgende spørgsmål om det sprogudviklende arbejde, man bedriver, med hensyn til det sproglige råderum:

- Hvordan ser fordelingen ud for hvert barn i din gruppe mht. input og output?
- Hvordan sikrer du dig, at alle børn får 'rettet input'?
- Hvordan sikrer du dig, at alle børn kommer til orde?

Oplevelser (råderummets indhold)
Kun de oplevelser, der iklædes sprog (alias samtale), er sprogudviklende. Der er 2 slags oplevelser:

- Nye - er bedst til sprogudvikling
- Gamle - er bedst til automatisering af kundskaber og bør jævnligt iklædes nyt sprog → fx lidt bedre udtale, lidt sværere ord eller lidt mere avanceret grammatik

Det er V Tuomelas erfaring, at førskolen generelt har for mange gamle oplevelser. En bekymring kan så være, om der er nok stimulation? Eller om der er for megen rutine?

I modsætning hertil har skolen for mange nye oplevelser, hvor bekymringen kan være, at det kan komme til at gå for stærkt. Eller om sproget når at fæstne sig hos barnet?

Oplevelserne kan være af 2 slags: Samtaler og bøger.

Samtaler er sprogudviklende, fordi de er 'rettet input'. At arbejde i emner udvikler sproget - så jo flere desto bedre. Iblandt må man som voksen benytte sig af monolog, så man sikrer sig, at visse ord eller visse grammatiske strukturer bevidst blir anvendt. Nogle emner egner sig bedst til samtaler og andre til fortælling eller kropsliggørelse. Tuomela anbefaler, at man i sin planlægning gør sig tanker om, hvilke aspekter der afgør, hvad det konkrete emne er bedst til.

Barnets sprog afspejler hans erfaringer med, om og i verden, så oplevelser iklædt samtaler alene gør det ikke, når det handler om den mere avancerede sprogudvikling. Og hér er det, at bøgerne kommer ind som et fremragende supplement - såvel gamle og velkendte bøger og emner som nye og ukendte bøger og emner - indret en indbydende læsekrog og læs og fortæl historier, så tit som du kan komme til det!

V Tuomela anbefaler, at man som professionel stiller sig følgende spørgsmål om det sprogudviklende arbejde, man bedriver, med hensyn til råderummets indhold:

- Hvilke nye oplevelser tilbyder du dine børn? (hvilke samtaleemner og hvilke bøger med hvilket indhold?)
- Hvilke gamle oplevelser tilbyder du dem?
- Hvad gør du for at iklæde gamle oplevelser en ny sproglig 'dragt'?

Sprogdragt (sprogbrug)
De voksne har som regel et rigt og varieret sprog, men tit kan det være yderst svært at få det ud af munden på dem (os!) ... Ofte blir sproget meget kontekstbundet med hyppig brug af 'den der', 'der hen' og 'sådan her': »hvad skal jeg med den her?«, »læg den der hen« eller »gør sådan her«.

Tuomela anbefaler, at vi som voksne sprogmodeller gør en dyd ud af at tale præcist og knapt så kontekstbundet: »læg madkassen på den øverste hylde i køleskabet«, »du skal holde kridtet helt tæt til målebåndet« og »tegn oven på den brune streg«.

Det er hans erfaring, at rækkefølgen for sprogudviklingen hos tosprogede børn er som følger:

- Ordforråd (både konkret og abstrakt)
- Udtale (fonetik og prosodi)
- Grammatik
- Diskurs (samtale(strategier), at fortælle og forstå fortællinger)
- Pragmatik

<u>Ordforråd og udtale</u>
Første skridt er at lære ordenes udtale og deres omtrentlige indhold. Ordforrådet udvikles især af fagbøger - i skolen tilegner barnet sig flest nye ord på andetsproget (i vores tilfælde dansk) i alle andre fag end lige netop andetsproget (dansk).

Dernæst skal barnet lære, i hvilke kombinationer og sammenhænge ordene kan optræde (kollokationer), fx at en kage bages, en steg steges, et æg koges eller spejles. Derfor er det vigtigt, at den voksne anvender orde-

ne ofte og rigtigt (og i deres naturlige kombinationer/sammenhænge), så de kan lagres nuanceret og ordentligt hos børnene!

På den måde kan barnet tilegne sig ordene i kombination med andre ord og samtidigt lære, i hvilke kombinationer de ikke kan optræde, fx at bage en steg, at cykle på en bil, at drikke kager.

Grammatik

Næste skridt er at arbejde med ordet i sætninger, så det er også vigtigt at arbejde med grammatikken. Husk derfor at bruge flere former end singularis, præsens og imperativ, når du taler med børnene!

Diskurs

Hver diskurstype har sit sprogudviklingsaspekt:

- Beskrivelser - er oftest om noget statisk (substantiver, adjektiver og præpositioner)
- Hændelsesforløb - helst i kronologisk rækkefølge (verber og tidsadverbier)
- Forklaringer - hvorfor og hvordan og hvorfor/hvordan ikke
- Argumentering - rækkefølge, årsag-virkning osv. (konjunktioner)

V Tuomela anbefaler, at man som professionel stiller sig følgende spørgsmål om det sprogudviklende arbejde, man bedriver, med hensyn til sprogdragt:

- Hvor nuanceret et sprog bruger du sammen med børnene?
- Hvilken slags grammatik bruger du?
- Hvilken slags diskurs bruger du?
- Hvilke sprogdragter har børnene mulighed og behov for at bruge?

Sprogstimulering 1

Logopæder skelner traditionelt mellem talevanskeligheder og sprogvanskeligheder.

Termen 'tale' dækker selve udtalen og de bevægelser af artikulationsorganerne, der resulterer i udtale. Så 'tale'-stimulering kan fx være:

- oralmotoriske øvelser (som forskningen ikke kan påvise effekt af, med mindre øvelserne kobles meget præcist sammen med de sproglyde, der udføres på samme måde)[47]
- aktiviteter, der arbejder med at skelne mellem og producere sproglyde - hedder det rigtigt kat eller tat? skal tungen være oppe eller nede?

Termen 'sprog' dækker alt det, der ikke er specifikt 'tale', dvs. begrebsverden, ordforråd, grammatik og pragmatik (de sproglige 'samfærdselsregler'). 'Sprog'-stimulering er fx:

- arbejde med begreber og oplevelser - den, der gør noget, lærer noget - arbejde med konkreter - arbejde med forforståelse
- arbejde med ordforrådet - navne på ting og handlinger - viden om ting og handlinger
- arbejde med grammatikken - både morfologi (hvad hedder det, når der er flere? hvad hedder det, når vi gjorde det i går? hvad hedder det, når det er en pige/dreng, der gør et eller andet? fx) og syntax (hvordan laver man en deklarativ sætning om til et spørgsmål? hvilke elementer skal være med i en sætning? fx)
- arbejde med pragmatik - øjenkontakt, turtagning, relevans (det, jeg siger, skal passe sammen med det, som du lige sagde), theory of mind og social 'korrekthed' (hvem kan jeg sige hvad til og hvornår og hvordan? fx)

Sprogstimulering 2

(Om sprogstimulering i indskolingen af tosprogede børn {104}) De overordnede discipliner, som hver time ideelt bør indeholde elementer fra, er:

- At lytte/forstå.
- At udtale og at rime og remse.
- At kategorisere.
- At fortælle.
- At snakke om præpositioner.

Disse 5 elementer er også gode at have i tankerne, når man fx skal finde på og planlægge sine aktiviteter i en lille tale-/sproggruppe i en børnehave.

Mangler du ideer til helt konkrete aktivi-

[47] Se de indledende bemærkninger under "Oralmotorik" på side 191.

Logopædisk værktøjskasse

teter, er Larsen og Lonnovs bog om sprogstimulering i daginstitutioner {107} en ren guldgrube!

Sprogtrappen

Logopæd og Ph.D. B Bruce fra Institutionen för Logopedi och Foniatri på Universitetet i Lund anbefaler, at man i sit logopædiske arbejde prioriterer i forhold til barnets alder. Hver alderstrin har sit primære fokuspunkt - både i barnets sproglige tilegnelse og (dermed også) med hensyn til, hvad logopæden lægger særlig vægt på.

Trappen indikerer også, at færdighederne bygger ovenpå hinanden, og at nogle færdigheder forudsætter andre. Således er det fx nødvendigt at have et ordforråd af et vist omfang, før grammatikken holder sit indtog. Og der skal være interaktion, før der kommer ordforråd.

Succes

Start med noget nemt og lad barnet få succes, så har han nemmere ved at klare det, når tingene er svære. På 'fint' hedder det, at din intervention bør være salutogen.

Hvis du har rimeligt tjek på, hvor langt barnet er i sin udvikling, ved du også, hvad han sagtens kan selv, og hvad han næsten kan selv. Det er det, Vygotsky kalder 'zonen for nærmeste udvikling' (ZNU), se på side 141. Se også under "At teste 1" på side 40 i afsnittet om DATAINDSAMLING.

Smiley & Goldstein {152} bruger begrebet LCZ - learning comfortable zone - hvor barnet indlærer uden for mange frustrationer - det er en balance mellem, hvad barnet kan selvstændigt, og hvad han kan med støtte (fra logopæd, kammerat, forælder, pædagog).

Det, som barnet slet ikke mestrer endnu, bør du lade ligge - undervejs, som barnet blir dygtigere, ændres hans ZNU. Ind imellem kan du tjekke, hvilken slags hjælp barnet profiterer af, hvis du prøver at arbejde med noget af det, som han ikke tidligere har kunnet.

- Hjælper en verbal instruktion?
- Hjælper det at få det vist?
- Hjælper det at høre på en dukke og rette på den?
- Hjælper det at opfinde en remse?
- Hjælper det at gøre det langsommere?
- Hjælper det at gøre det flere gange?
- Hjælper det at lave en grovmotorisk aktivitet samtidigt - fx at hoppe i trampolin eller gå op eller ned af trapper?
- Er det bedst at se først og så gøre efter bagefter?
- Eller er det bedre at gøre først og så se bagefter?
- Hjælper det at invitere en kammerat fra stuen eller klassen med?
- Hjælper det at få lov til at gøre det i enrum?
- Er det bedst at gøre det i kor med andre?

Brug din fantasi + viden om lingvistik og om de mange intelligenser - jo mere velassorteret din 'logopædiske værktøjskasse' er, og jo bedre du blir til at variere din praksis, desto større muligheder har du for at give den rigtige hjælp til det enkelte barn.

Husk at rose barnet, når han gør sig umage - uanset om det ønskede resultat blev opnået eller ikke. »Hold da op, hvor du gjorde dig umage, dét kunne jeg sagtens høre!«

Den vigtigste ros, du kan give, handler om processen snarere end produktet! »Hvor var du god! Du rettede på dig selv! Jeg lagde godt mærke til, at du var lige ved at sige »hende spiller«, og at du selv rettede det til »he-hun spiller« uden, at jeg sagde noget!«

Sværhedsgrad

Fra {127}:

- *Let* sprogforstyrrelse (fonologi er ramt)
- *Moderat* sprogforstyrrelse (fonologi og grammatik er ramt)
- *Alvorlig* sprogforstyrrelse (fonologi, grammatik, ordforråd og forståelse er ramt)
- *Meget alvorlig* sprogforstyrrelse (fonologi, grammatik, ordforråd, forståelse og pragmatik er ramt)

Tegn til tale / totalkommunikation

Iblandt kommer man som kommunal logo-

pæd ud for børn, der har (næsten) normal sprogforståelse kombineret med intet eller næsten intet aktivt verbalt sprog. Nogle af børnene kan være dyspraktiske (se på side 27), nogle af dem har hørt eller hører stadig meget dårligt (fx på grund af sekretorisk mellemørebetændelse), nogle er understimulerede, og nogle har af den ene eller anden grund ikke fået ordentligt gang i deres sprogproduktion.

Til alle disse børn vil jeg anbefale dig at bruge visuel kommunikation, hvor du overhovedet kan komme til det! Billeder, piktogrammer, kommunikationstavler og pegninger, gestik, pantomime og tegn, tegn, tegn. Du kan se en "Totalkommunikationscirkel" i APPENDIX på side 342. Jeg har den fra min undervisning på tegnsprogstolkeuddannelsen i starten af 1990'erne.

Filosofien er, at jo flere elementer fra totalkommunikationscirklen, du medtager i din intervention, desto større chance har du for at 'nå' barnet.

Når du bruger tegn til børn - og/eller skal vejlede deres nærmeste voksne - er det vigtigt, at I bruger tegn for de ord, der er vigtige for *barnet*. Det skal kort sagt være motiverende og kunne betale sig for barnet at kommunikere!

Brug pegninger, mimik og pantomime (det, man på tegnsprog kalder at 'gøre lissom'). Og opfinder barnet selv et tegn, så brug også dét.

Nogle voksne udtrykker bekymring for, om børn, der bruger tegn, blir dovne og undlader at tale med munden. Til det er der kun ét at sige: Så snart barnet kan sige ordet, dropper han tegnet - helt af sig selv!

Se også "*Babytegn*" på side 238.

At træne

Citat fra filmen om De 3 Musketerer: »Hvis du træner det langsomt, lærer du det hurtigt!« I filmen handler det ganske vist om at blive dygtig til fægtning, men princippet har så afgjort også logopædisk relevans ...

Jeg har 4 udgaver af dette motto med hhv. højre- og venstrehåndede drenge- og pigeriddere, så alle 'mine' børn kan få sig et eksemplar, der passer til dem selv.

Princippet er præcist det samme som det, der er beskrevet i "Muskler er konservative ..." på side 123.

Træning af intelligenserne 1

AE Knudsen har i {102} en oversigt over, hvordan man kan træne 5 af de 7 intelligenser (à la Gardners opdeling). For hver af disse intelligenser er der en række grundlæggende færdigheder, der hver især kan trænes særskilt:

Sproglig intelligens

- *Fonologi*: Sangtekster, rim & remser, lydlege med naturlige lyde, samtaler med indirekte korrektion (hvad vil du gøre, hvis ...?), talekor, billedlotteri, huskespil, bog + bånd med hovedtelefoner.
- *Syntaks*: Sekvenshistorier, rollespil og -lege, samtale med indirekte korrektion, sanglege, at beskrive og forklare aktiviteter, gættelege.
- *Semantik*: Sætte sprog på ting og dagligdags aktiviteter, brug af symboler, billedlotteri, huskespil, rollespil/-lege, formning / genskabe virkeligheden, gætte- og genkendelseslege.
- *Pragmatik*: Kommunikationslege, spørgelege, drama og fantasilege, problemløsning med sprog på, dukketeater, fri leg.

Logisk/matematisk intelligens

- *At dyrke abstraktioner*: Fantasilege, forestillingslege, symbollege.
- *At tænke i sekvenser*: Tidsrækkefølgelege, sorteringsaktiviteter efter ligheder og forskelle, antalsforståelse, spil (ludo, dam, yatzy, terninger fx).
- *At erkende, udvælge og løse problemer*: Og hvad gør du så ...?; hvad vil du gøre, hvis ...?; hvis du skal vælge mellem ... og ..., hvad vælger du så?

Kropslig/kinæstetisk intelligens

- *Differentieret brug af kroppen*: Mimelege, kropsudtryk og gestus, dramatik, pantomime, kropslege, balancelege, grov- og finmotorik, idræt, gymnastik, bevægelse, dans, sanglege.
- *At arbejde med genstande*: Brug af værktøj, hjælpemidler.

Logopædisk værktøjskasse

Rumlig intelligens
- *Nøjagtig visuel perception*: Sammenligningslege, imitationslege.
- *Transformation*: Gengivelse af virkeligheden i 2- og 3-dimensionelle aktiviteter, arbejde med billeder, arbejde med skreven tekst.
- *At genskabe perceptioner*: Aflæsning af kropssprog, fantasilege, rum/retning, rumlige oplevelser.

Musisk intelligens
- *Skelne tonehøjde*: Sang (en- og flerstemmig), musik, tonehøjdelege, brug af melodiinstrumenter, genkende musikalske fraser, computerprogrammet 'Speech Viewer'
- *Rytme*: Rytmeinstrumenter, dans, talekor, rytmetelegramlege, pulslege, sanglege, sammenspil.

Træning af intelligenserne 2

På {172} kan du se, hvilke typer af legetøj og redskaber, der stimulerer de forskellige intelligenser:

Sproglig intelligens
- Historie- og billedbøger
- Skrive- og tegnematerialer
- Ord-og lydpuslespil

Logisk/matematisk intelligens
- Konstruktionslegetøj generelt
- Tal og lotterier
- Geometriske klodser

Kropslig/kinæstetisk intelligens
- Sportsrekvisitter
- Genbrugsmaterialer
- Byggematerialer

Rumlig intelligens
- Tegne-, farve- og formningsmaterialer
- Optisk legetøj og redskaber til at bearbejde rummelighed
- Mønster- og mosaikspil

Musisk intelligens
- Musik- og rytmeinstrumenter
- Mobiler
- Rimespil

Intrapersonel intelligens
- Dukkeleg
- Sanselegetøj
- Spil generelt
- Samle- og bytteobjekter

Interpersonel intelligens
- Dyrefigurer/bondegård og zoo m.m.
- Seriedukker og -dyr
- Rekvisitter
- Samle- og bytteobjekter og kort

Udviklingsmæssige sprogforstyrrelser

Rikke Vang Christensen har publiceret en rigtigt god netartikel om udviklingsmæssige sprogforstyrrelser {42}. Det følgende er fra den nævnte artikel.

En del børn har sprogindlæringsvanskeligheder, altså langsom tilegnelse og ustabil brug af ord, sproglyde og grammatiske elementer og dermed problemer med at udtrykke sig sprogligt og forstå, hvad andre siger.

I forskningslitteraturen er disse vanskeligheder i mange år blevet kaldt *Specific Language Impairment,* SLI, men i 2017 har man vedtaget at bruge betegnelsen *Developmental Language Disorder,* DLD eller på dansk *udviklingsmæssig sprogforstyrrelse.*

Børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser har - uden åbenlyse grunde - en markant forsinket sprogtilegnelse, der negativt påvirker både kommunikationen og børnenes muligheder for at deltage i undervisningsmæssige eller sociale aktiviteter.

Karakteristika

Barnet med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser siger måske *sådan en til børste* for 'kost' og 'feje' eller har svært ved at huske, hvad ord som 'fantasi' eller 'vælge' betyder. Barnet bruger altså ikke altid de mest velegnede ord, så samtalepartnere - hvad enten de er børn eller voksne - kan komme på overarbejde for at forstå, hvad barnet mener, og barnet får selv svært ved at forstå bl.a. forklaringer eller historier på grund af sit lille ordforråd.

Det kan også være, at barnet danner sætninger som *hva mig dal* for 'hvad skal jeg' eller *så hamseren se hund og ham bie barne* i stedet for 'så så hamsteren hunden og han (den?) blev bange'. Her ses der altså vanskeligheder med at sige ordene i den rigtige

rækkefølge og bruge personlige stedord (fx 'jeg' og 'han') og verber (fx 'så' og 'blev') med den rette bøjning.

De ovenstående sætningseksempler illustrerer også de vanskeligheder med sproglydsproduktion (fonologi), der ofte kan registreres blandt børn med sprogforstyrrelser; konsonantlyde udelades eller ændres, når barnet her siger *dal* for 'skal', og *bie* for 'blive'.

Vanskelighederne med grammatik og fonologi kan vanskeliggøre andres forståelse, men måske også få barnet til at bruge sproget mindre, end han/hun egentlig kunne tænke sig, fordi han/hun har erfaret, at kommunikationen med andre er svær.

Mens vanskeligheder med at producere sproglyde og enkle sætninger typisk overvindes i børnehavealderen eller i løbet af de første skoleår, varer ordforrådsvanskelighederne ofte ved. Det samme gælder de vanskeligheder med sprogforståelse, som mange børn med sprogforstyrrelser har. Disse sprogforståelsesvanskeligheder kan eksempelvis komme til udtryk i usikkerhed om, hvem der bider hvem i sætninger som 'hesten blev bidt af geden' og 'æslet, som havde sparket hunden, bed hesten', eller hvordan ting er placeret i forhold til hinanden i en sætning som 'kjolen hænger foran frakken'.

Vanskelighederne med lydproduktion ser ud til at være dem, som voksne især hæfter sig ved og bekymrer sig over. Heldigvis kan de allerfleste børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser få markant bedre fonologiske færdigheder med logopædisk intervention. Desværre indebærer de forbedrede lydproduktionsfærdigheder også en risiko for, at børnenes resterende vanskeligheder med bl.a. sprogforståelse ikke længere erkendes, så børnene derfor heller ikke gives den støtte i form af fx logopædisk bistand og særligt tilrettelagt undervisning (bl.a. med megen visuel støtte og strategier for eksempelvis at stille opklarende spørgsmål ved manglende forståelse), som de behøver for at udvikle deres sprogfærdigheder yderligere. Selv om sprogforstyrrelserne oftest ikke umiddelbart registreres i teenageres sprogproduktion vil de være karakteriseret af et sprog, der er for simpelt til at forstå og udtrykke komplekse ideer.

Sprogforstyrrelser giver kommunikationsvanskeligheder, men også begrænsninger i deltagelsesmuligheder, fx at være med i rollelege og holdsport eller at forstå forklaringer i undervisningssammenhæng.

Der ses også ofte vidtrækkende konsekvenser op i ungdoms- og voksenalderen. Disse øvrige vanskeligheder rækker ud over det talte sprog og indebærer en klart forøget risiko for fx depressions- og angstsymptomer, isolation, læse- og stavevanskeligheder, lave karakterer, manglende uddannelse og varig offentlig forsørgelse. Det vil sige, at de udviklingsmæssige sprogforstyrrelser ikke udelukkende hører barndommen til eller begrænser sig til det talte sprog. For barnet og dets familie, men også for samfundet er der altså tale om forstyrrelser, der kan have vidtrækkende og omkostningsfulde konsekvenser.

Hyppighed og mulige årsager

Sprogforstyrrelser er udbredte blandt børn, men det præcise omfang afhænger af børnenes alder og de specifikke diagnostiske kriterier. To store undersøgelser af flere tusinde børn i USA og i England viser, at 7% af alle børn i 5-årsalderen har udviklingsmæssige sprogforstyrrelser. Der er ikke grund til at tro, at antallet skulle være markant anderledes i Danmark, så der er tale om en meget hyppig forstyrrelse.

Mens det er svært at forudsige, hvordan det vil gå for børn med sproglige vanskeligheder i 3-årsalderen, er der fra 5-årsalderen betydelig risiko for, at barnet får vedvarende sprogvanskeligheder.

I nogle tilfælde kan sprogforstyrrelserne kædes sammen med en biomedicinsk problematik, X, fx sensorineural hørenedsættelse, intellektuel funktionsnedsættelse, eller en gennemgribende udviklingsforstyrrelser inden for autismespektret. I disse tilfælde taler man om 'sprogforstyrrelser i forbindelse med X'. Oftest er der ingen biomedicinsk problematik i forbindelse med sprogforstyrrelserne og

ingen åbenlyse grunde til, at barnet har så svært ved sprogtilegnelse. Dog antages subtile vanskeligheder med fx arbejdshukommelse eller forarbejdningshastighed at spille en rolle for sprogindlæringsvanskelighederne, da de fx gør det svært at fastholde nye ords lyd længe nok til, at lyden lagres i langtidshukommelsen. Det er også muligt, at barnet ikke bearbejder andres tale sikkert eller hurtigt nok til at opdage, at *-ede* er fælles for 'spillede', 'klappede' og 'hoppede', og at endelsen signalerer, at handlingerne foregik engang. Barnet vil skulle møde nye ord eller bøjningsendelser langt flere gange end andre børn, før indlæringen er god nok til, at elementerne kan anvendes på den forventede måde i kommunikationen med andre.

Vanskelighederne med arbejdshukommelse og forarbejdning har at gøre med hjernens måde at fungere på. Denne anderledes funktion er i en række undersøgelser blevet koblet til hjernens opbygning og til genetiske komponenter. Der vil altså ofte, men ikke altid, være en arvelig komponent af udviklingsmæssige sprogforstyrrelser, så ikke kun barnet, men også andre familiemedlemmer har vanskeligheder med talt og/eller skrevet sprog.

Både for børn med sprogforstyrrelser og for børn med upåfaldende udvikling spiller det sproglige miljø, som børnene er en del af, en vigtig rolle for udviklingen af sprogfærdigheder. For at tilegne sig sprogfærdigheder har børn behov for sprogligt input - for eksempel om frugten, der skal vælges og tælles i supermarkedet, om de smukke sæbebobler, som pustes i fælles leg, eller om morfar, der snart skal komme på besøg. Et godt sprogindlæringsmiljø er altså rigtig vigtigt, men årsagen til de mangelfulde sprogfærdigheder hos børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser er ikke sprogmiljøet. Derimod findes den primære årsag som nævnt i de dårligere forudsætninger for sprogtilegnelse, som børnene er udstyret med fra naturens side.

Indsatser over for børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser

At børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser har dårlige forudsætninger for sprogtilegnelse, fx i form af mangelfulde arbejdshukommelsesressourcer, og at disse grundlæggende vanskeligheder kan have vidtrækkende og langvarige konsekvenser, betyder ikke, at vi skal kaste håndklædet i ringen. Tværtimod. Det betyder, at vi må være *særligt* opmærksomme på at give børnene med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser et godt miljø for sprogtilegnelse, så de får mulighed for at tilegne sig så gode sprogfærdigheder som muligt.

Men fordi forudsætningerne for sprogindlæring altså ser ud til at være grundlæggende anderledes for børnene med sprogforstyrrelser, har de også behov for særlige sprogstimuleringsindsatser. Disse børn skal ikke blot 'bades' i endnu mere sprog eller stilles flere åbne spørgsmål som 'hvad har du lyst til at lege?' eller 'hvad har du lavet i weekenden?', hvis der skal rykkes afgørende ved deres sprogfærdigheder.

Derfor vil forældre og pædagogisk personale i daginstitutioner eller skoler ofte have behov for at indgå i samarbejde med en logopæd om (1) hvilke specifikke mål der skal være for indsatsen – her og nu såvel som på længere sigt, og (2) hvilke veje der kan være til at nå disse mål.

Målene er vigtige, fordi de giver en klar retning for sprogstimuleringsarbejdet. Men målene i sig selv fortæller ikke, *hvordan* arbejdet skal foregå. Eksempelvis skal det afgøres, om der skal være et egentligt interventionsforløb, og om dette i så fald skal foregå i gruppe eller individuelt, og om det er en logopæd, forældrene eller eventuelt en pædagog eller lærer, der skal stå for den målrettede sprogstimulering af barnet. Endelig skal det naturligvis afgøres, hvilke specifikke aktiviteter der skal indgå i arbejdet.

Grundlæggende handler det i sprogstimuleringen af børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser om at sikre, at børnene får mulighed for at bruge deres begrænsede bearbejdningsressourcer hensigtsmæssigt. Det kan ske på forskellige måder.

Ofte vil der være bestræbelser på at gøre det så let som muligt for barnet at bearbejde de sproglige træk, som man har valgt at fo-

kusere på, ved at nedtone udfordringerne på andre områder. Har man eksempelvis som mål at ændre et barns påfaldende sætningsproduktion (fx 'hvad mig skal'), kan der med fordel fra begyndelsen inddrages velkendte ord med en ret simpel lydstruktur i sætningerne, så der arbejdes eller leges med sætninger som 'nu hopper han' eller '... så bliver jeg sur' frem for 'nu springer han ud i swimmingpoolen' og 'og det betød, at jeg blev komplet rasende'.

Eftersom børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser forarbejder input dårligere end andre børn, vil forældre og andre nære voksne ofte blive rådet til meget hyppigt at omformulere (eng. *recasting*) og udbygge (eng. *expansion*) det, som barnets siger. Hvis barnet eksempelvis siger 'og ham bie barne' kan den voksne respondere med 'og han blev bange, ja' og fortsætte med eksempelvis 'måske fordi han ikke vidste, at det bare var en mus'. Ideen bag dette er, at man udnytter barnets aktuelle interesse og fokus til at demonstrere, hvordan en ytring/et ord burde have lydt, og hvordan man eventuelt ville kunne gå videre. Forskningsundersøgelser indikerer, at børn med udviklingsmæssige sprogforstyrrelser har gavn af disse omformuleringer, men at de har behov for at høre dem langt hyppigere end børn med upåfaldende udvikling, hvis der skal være den ønskede effekt.

Endelig kan det i arbejdet med børn med sprogforstyrrelser være en mulighed at arbejde med at eksplicitere og illustrere sproglige forhold, fx ved at anvende farve- og figurmarkeringer i skrevne sætninger for at vise, hvilken grammatisk rolle forskellige ord i sætningen spiller eller ved at anvende grafiske modeller for, hvordan et givet ord hænger sammen med andre ord.

Som de ovenstående eksempler på indsatser viser, arbejdes der i høj grad med barnets specifikke vanskeligheder med sproget - ud fra den tanke, at når barnet bliver bedre til at producere bestemte lyde eller sætningskonstruktioner eller til at forstå bestemte typer af ord, vil dets kommunikations- og deltagelsesmuligheder også blive bedre. Der er dog en spirende opmærksomhed på, at målene med interventionen kan formuleres om barnets muligheder for at deltage i forskellige aktiviteter for på den måde at understrege sprogstimuleringsarbejdets betydning for barnets trivsel.

• Undersøg verden

Mange børn med store sproglige vanskeligheder har fravalgt at være nysgerrige på deres omgivelser, fordi det er alt for besværligt at spørge og ikke blive forstået. Derfor kan det give god mening, at du - fx i en sproggruppe/taleklasse - laver aktiviteter, der viser børnene, hvordan de kan undersøge verden.

Det er en god ide at arbejde med emner, fordi du på den måde kan sørge for, at barnet møder det, du vil lære ham, på forskellige måder og i forskellige sammenhænge.

- **Eksperimentér**: Hvad sker der, hvis ...? Hvilke ting kan ...? Brug 'prøv dig frem'-metoden og husk, at det er OK, hvis eksperimenterne falder anderledes ud, end I havde tænkt jer.
- **Forudsig**: Gæt, hvad der sker, hvis/når ...! Hvis barnet er meget uvant med (eller for usikkert til at turde) gætte, kan du i starten give ham alternativer at gætte imellem. Først giver du ham alternativer, der ligger meget langt fra hinanden, og efterhånden skal alternativerne være mindre og mindre forskellige.
- **Klassificér**: Hjælp barnet ved at give ham ord for kategorier og 'klasser' af ting og hjælp ham med at gruppere ting efter fx størrelse, form, farve, anvendelse, materiale.
- **Kommunikér**: Hjælp barnet med at fortælle om sine erfaringer og med at informere sine kammerater om sine resultater.
- **Læs**: Vis barnet, at han kan finde viden i (fag)bøger og på internettet og ved at spørge nogen, der har viden om det emne, han vil undersøge.
- **Observér**: Hjælp barnet med at blive opmærksom på alskens ting og handlinger og ændringer i hans omgivelser.
- **Spørg**: Stil åbne spørgsmål (alias

Logopædisk værktøjskasse

hv-spørgsmål). Hvorfor tror du, at ...? Hvordan gik det til? Hvad skete der med ...? Hvad synes du om ...?

Underviserkompetencer

Det følgende er uddrag fra {69}, som er et interview med professor Nordenbo fra Aarhus Universitet. Artiklen handler om de kompetencer, der kendetegner den gode skolelærer - disse kompetencer kendetegner også den gode børnelogopæd, vil jeg hævde. Så punktet skulle måske i virkeligheden snarere hedde "Trænerkompetencer" eller "Terapeutiske kompetencer" - vælg selv ...

»Der er tre kompetencer, du skal besidde for at være en god lærer: Faglig kompetence, relationskompetence og ledelseskompetence. (...) Lærere, der formår at indgå i relationer med elever på en ligeværdig, venlig og god måde, har langt bedre indlæringsresultater. Det er der nu evidens for.«

At have gode relationskompetencer »... indebærer, at du kan knytte et bånd til den enkelte elev. At du udstråler - og besidder - varme, respekt, tillid og empati. At du kan sætte dig ud over dig selv og aflæse elevens signaler. Man kan jo være så optaget af sig selv, at man ikke ser de signaler, der bliver sendt fra den anden.«

»... ligesom i andre produktionsprocesser er der også i undervisningsforløb et ledelseselement. (...) Det er for eksempel vigtigt, at læreren har gjort sig klart, hvad det er for et formål, hun underviser med, og at hun er eksplicit omkring det. (...) Jo klarere læreren ser forløbet for sig, og jo bedre hun er i stand til at lede denne gruppe frem mod målet, jo bedre er indlæringen.«

Verbal dyspraksi

Socialstyrelsen har udgivet en forløbsbeskrivelse vedrørende verbal dyspraksi hos børn og unge (bit.ly/2II4w0i). På landsplan ses en stigning i antallet af børn og unge, som henvises til udredning for både verbal og oral dyspraksi.

I ugeskrift for læger har Printz, Mehlum og Nikoghosyan-Bossen udgivet en rigtigt god artikel om verbal dyspraksi (VD) og oral dyspraksi (OD) {143}. Nedenfor har jeg sakset fra artiklen og fremhævet lidt undervejs vha. *kursivskrift*.

Der findes ingen studier, som underbygger, om stigningen skyldes ændret henvisningspraksis eller stigende forekomst. Med udgangspunkt i forløbsbeskrivelsen og litteraturgennemgang redegøres der for den nuværende viden om VD og OD hos børn og unge, ligesom mulighederne for diagnostik og behandling i det danske sundhedssystem skitseres.

HOVEDBUDSKABER

- Verbal dyspraksi er en neurologisk betinget talevanskelighed, som kræver grundig og specialiseret tværfaglig udredning. Undervisningen af børn og unge med verbal dyspraksi bør varetages af logopæder, som har specialviden på området og kan iværksætte intensiv taleundervisning med specifikke motoriske træningsmetoder.
- Oral dyspraksi medfører tidlige tygge- og synkemotoriske vanskeligheder. Behandlingen foretages ofte hos ergoterapeuter med specialviden på området.
- Verbal dyspraksi og oral dyspraksi kan forekomme samtidigt eller hver for sig.

Definitioner, symptomer, demografi og prævalens

Der foreligger ikke godkendte diagnostiske kriterier for VD hos børn, men i 2007 formulerede The American Speech-Language-Hearing Association, ASHA en definition på VD, der efterfølgende er blevet internationalt anerkendt. I Socialstyrelsens danske oversættelse af denne definition lyder formuleringen:

»Verbal dyspraksi hos børn er en neurologisk betinget forstyrrelse af barnets udtale. Forstyrrelsen kommer til udtryk ved, at barnet har svært ved at producere præcis og ensartet tale, uden at der er tale om en neu-

romuskulær svækkelse hos barnet, fx nedsatte reflekser. Verbal dyspraksi kan forekomme som følge af en kendt neurologisk lidelse, i forbindelse med komplekse neurologisk betingede adfærdsforstyrrelser eller som en neurogen taleforstyrrelse uden påviselig årsag. Den grundlæggende vanskelighed med at planlægge og/eller programmere spatiotemporale parametre af bevægelsessekvenser resulterer i fejl i barnets taleproduktion og prosodi.«

VD kompromitterer således evnen til viljestyret koordinering af taleapparatets muskler til hurtige og præcise artikulatoriske bevægelser af læber, tunge, den bløde gane og kæbe til ubesværet produktion af talelyde og sekventering af lydene i stavelser eller ord samt prosodi. *Fra treårsalderen vil karakteristika såsom stavelsesadskillelse, leksikalt tryk, korrekte fonemer i flerstavelsesbilledtest og nøjagtigheden af gentagelse af sekvensen »pa-ta-ka«, kunne bedømmes; karakteristika, som i kombination har høj forudsigelsespræcision for VD.* Ved isoleret VD vil ikketalerelateret oralmotorik, f.eks. tyggefunktion og synkning, være intakt.

Andre typiske karakteristika fremgår af den oversigt, du kan se på side 346, mens billedet nedenfor illustrerer de udfordringer, som et barn med VD kan møde.

Både VD og OD forekommer i fra milde til meget svære grader og kan ses isoleret, samtidigt eller i kombination med grov- og finmotorisk dyspraksi. Det estimeres, at 0,1-0,2 % af alle børn og unge har VD, der svarer til 1.000-2.000 børn og unge i Danmark eller *55-110 børn i en fødselsårgang*. Der findes ikke præcise tal, da diagnoserne registreres forskelligt i Sundhedsvæsenets klassifikationssystem. VD forekommer hyppigere hos drenge end hos piger i en ratio 2-3:1. I et studie fandt man, at 86% af børn/unge med VD havde førstegradsslægtninge med VD eller andre tale-sprog-vanskeligheder.

Udredning og diagnosticering

Korrekt diagnosticering er vigtig, idet udredning og behandling af VD og OD på flere punkter adskiller sig væsentligt fra behandlingen af andre typer tale- og oralmotoriske vanskeligheder, og særligt ved udredningen af VD tillægges tværfaglighed stor betydning. Tværfaglige team er i dag etableret flere steder i Danmark og kan f.eks. bestå af øre-næse-hals-læger og logopæder med specialviden på området eller foregå i et samarbejde mellem øre-næse-hals-læger eller neuropædiatere inden for hospitalssektoren og kommunalt ansatte logopæder. *Udredningen tilbydes for nuværende på Aarhus Universitetshospital, Bispebjerg Hospital i København og Odense Universitetshospital.*

Udredningen må til enhver tid tilpasses barnets generelle udviklingstrin og eventuel komorbiditet. Mistanken om VD opstår hyppigst i 2-3-årsalderen, men kan opstå tidligere, hvis der er familiær disposition for VD, og barnets pludren er forsinket og unuanceret. En endelig diagnose vil oftest først kunne stilles, når den generelle sprogudvikling muliggør det omkring treårsalderen.

I diagnosticeringsprocessen fokuseres der typisk på såvel VD som OD samt udredning af komorbiditet. Pga. mangel på entydige adfærdsmæssige eller genetiske diagnosemarkører består udredningen af en række kliniske elementer. Et kvalificeret udgangspunkt for diagnosticeringsprocessen forudsætter, at man inden den udredende konsultation indhenter informationer fra relevante lokale fagpersoner med viden om barnets/den unges funktionsniveau og den hidtidige udvikling. Oplysningerne kan stamme fra den kommunale logopæd, ergoterapeut, fysioterapeut, psykolog eller den lokale praktiserende øre-næse-hals-læge. Det foreliggende journalmateriale gennemgås med særligt fokus på relevante observationer og undersøgelser, specifikt beregnet til testning af udtale, sprog, oralmotorik (muskulær styrke, bevægelighed og samspil) samt sensorisk evne i mund og svælg. Anamnesen optages således ud fra både den hidtidige udredning og en samtale med forældre.

I den objektive lægelige undersøgelse fokuseres der på at udelukke lidelser, som ellers ville kunne forklare barnets talevanskeligheder, såsom adfærds- eller opmærksomhedsforstyrrelser, neurologiske lidelser, høretab, kort tungebånd, forstørrede ganetonsil-

Logopædisk værktøjskasse

ler, kranienervepareser eller nedsat tonus i læbe-, kæbe- og tungemuskulatur. Barnets evne til imitation af grimassering og diadokinese ved gentagne hurtige bevægelser af læber, tunge og den bløde gane testes. Den logopædiske udredning inddrager typisk eftersigelsestest (imitation) af både nonsensord og rigtige ord, spontantale, afprøvning af korte og lange ord og sætninger, udtaletest og billedbenævnelse.

Den hyppigste differentialdiagnose til VD er dysfonologi. Der ses jævnligt sammenfald heraf med VD, hvilket kan komplicere både udredningen og behandlingen af begge tilstande, specielt i de tilfælde hvor man ikke er opmærksom på sammenfaldet.

Behandling og prognose

VD fordrer en tidlig og målrettet behandlingsindsats i form af specialiseret undervisning og daglig træning med mange gentagelser. Dette er en forudsætning for generaliseret indlæring med varig effekt.

VD bedres ikke spontant, og undervisningsforløbene er ofte langvarige og kan strække sig over flere år. En logopæd med specialviden på området samarbejder typisk med en eller flere relevante parter, herunder kommuner (for bevillinger og ressourcetildeling), ergoterapeuter, fysioterapeuter, psykologer, daginstitutionspersonale og barnets forældre, hvis rolle det hovedsageligt er at yde vedligeholdende taletræning derhjemme.

Undervisningsmetoderne ved VD tager afsæt i den motoriske planlægning og programmering, og metodevalget afhænger bl.a. af barnets alder, sværhedsgraden af VD og eventuel komorbiditet. *Oralmotoriske øvelser uden talelyd har ikke dokumenteret effekt på isoleret VD.* Metoderne er også grundlæggende anderledes end fonologiske træningsmetoder, hvor man beskæftiger sig med tilegnelsen af selve sproglydssystemet, hvor det derfor ikke har effekt på VD. Flere metoder kan have effekt, dog er evidensniveauet indtil videre lavt for mange af disse. I nogle tilfælde af VD kan det være nødvendigt at supplere med alternative og supplerende kommunikationsformer, for eksempel Tegn Til Tale, mens taleundervisningen pågår. I tilfælde af samtidige sensoriske problemstillinger bør træningen også rettes mod dem. Se Tabel 4 for samlet metodeoversigt.

Så tidlig intervention som muligt anbefales for VD for at give barnet de bedste udviklingsbetingelser og forebygge et lavt selvværd, sociale problemer, kommunikative vanskeligheder og vanskeligheder med eksempelvis stavning og læsning. Prognosen for VD afhænger af sværhedsgrad, træningsindsats, hvor tidligt der sættes ind, eventuel komorbiditet og kognitive funktioner.

TABEL 4

Undervisnings-/behandlingsmetoder til verbal dyspraksi

Verbal dyspraksi
Nuffield Centre Dyspraxia Programme 3[b]
Dynamic Temporal and Tactile Cueing
Physically Restructuring Oral Muscular Phonetic Targets
Rapid Syllable Transition
Integrated Phonological Awareness Intervention

Konklusion

På landsplan ses en stigning i antallet af børn og unge, som bliver henvist til udredning for VD og OD, som er neurologisk betingede forstyrrelser, der giver besvær med organisering, planlægning og udførelse af viljestyrede bevægelser. Korrekt diagnosticering af lidelserne er vigtig, idet prognose og behandling adskiller sig fra prognose og behandling af andre typer tale- og oralmotoriske vanskeligheder. Tidlig intervention anbefales for at give barnet de bedste udviklingsbetingelser.

Voksnes kommunikationsstile

I {138} kan du se en fin og humoristisk gennemgang af de faldgruber (alias foretrukken kommunikationsstil), vi som voksne har det med at falde i i vores samvær og kommunikation med børn. Hvis du synes, det du gør, virker for lidt - eller slet ikke - kan det være, du skal vende luppen mod dig selv og tjekke, om du monstro er røget i en faldgrube?

Under hvert punkt har jeg indføjet den forklaring, jeg plejer at give, når jeg skal forklare kommunikationsstilen for ikke-fagfolk.

- **Blæksprutten**: Voksne er travle væsner, der har vores dage fyldt op med ting, der skal gøres. Derfor gør vi flere ting på én gang og overser, når børnene vil kommunikere med os om noget interessant ...
- **Direktøren**: Voksne er vant til at have styr på det hele og at kunne planlægge alting. Derfor siger vi mest og bestemmer mest og glemmer måske, at børn lærer mest, når de selv viser vej til det, som er interessant for DEM ...
- **Entertaineren**: Voksne kan lide, når børn har det sjovt, så vi gør en masse for, at fastholde og more børnene. Vi glemmer bare af og til, at børnene kun kan lære noget, hvis de selv er en aktiv deltager i morskaben ...
- **Hjælperen**: Voksne er hjælpsomme væsner, der ønsker at gøre det nemt for børnene. Vi gør mange mange ting FOR børnene; så mange, at børnene slet ikke behøver gøre sig umage for at blive forstået. Og så mange ting, at barnet slet ikke når at fortælle og vise, hvad han kan.
- **Læreren**: Voksne ønsker, at børn skal udvikle nye færdigheder og blive dygtige. Vi vil gerne vide, om børnene kan det, som vi synes, de skal kunne - så vi spørger dem om en hel masse. Vi glemmer bare, at det ikke er spor sjovt at være til eksamen - heller ikke når man er et barn ...
- **Tilskueren**: Voksne har så travlt med at være voksne, så vi helt har glemt, hvordan man kommer ind i en leg. For at vise, at vi er interesserede i børnene, taler vi en masse TIL dem ... vi glemmer bare, at børn lærer mest af voksne, der taler MED dem om det, som børnene synes er sjovt, vigtigt og interessant.
- **Den åbne medspiller**: Når det drejer sig om at hjælpe børn til at deltage i samspil og kommunikation med andre, er den vigtigste rolle, vi voksne kan tage, at være afstemte efter børnenes interesser, behov og ikke mindst deres evner.

Hanen-materialet anbefaler, at vi så ofte som muligt benytter den åbne medspillers kommunikationsstil: Når vi husker at være åbne medspillere, giver vi børnene muligheder for at tage initiativer til samspil; og vi svarer med interesse på deres udspil.

Vi kan ikke være åbne medspillere hele tiden, så overvej:

- siger du for meget?
- stiller du for mange spørgsmål?
- hjælper du børnene for meget? (tillært hjælpeløshed)
- har du mere travlt, end du behøver?

Vurdering af materialer

Som logopæd får du dig ret hurtigt en gedigen materialesamling, og så er det vigtigt, at du har styr på, hvilke materialer, der er særligt velegnede til dette og hint. Tricket er - for mig at se - at være helt skarp på, at de fleste materialer (måske) kan bruges til det, som de er beregnet på PLUS som regel også en masse andet.

Når du skal kigge på et nyt materiale, kan du bruge følgende 'opskrift' til at vurdere dets anvendelighed:

Vurdering af materialets udformning

- er det solidt?
- er det så solidt, at det vejer så meget, at du måske aldrig vil tage det med på den dagligе tour-de-dagtilbud?
- kan det holde til hårdhændet behandling i årevis? hvis det ikke kan, kan det så fx lamineres, så det kan blive mindre uholdbart?
- kan det tåle til at blive vådt? kan det tåle et nyseangreb fra et forkølet børnehavebarn? kan det tåle at blive tørret af? eller måske en tur i (op)vaskemaskinen?

Vurdering af materialets udseende

- er det farverigt nok?
- er det for farverigt?
- hvis det er et materiale med illustrationer, er disse så klare og tydelige, så også små børn kan se, hvad de forestiller?
- er der for mange detaljer, så materialet blir rodet at se på?
- hvis det er et materiale med tegninger, findes de så i både farver og i sort/hvid? (det sidste er godt, hvis du vil lave kopier til barnet)
- hvis det er et materiale med tegninger, er de så 'rettede' mod små eller store børn?

Logopædisk værktøjskasse

(meget store og enkle tegninger kan gøres mere skolebørnsegnede ved at blive nedfotograferet)

Vurdering af egnethed i forhold til børnegruppe

- er materialet egnet til vuggestue-/dagplejebørn?
- eller til børnehavebørn?
- eller indskolingsbørn?
- eller lidt større skolebørn?
- eller til børn med funktionsnedsættelser?
- er materialet bedst til at blive brugt med kun ét barn og én voksen?
- eller kan man være flere 'med'? og er det i virkeligheden bedst at være flere?
- er der kun illustrationer af fx piger - er materialet så godt til drenge?
- er materialet umiddelbart appellerende til at blive brugt? (har det wauw!-egenskaber?)
- er der kulturbarrierer?

Vurdering af muligheder for variation

- hvis det er et spil, kan reglerne så gøres enklere - så det passer bedre til mindre børn - eller sværere - så det passer til større børn?
- kan materialet kombineres med andre materialer? (fx spillebrikker fra ét spil, der bruges i et andet?)

Vurdering af muligheder for sprogstimulering

- er det et materiale, der egner sig til at blive lånt med hjem, så barnet kan bruge det derhjemme sammen med mor og far?
- er det et materiale, som barnets dagtilbud med fordel kunne anskaffe?
- er det et materiale, som barnet fint kan bruge selv - og vel at mærke få noget ud af imens (andet end hygge)?
- eller er det et materiale, som kun kan bruges, når du er med?

Vurdering af, hvilke (kommunikative) aspekter, der kan trænes med materialet

- alle spil træner turtagning og impulskontrol - er materialet særligt velegnet til dette?
- er materialet beregnet til at træne fonologi, semantik, grammatik, pragmatik (og er det egnet til det)? hvad kan det også bruges til?
- er det et materiale, der lægger op til en masse spontantale (så kan du træne alskens diskurs: at forklare, fortælle, beskrive, vurdere, argumentere)?
- er der mange farver i (så kan du sandsynligvis også få trænet /r/ som i rød, brun, grøn, grå, orange)?
- er der mange tal i (så kan du også træne /f/ som i 4 og 5 eller /t/ som i 2 og 10 eller /s/ som i 6 og 7)?
- er der mange af de samme ting med (så kan du træne pluralismorfemer)?
- er der mange af de samme slags ting med (så du kan træne kategorisering)?
- lægger materialet op til rolle-/rammelege (så du kan arbejde med pragmatik)?

Opvejning af fordele og ulemper ved materialet

- er det et materiale, der kræver særligt udstyr eller særlige fysiske rammer for at kunne blive brugt (fx en PC eller en udendørs boldbane)? og er det noget, som du kan tilvejebringe?

Og - vigtigst af alt - er det et materiale, som du vil kunne holde ud at se på og arbejde med i årevis? Eller kan du med det samme se og/eller fornemme, at du vil blive træt af det ret hurtigt?

Webwords

SPA (Speech pathology Australia) udgiver et fagblad 3 gange årligt. I hver udgave er der et centralt tema, der har tilknyttet et webword, der lægges på nettet. Disse webwords er artikler (alle forfattet af C Bowen), der opridser "the state of the art" om det givne emne - og de er bestemt værd at læse! Du kan finde dem på {19} ...

Zonen for nærmeste udvikling

Når du skal udvælge interventionsaktiviteter til et givent barn, er det vigtigt, at du har styr på, hvad barnet kan, hvad han næsten kan, og hvad han slet ikke kan.

A Her befinder alle barnets nuværende kompetencer sig - dvs. alt det, som barnet kan uden hjælp.

B Her er barnets zone for nærmeste udvik-

ling - dvs. alt det, som barnet næsten kan; alt det, som barnet kan med hjælp; alt det, som barnet kan sammen med andre.

c Her befinder sig alle de langtidsmål, du eller andre monne have for barnet - fx at tale rent, at cykle, at lege avancerede rollelege ...

I din intervention gælder det selvklart om, at barnets 'A' skal blive så stort som muligt - ved at flere og flere aktiviteter fra 'B' automatiseres. Ligeledes gælder det om, at så mange aktiviteter fra 'C' blir til aktiviteter, som barnet kan med hjælp.

Så når du skal udvælge interventionsaktiviteter, kan det varmt anbefales, at du fokuserer på 'B' - altså på de aktiviteter, som barnet er lige ved at mestre. Se også under "At teste 1" på side 40.

Grammatik

⊙ Grammatik består af morfologi og syntax.

Morfologien beskriver de principper, der gælder, når man bøjer ord. Substantiverne kan bøjes i tal (numerus) og i bestemthed: bil, bilen, biler, bilerne og får, fåret, får, fårene. Verber kan bøjes i tid (tempus): at spise, spiser, spiste, har spist, spisende og at synge, synger, sang, har sunget, syngende. Verber kan være aktive og passive: spiser, spises og synger, synges. Adjektiver kan bøjes i grad (komparation): fin, finere, finest og blå, mere blå, mest blå og lille, mindre, mindst. Adjektiver lægger sig til det substantiv, som de 'fortæller noget om': en høj mand, et højt hus, flere høje mænd, så der skal være kongruens mellem substantiv og adjektiv.

Syntaxen beskriver de principper, der gælder, når man sætter ordene sammen til sætninger. Sætninger kan fx være fremsættende, spørgende, beordrende: han spiser, spiser han?, spis! Rigtigt mange danske sætninger er opbygget omkring en SVO-struktur: subjekt + verbum + objekt.

⊙ Mange logopæder og talepædagoger vægrer sig ved at skulle arbejde med børnenes grammatik: »jeg har ikke forstand på det« eller »det er alt for svært for børnene at forstå,« er udsagn, jeg har hørt gentagne gange fra kolleger. Det er imidlertid de færreste voksne etsprogede danskere, der har svært ved dansk grammatik, så der er - så vidt jeg kan se - ingen grund til at frygte arbejdet med børnenes grammatiske vanskeligheder.

Tricket er at gøre de grammatiske regler så enkle som muligt, så (undskyld platheden) selv et barn kan forstå dem; fx "når det er en pige, der gør noget, hedder det 'hun' ...", "når der er flere af noget, kalder vi det noget (lidt) andet ..." (typisk er tilføjelsen af -er den måde, vi laver pluralis på på dansk), "når det var noget, vi gjorde i går, hedder det noget lidt andet, end hvis vi gør det lige nu ..." (typisk tilføjes -ede bag på verbet, når vi laver præteritumsformen).

• At bøje verber

Billeder med handling i kan du bruge til at snakke om verbernes tider:

»Her har vi et billede af en mand, der går ned ad gaden på vej hen til bageren. Hvis vi nu begynder med 'i går', så blir det til en mand, der gik hen ad gaden på vej hen til bageren ...« Eller: »På det her billede sidder børnene og venter på bussen - det blir så til, at i går sad børnene og ventede på bussen.«

Og endnu mere avanceret: »Her er manden allerede gået ind hos bageren - og her har børnene siddet og ventet på bussen.«

Se også om "Papa Moll" på side 261!

Og hvis børnene ikke har helt styr på ordklasserne, kan det måske hjælpe at lære dem en "*Ordklassesang*" som den nedenfor.

• Ental - flertal

Fra et billedlotteri kan man tage 40-50 brikker med meget enkle motiver: En enkelt genstand på hver brik. Kortene blandes godt og

Logopædisk værktøjskasse

lægges i en bunke på bordet med bagsiden opad.

I tager nu efter tur et kort hver, viser det frem og fortæller, hvad der er på. Dernæst skal I danne flertalsformen af ordet. Du kan instruere børnene ved at sige, at de kan prøve at sætte '2' foran ordet. Eksempel: »En dukke - 2 dukker«.

Hvis barnet kan svare rigtigt, må han beholde kortet. Hvis ikke, hjælper de andre børn eller den voksne. De kort, der har været besvær med, lægger I i en bunke for sig. Når I har været bunken igennem én gang, tager I kortene i den 'besværlige' bunke en gang til. Legen fortsætter, til der ikke er nogen kort tilbage i den 'besværlige' bunke.

Special-pædagogisk forlag har et spil, der hedder Ordbøjning 1, som netop træner aspektet med ental - flertal.

En noget sværere variant er at bruge substantivernes 'bestemte form' (dvs. hunden, hundene - huset, husene) i spillet. Mange børn ved ikke, hvad ordene hedder i bestemt form.

I kan spille spillet ved først at fiske/trække kortene op fra bordet og dernæst bytte indbyrdes ved at spørge hinanden på følgende måde:

- »Jeg har hunden, må jeg få hundene af dig?«
- »Jeg har fiskene, må jeg få fisken af dig?«

Se også "Omvendt skattejagt" (side 144).

Fit, focus & functionality

»Children with SLI seem to benefit from different intervention contexts in different ways. In [a] training context the input to the children (...) [provides] a large amount of the grammatical targets (*focus*), and in a conversational context newly acquired language skills can be practised (*functionality*). The linking to the child's interests and current language ability (*fit*) is an essential principle in both a conversational and a training context.«

{39}

Grammatikforståelse

Evnen til at sætte ord sammen til rigtige sætninger har betydning for læseforståelsen. For at øve den syntaktiske bevidsthed kan I lave sproglige øvelser, hvor barnet skal finde fejl i fx omvendt ordstilling og derefter rette fejlene.

"Hyperhurtige Hubert" (se nedenfor) og "Spunken fortæller" (side 148) er gode eksempler på sådanne øvelser forklædt som leg.

Verbespil

Jeg har længe været på udkig efter illustrationer med forskellige mennesker/dyr, der gør de samme ting – så jeg kan lave aktiviteter, hvor det er vigtig at benævne både subjekt og verbum.

På min Pinterest-opslagstavle med illustrationer af verber (bit.ly/2yQo54P) har jeg pinnet et kæmpe spil med 55 plader à 6 billeder. På billederne er der 6 forskellige aktører: pige, gris, hane, kat, bjørn og kanin, der hhv. går, løber, sidder, sover, kører, sejler (eller bader/svømmer) og flyver. I alt er der således 42 forskellige enkeltbilleder.

Så nu kan jeg lave aktiviteter, hvor jeg varierer verbet: pigen går, pigen løber, pigen sidder, pigen sover, pigen kører, pigen svømmer, pigen flyver. Og jeg kan lave aktiviteter, hvor jeg varierer subjektet: pigen sover, grisen sover, hanen sover, katten sover, bjørnen sover, kaninen sover.

Hvis jeg sætter billederne sammen 2 og 2, kan jeg snakke med barnet om pigen sover vs. pigerne sover, grisen flyver vs. grisene flyver. Eller kaninen og katten kører, hanen og bjørnen sidder.

Du kan se punktet "Spil og sprogbehov" (side 290), hvis du vil have inspiration til, hvordan et spil som det her kan spilles på alskens måder.

Logopædisk værktøjskasse

• Hyperhurtige Hubert

Hyperhurtige Hubert har så travlt, at han sluger noget af ordene. Nu vil han fortælle om, hvordan det er, når han besøger sin mormor sammen med sin storesøster, der hedder Heidi. Vil du være sød at sige til ham, når han siger noget forkert - og fortælle ham, hvad det rigtigt hedder?

»Hos mormor leg vi nogle gange, at vi fang røve. Så har jeg og Hei en lil lyg hver i vores lom. Først træk vi alle gardin for i hele hus, og så sluk vi alle lamp. Så skal vi find røve. Vi må være helt stil, så de ikke hør os. Vi går rundt i hus og lys med vores lygt.«

• *Og hvad siger du så?*

Denne lille bog {15} er super til at øve sætningsopbygning med. På hvert opslag er der 2 billeder. Under det venstre af billederne er der 7 forskellige forslag til sætninger, man kan sige om det - og bogens titel siger fint, hvad instruksen til barnet er. For barnets opgave er så at lave sætninger, der svarer til den voksnes modelsætning - i stil med testen Ringsted-materialet.

Eksempelvis er der to billeder af hhv. en dreng, der står på hovedet og på fødderne. Under drengen, der står på hovedet, er der følgende sætningsforslag:

- Se drengen
- Han står på hovedet
- Benene er oppe
- Håret er forneden
- Hovedet vender nedad
- Hovedet vender nedad mod jorden
- Når man står på hovedet, vender fødderne opad

Man kan selvklart komme i tanker om adskillige andre sætninger, der ville kunne passe til billederne, så alt efter, hvad du træner med barnet, kan du ændre tempus, sætningslængde, pronomenbrug etc. i dine modelsætninger og så opfordre barnet til at lave svarsætninger, der 'passer til'.

Min instruks til barnet lyder noget i den her retning: »I den her bog er der 2 billeder på hver side. Det her billede er mit billede (peg på venstre opslag), og det her er dit billede (peg på højre opslag). Jeg siger først noget om mit billede, og så siger du noget om dit billede. Og det, du siger, skal ligne det, som jeg siger.«

• Omvendt skattejagt

Børnene får besked på at finde 3 ting af samme slags hver (dukker, bolde, lys, tallerkener, får) og lægge dem i fx en kurv. Kurven er så fuld af 'par' à 3 ting.

Den voksne tager nu eksempelvis én dukke (et lys) i den ene hånd og 2 dukker (2 lys) i den anden og forklarer: »Hér har jeg dukken (lyset), og her har jeg dukkerne (lysene).« Tag nu hænderne på ryggen og byt evt. om på tingene. Tag hænderne frem igen og spørg et af børnene »Hvor er dukkerne (lysene)?« »Og hvor er dukken (lyset)?«

Legen arbejder med det morfologiske aspekt 'bestemt form af substantiver' (dvs. morfemerne -en/-et (singularis) og -ene/-erne (pluralis)). Måske er det nødvendigt, at du betoner endelserne, så du siger »dukk<u>en</u>« og »dukk<u>erne</u>«.

Du kan bede børnene om at give dig ting fra kurven - og alt efter hvilken endelse, du putter på ordene, skal de afgøre, hvor mange ting du har bedt om. Eller de beder dig om dukken/dukkerne, og så kan du se, om de protesterer, hvis du udfører instruksen forkert.

Se også "Ental - flertal" ovenfor i dette afsnit.

Logopædisk værktøjskasse

• *Ordklassesang*

I 2.E på Frederiksborg Byskole har de et ordskab med masser af ordkort på i 3 farver; substantiver er røde, verber er grønne og adjektiver blå. Børnene synger følgende sang, når de skal finde ud af, hvilke slags ord, der hører til hvilken ordklasse:

Navn på alle ting på jord
kalder vi for navneord. (rød)
Udsagnsord, nu skal I høre,
er, hvad tingene kan gøre. (grøn)
Tillægsord fortæller jer,
hvordan I og alting er. (blå)

Mel.: *Jeg en gård mig bygge vil*

• Personlige pronominer

Se også "Udeladelse af subjekt" på side 149.

En del børn har besvær med at hitte ud af, hvilke former af de personlige pronominer, der skal bruges hvornår. Hyppige vanskeligheder med pronominer er fx:

- konsekvent brug af mig i stedet for jeg
- konsekvent brug af hhv. 'dem', 'ham' og 'hende' i stedet for 'de', 'han' og 'hun'
- konsekvent brug af enten 'hun' eller 'han' uanset kønnet på eller antallet af de(n) person(er), der omtales

'Mig' i stedet for 'jeg'

Jeg har desværre kun min egen erfaring og ingen statistik at underbygge det med, men jeg finder det småbarnligt og klart ikke-alderssvarende med børnehavebørn, der omtaler sig selv i akkusativ. Så jeg arbejder gerne med at rette fra 'mig' til 'jeg' med 3-årige.

Ofte er det sådan, at de børn, der som 3-årige (eller 4-5-6-årige) stadig omtaler sig selv i akkusativ, har mødre, der konsekvent omtaler sig selv i 3. person og/eller som mor.[48] Lige så længe mor blir ved med fx at sige: »Nu skal mor se, hvad hun har i hendes pung ...« (hvis pung? spørger jeg bare ...), lige så længe er det svært for barnet at regne ud, at den korrekte version er »nu ska jeg se, hvad jeg har i min pung«!

Er du selv slem til at omtale dig selv ved fornavn og i 'majestætisk' 3. person, så hold straks op med det!

Når du har sikret dig, at barnet kun (eller i hvert fald typisk) hører korrekt input, kan du gå videre og sikre dig, at barnet kan frembringe fonemerne i ordet - hvilket langt de fleste kan, eftersom der ikke er nogle supersvære fonemer i: /i/ + /ɑ/ + /i/.

Dernæst sørger du for at spille en masse spil, hvor eneste korrekte svarmulighed indeholder ordet 'jeg' (fx som i sætningen »det har jeg«): Spil billedlotteri og spørg »hvem har ...?« Svar som »hér!«, »mig« og/eller pegninger er ikke OK. Når turen går videre, kan du spørge »hvem har tur nu?« Igen er eneste korrekte svarmulighed »det har jeg«. Spørg ikke »hvis tur er det?« (selvom det nok er det, man oftest siger), for så er det korrekte svar »min« eller »din« - og det er ikke det, du træner lige nu.

Prompt barnet ved at sige »det/den har jjjjjjjj ...«, og hvis han stadig sir 'mig', retter du ham ikke - sørg bare for, at han selv spørger på en måde, så DU er nødt til at sige »det /den har JEG«. Udtal 'jeg' hypertydeligt: /i:ɑ:i:/, så det næsten blir til et 3-stavelsesord.

Næste gang, I spiller spillet (og hvis påsen ikke er gået op for ham), prompter du igen, når han siger forkert - og NU retter du ved at fortælle ham, at »det hedder JEG! Det /den har JEG« (igen med hypertydelig og langsom udtale af 'jeg', så du er sikker på, at han fanger alle 3 vokalfonemer i ordet). Du kan supplere med at fortælle ham, »at når man fortæller om noget, man selv gør eller har, hedder det JEG ... JEG har, JEG spiser, JEG hopper, JEG spiller billedlotteri.«

Og hvis den stadig ikke fiser ind, kan du bruge grovfilen og fortælle ham, at babyer og vuggestuebørn siger 'mig' om sig selv, fordi de ikke har lært at tale så godt endnu, mens børnehave- og skolebørn siger 'jeg' - så når han siger 'mig', kommer han til at lyde som en meget lille unge.

Når I læser bøger, hvor I skiftes til at finde noget, kan du spørge »hvem kan finde ...?« Igen indeholder den eneste korrekte svarmulighed ordet 'jeg': »det kan jeg!«

[48] Eller pædagoger, der konsekvent omtaler sig selv ved fornavn.

Akkusativ- i stedet for nominativformer
En hyppig fejl hos førskolebørn er brug af akkusativformerne ham, hende og dem i stedet for hhv. han, hun og de. Jeg har ingen skudsikker norm for, hvornår dét aspekt bør være på plads, men normaltbegavede etsprogede 4-årige bør kunne det, synes jeg.

Når jeg skal arbejde med nominativformen (altså den form, man bruger, når pronominet er subjektet i sætningen), plejer jeg at gøre som følger:

Første lektion
- Jeg finder 20 billedpar i et ordbøjningsspil fra Special-pædagogisk forlag (har glemt, hvad spillet hedder, men det har tegninger af B Ege). Med disse 20 ordpar laver jeg en baseline (se på side 19) - som regel tager jeg 7 billeder af en pige, der laver noget, 7 af drenge, der laver noget, og 6 af 2 mennesker, der laver noget.
- Dernæst finder jeg andre billedpar og tager en snak med barnet om, hvad der sker på hvert enkelt af dem. Ofte vil barnet sige verbet: »spiser«, hvortil jeg vil spørge »ja, hvem spiser? Er det en dreng eller en pige?« Hvis der er 2 mennesker på billedet, spør jeg: »Kan du se, hvor mange der spiser?«
- Somme tider fortæller barnet, hvem der er med på billedet: »pige« eller »far og mor«. Så spør jeg barnet om det modsatte: »Kan du se, hvad pigen laver?« eller »Hvad mon drengen vil?«
- Så er vi fremme ved at kunne lave en SV-sætning: »Drengen spiser« eller »pigerne leger«.
- Når vi har været alle billederne igennem, og jeg har givet barnet en SV(O)-sætning for hvert af dem, lægger jeg billederne væk og laver noget andet. Eftersom jeg arbejder med billedpar, får jeg sagt hver sætning 2 gange.

Anden lektion
- Samme billeder som til første lektion. Jeg beder igen barnet om at fortælle mig, hvad der sker på dem. Med lidt held siger barnet nu lidt mere end bare verbet: »pigen løber« eller »har bolde«.
- Undervejs fortæller jeg barnet, at når det er en pige, hedder det 'hun'; når det er en dreng, hedder det 'han', og når der er mange, hedder det 'de'. Så når barnet siger: »Pigen leger,« siger jeg: »Ja, det er rigtigt! HUN leger, for hun er en pige.«
- På den måde kommer jeg igennem de 20 billedpar igen og denne gang med en pointering af det personlige pronomen. Jeg beder ikke barnet om at bruge det rigtige pronomen - kun hvis han vælger forkert og fx siger 'han' i stedet for 'hun'.

Tredje lektion
- Samme billeder som til anden lektion plus nogle, som barnet ikke har set før. Jeg beder barnet om at bruge det rigtige pronomen og lave sætninger af typen: »Han spiller«, »hun går tur« eller »de leger«.

Forkert brug af hhv. 'han' eller 'hun'
I tyrkisk grammatik skelner man ikke mellem hankøn og hunkøn, så en del tyrkiske børn har svært ved at forstå, at det på dansk er vigtigt, om man siger han eller hun om nogen. Også danskprogede børn kan have svært ved at fange aspektet med køn.

Det plejer at hjælpe gevaldigt på forståelsen af lige netop denne grammatiske finurlighed, hvis de voksne i et stykke tid konsekvent omtaler barnet med det forkerte køn, for det er de færreste børn, der ikke har styr på, hvem der er drenge, og hvem der er piger - inklusive dem selv!

Inden du griber til 'kald barnet noget forkert'-tricket, foreslår jeg, at du arbejder med 'han' og 'hun' som beskrevet ovenfor under "Akkusativ- i stedet for nominativformer".

Du kan også bede om få et gruppebillede af børnene på barnets stue og så sammen med barnet blive enige om, hvem der er drenge, og hvem der er piger.

• Reversible sætninger

På Pinterest har jeg fundet adskillige illustrationer med reversible sætninger som denne:

Logopædisk værktøjskasse

Hvilket billede viser “drengen vander blomsten”, og hvilket viser “blomsten vander drengen”? Og hvilken situation er den mest sandsynlige i den virkelige verden?

Eksempler som dette kan hjælpe dig i dit arbejde med at vise børn, at på dansk er rækkefølgen af ordene i vores sætninger essentiel, når det handler om at afkode, hvem der gør hvad. I almindelige, fremsættende sætninger er rækkefølgen subjekt + verbum + objekt:

- først fortæller vi, hvem der gør noget = subjekt
- så fortæller vi, hvad vedkommende gør = verbum
- så fortæller vi, hvem handlingen ‘går ud over’ = objekt

• Sammensatte ord 1

Sig et sammensat ord og spørg, hvad der blir tilbage, hvis man ikke siger den første eller sidste del af ordet. Fx »Hvis jeg skal sige ‘hoppebold’ og ikke siger ‘bold’, hvad blir der så tilbage af ordet?«

Begynd med ord med 2 rodmorfemer og gå først derefter over til ord med 3 rodmorfemer. Og begynd med sammensatte ord, der ikke har ‘klister-bogstaver’ som i ‘hund-e-mad’ eller ‘last-bil-s-dæk’.

Eksempler på sammensatte ord: is-pind, hals-bånd, bil-dæk, tand-læge, computer-spil, flag-stang, tog-rejse, bygge-klods, ring-finger, skole-taske.

Du kan hjælpe barnet til at forstå ideen ved at illustrere med togvogne eller andet, der kan køre: En togvogn kommer med den ene halvdel af ordet, og den anden kommer med den anden halvdel. Vognene mødes og illustrerer, at orddelene mødes.

Du kan også symbolisere det ved at lade 2 knyttede hænder møde hinanden som 2 ord, der mødes. Se også ”Sammensatte ord 2” nedenfor og ”Lydtoget” under FONEMER, side 79.

Og når I blir rigtigt avancerede, kan I vende om på de sammensatte ord, så hals-bånd blir til bånd-hals (er der mon noget, der hedder sådan?), ring-finger til finger-ring (er der noget, der hedder sådan?).

• Sammensatte ord 2

Du skal bruge en masse billeder, der illustrerer substantiver bestående af kun et enkelt morfem som fx: Finger, flag, fod, frø, fugl, gris, haj, hale, hammer, hane, is, læge, lænke, løg, løve, mad, mand, mønt, mål, pind, ring, skib, skinne, styr, tand, tiger, tog, vaffel, vand.

Klip nu billederne ud og læg dem sammen 2 og 2 - måske får I så en kombination, der hedder fod + haj (er der mon noget, der hedder sådan?) eller løve + tand (er det noget, der hedder sådan?).

Snak også om, at den første del af ordet fortæller om slagsen af den anden del af ordet. En finger-ring er fx en ring, man sætter på fingeren (i modsætning til fx en øre-ring). En dyr-læge er en læge, der hjælper tager sig af syge dyr. En oste- mad er en mad med ost på. En skole-taske er en taske, man bruger i skolen.

• Scrapbog

Se, hvordan du kan lave en bogstavbog i afsnittet om BOGSTAVER (side 11), og brug den til at samle på billeder i forskellige farver. I kan snakke om - og vise! - at der findes mange forskellige slags rød og mange slags blå og grøn. Hvis du samler flere eksemplarer af den samme ting, kan du også øve kongruens med barnet:

- en grøn frø → flere grønne frøer
- et grønt træ → flere grønne træer
- en blå bold → flere blå bolde
- et blåt flag → flere blå flag
- en orange fugl → flere orange fugle
- et orange hus → flere orange huse

Som med så mange andre grammatiske aspekter på dansk er der også her en del undtagelser fra reglerne, så dem må du forklare for barnet ... Og hvis du udelukkende er ude efter at træne kongruens af adjektiver, må du hellere nøjes med at bruge substantiver, der ikke har uregelmæssige pluralisformer.

Find en masse ord med suffikset -e eller -er i pluralis. Så slipper du for at rode rundt i *både* besværlige adjektiver *og* substantiver!

- en lille mand → flere små mænd
- et lille lam → flere små lam
- en sulten fisk → flere sultne fisk
- en gammel gås → flere gamle gæs
- en ko → flere køer
- en hånd → flere hænder

Spunken fortæller

Tegn et ansigt på din pegefinger, og lad fingeren være Spunken. Eller lav dig en lille mystisk fingerdukke, der kan hedde Spunken.

Spunken er et lille rart rumvæsen. Da hans forældre skulle på rundrejse i Universet, var Spunken så heldig at komme med, og nu har han og hans familie været her i næsten et år. Spunken har ikke helt lært at tale, som vi andre gør, så nogle gange lyder det altså lidt skørt, det han får sagt.

Han synes, det er rigtigt svært at finde ud af, hvordan man skal fortælle, så ordene kommer i den rigtige rækkefølge. Vil du være sød at hjælpe ham, når han får sagt noget mærkeligt?

- Dorte en dukke fik.
- Sød den var dukke og fin.
- En bil rød.
- Fik spaghetti til aftensmad jeg i går.
- Fødselsdag Anton har.
- Her kom!
- Til hans fødselsdagsfest ikke med jeg skal.
- Lillebror i plasker køkkenet, det så helt vådt blir.
- Nu telefonen ringer; du den tar?

Hvis barnet ikke kan rette sætningerne, så spørg, om de lyder rigtigt eller forkert? Du kan kombinere denne leg med ”Rigtigt eller forkert” (side 36).

Sætningsfuldendelse

Tæl, hvor mange ord der er i sætningerne, når du har gjort dem færdige. Markér hvert ord med fx en knap.

- Fuglen ...
- I lommen ...
- Far laver ...
- Må jeg ...
- Har du lyst til ...
- I går så jeg ...
- Pigen vil hellere ...
- På reolen står ...
- Jeg har lige set ...
- Blomsterne står i en ...
- Fuglen kigger på en ...

Sætningsplanlægning

Garrett (professor i psykologi ved University of Arizona) har opstillet en teori om og et skema over, hvordan det kan tænkes at foregå, når en sætning planlægges og produceres. Ifølge ham foregår det i følgende trin, som fx beskrevet af J Marshall i S Chiat et al. {41} og af LR Jensen og C Lønnberg i {96}.

Sætningsskemaet kan du bruge til at indkredse, *hvor* det er svært for barnet.

Når taleren skal videreformidle et scenario, kan det - hvis ellers Garretts teori passer - tænkes at foregå, som det fremgår af det ”Sætningsplanlægningsskema”, som du kan se i APPENDIX (på side 339).

Message level

Dette planlægningsniveau placerer sig på overgangen mellem tanke og tale.

- Taleren skal foretage en begrebslig analyse af handlinger eller hændelser i sprogligt relevante kategorier - altså en analyse af, hvem der gør hvad mod hvem ...
- Hér er aspektet om fokus/perspektiv vig-

Logopædisk værktøjskasse

tigt.

Functional level
Indholdssiden af de betydningsbærende ord aktiveres. Dvs. taleren udvælger de vigtigste verber og substantiver.

- Er det flasken, der tømmes (for hvad)?
- Er det glasset, der fyldes (med ...)?
- Er det en person, der hhv. tømmer flasken og fylder glasset?

I den plan for sætningen, som taleren laver, må det markeres, om det er X eller Y, der tilskrives rollen, som den der Z.

- I eksemplet kan vi fokusere på: hælde, vin, flaske, glas og mand (idet vi forudsætter, at 'nogen' hælder).
- Den semantiske relation mellem verbet og substantiverne (verbets argumenter) udstikkes.
- Verbet 'at hælde' kræver 2 argumenter - eller deltagere i handlingen.
- Det ene argument har rollen som *agent* (den, der udfører handlingen).
- Det andet argument har rollen som *tema* (det, der flyttes/ændres af handlingen).
- Der kan desuden være et argument med rollen som *mål* (eller destinationen for ændringen).

Det vil altså sige, at i vores sætning har verbet 'hælde' følgende argumenter:

- Agent/subjekt = mand
- Tema/objekt/patient = vin (fra flaske)
- Mål = glas

Taleren har nu sammensat sætningens semantiske struktur.

Positional level
På dette niveau mobiliseres sætningens syntax, der kan betragtes som en grammatisk ramme, der udfyldes med (indholds)ord, fx:

- Argument + verbum + argument
- Verbum + argument + i + argument?
- Argument + verbum + på + argument

De enkelte ords fonologiske repræsentationer mobiliseres og fyldes i 'hullerne'. Nu har taleren et godt billede af, hvordan sætningen kommer til at lyde.

Articulatory level
De motoriske programmer for hvert ord/fonem mobiliseres, så sætningen kan produceres.

- Planlægning af overgange mellem lydsegmenter, prosodi og intonation.

Alt det her foregår lynhurtigt, når man ikke har vanskeligheder med at lave sætninger. Meget forsimplet kan man altså sige, at rækkefølgen, når en sætning skal skrues sammen, er:

- Diskurs
- Pragmatik
- Semantik
- Syntax
- Morfologi
- Fonologi
- Fonetik

• Den søvnige dukke

Mens du leger, snakker, læser med børnene, har du en søvnig dukke med, der falder i søvn hele tiden. Når den vågner op, spørger den: "Hvad skete der?"

Børnene blir så nødt til at svare i præteritum: "Vi spiste frokost", "elefanten blev væk", "vi sang morgensang".

• Udeladelse af subjekt

En del børn laver sætninger af typen: 'mumlmuml + verbum + objekt' eller bare 'verbum + objekt'. Disse børn har således brug for at lære en SVO-modelsætning som skabelon for deres sætninger.

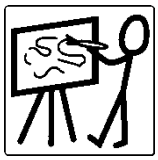
Jeg har lavet et spil med 3 slags brikker:

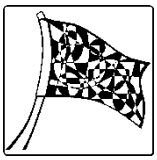
- billeder af hhv. drenge og piger (= subjekter i sætningerne)
- billeder af handlinger (= verberne i sætningerne) - disse billeder har jeg fundet i MikroVærkstedets skriveprogram "Skriv med symboler"; du kan også finde gode stregmænd i fx Boardmaker-programmet
- billeder af ting (= objekterne i sætningerne)

Disse brikker lægger vi nu i 3 bunker med hhv. subjekter, verber og objekter. Vi skiftes til at trække et kort fra hver bunke og til at lave sætninger med kortene. Somme tider er sætningerne OK, og somme tider er de bare

skøre.

dreng(en) / han


maler


(et) flag

pige(n) / hun

drikker

(en) gulerod

Til de børn, der omtaler sig selv som 'mig', har jeg også lavet brikker af subjekter, der hhv, peger på sig selv og på en anden - dvs. hhv. 'jeg' og 'du'. Og så har jeg lavet brikker med hhv. og til at symbolisere 'gerne' og 'ikke', så vi kan lave sætninger af typen:

hun

drikker

ikke

en gulerod

Du kan evt. gøre det, at du laver brikkerne i forskellige farver, så verbe-brikkerrne er grønne, pronominerne er røde og substantiverne er blå, osv.

Grovmotorik

⊙ Mange af de aktiviteter og lege, der er kommet med i dette afsnit, kan snildt udføres og leges uden ét ord. Den logopædiske udfordring ligger her i, at barnet skal have så mange begreber og ord 'hældt på' som muligt. Og så må du ikke glemme, at nogle børn har så store grovmotoriske usikkerheder, at de har svært ved at sidde stille og koncentrere sig om finmotoriske aktiviteter.

Læs også bemærkningerne i begyndelsen af afsnittet om ORALMOTORIK (med start på side 196).

⊙ »Man har en gammel tanke om, at sprog og motorik hænger sammen på den måde, at børnene har sproglige vanskeligheder, *fordi* de har problemer med motorikken. I dag mener man, at de har sproglige vanskeligheder *og* problemer med motorikken.

(...) en forbedring af det motoriske funktionsniveau giver barnet en bedre forudsætning for at kunne modtage undervisning. Jo mindre opmærksomhed, barnet skal bruge på sin motorik (...), desto større overskud har barnet til at indgå i undervisningen.«

{84}

⊙ »Tidligere tiders formodning om, at en forbedring af det sansemotoriske funktionsniveau (fx bedre finmotoriske færdigheder) direkte kan medføre forbedringer i den sproglige kompetence, er relativt udokumenteret. Man kan altså ikke forvente, at enhver form for fysisk aktivitet, som stimulerer den motoriske udvikling, automatisk medfører en forbedring af sprogfunktionen.«

{92}

• Adgang forbudt!

En lidt sværere variant af "Paradis" (se på side 157) er at hinke 'adgang forbudt'. Hinkeruden ser ud som i "Paradis" bare uden tallene, og så skal der ikke være mere end allerhøjst en fodlængde imellem stregerne. Man skal hoppe sidelæns, så foden kan være i rummene.

Den, der kommer igennem alle rummene uden at røre stregerne, må vælge sig et 'privat' felt i hinkeruden. I det private felt skriver man sit navn - og så må de andre ikke hoppe ind i feltet, for nu er der adgang forbudt! Efterhånden som der blir flere og flere private felter med adgang forbudt, blir hinkeruden sværere og sværere at klare.

Logopædisk værktøjskasse

Alle mine kyllinger, kom hjem!

Én blir valgt til hønemor, én til ræv og resten er kyllinger. I den ene ende af stuen er skoven, i den anden ende står hønemor med alle sine kyllinger. Nu sender hønemor kyllingerne over i skoven; på vejen derhen driller de ræven, som går rundt mellem skoven og hønemor.

Efter noget tid kalder hønemor sine kyllinger hjem: »Alle mine kyllinger, kom hjem!« Kyllingerne svarer: »Vi tør ikke!« Hønemor råber: »Hvorfor ikke?« Kyllingerne svarer: »Ræven er ude.« Hønemor råber: »Hvad gør ræven?« og kyllingerne svarer: »Han æder vores kød og drikker vores blod!« Hønemor råber: »Kom alligevel!« og nu løber kyllingerne hjem.

Midtvejs står ræven, der fanger alle de kyllinger, han kan få fat i og 'æder' dem. De 'ædte' kyllinger går ud af legen, som gentages, indtil ræven har fanget alle kyllingerne. Eller også er alle de 'ædte' kyllinger ræve i næste omgang. Den sidst fangne kylling blir ræv næste gang.

Avisløb

Giv hvert barn 2 aviser. Stil børnene ved den ene væg i rummet og fortæl, at målet er at komme først over til den anden ende. Meeen det er strengt forbudt at træde på jorden! - man må kun træde på aviserne.

Så når barnet står på sin ene avis, flyttes den anden lidt længere frem i retning mod målet. Når barnet så er kommet over på den anden avis, skal han tage den første avis op - uden at træde på jorden - og lægge den endnu længere frem. Og så fremdeles.

Du kan bruge små tæppestykker i stedet for aviser; de glider ikke så nemt.

Bakkelege

På en bakke kan I:

- Gå op og ned, forlæns, baglæns, sidelæns
- Holde om hinanden 2 og 2 og trille ned med strakte kroppe
- Kravle op og ned, forlæns, baglæns, sidelæns
- Kælke (om vinteren)
- Lave en vandrutschebane af en rulle sorte sække, som I ruller ud - uden at rive dem fra hinanden - hæld lidt vand på, før hvert barn tager sig en tur ned!
- Slå en forlæns eller baglæns kolbøtte
- Sparke en stor bold op og ned ad bakken
- Trille ned

At balancere med ting

Bær ting, som er tunge eller vanskelige at balancere med - en kande med saft eller fyldte glas fx eller en ske med et råt æg!

Bakterieleg

Til denne leg skal I helst være en hel masse. Én er 'bakterien' - han løber rundt mellem de andre børn og forsøger at komme til at røre ved dem.

Når man blir rørt af bakterien, blir man syg og falder om på gulvet. Den syge kan blive rask igen, hvis mindst 2 af de andre børn løfter ham hen på 'hospitalet' (en madras på gulvet), hvor man så skal ligge og tælle til 30, til 'medicinen' virker.

Når man er blevet rask, kan man være med i legen igen - der er sikkert en del syge, der trænger til at komme hen på hospitalet!

Balancerim

Gå balance på en bænk, et tov, en streg på gulvet, en kantsten og sig dette rim imens:

»Jeg kan gå på line, tænk dig!
Ud'n at falde ned.
Falder jeg, så ligner jeg
en gammel gummiged.
Jeg kan stå på ét ben, det er nemmere på 2.
Vælter jeg, så ligner jeg
en gammel malkeko.«

Banke, banke, bøf!

Alle børnene stiller sig i en rundkreds. Ét barn går rundt og lægger hånden på de andre børns hoveder, idet han siger: »Banke, banke, ... bøf!«

Den, man rører ved, når man siger »bøf!« rejser sig op og skal nu løbe i modsat retning rundt om kredsen. Det gælder om at komme først om til den tomme plads.

Den, der kommer sidst, skal så gå rundt og »banke, banke ... bøf!« i næste omgang.

Logopædisk værktøjskasse

At bevæge sig som en ting

- **Elevator**: Sid på hug og stræk langsomt kroppen ud. Kom på den måde fra kælderen og op til 1., 2., 3. og måske helt op til 4. sal med strakte arme og på tæer.
- **Flyver**: Balancér på ét ben med armene strakt ud som vinger, lav flyvebevægelser med hele kroppen.
- **Raket**: Lav små hop og tæl imens baglæns fra 10 til 0. På 0 gøres et ekstra højt hop op i luften.
- **Robot**: Stiv krop, arme og ben, der bevæges i små ryk.
- **Sav**: Stå med benene langt fra hinanden og armene strakt ud til siderne, kroppen bevæger sig fra side til side.
- **Træ**: Stå helt stille og svaj stille i 'vinden' eller voldsomt, når det 'stormer'.
- **Træstamme**: Lig udstrakt på gulvet med armene over hovedet, rul rundt og behold armene over hovedet hele tiden.

At bevæge sig som et dyr

- **And**: Vralter på hug.
- **Bjørn**: Rundt på hug eller højt på bagben med armene over hovedet.
- **Edderkop**: På alle 4, maven opad, løb.
- **Elefant**: Langsom og foroverbøjet, væltende gang fremover med dinglende dobbeltsnabel = armene.
- **Giraf**: Højt på tå med armene strakte højt over hovedet.
- **Hane**: Knejs med nakken, hænderne i siden og marchér rundt.
- **Hare**: Hopper, hænderne er ører.
- **Hund**: Løber let og hurtigt, letter ben og tisser.
- **Høne**: Hurtigt omkring, samler orme og korn op.
- **Flue**: Med lette skridt, hurtigt fra den ene ting til den næste.
- **Frø**: Hop med spredte, stive, bøjede ben.
- **Kat**: Lister, ligger på lur, springer hurtigt på en mus.
- **Krabbe**: På alle 4, maven opad, løb sidelæns.
- **Kænguru**: Lange, rolige spring med hænderne på knæene og samlede ben.
- **Målerlarve**: Lig udstrakt på gulvet, krøl sammen, fold ud igen i fuld længde.
- **Pingvin**: Stive ben og arme, små skridt.
- **Sild**: Slap af, lig som en død sild.
- **Skildpadde**: På alle 4, et fast skjold fra tå til hænder, ryggen opad, gå langsomt.
- **Slange**: Lig på maven, saml benene, bugt dig frem.
- **Stork**: Stå på ét ben.
- **Søløve**: Lig, rul sidelæns på tyk mave.
- **Sæl**: På maven med bøjede arme og håndfladerne i gulvet foran skuldrene, samlede og strakte ben.

Boldcirkus

I cirkus er der mange kunster at vise frem:

- Bevæg bolden af sted, så den følger en streg
- Bevæg bolden henover gulvet med panden, maven, hænderne, fødderne
- Din partner laver broer. Kan du få bolden gennem broerne?
- Din partner laver lufthuller. Kan du kaste bolden gennem hullerne?
- Kast bolden op i luften og grib den igen? Kan du nå at klappe, inden du griber bolden? Kan du nå at sætte dig, inden du griber?
- Kaste en bold hen eller op i en kurv, enten på væggen eller på gulvet, mens du står med tærne bag en streg på gulvet[49]
- Kaste hen til og ned i en spand eller et tøndebånd
- Kaste og gribe en pose fuld af perler/ærter, en stor bold eller en lille bold
- Lav en kælkebakke med dine ben og prøv at få bolden til at trille på bakken
- Ramme gennem tøndebånd
- Slå bolden i gulvet og grib den igen
- Spark bolden mellem din partners ben
- Sparke til bolde - både store og små
- Studs bolden i gulvet flere gange. Kan du hoppe samtidigt?
- Tril bolden af sted. Prøv, om du kan lave broer med din krop, som bolden kan trille

[49] Husk, at du kan kaste længere, når du (hvis du altså er højrehåndet) står med venstre fod foran den højre og trækker højre hånd og arm helt tilbage, inden du kaster - så får du hjælp af *hele* kroppens vægt til at få mere kraft i kastet!

Logopædisk værktøjskasse

under
- Tril bolden hen til din partner. Kan han stoppe bolden med hånden, maven ... ?
- Tril bolden rundt om dig selv, når du sidder. Kan du, når du står?
- Tril på bolden
- Vælte dåser ned med kast
- Vælte mælkekartoner ved at trille en bold

Er I ude i naturen, er der masser af muligheder for at finde noget at kaste med, noget at ramme eller kaste igennem.

Boldlege

Du kan få inspiration til alskens boldlege i *De små leger* {162}, fx "Bold stå!", "Narrebold", "Tunnelbold", "Antonius kommer" og "Four Square". Også Lindenbaums *Halli Hallo!* {108} har mange gode ideer til boldlege.

Børnebolden

Barnet kan blive til en lille bold, når han folder sig sammen - prøv det liggende på maven, på ryggen og på siden.

Børnepakken

Når barnet folder sig hårdt sammen, blir han til en lille og meget fast pakke. Mon pakken kan (eller vil) lukkes op?

Død mands fod

På sandkassekanten, på en kridtstreg, en stige eller et reb på gulvet kan børnene gå forlæns, baglæns og sidelæns. De kan gå med museskridt (bittesmå skridt), skeletskridt (stive skridt med strittende arme), dinosaurskridt (lange, langsomme tåskridt) ...

I kan gøre legen sjovere ved at indføre lidt 'fare': »I skal gå på broen over vandet til den anden side. Pas godt på, I ikke træder ved siden af, for vandet er dødsensgiftigt - og hver gang I træder ved siden af, 'dør' foden en lille smule!«

I aftaler så, hvor mange gange foden kan dø, før den blir til 'død mands fod'.

Dåsekast

Stabl dåser oven på hinanden og kast efter dem med bolde. Du kan give points efter, hvor mange dåser man kan ramme.

Dåseskjul

Til den her leg skal I helst ikke være for få. Én skal finde alle de andre, der gemmer sig, mens han tæller til 20. Finderen har en 'dåse', der kan være en rigtig dåse, en sten, en bold eller noget andet.

I dåseskjul gælder det om at finde et gemmested, der er tilpas tæt på dåsen, for når finderen går ud for at finde de andre børn, kan man være heldig - og hurtig - nok til at komme hen til dåsen uden at blive opdaget af finderen.

Når finderen får øje på én af de andre, skynder han sig hen til dåsen og råber »Karsten i dåsen!« (eller hvad barnet nu hedder). Karsten må så sætte sig hen i nærheden af dåsen.

For de andre gælder det nu om at komme hen til dåsen uden at blive set af finderen. Hvis man når uopdaget hen til dåsen, sætter man foden på den og råber »Alle ud af dåsen!« - alle børn i dåsen er nu befriede og må gemme sig igen.

Forhindringsbane

Lav en forhindringsbane, som børnene kan gå, hoppe, hinke, kravle, mave sig igennem.

Den kan bestå af stole, man skal op på eller zigzagge imellem eller kravle under; hulahopringe, man skal tage over hovedet og kravle igennem; borde, man skal mave sig under eller over; tov, man skal balancere på.

Heste med hoste

Børnene sidder på ryggen af de voksne. De voksne er heste med en skrækkelig hoste, der er så voldsom, at den næsten kaster børnene af.

Frys og tø

Er i princippet samme leg som "Nordenvind/Søndenvind" (side 157).

Der er én fanger, der siger: »Frys!« når et barn fanges - dvs. blir rørt. Alle de andre børn kan tø de frosne børn op ved at ae på dem og sige: »Tø!« Når alle børn er frosne, skal en ny være fanger.

Gulerødder

Logopædisk værktøjskasse

Børnene ligger i en cirkel på gulvet med ansigtet nedad. De holder hinanden i hænderne og er 'gulerødder'. Et par af børnene er 'bondemænd', der skal høste gulerødderne.

Bondemændene tager fat i gulerøddernes ben og forsøger nu at hive dem ud af rundkredsen ('op af jorden'), så det gælder om for gulerødderne at holde godt fast i hinanden! Når en gulerod er hevet op af jorden, blir han til en bondemand, der hjælper de andre bondemænd med at høste de resterende gulerødder.

Når bondemændene skal hive i gulerødderne, må de kun hive i anklerne - hverken i tøj eller arme - og de må kun hive 'henad' og ikke 'opad'.

• Gåbingo

Se på side 276.

• Hajalarm!

Læg en masse hulahopringe ud på gulvet. De kan være de øer, som vi bor på. Vi går (dvs. sejler eller svømmer) på besøg hos hinanden og løber rundt mellem øerne.

Med ét er der 'hajalarm' (= trommelyd), og så er det ellers om at komme hjem til en ø i en fart!

• Hink

Dvs. at hoppe på ét ben kun ...

Efterhånden øges antallet af hink. Husk at øve hink med både højre og venstre ben. Måske kan I hinke fra en hulahopring til en anden, hvis de ikke ligger alt for langt fra hinanden.

I kan lave en hinkesnegl (se på side 157) eller hinkerude. Da jeg var barn, hoppede vi i en hinkerude med 9 tal, der så ud som nedenfor. Vi hinkede i 'nummerorden' og var ret strenge mht., om vi måtte træde på stregerne, om vi måtte 'tvære' dvs. dreje på/med foden, hvor mange ekstrahop vi måtte bruge pr. omgang, og om vi måtte lande på 2 ben eller ej.

Man kan i stedet for tal skrive bogstaver i ruderne og så aftale, hvilket ord, man skal hinke.

6	3	7
2	9	4
1	5	8

En alternativ - og lidt nemmere - hinkerude er denne:

5	3	2	8
4	6	7	1

• Hinke- og sjippelege

De små leger {162} har mange gode forslag til hinke- og sjippelege. Også *Halli Hallo!* {108} har mange sjove forslag til hinke- og sjippelege.

• Hoppe i elastik

I skal bruge et stykke bukseelastik af ca. 4 meters længde. Bind knude på den, så den blir 'rund'.

2 børn stiller sig nu overfor hinanden med fødderne i hoftebredde. Elastikken skal være, så den ikke strammer om benene, og så den ikke hænger ned på jorden. Det tredje barn hopper nu på elastiksnorene:

- Hink fra højre til venstre snor
- Hop med begge fødder på først den ene og så den anden snor
- Stå med én fod på hver snor, hop op i luften og drej ½ omgang og land så igen med en fod på hver snor
- Stå med begge fødder på den ene snor med ryggen til den anden, hop baglæns og land med begge fødder på den anden snor

• Hoppe-i-mand

Du skal bruge en (hinke)sten og en hinkerude med 3 ruder lige efter hinanden (med tallene 1, 2 + 3), derpå 2 sammen (med 4 + 5), én alene (med nr. 6) og til slut en cirkel, der deles på midten på langs i 7 + 8. Altså krop, arme, hals og hoved = en mand.

Logopædisk værktøjskasse

Hvis du laver 2 sæt arme, blir manden til en flyver: 1, 2, 3 er alene, 4 + 5 er sammen, 6 er alene, 7 + 8 er sammen, 9 er alene. 10 + 11 er en cirkel til at vende i.

Stenen skydes op i nr. 1. Spring feltet over og hop på ét ben manden igennem. Kun i armene (felterne 4 + 5) skal begge ben røre jorden. I hovedet (7 + 8) vender man sig i luften, lander med et ben i hvert felt og hinker derpå tilbage.

I næste omgang skydes stenen op i 2, og så skal dette felt hoppes over.

• At hoppe i sjippetov

... enten alene eller i bue - eller lege svingtov, græsset vokser.

På Syvstjerneskolen så jeg nogle piger, der havde lavet en hinkerude med 10 rum i efter hinanden på en lang række. Dén sjippede de så frem og tilbage i. Inden det enkelte barn hoppede, aftalte hun med de andre børn, om det skulle være på ét ben ad gangen i hvert rum eller med samlede fødder.

• Husk din krop!

Børnene ligger på gulvet. Tegn med kridt rundt om kroppene.

Tænd nu for musikken, så børnene kan løbe, danse, kravle mellem figurerne. Når musikken standser, skynder børnene sig hjem til deres 'egne kroppe' og lægger sig i dem igen.

• Hvem har bolden?

Et barn står ca. 10 skridt foran de andre med ryggen til. Han kaster nu en bold bagud over hovedet, og børnene på den lange række får fat i den. Alle tager de hænderne om på ryggen, og én af dem gemmer bolden omme på ryggen. Alle råber de: »Hvem har bolden?«

Barnet, der kastede bolden, vender sig nu om og skal gætte, hvem der har den. Hvis han gætter rigtigt, må han kaste igen. Hvis han gætter forkert, skal den, han gætter på, kaste bolden næste gang.

Indlæring af motoriske færdigheder

Den motoriske indlæringsproces kan inddeles i følgende faser:

- Forståelse af færdigheden
- Tilegnelse og forfinelse af færdigheden
- Automatisering af færdigheden
- Generalisering af færdigheden

Forståelse af færdigheden
Hvad er formålet med aktiviteten? Hvilke strategier skal der bruges for at udføre den?

Hér skal barnet overveje retning og muskelkraft i forbindelse med udførelsen af aktiviteten. Opmærksomheden er således bundet til selve det at løse den motoriske opgave.

Tilegnelse og forfinelse af færdigheden
Nu har barnet eksperimenteret og gjort sig nogle erfaringer. Det handler om at reducere antallet af 'fejl'.

Dvs., at barnet er nødt til at reflektere over udfaldet af den motoriske aktivitet og korrigere i næste forsøg. Opmærksomheden er stadig bundet til selve opgaven.

Automatisering af færdigheden
Barnet har lært aktiviteten og behøver kun minimal opmærksomhed på bevægelserne. Opmærksomheden kan rettes mod andre ting end selve den motoriske opgave.

Generalisering af færdigheden
Overføring af den lærte færdighed til andre situationer. Den motoriske handling er den samme, så barnet kan koncentrere sig om det nye i situationen.

{92}

• Jorden er giftig

I denne her leg gælder det om ikke at røre gulvet (eller jorden), så I skal lægge/stille en masse ting rundt om i lokalet, så et er muligt at komme fra den ene ting til den næste. I kan bruge tæpper, puder, papkasser, stole, borde, skamler, aviser, osv.

Bare pas på, at der ikke er steder, hvor man kan glide eller falde og slå sig.

Hvis du skal lege legen med små børn, der ikke har prøvet den før, kan du læse historien om Pippis fødselsdag, hvor hun netop leger denne leg med Tommy og Annika.

• Kaffen er varm!

En person står med et stykke tov på 1-3 meters længde, som han svinger rundt langs

med jorden med sig selv som akse, imens han siger: »Kaffen er vaaaarm!« igen og igen. De andre skal hoppe over tovet, når det kommer susende.

Hvis man blir ramt af tovet, skal man selv holde det og være 'svinger'.

• Killinger og hvalpe

Del børnene i 2 grupper: Kattekillinger og hundehvalpe.

Anbring nu en 3-4 'hundehvalpe' rundt om i rummet. 'Kattekillingerne' sætter sig i en gruppe; de sidder og slikker sol og vasker sig med bløde, afspændte bevægelser, bløde poter og kløerne trukket ind.

Hundehvalpene er i drillehumør, så med ét lyder der et kæmpe »Vov vov!« fra dem. De får øjenkontakt med hinanden og med et tavst signal, som de har aftalt imellem sig, viser de, at "nu skal vi rigtigt drille de kattekillinger!" På alle 4 nærmer de sig nu killingerne, der straks skyder ryg og hvæser ad hvalpene, der skynder sig hjem igen.

Lad børnene på skift være hunde og katte.

• Kinesisk tagfat

Ved denne leg skal den, der fanges, holde hånden på det sted, hvor han er blevet rørt, indtil han har fanget en ny. Er han fx rørt på knæet, skal han holde hånden dér. Så er det ekstra svært at indhente og fange en anden.

• Kluddermor

Til denne leg skal man helst ikke være for få. Man står med hinanden i hænderne i en kreds, og ét barn går udenfor og er 'Kluddermor' (eller 'Kludderfar'). Det gælder nu om at kludre kredsen grundigt sammen ved at dreje rundt og gå over eller under armene eller mellem benene på hinanden. Bare husk ikke at give slip på hænderne undervejs!

Når I synes, I er kludret godt nok, kalder I på Kluddermor, der skal forsøge at kludre jer op igen. Igen må I endelig ikke give slip på hinandens hænder.

Alt efter børnenes alder og sproglige formåen kan I aftale, om Kludderfar må vise, hvad kredsen skal gøre for at blive kludret op - eller om han kun må forklare det: »Monika og Martin skal gå over Dans og Annes arme«, »Erik, Jakob og Mille skal gå mellem Tobias' ben«.

• Kroneskjul

Et barn står med ansigtet imod en mur og tæller til 20. Når han er færdig med at tælle, går han ud for at lede efter de andre børn, som har gemt sig i mellemtiden.

Når han får øje på én af de andre, løber han tilbage til muren og råber: »1-2-3-krone for ...!« Det er nu den andens tur til at 'være den'. Men hvis det andet barn når først frem til muren og får råbt »1-2-3-krone for mig!«, må det første barn fortsætte med at lede, indtil han får 'kronet' en anden.

• Kryds over snoren

Læg et tov på gulvet og bed barnet om at 'krydse': På højre side af tovet skal han først sætte sin venstre fod og dernæst på venstre side den højre. Flyt derpå den venstre fod, så den kommer foran den højre - igen skal den over på 'den modsatte side' af tovet. Flyt højre fod over på den venstre side af tovet osv.

• Labyrintleg

Gå mellem 2 streger, der er tegnet med kridt på gulvet - eller markeret med malertape - uden at røre ved dem. Efterhånden tegnes stregerne tættere og tættere på hinanden.

• Mini-Paradis

= en hinkerude for de mindste med kun 5 temmeligt store rum i, så man ikke hele tiden kommer til at træde på stregerne. På skift hopper børnene hele ruden igennem med samlede fødder, og på 5 vender man i et hop (hvis man kan, ellers vender man bare) og hinker tilbage til 1.

• Museleg (Pias)

Vi sidder på gulvet i en rundkreds med fødderne i en hulahopring, der ligger på gulvet imellem os. Fødderne er bare eller med strømper på. Ingen sko.

Vi leger, at vi først er småbittebitte nyfødte mus uden øjne = tæerne og fødderne er helt stille, rører ikke på sig. Så får museungerne øjne = tæerne og fødderne bevæger sig forsigtigt rundt blandt hinanden, for mu-

Logopædisk værktøjskasse

sene er stadig lidt bange for den store verden.

Lidt efter blir museungerne modigere = fødderne går på besøg hos hinanden, og vi siger små pibelyde imens. Selvom museungerne er modige, er de stadig på vagt, og bedst som de er på besøg hos hinanden, kommer katten = en voksen klapper hårdt i hænderne. Musene skynder sig i sikkerhed = vi tager fødderne højt op i luften, så hurtigt vi kan.

I kan også udpege én til at være katten, der lægger sig i midten af kredsen og så med ét skræmmer musene med et kæmpe »Mjav«!

Fortæl historien undervejs, så museungerne ved, hvad de skal gøre ...! Og fortæl den gerne mange gange, for den blir ved med at være skæg.

• Nordenvind/Søndenvind

Der er 2 fangere: Nordenvinden og Søndenvinden. Alle andre hopper og danser rundt.

Røres man af Nordenvinden, blir man stiv og spændt. Når Søndenvinden puster på én, blir man blød og afspændt og er med i dansen igen.

• Pas på ørnen!

Vælg først en ørn og en fuglemor. Resten af deltagerne er fugleunger og inddeles i hold: Høns, ænder, spurve og flamingoer - eller hvad I nu synes. Hvert hold skal sige og bevæge sig som 'deres fugl'.

I midten af lokalet (= i reden) står fuglemor, der kalder på sine unger. Først kalder hun på ænderne: »Rap, rap, rap!« og ænderne vralter rappende afsted forbi de andre fugleunger for at komme hjem til hende. Men ørnen er på jagt og vil gerne fange fugleungerne, inden de når reden!

• Pladespil

Tegn en figur på jorden - rummene må gerne være store - og skriv pointtal i rummene (eller læg et billede af noget, man skal rime på eller finde på det modsatte af; eller skriv bogstaver i rummene, så I skal finde på ord med den tilsvarende begyndelseslyd ...).

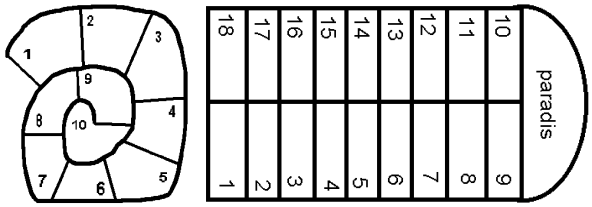
Figuren kan fx forestille et skib eller et hus - bare rummene er rigeligt store. I kan eksperimentere med forskellige ting til at kaste med. Gamle papstykker, flade sten, frisbees. Hver deltager skal have mindst 3 plader.

Tegn en streg i passende afstand fra figuren, som I skal stå bagved, når I kaster. Når I skal tælle points, gælder kun de plader, der ikke rører ved nogen streger.

• Rødt lys - stop!

Den, der 'er den', står ved en mur med ryggen til de andre, der prøver at liste sig ind på ham. Når den, der 'er den', råber »Rødt lys - stop!« og vender sig om, skal alle stå bomstille. De, der bevæger sig, må gå tilbage til udgangspunktet og begynde forfra.

Den, der først når op til muren og rør den, der 'er', har vundet og skal selv 'være den'.



• Snegl & paradis

Der er mange varianter af hinkelege - fx at hinke i snegl eller i paradis. I 'paradis'-feltet må man holde pause og stå på begge ben, hvis man har brug for det, inden man hinker videre.

• At springe buk

Stil jer i en lang række med strakte ben og hænderne på lårene. Når I skal over 'bukkene', sætter I hænderne på bukkenes lænde og bruger det som afsæt til at komme over.

• Stikbold

Til denne leg skal I være rigtigt mange - gerne flere end 10! I skal bruge en blød bold til at kaste med.

Legen går ud på at ramme hinanden med bolden. Når man rammes, skal man sætte sig ned. Når den, der ramte én, selv blir ramt, er man 'fri' og må rejse sig igen og være med til at kaste med bolden.

• Stole-akrobatik

Sæt jer i en rundkreds på stole. Tag skoene

af og stil dem under stolene (så er de ikke i vejen). Stil jer nu op på stolene og tag hinanden i hænderne.

I skal nu lave 'synkron-akrobatik' à la synkron-svømning, og eftersom I står på stole, skal det nok ikke gå alt for hurtigt. I kan skiftes til at være den, der dirigerer - eller lade én bestemme hele serien af øvelser i jeres stole-akrobatik.

Første anmodning/instruks kan fx være »Løft jeres højre ben ind mod midten.« Når alle har gjort det - og I har fundet balancen - har I lavet en flot stjerneformation. Næste instruks er så at sænke højre ben igen. Dernæst kan instruksen lyde: »Giv slip på hinandens hænder og læg dem i stedet på skuldrene af jeres sidemænd.« Eller »bøj venstre knæ ind mod midten«.

Hvis I aftaler, at I skal gøre øvelserne samtidigt, blir det også en slags tavs kommunikationsøvelse.

• Stå-trold

Et barn 'er den' og løber efter de andre. Når børnene fanges, blir de 'stå-trolde' og skal stille sig med spredte ben og ikke røre sig ud af stedet. En 'stå-trold' kan kun befries ved, at et af de andre børn kravler mellem troldens ben.

• *Sikken suppe!*

Sid i en rundkreds 2 og 2 sammen, så den ene forestiller gryden, og den anden er en grøntsag, der sidder i gryden. Syng denne sang (melodi: *Lille Lise*):

»Sikken suppe, sikken suppe!
Sikken super suppe!
Sikken super suppe, sikken super suppe!
Sikken suppe, sikken suppe!
SIKKEN SUPER SUPPE!«

Når I synger 1. og 2. linje, sidder gryderne og vugger grøntsagerne. På 3. linje begynder gryderne at tromme i gulvet med hænder og fødder. Grøntsagerne hopper ud af gryderne, når I kommer til sidste linje.

Og så skal gryderne fange hver deres grøntsag.

• Svingfigur

Til denne leg skal man være mindst 4. Én skal være 'svinger', mindst en skal være 'køber', og resten skal være 'figurer'.

Svingeren tager en figur i hænderne, og så svinger de rundt med hinanden. På et tidspunkt giver svingeren slip, og figuren skal så forsøge at stå i præcis den stilling, han var i, da svingeren gav slip. Det samme gentages med de andre figurer. Når alle figurer er blevet svinget, holder svingeren sig for øjnene og tæller til 10. Imens omdanner figurerne sig og stiller sig evt. sammen og laver en 2-personersfigur.

Nu er svingeren blevet til sælger. Han går rundt og spørger figurerne, hvad de forestiller, og hvad de kan (bruges til), og åbner derpå sin butik. Køberen kommer ind i butikken, og sælgeren taler nu godt om sine figurer og deres funktioner og særlige evner. Køberen prøver figurerne og beslutter sig for, hvilken én han vil købe.

Måske en smart kaffelavningsmaskine med karaokefunktion? Eller en statue af 2 børn, der er lige ved at hoppe op i en vandpyt? Eller ...

Man kan aftale, at den købte figur blir den nye køber, og at køberen blir den nye svinger - eller at rollerne går på skift i en aftalt rækkefølge.

• Sækkevæddeløb

Udstyr hvert barn med en sort affaldssæk og stil dem på en række. Hop!

• 2 mand frem for en enke

I skal være mindst 5 deltagere og stille jer op i 2 rækker ved siden af hinanden bortset fra én, der er 'enken'. Enken stiller sig forrest med ryggen til de andre og råber: »2 mand frem for en enke, løb!«

De 2 bagerste i rækken løber nu ud til hver side og skal forsøge at nå sammen, før enken fanger en af dem. Den, som blev fanget, skal være den nye enke, og den, der før var enke, danner nu par med den, som blev fanget.

Det nye par stiller sig forrest i de 2 rækker, og legen begynder forfra.

Logopædisk værktøjskasse

- ## 2-tagfat

  Del børnene op i par, der hele tiden skal holde hinanden i hænderne. Fangerne er der 2 af, og også de skal holde hinanden i hænderne, mens de fanger.

  Når fangerne rører et par, skal de være de nye fangere. Eller de skal sætte sig ud til siden, eller de skal stille sig med spredte ben - som når man leger 'stå-trold'.

- ## 3-bensløb

  Børnene står ved siden af hinanden 2 og 2. Det ene barns højreben bindes sammen med det andet barns venstreben med et tørklæde eller tykt tov. Det gælder nu om at finde ud af at bevæge sig (dvs. benene) i takt, så man ikke falder!

- ## Tril og lim!

  Den voksne (eller et barn) triller barnet hen ad gulvet. Barnets krop er stiv og spændt. Med ét ændrer barnet sig og blir 'klistret' og forsøger at 'lime' sig fast til gulvet. Opgaven er så for de andre at trille barnet videre.

  Byt roller.

- ## UFO-spil

  Tag nogle kraftige paptallerkener (gerne af den slags med udsmykning på kanten) på mindst 15 cm i diameter og klip midten ud, så der blir en ring på ca. 3 cm. Stil derefter et lys i en flaske et par skridt væk og lad det være 'målet'.

  Udsmyk UFO-erne med små grønne marsmænd, rumraketter, stjerner og andet rumudstyr.

- ## Vognmanden

  Udnævn ét af børnene til vognmand. Han får kasket på og har til opgave at få transporteret alskens ting rundt i rummet.

  Til det formål har han en række lastbiler (alias de andre børn), som han laster og giver besked om bestemmelsessted. Tingene kan transporteres på ryggen, hovedet, under armen, mellem benene osv.

  Vognmanden kan have en masse ting med samme begyndelseslyd, farve, indenfor samme kategori, som han vil have bragt bestemte steder hen. Eller han vil have alle de store ting hen i sofaen og de små hen på bordet, eller ...

  Kan også bruges som oprydningsleg, men så er den bare ikke sjov særligt længe.

Hukommelse

⊙ Når du skal arbejde med hukommelse, så husk, at man har i hvert fald 3 slags at gøre godt med:

En visuel hukommelse
Her kan du bruge følgende aktiviteter:

- "Den hemmelige have" (se på side 162).
- "Hvor er ...?" (nedenfor i dette afsnit).
- Vendespil i alskens afskygninger.

En auditiv hukommelse
Her kan du bruge følgende aktiviteter:

- "Ens eller forskellig?" (side 28).
- "Hverdagslyde 1, 2 + 3" (se under LYDSKELNEN, side 179) - lav flere og flere lyde og bed barnet om at huske dem evt. i rækkefølge.

En kropslig/motorisk hukommelse
Og her vil det være oplagt at arbejde med:

- "Klapperemser", se side 229.
- Labyrinter, se side 223.
- Fagtesange.

Husk også, at én slags hukommelse kan hjælpe eller forstyrre en anden! Så vidt muligt bør du have tjek på, hvor barnet har sine styrker og svagheder - hvis barnet er god til at huske med øjnene, så understøt dine auditive/motoriske øvelser med noget visuelt til at hænge hukommelsen op på.

Logopædisk værktøjskasse

• Bevægelseshuskeleg

Sid eller stå i en rundkreds. Den første person siger: »Se mig! Jeg gør sådan her!« Han lægger fx hænderne på maven. Den næste person siger så: »Se mig! Jeg gør sådan her og sådan her!« Han imiterer så første persons bevægelse og tilføjer måske at lave et lille hop på stedet. Tredje person siger: »Se mig! Jeg gør sådan her og sådan her og sådan her!«, mens han gør første og andens persons bevægelser og tilføjer sin egen.

Og så fremdeles.

At bruge skriften til at huske med

For børn, som har stort besvær med at huske indtryk gennem øret, anbefaler Epstein {58} at benytte det tilsvarende skriftbillede i form af trykte bogstaver. Altså at man forstærker sin huskeleg med noget visuelt.

• Bus-huskespil

Lav en dobbeltdækkerbus i karton og lav 8 vinduer i hver etage, så der er ialt 16 vinduer. Lav/find så 16 små billeder, der i størrelse passer til vinduerne:

- Passagererne i bussen
- Enkle handlinger
- Ting, der indeholder en bestemt vokal, konsonant eller konsonantkombination

Find også 16 billeder ligesom de små vinduer.

Læg nu de billeder, der passer til bussens vinduer, med bagsiden opad - ét i hver vindue. Bland billederne, der passer til, og læg dem i en bunke ligeledes med bagsiden opad.

Deltagerne skiftes nu til at tage et kort fra bunken og til at 'åbne' et vindue i bussen. Hvis billedet i vinduet er det samme som billedet fra bunken, må kortet beholdes og vinduet efterlades åbent. Hvis billederne ikke passer sammen, lukkes busvinduet igen, og kortet lægges nederst i bunken.

Når alle busvinduer står åbne, og alle kort er blevet fordelt, er vinder den, der har flest kort.

• Da jeg var til te hos Kejseren

Man sidder i en rundkreds, og én starter med at sige: »Da jeg var til te hos Kejseren, så jeg x« (fx en hest, et bord, en lagkage). Den næste siger så: »Da jeg var til te hos hos Kejseren, så jeg x og y«. Den tredje i kredsen siger: »Da jeg var til te hos hos Kejseren, så jeg x og y og z«. Og så fremdeles.

Ideen er altså, at man skal huske de ting, de foregående har set hos Kejseren, og så selv tilføje en ting til listen, der jo blir længere og længere og derfor sværere og sværere at huske.

En variant kan være, at man - i stedet for at se en ting - møder en nisse, Pia fra børnehaven, en kylling, postbudet, en engel osv. Eller spiser kager, en ostemad, en pizza eller slik. Eller køber glaskugler, batmanddragt, laserpistol, sjippetov ...

Eksekutive funktioner

Hvis du vil træne barnets eksekutive funktioner, er lege et godt bud på velegnede aktiviteter. Prøv fx de 3 følgende lege:

Signalleg

- Brug en rød skive til at indikere 'stop' og en grøn til at indikere 'gå'. Når signalerne sidder, kan I ændre reglerne, så rød betyder 'gå' (eller hop eller lig ned eller hink …) og grøn betyder 'stop' (eller gå baglæns eller sving med armene eller dans …).
- I denne leg skal barnet kunne koncentrere sig og huske avancerede regler. I kan gøre legen sværere ved at have flere farver med.
- Skifts til at være den, der bestemmer!

Simon siger

- Den, der har fået rollen som 'Simon', udsteder ordrer til de andre deltagere ved fx at sige "Simon siger: hop!" Og så skal alle hoppe. Når 'Simon' udsteder sin ordre uden at indlede den med "Simon siger", skal man stå stille – og altså ikke udføre ordren. Gør man forkert, ryger man ud af legen. Den, der er tilbage til sidst, er den nye 'Simon'.
- I denne leg har barnet brug for mental fleksibilitet (dvs. hele tiden at kunne skifte aktivitet) og selvkontrol.
- I kan gøre legen sværere ved, at man skal

Logopædisk værktøjskasse

gøre det modsatte af det, som 'Simon' beordrer.

Klappe- og sanglege

- Du kan starte med det helt enkle og klappe en rytme sammen. Og i den avancerede ende er fx 'Der kom en mand fra det Røde Hav' og 'Først den ene vej og så den anden vej'
- I både klappe- og sanglege har barnet brug for fokusering, opmærksomhed, hukommelse, fleksibilitet og selvkontrol, og han har i høj grad brug for at kunne koordinere sit bidrag med de andres

{bit.ly/1xbZuTm}

• Find din fisk

For længe siden købte jeg hos Gonge et sjovt spil bestående af en stor plade med 24 små plastiklommer, 24 fisk med hoveder i hhv. grøn, gul, rød og blå, 4 plader i de 4 farver med plads til 6 fisk på hver plus en masse små billeder, der passer ned i plastiklommerne.

Inden spillet begynder, sætter den voksne billeder i de små lommer. Bag hvert billede stikker man så én af fiskene, så man ikke kan se, hvilken farve hovedet har.

Spillet går nu ud på at gætte (og huske, hvis de andre gætter forkert), hvor fiskene i ens egen farve er. Man skiftes til at gætte ...

- »jeg tror, der er en rød fisk bagved isbjørnen«
- »jeg tror nok, jeg kan huske, at der er en cowboy, der hvor der er en gul fisk«
- »bagved billedet af stigen, tror jeg, der er en grøn fisk«
- »jeg kan huske, der er en grøn fisk bagved billedet af koppen«
- »mon der er en gul fisk bagved gummistøvlerne?«
- »er der en blå fisk bagved billedet af glasset med tandbørste i?«

På den måde får man øvet forskellige måder at spørge på, så "Find din fisk" er også et glimrende snakkespil.

• Gåder 1

Er eminente til at opøve evnen til at opmagasinere information - man er jo nødt til at kunne huske alle detaljer og alle oplysninger for at kunne løse gåden! Se på side 256, hvor der er forslag til gåder med dyr.

Nemme gåder til førskolebørn kan du bl.a. finde i H Rasmussens bøger: *Gåder på stribe* og *Den blå gådebog* (Høst & Søns forlag + Høsts Kvadratbøger). På børnebiblioteket står gådebøger under decimalnummer 79.38.

Også *Bamses 100 bedste gåder* (E Bing og G Gellert, Gyldendal) kan anbefales. Se evt. under "Lommehistorier", side 260.

• Gåder 2

- **Edderkoppespind**: Hvad kan hænge på væggen uden søm?
- **Kartoffel**: Hvad er det, der er rundt som et æg, har mange øjne, men som ikke kan se?
- **Lasso**: Hvilken so er mange meter lang?
- **Pebernød**: Hvilken nød har hverken skal eller kerne?
- **TV-Avisen**: Hvilken avis kan man ikke rive i stykker?
- **Skoletasken**: Hvad er det, der kommer i skole hver eneste dag uden at lære noget som helst?
- **Skyggen**: Hvad kan solen aldrig skinne på?
- **Snemand**: Hvem er det, der græder, så snart han ser solen?
- **Tekande**: Hvad er det, der har en næse men ikke kan lugte?
- **Vejen**: Hvad er det, der går fra hus til hus uden at komme indenfor?
- **Vinden**: Hvad farer hen ad gaden og ser i alle hjørner?
- **Vinduer**: Hvilke duer spiser ikke ærter?

• Gåder, der også er vitser

- "Her er de aldrig tørstige" = Ølsted/Ølstykke/Ølby
- "Her er de altid tørstige" = Vanløse
- "Her bor bageren" = Melby
- "Her er der ingen computere, der dur" = Ramløse
- "Her er ingen mennesker blå" = Allerød
- "Her vil ingen katte bo" = Hundested
- "Hun siger aldrig nej" = Anja
- "Hvilken gris stikker?" pindsvin
- "Kan du gætte, hvad jeg helst vil drikke af?" Jakob

Gåder, der også er vitser, spiller på, at ord kan have flere betydninger, så ud over at træne hukommelsen, er disse gådevitser også gode til at træne ordforråd og det forhold, at et ord brugt i én sammenhæng har én betydning og i en anden sammenhæng en ganske anden betydning.

Se eksempler på disse ord på side 241 under punktet ”Homonymer”.

Den hemmelige have

Den hemmelige have er et godt huskespil for 2 deltagere (eller 2 hold) fra Jumbo. Det er meget i stil med ”Da jeg var til te hos Kejseren” (se lige ovenfor på side 160).

Man sætter sig overfor hinanden, og hver deltager får et billede af en have til at lægge foran sig. Første deltager trækker nu et billede, som han anbringer i sin have med følgende ord: »Da jeg gik tur i min hemmelige have, mødte jeg en ... (fx en svane).« Billedet skal han vende, så modparten kan se det, og så han ikke selv kan.

Næste deltager trækker et billede og bruger samme formulering: »Da jeg gik tur i min hemmelige have, mødte jeg en ... (fx en kat).« Igen skal billedet anbringes, så ejeren af haven ikke kan se, hvad der er på det.

Så er det første deltager til at trække et nyt kort (fx en sommerfugl). Han siger nu: »Da jeg gik tur i min hemmelige have, mødte jeg en en svane og en sommerfugl).« Kortet med sommerfuglen stilles ved siden af kortet med svanen, og igen så haveejeren ikke kan se det.

På denne måde skiftes man til at trække et kort og til at skulle huske alle de foregående. Den, der først glemmer et af sine kort, har tabt.

Hul-lotteri

Til hvert barn finder du et billede fra et ugeblad eller en tilbudsavis med et forholdsvist enkelt motiv. Klæb billederne på på karton. På hvert billede tegner du 6-8 lige store huller (fx ved hjælp af en ikke alt for lille mønt). Klip eller skær hullerne ud, og pas godt på, at cirklerne ikke går i stykker, for skal jo kunne sættes ind på plads igen bagefter!

Børnene får nu hver et billede med huller. Alle de udklippede cirkler blander I godt og lægger dem i en bunke midt på bordet med billedsiden opad. Når alt er klart, prøver børnene så hurtigt som muligt at finde de cirkler, der passer til hullerne i deres billede, og sætter dem på plads.

Eller én af jer er opråber og skal forklare, hvad der er på hver enkel cirkel. I næste omgang bytter børnene billeder, cirklerne blandes godt igen, og spillet starter forfra.

At huske en historie

Historier og remse-eventyr, der gentager sig selv, er populære og sjove, fx:

- *Her er det hus, som Hans har bygt*
- *Kyllerylle*
- *Den lille røde høne*
- *Pandekagen*

Tricket er selvfølgelig, at børnene efterhånden kan huske mere og mere udenad, jo flere gange, historien blir fortalt.

Huskebilleder 1

Læg 3-4-5 billeder i en række foran barnet og bed ham om at fortælle, hvad der er på billederne. Barnet vender nu ryggen til, og du ændrer på rækkefølgen af billederne. Når barnet vender sig om, skal han fortælle i hvilken rækkefølge billederne var, før du ændrede på den.

Huskebilleder 2

Alle deltagere får udleveret papir og skrivegrej. Den voksne tegner nu en ikke alt for avanceret tegning med indbyggede fejl: en bil med firkantede hjul, en tændstikmand med 3 ben, et hus med døren på taget. Giv tid til at se på tegningen. Når alle mener, at de kan huske den, vender du den om, så den ligger med bagsiden opad.

Børnene tegner nu din forkerte tegning på deres eget papir. Kom alle detaljer med? Også de forkerte?

Huskesange

Sange, hvor man skal huske mere og mere eller lave teksten mere og mere om - fx:

- *Første gang, jeg så mit land*

Logopædisk værktøjskasse

- *Husbonden sender Lasse ud*
- *Jens Hansen havde en bondegård*
- *Langt ud' i skoven*[50]
- *Min hat, den har 3 buler*
- *"Mon du bemærket har ..."*

\+ de 2 følgende sange:

»Olsens gamle fordvogn
var punkter't på alle hjul, (x 3)
og han lapped' den med tyggegummi.«[51]

og

»General Napoleon
og hans 10.000 mand (x 3)[52]
og de marchered' frem.
Glori glori halleluja (x 3)
og de marchered' frem.«

• Hvad handlede historien om?

En meget enkel metode til at træne børnenes hukommelse er at stille kontrolspørgsmål, når du har fortalt/læst en historie for dem. I starten skal historien være meget kort og spørgsmålene meget nemme. Efterhånden, som børnene blir dygtigere, gør du historien længere og spørgsmålene mere udspekulerede.

• Hvad har jeg lavet om?

Bed barnet om at iagttage dig et øjeblik. Derefter forlader du rummet og ændrer noget ved dit udseende. Når du kommer ind igen, spørger du barnet: »Hvad har jeg lavet om?«

Når du leger denne leg med små børn, må du ændre noget, der virkeligt kan ses - tage sko eller strømper af, tag en hat på ... Større børn skal have mere spidsfindige udfordringer.

For at variere legen, kan du i stedet flytte om på nogle ting i værelset, mens barnet går ud.

• Hvad har vi lavet?

Hver gang, jeg slutter en seance med et barn, bruger vi lidt tid på at tale om, hvad vi har lavet i dag. Vi skriver aktiviteterne ind i barnets mappe og laver evt. en lille illustration til at ledsage teksten.

Der er flere gode grunde til at repetere dagens aktiviteter - den mest oplagte er selvklart at træne barnets hukommelse. Det er også fint at få barnet til at være medskribent i hans egen mappe, for det øger hans medejerskab til mappen og til arbejdet.

• Hvem er under tæppet?

= en gætteleg for de mindste.

Børnene sidder i en rundkreds med et stort tæppe i midten. Et barn blir sendt uden for døren, og et andet barn gemmer sig under tæppet, mens de andre rykker sammen i kredsen.

Barnet udenfor døren kaldes ind og skal gætte, hvem der ligger under tæppet. Hvis barnet ikke kan gætte det, kan I give lidt hjælp ved, at den, der er under tæppet, viser noget frem af sig selv eller siger: »Kukkuk!«.

• Hviskeleg

Man sidder i en rundkreds. Én starter med at hviske et (par) ord til sidemanden, der så skal hviske nøjagtigt det samme videre til sin sidemand på den anden side.

Sådan fortsættes kredsen rundt, og den sidste siger så højt, hvad han fik hvisket.

• Hvor er ...?

Til denne leg skal du bruge en 8-10 ensfarvede bægre + en hoben småting, I kan putte i bægrene.

Start med 3 bægre med hver deres ting i. Vis barnet, hvad du putter i hvert bæger (vend dem om, så de står med bunden opad, så slipper man for at kunne komme til at

---

[50] Se nedenfor på side 160.

[51] Samme melodi som til *General Napoleon*.

1. vers synges med alle ord og helt almindeligt. I 2. vers erstatter I 'fordvogn' med lyden »brrr«. I 3. vers erstatter I 'punkter't' med lyden »pss« (+ 'fordvogn' med »brr«). I 4. vers erstattes ordene 'alle hjul' med at tegne 2 store cirkler med armene i luften (+ de 2 hidtidige erstatninger).

I 5. vers tygger man desuden med tænderne og trækker et usynligt, langt stykke tyggegummi ud af munden som erstatning for ordet 'tyggegummi'. Til sidst synges alle ordene, og I laver alle bevægelserne.

[52] I 1. vers synges alle ordene. I 2. udelades ordet 'mand'. I 3. '10.000 mand', i 4. 'hans 10.000 mand', i 5. 'og hans 10.000 mand'. I 6. vers udelades 'Napoleon og hans 10.000 mand'. 7. vers er som 1.

I kan sige »hm« i stedet for de ord, I ikke synger.

snydekigge), fx en kugle, en lille bil og en knap, og læg dernæst de samme 3 ting foran barnet.

Peg nu på én af tingene og spørg: »Hvor er denne her?« Det smarte ved at have 2 ens af hver ting er, at så slipper barnet for at skulle kunne huske navnet på tingen (så er det - forhåbentligt - kun den visuelle hukommelse, du tjekker, og ikke også den verbale).

Du kan også være fræk og lægge 4 ting foran barnet (en kugle, en lille bil, en knap og en stjerne) for at se, om han kan huske, at lige præcis stjernen ikke blev lagt ned i et af bægrene.

Hvis barnet uden vanskeligheder klarer at huske 3 ting, går du videre med 4, 5 og så videre. Husk bare at holde pauser (eller at lave noget helt andet) ind imellem, ellers blir det til sidst svært at huske den ene omgang fra de(n) forrige - på grund af det, som psykologerne kalder for interferens.

Og for, at det ikke hele tiden skal være barnet, der skal huske, kan I skiftes til at være den, der husker/gætter.

For at undgå, at barnet gætter sig frem, kan du have tokens (små stjerner, popcorn ...) med i legen. Lav en regel om, at hvis man gætter/husker rigtigt i første omgang, får man 2 tokens. Hvis man først gætter rigtigt i anden omgang, får man kun en token. Og hvis man bruger 3 gæt på at ramme korrekt, får man ingen.

• Hvor mange ting kan du huske?

I sproggruppen leger vi en leg, hvor vi stiller 3 ting (fx en dinosaur, en bil og en legopige) synligt i rummet, så alle kan se dem. Børnene skiftes til at instruere hinanden i, hvilken ting, de skal tage først, dernæst og sidst: »Du skal tage bilen, dinosauren og legopigen.« Alle er med til at tjekke, at rækkefølgen blir rigtig.

I denne leg - som i mange andre - kan man hjælpe de auditivt svage ved at skrive 'bil', 'dinosaur' og 'legopige' på hvert sit stykke papir. Det barn, der instruerer, skal så både sige tingene og lægge ordkortene i den ønskede rækkefølge.

Selvfølgelig er I nødt til først at være sikre på, at alle børnene sikkert kan genkende ordene på ordkortene! I kan øve det ved at skrive ordet på den ene side af kortet og lave en tegning af ordets betydning på den anden. Vigtigt er det, at du lader det være OK, at barnet tjekker hukommelsen ved at vende kortet og kigge efter, om han har husket rigtigt. (Eller have billeder af konkreterne, hvis ord er for avancerede.)

Hvis det er meget svært med 3 ting, kan du nøjes med 2. Når børnene med lethed klarer 3 ting, kan du øge til 4. Eller du kan stille måske 5-6 ting op og stadig kun hente 3.

• Hvordan ser jeg ud?

Stil jer i en rundkreds og kig grundigt på jer selv. Så siger den voksne: »Alle børn med blå strømper må komme ind i midten af kredsen.«

Børnene med blå strømper går ind i kredsen, viser de blå strømper frem og går tilbage til deres plads. Den voksne (eller et barn) stiller næste opgave: »Alle børn med gummisko ...«, »... som har lyst hår ...« »... med stribede strømper ...«, »... med røde trøjer ...«.

I kan lave snydeopgaver à la: »Alle børn med 10 fingre ...«, »... med 2 øjne ...« må gå ind i kredsen (... eller må hoppe 5 gange ... må vinke til hinanden ... må klappe sig selv på håret ... skal sige »vovvov« ... eller ...). Legen kan gøres sværere: »Alle, der bor på X-vej ...«, »... der er x år ...«, »... der har en storebror ...«.

• Kims-leg

Se side 102. Eksperimentér med, om det blir nemmere at huske tingene ...

- når børnene får lov til at røre dem først
- når I snakker om dem først
- når børnene selv bestemmer, hvilke ting der skal være med
- når alle tingene tilhører den samme kategori (dyr, juleting, madvarer etc.)
- når tingene ikke er fra samme kategori

• Kuffertleg

Er en variant af "Da jeg var til te hos Kejseren": Læg en bunke tøj og ting på gulvet og

Logopædisk værktøjskasse

stil en tom kuffert (eller papkasse, hvis du ikke har en kuffert) ved siden af.

Det første barn lægger en ting op i kufferten fx en rød hat og siger: »Jeg skal på ferie, og jeg tager min røde hat med«. Den næste lægger fx en blå trøje på i kufferten, mens han siger: »Jeg skal på ferie, og jeg tager min røde hat og min blå trøje med«.

Legen fortsætter, og rækken af ting blir længere og længere, indtil et af børnene glemmer noget. For mindre børn kan det være rigeligt svært at huske tingene (så hér skal du nok ikke insistere på, at rækkefølgen og/eller farverne også skal huskes).

Igen kan legen varieres, så I - i stedet for tøj - tager dyr, legetøj, mad, møbler, dukker op i en kasse, æske, kurv, pose ...

- ## *Langt ud' i skoven* (Jeanettes udgave)

I stedet for at synge om fuglen i ægget, ægget i reden, reden på bladet, bladet på kvisten, osv. osv. kan I skiftes til at beslutte noget, der skal være med i sangen. I kan enten bestemme, at der skal være frit valg på alle hylder (næbbet på anden, anden på bordet, bordet i haven, haven bag slottet, slottet i maven, maven på trolden, trolden sover laaaaangt ned' i hulen ...), eller at det fx kun må være grønne ting eller ting, der begynder med k, eller ulækre ting, eller ...

- ## Mit kort er blevet stjålet!

Én person udpeges til at være jounalist og en anden til at være tegner. De andre (turisterne) får udleveret et kort i form af et A4-papir, hvorpå der er tegnet en masse forskellige ting, steder og/eller handlinger. Det samme papir får tegneren og journalisten.

Turisterne enes nu om en rækkefølge, som de vil besøge ting, steder, handliger i. De starter fx ved brønden og fortsætter til musen, der spiser ost. Dernæst går de forbi stranden, lufthavnen og den fodboldspillende pige. Ruten tegnes ind på kortet, der foldes sammen og puttes i lommen på ét af børnene (nu er det blevet 'stjålet' ...)

Alt dette gøres, mens journalist og tegner opholder sig i et andet rum. De tilkaldes nu, og journalisten går i gang med at udspørge turisterne om deres rute. Han må kun stille spørgsmål, der kan besvares med »ja«, »nej« eller »ved ikke« - fx »Begyndte du med at gå hen til pigen, der spiller fodbold?« eller »Var du på stranden?«. Tegneren nedtegner turisternes rute, og når alle er enige om, at nu er ruten blevet rigtig, vises det oprindelige kort frem, og I kan sammenligne de 2 kort.

I kan gøre legen sværere ved, at journalisten ikke får lov til at se kortet, før det er tegnet færdigt.

- ## Ordremser

Samme leg som "Kuffertleg" (lige ovenfor) men med billeder af substantiver (bil, hest, is fx) eller verber (henter, sover, græder).

Hvis du arbejder med børn, der har store udtalevanskeligheder, må du sørge for at finde nogle ord, som er lette at udtale for dem - ellers bruger de for megen tid på at sidde og kløjs i ordene.

- ## Paparazzi

Gå en tur med børnene udenfor. Bed dem om at 'tage billeder' af de ting og små optrin, som de ser undervejs. Når I kommer ind igen, beder du dem om at fortælle, hvad de 'tog billeder af'.

Og hvis I har et digitalkamera, kan børnene tage rigtige billeder, som I dernæst kan se på i fællesskab på en computerskærm. I kan tale om, hvor billedet blev taget henne, eller om hvad der skete, før eller efter at billedet blev taget.

- ## Puslespil-lotteri

Hvert barn får en saks og et postkort med et enkelt motiv på. Hvert barn kigger nøje på sit postkort og fortæller de andre, hvad det forestiller. På bagsiden af hvert kort tegner den voksne streger, så kortet opdeles i 6-9 dele.

Børnene klipper langs stregerne, og alle de udklippede brikker lægges i en æske. For at gøre det lettere, kan I på bagsiden af hver enkelt brik tegne et mærke af forskellig form og farve (et blåt kryds, en rød trekant osv.). Det gøres nemmest, *inden* delene klippes, så alle dele på samme postkort har det samme

mærke.

Udnævn nu en fremviser, der skal holde de enkelte brikker op, så alle tydeligt kan se dem (eller skal fortælle om dem uden at vise dem frem, hvis I vil gøre spillet lidt sværere). Børnene skal efter hukommelsen genkende deres egne brikker. Når de kan genkende en brik, må de få den og efterhånden sætte billedet sammen igen.

Hvis en brik ikke blir genkendt af noget barn, lægges den ned i en tom æske. Når alle brikker har været vist én gang, vises de ikke-genkendte brikker igen. Nu, hvor børnene har samlet noget af deres billede, er det nemmere at genkende de manglende brikker. Hvis børnene heller ikke ved anden fremvisning kan genkende deres brikker, vender I dem om, så I kan se mærket på bagsiden.

Den, der først får samlet sit billede sammen, må dele ud ved næste spil. Børnene bytter de sammensatte billeder eller skifter plads. De skal have god tid til at se på det nye billede, inden brikkerne igen lægges i æsken.

Remser & sange

Er gode til at optræne den auditive hukommelse (ligesom gåder er det).

Rytmen hjælper til at huske. Og remser/synger I nogle stykker sammen, vil der næsten altid være én, der kan huske det næste af remsen/sangen. Så man kan altså nemt hjælpe hinanden!

Jeg gør ofte det, når jeg vurderer, at barnet er ved at kunne remsen/sangen, at jeg skiftes med barnet til at sige/synge den. I fællesskab vælger vi en sang eller en remse, som barnet også selv synes, han er ved at have tjek på ...

På den måde siger jeg fx: »Hvem er det, der banker?« Barnet svarer så: »Det er Peter Anker!« Jeg fortsætter: »Hvem er det, der lukker op?«, barnet svarer: »Det er Peter Sukkertop!« Til slut spørger jeg: »Hvem er det, der kommer ind?«, hvortil barnet svarer: »Det er Peter Slikkepind!« Og når barnet er helt sikker på remsen, bytter vi roller, så det er ham, der siger spørgelinjerne, og mig, der siger svarlinjerne. (Se også på side 236, under afsnittet om SANGE.)

Når vi skiftes til at være på, behøver barnet ikke kunne hele remsen, for hvis han ikke kan huske 'sin linje', kan jeg prompte eller bare begynde på eller hviske den.

For rigtigt mange børn er det endvidere en hjælp, hvis vi klapper, tramper, hopper eller går rytmen, mens vi siger/synger remsen.

Safari

Tactic forhandler et rigtigt godt huskespil, der har en vagtmand som hovedperson. Vagtmanden skal samle 6 forskellige dyr (abe, giraf, elefant, flodhest, zebra og løve) til sin egen zoologiske have. Nogle af dyrene er gemt under buske, og når man lander foran en busk, må man få dyret under busken, hvis man altså kan huske, hvad det er for et.

Og hvis man lander i floden, skal man aflevere et dyr.

Tegn en historie

Når du har fortalt børnene en historie kan du bede dem om at tegne den.

Hvis du fx har fortalt *De 3 bukke bruse*, kan I snakke om, hvad man kan tegne fra historien - en trold, en bro, 3 gedebukke ... eller handlinger fra historien som geden, der stanger trolden; trolden, der kommer frem fra sit gemmested under broen; 3 geder, der græsser på sæteren.

Vendespil

Er pr. definition huskespil. Der findes adskillige købe-vendespil - både med og uden logopædisk tilsnit.

Vendespil kan varieres i det uendelige, se fx

- "Bogstavvendespil" (på side 14)
- "Hemmelig Sorteper" (side 277)
- "Hvor er ...?" (side 279)
- "Navnespil" (side 193)
- "Par" (side 286)
- "Vendespil for de mindste" (side 293)
- "Vrøvlehistorier 1 & 2" (side 95)
- "Åbent vendespil" (side 293)

Og du kan med lethed selv fabrikere vendespil, der passer til barnets aktuelle behov - eller rettere, som passer til det, som du vil

Logopædisk værktøjskasse

træne med ham.

Ellers er det faktisk kun din opfindsomhed, der sætter grænser for, hvilke spil (alskens puslespil, billedlotterier fx) der kan bruges som eller konverteres til vendespil.

Kategorier

⊙ Nyindlærte ord arkiveres i hjernen alt efter deres karakteristika. Når vi har brug for ordene, ved vi, hvilket arkiv vi skal lede i og hente dem fra. Hvis fx du hører ordet 'pære', vil du lede i arkivet med frugter og i det med ting, der har med elektricitet at gøre - men du vil nok have brug for lidt mere information for præcist at vide, hvilken slags 'pære' der er tale om i det konkrete tilfælde.

Mange børn med sprogvanskeligheder har svært ved at få lavet sig et ordentligt arkiveringssystem - deres leksikon kan sammenlignes med et væltet bibliotek. Ved at hjælpe dem med at organisere et velfungerende arkiveringssystem hjælper du dem samtidig med at gøre fremtidig indlæring nemmere.

Det, du gør med kategoriseringsøvelser, kan lignes med at lave reoler og et databaseprogram i det væltede bibliotek ...

⊙ I tv-programmet "Viden om" sendt d. 10. april 2005 fortalte psykolog Gerlach fra Neurobiologisk Forskningsenhed ved Rigshospitalet, om den nyeste viden om, hvordan vi lagrer ord og begreber i hjernen.

Det viser sig, at ord og begreber lagres efter, hvad kroppen gør ved dem: ting, vi ser, lagres i synscentret; ting, vi håndterer med hænderne, lagres i de motoriske centre. Så dine kategoriseringsaktiviteter kan meget fint gå på disse aspekter også!

• Adjektiv-leg

Sig et adjektiv, der beskriver en ting, et menneske eller et dyr. Lad derefter barnet foreslå et andet adjektiv, fx blød, doven, ensom, fin, gammel, glad, hård, kold, lang, langsom, lille, ond, rynket, skøn, spinkel, stille, stor, stærk, sød, tyk, tynd, varm, venlig, vred.

Overfor børnene kalder jeg adjektiver for 'være-ord' eller 'fortæller-ord'. Se også "*Ordklassesang*" på side 145.

• Bestiksortering

Når I har vasket op og skal til at lægge bestikket på plads, så lad barnet løse denne glimrende sorteringsopgave: Hvilke ting skal i hvilke rum? I vores bestikbakke har vi ét rum til gafler, et til knive, et til de store skeer og et til de små.

• Bingo til børn i førskolealderen

Lav bingoplader af pap eller karton og del hver plade i fx 4 felter. Hvert felt skal have sin egen farve, og der må ikke være 2 ens. Der skal være 3 brikker for hver farve (dyr, former, madvarer, legetøj etc.), du vælger. På den måde har du så hunde, der er hhv. røde, gule, blå, brune osv.; trekanter, der er hhv. grønne, hvide, sorte, orange osv. ... Læg brikkerne i en pose og ryst.

Opråberen stikker hånden i posen, finder en brik og benævner den. Når deltagerne har den pågældende farve på sin plade, dækker de felterne med en brik. Den, der først får alle felter dækket, råber »BINGO!« og får en præmie.

• Blindebuk

Spillet "Blindebuk" eller "Blinde Kuh" (fra Ravensburger) er godt til kategoriseringsaktiviteter, selv om de indbyrdes størrelsesforhold er forkerte. Det består af 60 små papbrikker skåret ud i form som det, hver enkelt brik forestiller, fx barnevogn, bil, citron, fisk, flyver, hund, hus, mand, paraply, rat, skruetrækker, snegl, æg, økse.

Her er masser af muligheder for at samle og kategorisere frugter, dyr, transportmidler, boligen med tilbehør osv., så over- og under-

begreber blir synliggjort.

Og så er materialet eminent til at øve sig i at forklare, hvad en ting er - uden at sige tingens navn - og godt til at øve sig i at forstå en forklaring, som andre giver en. Man skal nemlig have en maske på, så man ikke kan se, hvad det er, man har fået fat på.

Man er således afhængig af de indtryk, man kan få gennem sine hænder og fingre - og hvis det ikke er nok til, at man kan huske, hvilken ting man har taget, må man bede de andre om hjælp.

Den hjælp, de andre må give, må ikke være at sige tingens navn - for så er det jo ikke at hjælpe! I stedet må man ty til forklaringer og beskrivelser af tingen. Så legen træner både det at forklare og at forstå en forklaring.

Se også ”Snap”, side 250.

• Brevsprække-leg

Find noget legetøj og andre ting frem og del dem i 2 bunker: De ting, som I mener, kan gå igennem en brevsprække + de ting, som ikke kan. Skær et hul på størrelse med en brevsprække i en papkasse og ‘post’ tingene.

Gættede I rigtigt?

• Butikker

Saml billeder eller miniaturer af alverdens ting: Frugter, kager, grøntsager, værktøj, legetøj, brød og emballage osv. Lav penge af papir eller pap.

Lav også butiksskilte til at sætte over butiksvinduerne. Der er masser af muligheder for den, der vil være butiksindehaver: Bager, bøger, chokolade, elektriker, foto, frugt & grønt, glarmester, isenkram, købmand, legetøj, møbler, renseri, sko, slagter, supermarked, tobak og vin, tøj, vaskeri.

Hvert barn åbner en ‘butik’, som de andre handler i. Her kan I øve almindelige vendinger fra ‘forretningslivet’:

- »Det blir 25 kroner, tak!«
- »Farvel og tak!«
- »Hvad sku’ det være, hr.?«
- »Hvem er den næste?«
- »Hvis tur er det?«
- »Jeg vil gerne ha’ ... og en ..., tak!«
- »Jeg vil gerne se på et par ...«
- »Vi har desværre udsolgt, frue. Kan De bruge ... i stedet for?«

Husk også at få snakket om, hvilke varer, der sælges i hvilke butikker.

• Butikslotteri

Se ”Skabslotteri” på side 173.

Efter samme opskrift kan du lave et butikslotteri, hvor hver plade forestiller en butik: Købmandsbutik, slagterbutik, legetøjsbutik, oste-, fiske-, bager-, blomsterforretning osv.

• En collage

Først skal I blive enige om emnet for jeres collage. Det kan fx være: Dyr i byen, Zoologisk Have, En dag i Tivoli, Strandtur, Hvad kan man købe i Netto?, Tøj til drenge, Forskellige slags mennesker.

Hvert barn tegner noget, der passer ind i emnet. Bagefter skal tingen klippes ud og klistres op på det store stykke vægpapir. (Eller barnet får en avis, et ugeblad, en reklame og klipper ting ud, der passer til emnet.)

• Dyr, plante eller metal?

Fortæl om kategorierne ‘dyr’, ‘planter’ og ‘metal’ og giv eksempler på de 3 kategorier - fx bille, blommetræ, hest, saks, ske, æble. Sig flere ord og bed børnene om at afgøre, hvilken slags ting hvert ord er: Brød, bæver, clips, gaffel, gevær, gråspurv, gulerødder, hindbær, høne, jordbær, juletræ, kat, popcorn, ring, saks, salat, stork, strikkepind, synål, trompet, tændstik, ulv, varmeapparat, æg.

Du kan også bruge 3 andre kategorier som ‘tøj’, ‘mad’ og ‘legetøj’. Eller ‘menneske’, ‘bolig’ og ‘transportmidler’. Eller ...

Kan leges som ”Guld, sølv eller bronze”, side 177.

• Grønthandlerens vindue

Snak med barnet om, hvilke ting man køber hvor, og lad ham så løse opgaver i stil med denne, hvor man skal sætte streg over de ting, man IKKE kan købe hos en grønthandler (du kan selvfølgelig lave om på opgaven og bede barnet om at sætte ring om eller farvelægge de ting, man KAN købe hos en grønthandler).

Logopædisk værktøjskasse

• Hjemmelavet kategorispil 1

Klip forskelligt slags tøj, legetøj, madvarer og møbler ud af kataloger/reklamer. Hvis du kan få 2 nøjagtigt ens eksemplarer af hver ting, er det fint - ellers kan det også være godt med 2 forskellige udgaver af den samme slags ting.

Klæb billederne op på lige store stykker karton (eller bare papir, man ikke kan se igennem) og brug dem til vende- og/eller fiskespil.

Tilbudsaviserne fra dagligvarebutikker bugner med billeder af mad. Kataloger fra stormagasiner er som regel gode at finde tøj i. IKEA- og ILVA-kataloger er gode at finde møbler og alskens husgeråd i.

Hvis du kan komme op på at have 3 eller 4 eksemplarer af tingene, kan du spille "Fisk" med kortene (se side 274).

• Hjemmelavet kategorispil 2

Lav et spil med serier bestående af 4-6 billeder af ting, der hører under et bestemt overordnet begreb som fx blomster (krokus, tulipan, rose, nellike, påskelilje, vintergæk), dyr, frugt, bolig (igloo, slot, villa, højhus, telt, husbåd), møbler (skab, seng, stol, lænestol, sofa, bord), skibe, træer, legetøj, køretøjer.

Klæb billederne op på kartonstykker på størrelse med et postkort og laminér dem, så de holder længere. Serierne skal indeholde samme antal billeder. Til spillet skal hvert barn have 'sin' serie.

Bland kortene og læg dem i en bunke med bagsiden opad. Børnene tager nu efter tur et kort fra bunken og fortæller, hvilken kategori det hører til. Den første, der får et billede fra en given serie, skal samle resten af billederne i serien. Får man et kort fra en serie, der allerede er begyndt, må man trække igen. Når alle børn har et kort fra en serie, begynder næste omgang af spillet.

Børnene trækker nu endnu et kort hver. Hvis det er et kort i den samme serie (blomster, dyr etc.), må barnet lægge det ved siden af det første. Hvis kortet er fra en anden serie, lægges det med bagsiden opad i en ny bunke. Børnene hjælper hinanden med at finde ud af, om det kort, de har trukket, hører til serien eller ej.

Hjælp børnene med at benævne og kategorisere. »Det er en hest - den hører til 'dyr'«, »det er en stol - den hører til 'møbler'«, »det er en legoklods - den hører til 'legetøj'«.

Når den første bunke på bordet er brugt op, tager man fat på den nye bunke, der er dannet af tilbageleverede kort. Det barn, der først har samlet en hel serie, har vundet. De andre spiller videre, til alle kort er fordelt.

Bachs ord-temaserie fra Special-pædagogisk Forlag har en masse billeder, der ér kategoriserede i serier.

• Hoppende kænguruer

Se under TAL & MÆNGDER på side 301. Legen kan også bruges til at træne fx fonologi, så I - i stedet for at lave kænguruhop - siger noget. Eller 'hopper' med små legetøjskænguruer, når I skal sige noget.

Læg en stabel billeder, som I skal benævne, beskrive, finde rimord til ..., imellem jer. I skiftes til at kaste med 2 terninger og til at trække et kort fra bunken, der skal benævnes ligeså mange gange, som terningen viser.

• Hvad behøver man?

Den voksne spørger fx »Hvad kan man bruge, når man laver mad?« Det første barn svarer: »Man kan bruge en gryde«. Et andet forslag kan være: »Man kan også bruge en grydeske«. Eller: »Man kan bruge vand«. Og så fremdeles hele gruppen af børn igennem.

Hvis et af børnene ikke kan svare eller svarer forkert, snakker man om svaret og hjælper hinanden.

Når alle børnene har prøvet at svare, stiller den voksne et nyt spørgsmål: »Hvad behøver man, når man skal bygge et hus?« Sørg for, at det ikke er det samme barn, der svarer først hver gang! Børnene skal helst svare med hele sætninger, fx »Man har brug for cement, når man skal bygge et hus!«

Andre spørgsmål:

- »Hvad kan man bruge, når man laver mad?« (Gryde, pande, fad, skål, ske, komfur, ovn, kniv, vand, kød, grøntsager, mel, smør, kartofler ...)

Logopædisk værktøjskasse

- »Hvad kan man bruge, når man bager kager?« (Skål, ske, piskeris, æg, smør, sukker, kageform, gær, ovn, bageplader ...)
- »Hvad er der brug for, når man dækker bord?« (Dug, gafler, knive, glas, tallerkener, servietter, saltkar, peberkværn ...)
- »Hvad kan man bruge til at lege med?«
- »Hvad kan man bruge, når man bader?«
- »Hvad kan man bruge til havearbejde?«
- »Hvad skal man huske, når man går på indkøb?«
- »Hvad skal man bruge, når man går i skole?«

• Hvem er hvem?

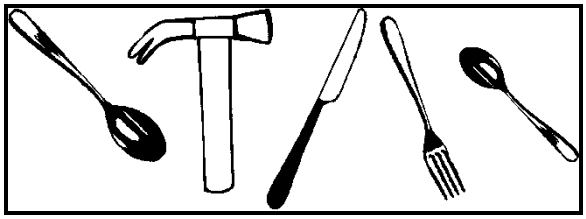
Se på side 101 og side 242.

Brug spillet til at tale om specifikke kategorier og om, hvad der gør, at de forskellige medlemmer af en given kategori er forskellige - og ens.

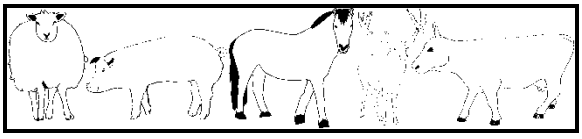
• Hvilken én skal ikke være med?

Del nogle ark A4-papir, så du får nogle lange, smalle strimler. Tegn eller klæb 5 forskellige ting på strimlerne. I engelsksproget litteratur hedder disse opgaver 'odd one out'. Du kan finde masser af dem i alskens førskolematerialer.

De 4 af tingene skal have noget til fælles, mens én slet ikke skal høre hjemme i sammenhængen. Her er nogle eksempler:



og



• Hvordan kan man kende forskel?

Vælg 2 dyr (møbler, madvarer), som ligner hinanden temmelig meget. Den voksne siger så: »Lad os lege, at en and og en gås lander i vores sø. Hvordan kan vi så vide, hvilken én, der er anden, og hvilken en, der er gåsen?«

- På hvilken måde ligner de hinanden?
- På hvilken måde er de forskellige?

• Hvorfor hører de sammen? 1

Sig 3 ord ad gangen. Børnene skal finde ud af, hvilke 2 ord, der noget med hinanden at gøre - og de skal prøve at forklare, hvorfor de synes, at ordene hører sammen ...

- blyant - kridt - ost
- bog - radio - båndoptager
- hest - æsel - telefon
- kaffe - tråd - vand
- stol - sofa - kop
- sæbe - nål - shampoo
- æbler - sav - bananer

Den her slags opgaver kan du finde i hobetal i alverdens førskolematerialer og -bøger. Se også "Hvilken skal ikke være med?" lige ovenfor i dette afsnit!

• Hvorfor hører de sammen? 2

Til dette spil kan du fx bruge et almindeligt billedlotteri. Til forskel fra den sædvanlige måde at spille på, hvor billederne, der passer sammen, skal være ens, skal billederne i dette spil *ikke* være ens. De skal derimod passe sammen på en måde (der gerne må være ikke-helt-logisk eller helt åbenlys), som barnet skal fremlægge for de andre spillere.

Hvert barn har sin plade, og brikkerne ligger på bordet imellem jer. Én af deltagerne udnævnes til 'dommer', der skal bedømme spillernes argumenter. Det vil altså sige, at man skal finde på gode, fantasifulde, gennemtænkte grunde til, at lige netop jeg skal have billedet af skoen:

- »Jeg har et billede af en fod - og dén mangler da en sko!«
- »Jeg har et billede af en krokodille - man kan lave sko af krokodilleskind!«
- »Jeg har et billede af en gummistøvle - både sko og gummistøvle hører til kategorien 'fodtøj'!«
- »Jeg har et billede af en vej - og skal man gå på den, er det nok bedst at have sko

Logopædisk værktøjskasse

på!«
- »Jeg har et billede af et par snørebånd - de passer jo lige til skoen!«
- »Jeg har et billede af en gris - det kunne være en so, der rimer på sko!«

• Hvor mange kan du finde ...?

Læg en masse billeder eller konkreter (eller brikker fra Blindebuk) på bordet, så alle deltagere kan nå dem. Hver deltager skal også have en lille pose til at putte billeder i, og du skal have et stopur.

Instruksen er som følger: »I har ... sekunder til at finde alle de billeder, I kan, med mad! I må kun tage ét billede ad gangen.« (30 sekunder er passende til store børnehavebørn og til børnehaveklassebørn.) Du kan også gøre det sådan, at I skal skiftes til at finde et billede og putte det i hver sin pose, så kan I bedre hjælpe hinanden.

Når tiden er gået, kigger i I poserne - er der mon kommet noget derned, som ikke er mad? Hvilken slags mad, kan du lide? Kan vi dele mad op i endnu nogle grupper - spiseligt og drikkeligt fx? Hvad med dyrene, hvad mon de spiser?

Kasser i hovedet

Nævn forskellige overbegreber, ét ad gangen. Børnene skal så nævne så mange eksempler som muligt inden for hver kategori/hvert overbegreb. (Med børnene plejer jeg at kalde kategorier for "kasser inde i hovedet, som man kan åbne og kigge ned i og se, hvad der er".)

Eksempler på kategorier: Bilmærker, blomster, drengenavne, drikkevarer, dyr, farver, fodtøj, frugter, grøntsager, husdyr, job, lande, mad, musikinstrumenter, møbler, slik, spil, træer, vilde dyr, værktøj.

Hver kategori (kasse) kan have underkategorier (mindre kasser). Fx kan kassen med slik opdeles i en kasse med den slags slik, som jeg godt kan lide, og en kasse med den slags slik, som jeg ikke kan lide. Dyrekassen kan opdeles i kasser til de dyr, der bor i Danmark, og de dyr, der ikke gør det - eller efter antallet (eller måske fraværet) af ben - eller i de dyr, der spiser andre dyr, og de dyr, der ikke gør det.

Det er oplagt at tale med børnene om, at det samme dyr godt kan komme i flere forskellige 'mindre kasser', fordi det jo kommer an på, hvilke slags kasser man har!

At kategorisere

Mht. substantiver er det altid fint at få dem placeret i den sammenhæng (den kategori af ting), de hører hjemme. Her er en bog som *Hvad er det?* (Paul Stickland, Carlsen) særdeles velegnet, fordi den - udover, at der er gode tegninger af hver enkelt ting - anbringer tingene i situationsbilleder.

Fx er der små billeder af morgenmadsting sammen med et stort billede af en familie, der spiser morgenmad (»kan du finde de små ting på det store billede?«), og bondegårdsdyr sammen med et billede af en bondegård (»kan du finde dyrene på bondegården?«).

En dag i Vuggestuen Smørklatten (Koch & Tobiasen, Gyldendal) er skrevet over samme gode læst som *Hvad er det?* I bogen er der 7 situationsbilleder fra et meget genkendeligt dansk institutionsliv: Garderoben, leg på stuen, på tur, spisning, sovning, leg på legeplads og afhentning. Rundt om hvert situationsbillede er der små ting, man kan lede efter på det store billede.

Hvis du har en Postmand Per-fan som 'kunde', kan *Postmand Pers store bog om ord* (Ludlow & Stott, Wangels Forlag) anbefales - kun er det irriterende, at personerne i bogen ikke altid hedder det samme som i filmene om Postmand Per.

Se også "*Ordklassesang*" nedenfor!

• *Der kom en mand fra Det røde Hav*

Se fodnote nr. 79 på side 235.

I sproggruppen gør vi ofte det, at vi vælger én kategori af ting, som manden vil købe, fx dyr, møbler, farver, tøj, fødevarer ...

• Laste lastbilen

Tegn (eller byg) en stor lastbil og lad børnene tegne (lægge) ting, som lastbilen er lastet med. Det kan være ting i et køkken, ting med samme begyndelseslyd, tøj, rimpar.

Logopædisk værktøjskasse

- ## *Lille Lise*

Du kan synge sangen om Lille Lise og så lade hende få en masse ting i en given kategori med sig i sengen; dyr, musikinstrumenter, mad, tøj, legetøj, møbler ...

For at gøre det lidt lettere kan du have illustrationer til sangen, så børnene ikke behøver granske for længe for at komme i tanker om den næste ting, som Lise får. Eller I kan begynde med at sortere en masse billeder efter kategorier og så vælge én af dem.

Eller du kan lave om på navnet, så det er 'Frække Frede', 'Pæne Peter', 'Søde Sanne' osv., der får ting med i seng.

- ## Lydløst eller larmende?

Snak om, hvilke ting, der kan høres, og hvilke, der er lydløse - bier, blomster, blyant, blæst, bremser, bøger, bål, dråber, dukke, dåse, finger, flue, flyvemaskine, gevær, gulvtæppe, humlebi, jakke, kuglepen, lampe, lastbil, maskiner, radiator, radio, solen, telefon, træ, ur, vandfald ...

- ## Matcheleg

Denne leg er især god til helt små børn (1-3-årige). Du skal bruge x antal par af noget (sko, sokker, handsker), hvoraf du lægger den ene del af parret i en pose og lægger den anden del rundt om i rummet, så barnet kan se, hvor tingene er. Træk nu en ting op af posen og lad barnet finde 'makkeren'.

Når barnet blir dygtigere, kan du gemme tingene på lidt sværere steder (fx hvor de ikke umiddelbart kan ses). Eller du kan nøjes med at vise barnet et billede af en sko og bede ham om at finde den, der passer til.

På den måde kan du også matche fx kniv og gaffel - hånd og vante - bord og stol - papir og tusser.

- ## Pengeskabslotteri

Se "Skabslotteri" på side 173.

Lav flotte pengeskabe med kodeord og 2 lange nøgler. Der skal både være små rum til mønterne og store til sedler.

- ## På jagt

Hvert barn får udleveret en kuglepen og en reklametryksag eller et ugeblad - bare det er noget med mange billeder i. I aftaler, hvad dagens jagt skal gå ud på; måske at fange dyr? finde frugter?

Børnene kan også sidde 2 og 2 og hjælpe hinanden på jagten.

- ## Rart eller væmmeligt?

Arbejd med modsætninger, fx begivenheder eller ting, der er ubehagelige/væmmelige eller behagelige/dejlige. Læg op til, at svaret blir til en hel sætning: »Jeg synes, ... er rart, fordi ...«

Er solskin noget behageligt eller ubehageligt? Og hvad med cirkus, cykel, dukker, dukketeater, ferie, gulerødder, is, julegaver, ler, mørke, pandekager, påskeæg, regnvejr, rådne æg, en tyv ...?

- ## Ru, glat, blød eller hård?

Forklar begreberne ru, glat, blød og hård og giv konkrete eksempler. Lad derefter børnene finde ud af, hvilke egenskaber nedenstående ting har:

Bark fra et træ, bog, bolle, cowboybukser, glas, græs, jern, kat, kind, kniv, kogler, pels, penge, pude, sandpapir, ske, skumgummi, sten, væggen.

- ## Rundt eller kantet?

Hvilke ting er runde, og hvilke ting er kantede?

Ballon, bog, bord, cykelhjul, dør, fodboldbane, fuglerede, hat, hjul, kort, pakke, postkasse, skål, solen, spillekort, tag, tallerken, tavle, tegnebog, terning, ubåd, ur, varmeapparat, vinduer?

- ## Sansesortering

Hér skal du bruge 5 store billeder med hhv. øje, mund, øre, hånd og næse på - til at illustrere de 5 sanser med - og en masse billeder eller ting. Sortér nu billederne/tingene efter hvilke sanser, man lettest kan opfatte dem med ...

- bilos - næse, øje
- citron - mund, næse
- fugl - øje, øre
- kattekilling - hånd, øre, øje
- violin - øre, hånd, øje

Logopædisk værktøjskasse

Eller snak om, hvilke informationer I får gennem hvilke sanser (jævnfør ”At kategorisere 1” på side 171).

- hvad kan man se?
- hvad kan man smage?
- hvad kan man lugte?
- hvad kan man høre?
- hvad kan man mærke/føle?

Og så kan I selvfølgelig snakke om, hvad der er rart at se, smage, lugte, høre, mærke/føle. Eller hvad der er knapt så rart?

• Scrapbog 1

I scrapbogen kan I klistre billeder af runde ting, røde ting, store og små ting, køretøjer, frugter og skibe.

• Scrapbog 2

I kan lave en ‘bogstavbog’ (se opskriften på side 11) og så i stedet for at skrive bogstaver i bogen klistre billeder ind af ting, som barnet synes er særligt spændende - fx biler, dyr(ebørn), riddere.

Hvis du kun klistrer ét billede på hver side, har du fin plads til at udvide mængden og derved snakke om tal. På en side er der så 2 biler, 2 elefanter, 2 giraffer, 2 lakridser. Og senere er der 3 biler, 3 elefanter osv. Og 4 biler, 4 elefanter.

Måske kan I endda finde billeder med 2 eller 3 af tingene, så der på siden er et billede af én bil, 2 biler, 3 biler. Endnu mere avanceret, når I taler om stor eller lille og farver på tingene.

• Skabslotteri

Klip 6 plader og 36 brikker i samme størrelse som til et billedlotteri. Pladerne deles ikke ind i felter - i stedet limer du et billede på af et skab. Du kan finde billeder af passende størrelser i ugeblade og kataloger (eller bare tegne forskellige skabe selv - eller finde billederne på nettet, se på side 269).

Det kan være et klædeskab, køkkenskab, køleskab, legetøjsskab, skoskab, medicinskab, bogskab, værktøjsskab osv. Hvis man ikke umiddelbart af skabets ydre kan se, hvad det indeholder, er det bedst at bruge et billede, hvor skabet står åbent. Eller du kan give skabet form som det, det indeholder.

På brikkerne limer du billeder af ting, der hører til i de forskellige skabe fx kjoler, frakker osv. til klædeskabet; fade, tallerkener, gryder o.lign. til køkkenskabet. Til hvert skab skal der være 6 ting.

Spillet er ligesom billedlotteri. Hvert barn får en plade med et skab. Et barn råber brikkerne op, efter at de er blevet blandede. Børnene skal nu finde ud af, hvilke ting, der hører hjemme i deres skab.

Brikkerne lægges løst oven på pladen, så man stadig kan se dem.

Se også ”Hvad er der indeni?” på side 241.

• Skibet er ladet med 1

Brug en lille bold til at kaste imellem jer. Bliv enige om en kategori, som skibet kan være ladet med (dyr, mad, ting med en bestemt begyndelseslyd, rim, osv.). Den, bolden blir kastet til, skal finde et ord eller en ting, der passer til kategorien.

• Skibet er ladet med 2

Tegn nogle store skibe på papir, som I hænger op på væggen (du kan fx nøjes med konturen af skroget, et par master, en enkelt kahyt og en skorsten).

Skibene skal så have forskellige navne (alias ‘emne-titler’): Tøj, huse (eller hvad der kan være inde i huse), transportmidler, mad, legetøj, redskaber, dyr, etc., og børnene kan klistre ting op i skibene, efterhånden som de finder dem i reklamer o.a. - eller selv tegner dem.

• Smag!

Invitér børnene til et smagsgilde, hvor I hver især medbringer fødevarer, som I smager på:

- **Salt**: Chips, salt
- **Surt**: Citroner, eddike, rabarber.
- **Bittert**: Artiskokker, grapefrugter, gurkemeje, kaffe, karry, kinaradiser, limefrugter, radiser, ruccolasalat.
- **Sødt**: Slik i lange baner.
- **Umami**: Fisk og kød og skaldyr

• Sortering af alskens ord 1

Kan I finde ord, der ...

- begynder med bil: radio, dæk, kø, rat, mærke
- begynder med land: mand, krabbe, (e)vej
- begynder med rejse: kammerat, feber, bureau
- begynder med sommer: hus, ferie, fugl, land
- begynder med sø: mand, syg, pindsvin, kort
- begynder med vand: stråle, seng, skræk
- slutter med bær: blå, jord, skov, hind
- slutter med skab: køle, ven, ægte
- slutter med tøj: sommer, bade, lege, børne, dame, sylte, ski
- slutter med vej: skole, lande, motor, over

Sortering af alskens ord 2

Hvilken kategori tilhører disse ord?

- k, p, s, t, u, j (bogstaver)
- blæksprutte, kat, fisk, fugl, edderkop, myre (dyr)
- Jakobsen, Hansen, Møller (efternavne)
- tømrer, bager, politimand (erhverv)
- blå, hvid, rød, lyseblå (farver)
- æble, banan, vindrue (frugter)
- hidsig, ked, glad, vred (følelser)
- danse, løbe, drille, sove (gøre-ord)
- gryde, viskestykke, ovn (køkkenting)
- sofa, skammel, skab, reol (møbler)
- januar, september, december (måneder)
- Petra, Helene, Josefine (pigenavne)
- engelsk, matematik, idræt (skolefag)
- lakrids, vingummi, chokolade (slik)
- 13, 4, 368, 82 (tal)
- bil, tog, lastbil, flyver (transport)
- birk, ahorn, eg, bøg (træer)
- bukser, trøje, jakke, kjole (tøj)
- regn, blæst, solskin, hagl (vejret)
- zebra, elefant, tiger, hyæne (zoo-dyr)
- vinter, forår, høst, efterår (årstider)

Tøjforretning

Brug udklædningstøjet til denne leg - tøjet sorteres i bunker: Sko for sig, hatte for sig, bukser for sig osv. Køb og sælg tøjet. Det er en god anledning til at snakke om farver og bruge som lille, større, tyk, tynd, for kort, tung, lys og mørk.

Hvad mon en kjole koster? Et par sko? Eller et gammelt slips? Hvad passer godt sammen? Hvilket tøj er til mænd (drenge) og hvilket til kvinder (piger)? Hvilket tøj er til børn og hvilket til voksne?

Hvilket tøj bruger man om sommeren? Hvilket tøj er godt om vinteren? Hvilket tøj har man på udenfor? Og indenfor? Hvilket tøj har man på kroppen? Og hvilket på hovedet, benene, fødderne, hænderne?

Tøjspil

På bit.ly/1C0DdTW har jeg fundet et spil med tøj. Fine (næsten) sorthvide tegninger med enten en dreng eller en pige med forskellig påklædning, der er fremhævet med farve som fx på de 2 billeder her.

Billeder af denne slags - med mange eksemplarer i samme kategori - kan du bruge til rigtigt mange aktiviteter, hvor sproget er aktiviteten. Hvis du har (mindst) 2 eksemplarer af hvert billede, kan jeg fx foreslå:

”Hvem er hvem?” aka ”Hvad er hvad?” (se på side 242)

- er dit tøj med korte ærmer?
- er dit tøj noget overtøj?
- kan man bruge det på benene?

”Fisk” aka ”Har du …?” (se på side 274)

- har du en, der har bælte på?
- har du en, der har bukser på? korte? lange? røde? blå?

Sorteringsaktiviteter - finder vi de samme ting?

- find det tøj, man kan have på hovedet
- find det tøj, som er beregnet for piger
- find overtøjet

Logopædisk værktøjskasse

Lydskelnen

⊙ Lydskriften // er IPA i grov transskription. Se en forklaring under punktet ”Dania eller IPA?” på side 63.

• Alle gode gange 3

Når I vender et kort, fisker et kort, pilen peger på et bestemt billede, kan I aftale, at I skal sige ordet på kortet 3 gange, og at den anden (eller de andre) skal lytte godt efter og vurdere, om alle 3 udgaver er korrekte.

På den måde får du tjekket, om barnet kan skelne mellem den rigtige udgave af ordet og hans egen forkerte udgave. Og barnet kan få lov til at brillere og sige forkert - og rigtigt! - med vilje.

Se også ”Hør dig selv på båndet”, side 73.

• Auditivt huskespil

Du skal bruge en masse tomme tændstikæsker, der skal være ens, så man ikke kan se forskel på dem. Eller en hoben gamle tomme filmruller. Put små ting i æskerne (ris, glaskugler, groft salt, clips, terninger, sukker, legoklodser, plastikperler, solsikkekerner, visne blade, tørrede ærter, grahamsmel), så de kan parres efter den lyd, de laver, når man ryster dem.

Spil huskespil med æskerne på samme måde, som hvis det var et visuelt huskespil: Ryst 2 æsker - hvis lydene er ens, har du et par, og hvis lydene er forskellige, må du lægge æskerne tilbage, hvor du tog dem.

Når alle æsker er parret, kan I åbne dem og se efter, om I hørte rigtigt!

• At bakke snagvendt

En god øvelse i lydskelnen er at bakke snagvendt - det vil sige at bytte om på bare nogle af lydene i et ord eller i et par ord. Kaj og Andreas sang om at bakke snagvendt vil helt sikkert være en god introduktion til børnene.

• Baskisk klappeleg

Sid rundt om et bord med hænderne og armene lagt langt ind på bordet. Armene skal krydse sidemændenes arme. Én begynder legen ved at klappe én gang med sin hånd i bordet - forinden har I aftalt, hvilken vej klappene skal gå - hånden til venstre klapper én gang, og hånden til venstre for dén klapper så også én gang. Således fortsætter klappene venstre om, indtil en hånd klapper i bordet 2 gange - for så skifter klappene nemlig retning og går højre om, indtil der igen er en hånd, der klapper 2 gange.

Klapper man, når man ikke har tur, går hånden ud.

• Bevæg dig til en lyd

Sid med lukkede øjne. Når du hører en lyd fra fløjten, skal du strække dig langsomt op. Bliv ved med at strække dig, så længe der er lyd. Frys til is, når lyden standser.

• Bevæg dig til flere lyde

Når jeg spiller på fløjte, betyder det gå. Når jeg slår på trommen, betyder det klap. Når jeg rasler med bjælderne, betyder det tramp.

• Børne-memory

Til denne leg skal I helst ikke være for få - gerne flere end 20 børn.

2 børn går udenfor, mens de andre børn finder sammen 2 og 2 og blir enige om en farve, en lyd, et tal ... som de fortæller til den voksne, der sikrer, at ingen par har valgt det samme. De 2 børn, der er udenfor, kaldes ind igen og skiftes nu til at pege på 2 af de andre børn, der hver siger deres ord. Hvis ordene er ens, har man fået et par, og så må man gætte igen. Hvis ordene er forskellige, går turen over til det andet barn, der gætter videre.

• Du skal ...

Hvisk en opfordring til et barn (du skal springe, danse, synge) og bed ham om at udføre handlingen. De øvrige kammerater skal

én ad gangen gætte, hvad kammeraten gjorde og svare med en hel sætning - »han sprang, dansede, sang«.

Flere eksempler på ord: Gå, drikke, sove, sidde, ligge, krybe, flyve, skrive, tegne, klappe, trampe.

• Dyrelyd og dyregang

De fleste børn synes, det er sjovt at sige som forskellige dyr, mens de efterligner deres gang. Del jer i 2 hold, der placeres i hver sin ende af lokalet. På hvert hold er der fx en høne, en and, en ko, en slange, en hund ... På signal går legen i gang.

Ved at bevæge sig og sige som dyret skal parrene nu finde hinanden. Hvis I er mange, kan I også bare have 2 eller 3 slags dyr på hvert hold, der så skal finde hinanden. Legen kan blive sværere, hvis I har bind for øjnene, for så er man nødt til at koncentrere sig om at høre!

Se også ”At bevæge sig som et dyr”, side 152.

• Find min tvilling!

Til at træne termerne ‘ens’ og ‘forskellig’, kan du lege en leg med barnet, hvor I skal finde de to ting, der er ens - eller tvillinger. Start med ting, hvor det er nemt at se, hvilke der er hinandens tvillinger.

Når dét sidder, går du videre til ting, som I skal matche vha. den lyd, tingene laver. Spil evt. lydsekvenser; rasl med bægre, du har fyldt med alskens ting ...

• Fonemdoktoren

Se ”Bogstavdoktoren” på side 12. Ideen kan også bruges til at tjekke fonemkendskab.

Når børnene fx kan 5 fonemer og deres tilsvarende bogstaver, stiller én af dem sig med ryggen til den tavle, hvorpå de 5 bogstaver er skrevet. Barnet med ryggen til skal nu gætte, hvilket bogstav der blir peget på - de andre børns opgave (eller fonemdoktorens) er nemlig at sige fonemet, der passer til bogstavet, der peges på.

• Fonemdomino

Lav dominobrikker på fx 6x12 cm med forskellige billeder på.

Hvis du spiller med 4 forskellige initiale fonemer (fx /s, k, l, m/), har du brug for 10 brikker: sk, sl, sm, ss, kl, km, kk, lm, ll og mm. Lav derfor 2 af hver, så spillet ikke er for hurtigt overstået.

Spiller du med 5 forskellige fonemer (fx /a, e, i, o, u/), har du brug for 15 brikker: ae, ai, ao, au, aa, ei, eo, eu, ee, io, iu, ii, ou, oo, uu. Igen vil det nok være godt at lave 2 eksemplarer af hver kombination for ikke at få for få brikker.

Hvis du laver et spil med 6 forskellige fonemer (fx /a, b, d, e, f, g/), kan du lave 21 brikker: ab, ad, ae, af, ag, aa, bd, be, bf, bg, bb, de, df, dg, dd, ef, eg, ee, fg, ff, gg.

Og laver du ét med 7 fonemer (fx /h, i, k, l, m, n, o/), kommer du op på 28 forskellige brikker: hi, hk, hl, hm, hn, ho, hh, ik, il, im, in, io, ii, kl, km, kn, ko, kk, lm, ln, lo, ll, mn, mo, mm, no, nn, oo.

Med 8 forskellige fonemer kan du lave 36 forskellige brikker, og med 9 kan du lave 45.

• Fonologiske kontraster

Til barnet med fonemiske vanskeligheder kan Metafonmetoden varmt anbefales.

Ét af hovedprincipperne i metoden er, at barnet skal have hjælp til at optræne sin opmærksomhed mht. fonologiske kontraster. Den skjulte dagsorden er, at barnet skal opdage, at han siger et andet ord, end det han mener, når bare ét fonem er anderledes/forkert. Hvis man fx ikke har styr på den fonologiske kontrast, der handler om artikulationssted og (derfor måske) fronter alle de palatale lyde, blir senge til sende, flokke til flotte, skole til stole, ko til to.

Når jeg skal træne opmærksomhed på fonologiske kontraster, gør jeg ofte det, at jeg laver små spil til barnet, hvor 6 billeder forestiller det ene ord (fx ko), og 6 billeder forestiller det andet ord (to). Billederne klippes ud og puttes i en hemmelig pose. Træk nu et kort op ad posen og sig, hvad der er på (ikke vise kortet!) - den anden skal så høre, om det, der blev sagt, var med ‘foran-lyden’ eller ‘tungen-op-lyden’ (t, d, n) - altså to - eller ‘bagved-lyden’ eller ‘tungen-ned-lyden’ (k, g, ng) - dvs. ordet ko.

I starten er det den voksne, der skal sige

Logopædisk værktøjskasse

ordene, så barnet kan blive sikker i sin skelnen. Senere kan I skiftes. Lav konkurrencer - hvilket et af ordene får vi først sagt 6 gange?

Brug evt. én af "Først til 6"-spillepladerne fra kopisiderne, og se omtalen på side 275.

Hvis barnet fx kan sige /s/ men udelader lyden i konsonantkombinationer, vil det være oplagt at hjælpe /s/ + konsonant-forbindelser på vej. Lær evt. barnet håndfonemet for /s/ (se i {117}).

Lav spil med hjemmelavede kort. 6 blanke kort og 6 med slanger på, som I selv tegner og gør rigtigt fine/farlige/seje - hvad barnet nu 'tænder på'. Bland kortene og læg dem ned i en hemmelig pose. Træk et kort, se på det uden at lade barnet se det også. Spillet går nu ud gå, at barnet skal 'høre', om der er slangelyd eller ikke. Når du trækker kort med slanger på, siger du en lang sss-lyd. Når du trækker blanke kort, åbner du bare munden lidt uden at sige en lyd. Det varer ikke længe, før barnet vil insistere på også at måtte trække kort, som du skal gætte.

Gør det sværere og hold kortet op foran munden, så barnet ikke kan se, hvad du laver. Når han alligevel sagtens kan høre forskel, spør du med masser af beundring i stemmen: »Hvordan ku du vide det, jeg viste dig jo slet ikke min mund?« Barnet vil så stolt fortælle dig, at det ku man da HØRE!

Skønno! Lyde er altså noget, man kan høre eller ikke høre!

Gør det klart for barnet, at der er 2 lyde i starten af ord med s + konsonant. Han kan garanteret fint sige band!? Sig en lang s-lyd (slangelyden) akkompagneret af s-håndfonemet. Hold pause på ca. 1 sekund. Sig band. Bed barnet om at imitere dig. Gør det igen og igen og lav gradvist pausen kortere og kortere. På et eller andet tidspunkt kommer det nydeligste 'spand'-ord ud af munden, og barnet vil sikkert selv synes, at dét var da ingen kunst.

Ofte er det nemmest at arbejde med s + d-ord (der skrives med st-), for så skal man ikke skifte artikulationssted, når man går fra s til d. Find minimale par, hvor både sd__ og d__ er rigtige ord - fx styr og dyr, stampe og dampe.

Lav igen spil med nogle billeder af sd__ og nogle med d__. Skifts (skøn imperativ!) til at trække kort og husk at gøre det klart for barnet, at det her er et nemt spil, for man skal bare høre, om der er slangelyd med eller ikke.

Lav konkurrencer: Hvilke kort trækker vi først 6 af? Tegn racerbaner, hvor 2 biler er hhv. sd__ og d__. Når I trækker kort, som den anden hører rigtigt, må den pågældende bil rykke 1 felt frem.

• Frugtsalat

Børnene sidder i en rundkreds på taburetter. Der skal være én taburet færre end antal børn. Børnene deles op i æbler, bananer og pærer.

Et barn står i midten. Når han siger: »Alle bananer bytter plads!« eller bare: »Bananer!« løber alle banan-børn hen til en ny stol, og barnet i midten sørger for at finde en ledig plads. Det barn, der ikke får sat sig på en taburet, er så i midten i den næste omgang.

Sådan fortsættes der med pærer og æbler, og når der blir sagt: »Frugtsalat!« bytter alle plads.

Hvis børnene ikke kan huske, hvilken frugt, de har fået tildelt (eller har valgt), kan man lave små skilte med tekst og tegning af æbler, pærer og bananer (eller nogle helt andre frugter) og sætte dem på børnenes bluser.

Denne leg kan også leges med dyr, møbler, transportmidler - I skal så bare sige »Myldretid!« når alle skal skifte plads.

Se også "Farveleg", side 46.

• Guld, sølv eller bronze

Lav 3 streger (eller felter) på gulvet. Stregerne kan være parallelle med hinanden eller de kan være benene i en ligesidet trekant. Hver streg får et metalnavn - guld, sølv eller bronze - skriv navnet eller mal stregerne i de respektive farver.

Hvis I fx har lavet en trekant, kan gruppen af børn stå i midten af trekanten. Opråberen siger så ét af metalnavnene, og det sidste barn fra gruppen, der når hen på den rigtige streg, går ud. Fortsæt, til der kun er ét barn tilbage.

Rækkefølgen af hhv. guld, sølv, bronze kan være bestemt af opråberen selv, eller I kan skrive/farve på kort, som opråberen trækker op af en pose.

Se også side 71.

• Halløj i hundegården

Er et rigtigt sjovt spil fra Jumbo.

Der er en hundemor og 4 hvalpe (rød, gul, grøn og blå), der er på jagt efter kødben i deres 'egen' farve. Yngste deltager begynder: han ser på den deltager, der sidder til højre og siger »Er du klar?« Når der er blevet svaret »Ja!«, trykker spørgeren let på ryggen af hundemoren, der vuffer 1, 2 eller 3 gange.

Det gælder så om at høre godt efter, for man må flytte sin hundehvalp det antal pladser, som hundemoren har gøet. Hvis man får fat i et kødben, der ikke passer i farven til hundehvalpen, skal det blive liggende - og så er det bare om at huske, hvilke kødben, der ligger hvor ...

• Hesten uden hale

Til børn med fonemiske vanskeligheder,[53] der udelader /d/ i /-sd/-forbindelser kan du lave et Metafon-spil med heste, der hhv. har og ikke har haler på. Du kan selvfølgelig også lavet spillet med andre dyr, der ender på -st ... kan dog i skrivende stund ikke komme i tanker om flere end hest eller sammensatte ord med hest.

Når I trækker et billede med hale, kalder I det en hest, og billedet uden hale er en 'hes'. Skifts nu til at trække kort (uden at vise det til hinanden) og benævn billederne og lad den anden høre, hvilket billede der er trukket.

Du kan supplere spillet med billeder med enlige haler på, som I kalder for /d/.

På samme måde har jeg lavet et spil med dyr, der alle slutter på /n/ - jeg har billeder med hele dyret og billeder med hhv. en/et a, bavia, biso, bjør, delfi, eger, fasa, hu, kalku, kani, marsvi, næsehor, pelika, pingvi, re, skorpio, svi, tuka og en ør.

For Stefan, der udelod finale /n/'er, var det en stor aha-oplevelse at finde ud af, at en 'a' er en and uden hale! (Og det var faktisk også ham, der var ophav til, at jeg fik lavet spillet med alle de haleløse heste ...)

• Hoppende frøer

I skal bruge en masse flade grønne skumgummipuder eller tæpperester på mindst A4-størrelse. Spred skumgummipuderne ud på gulvet som små øer eller åkander - der skal være én pude færre end antal deltagere i legen.

Vælg jer en frøkonge. Alle andre hopper rundt som frøer. Når frøkongen råber »Alle frøer op af vandet!«, hopper frøerne hen og sætter sig på en ø eller en åkande. Eller også når musikken, som I spiller til, stopper ...

Den frø, der ikke når at finde sig en ø, udgår.

Fjern nu én af puderne inden næste omgang. Efterhånden som børnene udgår, kan de øve sig i at svømme som frøer ude i kanten af rummet, som I leger i.

Den sidste frø tilbage blir den nye frøkonge.

• Hundehvalpespil

Se side 302.

Vi lægger kurvene med hundehvalpe i på bordet og kødbenene i en pose. Vi skiftes til at trække et kort med ben på. Er der ét ben på, siger vi »vuf!« én gang. Er der 2 ben, gør vi det 2 gange, og er der 3, kommer der 3 gange »vuf!«. Er der ingen ben på kortet, åbner vi bare munden og lader som om, der kommer et »vuf!« ud.

På lignende måde siger vi »mjav!«, når vi spiller med katte og fisk.

• Husk dit ord!

Børnene sidder på gulvet. Den voksne siger et ord til hvert barn og fortæller, at ordet senere vil være med i en historie. Det kan være ord som: Far, mor, hus, osv. Barnet skal nu forsøge at huske ordet.

Man aftaler desuden, at når ordet forekommer i historien, skal barnet lave en eller anden bevægelse, fx rejse sig op og sætte sig igen, nikke, klappe i hænderne eller trampe. (Det er lettest for den voksne at huske orde-

[53] Se punktet 3) Output under "Fonologiske vanskeligheder" på side 21.

Logopædisk værktøjskasse

ne, hvis de er skrevet op.)

Den voksne fortæller nu en historie og bruger undervejs de aftalte ord: »FAR og MOR ... (de børn, der har disse ord, udfører deres bevægelser) ... boede i et lille HUS ... osv.«

Legen skal leges i et ret hurtigt tempo for at blive ved med at være sjov.

• Husk vores ord! 1

Sid rundt om et bord, hvor alle kan nå ind over midten. Den voksne fortæller en historie, hvori indgår et ord, som på forhånd er aftalt med børnene. På midten af bordet lægger I fx skeer, små sten, dominobrikker med bagsiden opad ... én færre end antallet af børn.

Hver gang, den voksne siger det aftalte ord, gælder det for børnene om at få fat i en ske. Det barn, der ikke når at få fat i én, får 1 point. Når I er kommet til 10 uddelte points i alt, slutter legen - hvem har færrest points?

• Husk vores ord! 2

Variant af ovenstående leg.

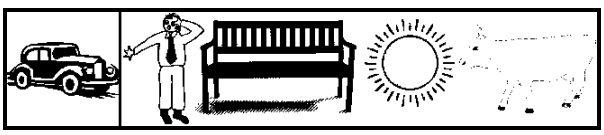
Den voksne lægger et antal billeder på bordet og går i gang med sin historie, efter at I har snakket om, hvad hvert af dem forestiller. Så snart et billede blir nævnt i historien, gælder det om at lægge sin hånd oven på det. Først. Eller rettere underst.

Det barn, der først lægger sin hånd på billedet, må tage det hen til sig, og historien kan fortsætte. Hvis man kommer til at lægge sin hånd på et forkert billede, må man aflevere et af de billeder, man allerede har fået.

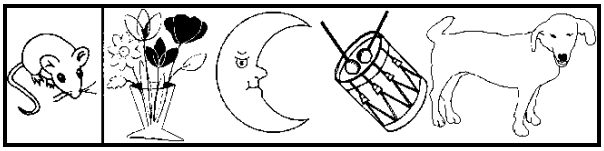
Når alle billeder er uddelt, er historien slut. Hvem har flest billeder?

• Hvad begynder det med? 1

Lav små opgaver til børnene i stil med disse 2:



og



Opgaven går ud på at finde det ord efter stregen, der har samme begyndelseslyd som ordet før stregen.

Opgaverne blir særligt gode, hvis du efter stregen har distraktor-billeder af fx ord, der rimer eller tilhører samme kategori. Så kan du nemlig se, om barnet faktisk matcher efter begyndelseslyd - eller om han tænker i rim eller kategorier.

• Hvad begynder det med? 2

Hav billeder parat, der hhv. begynder og ikke begynder med et givent fonem - fx /k/. I skiftes til at trække billederne fra en bunke og hjælpes ad med at vurdere, hvorvidt hver enkelt begynder med /k/ eller ikke. Hvis det gør, kommer det op i en fin kasse.

På samme måde kan du have ord, der skal - eller ikke skal - op i en sæk (hhv. begynder og ikke begynder med /s/); eller i en båd (med /b/ eller /ikke-b/ som initialfonem).

Se også ”Den sultne slange” på side 185.

• Hverdagslyde 1

Børnene lukker øjnene, mens den voksne (eller et barn) laver en lyd og beder dem om at fortælle, hvad de hørte. Fx »Jeg hørte, at du ...

- bankede på døren.«
- fløjtede.«
- hostede.«
- klappede i hænderne.«
- klippede med en saks.«
- knipsede med fingrene.«
- krøllede papir sammen.«
- lukkede døren.«
- nøs.«
- pudsede næse.«
- ringede med en klokke.«
- skreg.«
- skrev på tavlen.«
- slog på bordet med en blyant.«
- trak en stol ud.«

Denne leg træner både det at lytte og det at bruge verbernes præteritum.

Logopædisk værktøjskasse

Hverdagslyde 2

Prøv, om I kan sige/efterligne lyden af at ...

- gå i en vandpyt eller en vandpyt med et tyndt lag is på
- gå i mudder
- gå på hård sne
- lukke vandet ud af badekarret
- piske med et piskeris
- save med motorsav
- smække en dør i
- spille bordtennis
- støvsuge
- svømme
- sy på symaskine

Hverdagslyde 3

Find forskellige ting frem, som kan tabes på gulvet og larme (blyant, bog, ske, nøgleknippe, sko). Tab derpå én ting ad gangen, mens børnene ser på det. Fortæl børnene, at de skal lytte godt til lyden og benævne genstanden i kor.

Derefter lukker børnene øjenene, og du taber en af tingene på gulvet. Børnene skal så fortælle, hvad det var for en ting. Senere kan børnene skiftes til at tabe ting - og legen kan gøres sværere ved, at man taber mere end én ting, eller at man taber ting, som børnene ikke har set først.

Hvor mange stavelser?

Lav 3 bunker af kort med hhv. 2, 3 og 4 stavelser. Vend det øverste kort i hver bunke, så barnet kan se alle 3 billeder. Snak om, hvad hvert billede forestiller. Klap nu 2, 3 eller 4 gange og lad barnet afgøre, hvilket ord, du klappede (kasse, violin, harmonika fx).

Hvordan lyder jeg, når ...?

Tal med børnene om, hvordan man kan variere stemmen efter sindsstemning. Lad dem én ad gangen fortælle, hvordan det lyder, når man fx har tandpine og klynker »av av av«.

Andre eksempler: Hvordan lyder det, når du:

- Beder om noget og siger »Må jeg få det?«?
- Blir ked af det og siger »Nej det må jeg ikke«?
- Blir overrasket og siger »Er det rigtigt?«?
- Brænder dig og siger »Av!«?
- Cykler og er lige ved at vælte og råber »Pas på!«?
- Er bange og siger »Jeg tør ikke«?
- Er glad og råber »Hurra!«?
- Eer vred og siger »Nej, jeg vil ikke«?
- Fryser, ryster og siger »Uh!«?
- Løfter noget tungt og siger »Åh!«?
- Leger spøgelse og siger »Uaaaa!«?
- Sveder og siger »Pyyyh!«?

Hvorfor er det forkert?

Sig sætninger, der er forkerte og bed børnene om at fortælle, hvad der er forkert. Fx:

- »De her sko er alt for små. Jeg må købe mig et par nye, som er mindre.«
- »Der er noget galt med radioen. Jeg må aflevere den hos bageren.«
- »Det er så varmt, at jeg må tage en tykkere trøje på.«
- »Hvor er min symaskine? Jeg skal ud at cykle på den!«
- »Jeg skal lige klippe mine negle. Vil du give mig piskeriset?«
- »På bondegården så jeg en and, der havde 4 kyllinger.«
- »Skynd dig at tage nattøj på - du skal snart i børnehave!«
- »Vil du låne mig en tændstik, for jeg skal lige skrive mit navn?«

Børnene synes også, det er skønt at opfinde og sige sådanne skøre sætninger, så det kan du snildt opfordre dem til!

Jerusalem brænder

Lad børnene gå rundt om et antal stole (hvis der er 6 børn, skal der være 5 stole), imens der blir spillet på triangel, trommer, eller klappet, fløjtet eller på anden måde lavet musik/lyd. Når lyden standser, gælder det om at komme til at sidde på en stol - alene.

Det barn, der ikke når at få sat sig på en stol, går ud. Fjern en stol, og leg legen igen. Til sidst er der kun 2 børn og én stol tilbage; og den, for hvem det lykkes at sidde (nederst) på stolen, når musikken/lyden stopper, har vundet legen.

Logopædisk værktøjskasse

• Karaoke

Et karaokeanlæg har den fantastiske fordel, at barnet i dén grad får hørt på sig selv. Så når det handler om automatisering og selv-'monitorering', er et karaokeanlæg suverænt! En Toobaloo er super; på et karaokeanlæg får barnet sin egen lyd forstærket endnu mere.

Men vent med at udsætte barnet for karaokeanlægget, til han faktisk kan sige det fonem, som I træner!

• Kattemor kalder

Udnævn en kattemor. Alle andre er kattekillinger, der ikke har fået øjne endnu. Kattemor mjaver, og de blinde, kravlende kattekillinger skal finde hende.

Kattemor må gerne flytte sig rundt i rummet.

• Klappe stavelser 1

Det er skægt at gå på opdagelse og finde ud af, hvor mange 'klap' (dvs. stavelser), der er i ordene. Særligt sjovt er det med børn, hvis dialekt har mange stød. Fx er der 6 stavelser i Hundested, hvis man spørger børn derfra (Hu-un-de-e-ste-ed), og 4 i nabobyen Torup (To-o-ru-up). Disse børn er også overbeviste om, at der er mindst 2-3 stavelser i bil (bi-i-il).

Nogle børn synes, deres navne er kedeligt korte (Ras-e-mus), og så kan man jo bare tilføje en ekstra stavelse eller 2 ...!

Det kan dog være svært både at skulle klappe og tælle på én gang! Prøv i stedet at markere med fingrene på den ene hånd, hvor mange gange, der er klappet - så kan barnet nemlig bruge sin energi på at klappe først og tælle bagefter.

Se også "Stavelsesdyr" på side 185.

• Klappe stavelser 2

I taleklassen gør vi det, når vi snakker om stavelser (eller klap), at jeg tegner 7 parallelle kridtstreger på gulvet med cirka en fodlængdes afstand imellem. Mellem de 2 første streger skriver jeg et 1-tal ude i den ene side, mellem de 2 næste skriver jeg 2, mellem de næste skriver jeg 3 ... op til 6. Ved siden af hvert tal stiller jeg en skål eller en lille kurv.

Børnene står i kø og skiftes til at få udleveret et billede af noget, som de skal finde ud af antallet af stavelser i. For hver stavelse går vi ét skridt mellem stregerne, så det er nemt at se, hvor mange skridt, klap, stavelser, der var i det givne ord. Ordet - dvs. billedet af det - lægges i skålen/kurven, og barnet stiller sig om i køen.

Når alle ord er 'blevet gået', laver vi en lille konkurrence mellem skålene - hvilken har fået flest billeder?

• Klip en lyd

På bordet lægger I alskens ting, man kan klippe i (stof, vat, silkepapir, sandpapir, sølvpapir, toiletpapir, karton, 'boblepapir' ...) og forskellige sakse (små og store).

Sæt jer nu og klip i én ting ad gangen - hvordan lyder det? Når I har klippet i alle ting med de forskellige sakse, skiftes I til at vende ryggen til, mens én klipper i noget. Gæt så (= lyt dig frem til), hvad der klippede i hvad!

Hér træner du koncentreret lytning og lydskelnen uden at inddrage fonemskelnen.

• Langt eller kort?

Tape eller mal prikker eller fodtrin på gulvet. Lad barnet gå lige så mange prikker eller fodtrin frem, som han har stavelser i sit navn. Gør det samme med ord, som børnene selv vælger.

Sig 2 ord - et langt og et kort. Børnene skal finde ud af, hvilket ord, der lyder længst (dvs. hvilket ord, der er flest stavelser i) ...

- arm og ambulance
- bil og bogreol
- bog og flitsbue
- båndoptager og bønne
- cykel og damplokomotiv
- dame og svinekotelet
- fad og julenisse
- køkken og symaskine
- myre og mariehøne
- tog og motorcykel
- tyggegummi og torn
- vinterjakke og kjole

Hvis du har billeder af ordene, kan I spille

”Stavelseskrig”: Den, der har billedet med flest stavelser, vinder stikket.

- ***Lille hund, der er nogen, der har taget dit kødben!***

Børnene sidder i rundkreds omkring ‘hunden’, der ikke må kigge. Kødbenet kan være et nøglebundt eller noget andet, der laver lyd, når man flytter på det.

Den voksne udpeger et barn, som skal ‘stjæle’ hundens kødben så forsigtigt som muligt og sætte sig med det bagved ryggen.

Hunden skal nu gætte, hvem der tog kødbenet ved at sige »Vov!« til det barn, som han tror, gjorde det. Barnet, der blir sagt »Vov!« til, skal vise sine hænder frem, så man kan se, om hunden gættede rigtigt.

- Lydbroer 1

Et barn går udenfor. De andre danner sammen 2 og 2 en række af ‘broer’, der hver har sin lyd. (Eller, hvis I ikke er så mange, kan hvert barn danne en bro alene ved at stå med spredte ben eller ligge på alle 4.) En bro er en ‘a-bro’, en anden er en ‘i-bro’ eller en ‘s-bro’ osv.

Barnet uden for døren kaldes ind igen. Han får at vide, at han må krybe en tur under broerne, men at han skal standse under ‘i-broen’. Opgaven er lettest, hvis det kun er den bro, man er under, der giver lyd. Sværere blir det, hvis alle broer giver lyd hele tiden.

- Lydbroer 2

Broerne står med god afstand imellem. Barnet stopper under hver bro og får (et billede af) en ting udleveret, der begynder/ikke begynder med lyden - eller et bogstav, der passer/ikke passer med lyden.

(I starten er det nok lettest, hvis alle broer har samme lyd, eller hvis der kun er 2 lyde at høre forskel på.)

Barnet skal nu fortælle, om kort/ting og broens lyd passer sammen. Hvis barnet vurderer rigtigt, får han kortet/tingen udleveret. Efter krybeturen tæller I, hvor mange ting barnet fik.

- Lydelevatoren

Læg hænderne på hovedet og syng en høj tone. Læg dem dernæst på maven og syng en tone i mellemleje. Og læg til sidst hænderne på lårene og syng en dyb tone.

Lad børnene på skift tage en tur i lydelevatoren og vise med deres hænder og toneleje, hvor elevatoren er henne.

- Lyden i hjørnet

Barnet, som ikke hører (eller gen-/anerkender) sine egne udtalefejl som fejl, kan du - måske - hjælpe på følgende måde:

Bed barnet om at stille sig med ansigtet vendt ind i et hjørne, hvor begge vægge er mure (dvs. flader, der er effektive som lydreflektorer), og sige jeres target-ord (eller target-lyd).

Jeg arbejdede fx med 8-årige Malthe, der insisterede på at udtale konge som /kɑŋə/ og lomme som /lɑmə/. Han stillede sig i hjørnet og sagde konge (syntes han selv), hvilket i mine ører blev til kange. Eftersom han nu for første gang i sit liv fik hørt sig selv on-line, var det en stor aha-oplevelse for ham, at opdage, at det, han synes, han sagde som konge, lød som kange - for det ku han nemlig pludselig også selv høre!

Og Malthe, der ellers ikke var meget for at indrømme, at han kunne tage fejl, udbrød forbavset: »Jamen, så har jeg lært det helt forkert!« hvilket hans mor og jeg jo måtte give ham ret i.

Du kan også anskaffe dig en ikke alt for stor spand (en diameter som en stor tallerken er passende) og bede barnet om at tale ind i den. Spanden fungerer så som højttaler og har den fordel - lige som at stille sig i et hjørne - at lyden forstærkes NU, mens den blir lavet.

Endelig kan barnet forme sine hænder som en lille skål og holde dem 10-15 cm foran munden.

Se nedenfor under ”Toobaloo” (side 186)

- Lydhistorier

Fortæl en historie, der kan illustreres ved hjælp af mange forskellige lyde. Hver gang en ny lyd optræder, skal et barn forsøge at

Logopædisk værktøjskasse

lave en passende lyd. *SGLAJ?* {100} har en mængde af lydhistorier, der kan bruges, som de er - eller som inspiration.

Historien kan forlænges eller forkortes alt efter børnenes udholdenhed. Temaer kunne være: Udflugt med børnehaven, på kræmmermarked, fastelavn, i cirkus, da bilen gik i stykker, besøg i Zoologisk Have.

• Lydmuren

Sæt dig med barnet på hver side af et bord og stil et par ringbind (= lydmuren) imellem jer, så I ikke kan se, hvad der er på den andens halvdel af bordet.

I skal have 10 kort hver, så I hver har de samme 10. På skift siger I nu, hvad der er på ét billede, lægger det helt op til lydmuren og beder den anden om lægge det tilsvarende billede op mod lydmuren på sín side. Løft muren væk - har I lagt de samme kort?

Når barnet sikkert kan klare at matche ét billede, øger I sværhedsgraden til 2 billeder, og når det fungerer, øger I til 3 eller 4 billeder.

• Lydpar

Til denne leg skal I helst være ret mange deltagere. 2 børn (lydgætterne) går udenfor, mens alle andre finder sammen i par. Hvert par enes nu om en lyd (dyrelyde, fonemer eller lyde, man kan lave med kroppen fx knips, fims, kradsen på bord ...) og stiller sig derpå væk fra hinanden ud i lokalet.

De 2 lydgættere kommer nu ind og skal finde rede i de mange lydpar. Den første lydgætter siger navnene på 2 af de andre børn, fx Petrine og Morten. Petrine og Morten siger nu deres lyde. Hvis lydene er ens, har gætteren fået et stik, og Petrine og Morten går hen og sætter sig bagved den pågældende gætter. Hvis lydene er forskellige, går turen videre til den anden lydgætter.

• Lydværkstedet

Se side 79.

Lad børnene skiftes til at være mekanikeren, der skal lytte til, hvilke lyde bilen med motorproblemer kan lave. Lad dem også komme med forslag til, hvordan man kan få bilen til at frembringe andre lyde.

• Lyt og lær med Otto

Oticon har lavet et fint lille computerspil med Otto, der skal skelne imellem en masse lyde.

Spillet har 10 forskellige scenerier (by, strand, bondegård, cirkus, badeværelse etc.), hvori der er forskellige lydgivere. Det er så barnets opgave at finde ud af, hvem/hvad der laver hvilken lyd.

Du kan se mere om spillet på {20}.

• Lyt til din mad

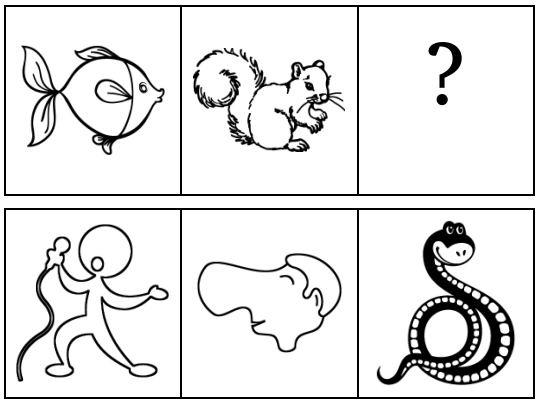
Maden giver lyd fra sig, når den blir lavet, og når den blir tygget inde i munden:

- Hvordan lyder det, når du skærer i en tomat? Er det anderledes end at skære i et stykke blomkål eller en skive rugbrød?
- Hvordan lyder det, når man popper popcorn?
- Hvordan lyder det inde i hovedet, når man tygger på en gulerod? Eller smasker kartoffelmos? Eller slubrer suppe?
- Hvordan lyder det, når man knaser sprøde flæskesvær eller peanuts eller knækbrød?
- Hvordan lyder det, når man bider i et æble?

• Der mangler en lyd!

Til denne aktivitet skal du bruge billeder af en række CVC-ord. Ordene skal du dele op i CV + C, på den måde, at du med *Lydalfabet*-symboler 'skriver' de 2 første lyde, og sidste lyd erstattes med et spørgsmålstegn.

Læs CV-delen med barnet og giv ham så 3-4 bogstavbilleder, så I i fællesskab kan finde ud af, hvilken lyd, der mangler.



Logopædisk værktøjskasse

Det omvendte ekko

Sid i en rundkreds og aftal en tosset sætning, som I kan lave ekko med, og som er sjov at sige igen og igen. Den første i rundkredsen siger sætningen meget højt - den næste i rundkredsen skal så sige sætningen med 'omvendt ekko' dvs. meget lavt/ stille. Fortsæt hele kredsen rundt gerne et par gange.

Næste sætning I sender rundt, kan I aftale at sige skiftevist meget hurtigt og meget langsomt. Eller meget venligt eller meget vredt. Eller med meget dyb stemme eller høj stemme.

Ordfuldendelse

Sig et ord højt men udelad en stavelse. Fx »Hvis jeg skal sige 'spille' og ikke siger 'le', hvad blir der så tilbage af ordet? Eller hvis jeg skal sige 'gi- raf' og ikke siger 'gi'?«

Det er som altid lettest at begynde med korte ord - gerne med kun 2 stavelser. Eksempler på ord, du kan spørge om: Lam-pe, so-ve, tyg-ge, hop-pe, ro-bot, læ-se, ven-ner, ka-non, cy-kel.

Pokémon

Hvis du er lidt om dig, er det ingen sag at hitte ud af, hvad der er 'sejgt' lige for tiden blandt børnene. I skrivende stund (2018) er det stadig til dels Pokémon, der er noget ved. Og eftersom der er et hav af Pokémon'er, er der også et hav af muligheder for at øve deres navne (= vrøvleord)!

De er ganske vist på engelsk, så hvis børnene har set filmene på TV eller tablet, må du nok acceptere deres forsøg på amerikansk udtale. Uanset hvad, er det oplagt, at du benytter dig af børnenes interesse. Det kan snildt vise sig, at børn, der ikke gider øver vrøvleord, godt gider lære navnene på diverse Pokémon'er.

På internettet fandt jeg en skrifttype, der skriver med Pokémon'er. Og på {141} fandt jeg bl.a. disse Pokémon-navne:

- Abra, Aerodactyl, Aipom, Alakazam, Ampharos, Arbok, Arcanine, Ariados, Articuno, Azumarill, Bayleef, Beedrill, Bellossom, Bellsprout, Blastoise, Blissey, Bulbasaur, Caterpie, Corsola, Crobat, Croconaw, Cubone, Delibird.

Du kan købe en plakat med alle Pokémon'erne på og med den på væggen er det bare at gå igang med at træne. Du kan også købe 2 plakater, klippe ud og laminere, så du har brikker med Pokémon'er på.

Spil i givet fald vende-/huskespil eller fortæl historier med brikkerne.

Eller du kan lave brikker med Pokémonnavnene på (delt op i stavelser) neden under et billede af den pågældende Pokémon. Klip nu billedet op i lige så mange bidder, som der er stavelser i navnet, og skriv navnet, så der er én stavelse på hver brik.

Del brikkerne ud og hjælp hinanden med at sætte dem rigtigt sammen igen - hér har I jo god brug for de enkelte stavelser i navnene.

Selektiv hørelse

At lytte er en vigtig forudsætning for succes i børnehaven, skolen og i livet. Ikke alle børn kommer i børnehave med gode lytterkompetencer, desværre, så der skal træning til! Barnets modenhed, ordforråd, opmærksomhedsspændvidde og rummets/situationens baggrundsstøj er alle faktorer, der har indflydelse på barnets udbytte, når han lytter.

Børn bombarderes konstant med lyde fra telefoner, radioer, fjernsyn, maskiner, mennesker, så det er ikke spor overraskende, at de er dygtige til at 'lukke ørerne' og ikke høre en lyd af, hvad du siger til dem - selvom du synes, du er både vigtig, sjov og interessant at lytte til. Giv barnet god grund til at lytte til dig - og gør dig det til en vane kun at give en instruktion én gang (husk bare at fortælle, at det er det, du gør), så barnet blir klar over, at det kan betale sig at lytte!

Simon siger ...

Der er én, der er Simon, og han bestemmer, hvad de andre skal gøre. Men de skal kun gøre det, hvis han starter sin instruks med ordene »Simon siger ...«. Hvis Simon bare siger: »Sæt jer ned!« skal man altså ikke gøre det!

Hvis man gør forkert - dvs. udfører en instruks, man ikke skulle have udført eller undladt det, hvor man skulle udføre den -

Logopædisk værktøjskasse

går man ud af legen. Den, der er tilbage til sidst, er den nye Simon.

• Stavelsesdyr (Hannes)

I sproggruppen har vi klippet tegninger af dyr i stykker, så det passer med antallet af stavelser i dyrenes navne:

1 hval
2 ka - mel
3 e - le - fant
4 kro - ko - dil - le
5 næ - se - horns - bil - le

Og så har vi en stor kasse med dyr, som vi klapper stavelser med og anbringer, dér hvor antallet passer. Kænguru skal således stå på elefantbilledet, hval og hund hører sammen med haj, kamæleon hører sammen med krokodille, osv. osv.

Det samme kan I gøre med:

- *husgeråd* (kniv, gaf-fel, tal-ler-ken, piz-za-skæ-rer og kar-tof-fel-skræl-ler)
- *møbler* (bord, lam-pe, kom-mo-de, sti-ge-reol og læ-der-læ-ne-stol)
- *mad* (ost, ba-nan, vand-me-lon, au-ber-gine og vin-dru-e-ker-ne),
- *tøj* (sko, trø-je, ski-støv-le, læ-der-jak-ke og lom-me-tør-klæ-de).

Og I kan begynde legen med billeder, der ikke er klippet i stykker. Snak om hvert billede, klap stavelser og klip dernæst kortene i stykker - og slut med at sætte billederne sammen igen.

• Stopdans

Det er sjovt at være med i lege, hvor man skal starte og stoppe på et bestemt lydsignal. Fx stopdans:

Når musikken spiller, danser og hopper alle deltagere, til musikken stopper uden varsel. I samme øjeblik, som musikken er væk, skal man sætte sig på gulvet (eller stå musestille). Den, der sætter sig sidst, går ud. Musikken begynder igen, standser, børnene sætter sig ned, og sidste mand går ud af legen osv.

• Den sultne slange

Find dig en slange, der kan sno sig, så den er levende og lidt 'ulækker' at se på. Find så en masse ting og læg dem på bordet.

Slangen er ret så kræsen og meget sulten: Den kan kun lide ting, hvor den kan høre sin egen lyd, nemlig et /s/. Så nogle af tingene på bordet vil den gerne guffe i sig (hus, søm, nisser, babyseng, støvle, ost …), og andre af tingene rynker den bare på næsen af (pind, pakke, magnet, hjul, blyant …). I kan skiftes til at styre slangen og fortælle, hvad den nu har fået øje på.

Du kan også finde dig

- en blød bamse, der kun kan lide ting med /b/
- et dovent dovendyr, der kun kan lide ting med /d/
- en farlig fisk, der kun kan lide ting med /f/
- en gammel giraf, der kun kan lide ting med /g/
- en hurtig hare, der kun kan lide ting med /h/
- en iskold isbjørn, der kun kan lide ting med /i/
- en listig løve, der kun kan lide ting med /l/
- en morsom mus, der kun kan lide ting med /m/
- et prikket pusterør, der kun kan lide ting med /p/
- en rig ræv, der kun kan lide ting med /r/
- en tosset, ternet tiger, der kan lide ting med /t/
- en uglet ugle, der kun kan lide ting med /u/
- en voldsom vampyr, der kun kan lide ting med /v/
- et ængsteligt æsel, der kun kan lide ting med /ɛ/

Du kan lave en 'marionet'-slange af et par køkkenruller, som du skærer i stykker på 5 cm's længde hver og dekorerer efter alle kunstens regler. Sæt slangestykkerne sammen med et par snore mellem hver. På nogle af stykkerne fæstner du også en lang snor, der går op til den pind, som slangen kan styres med.

Se under afsnittet med FONEMER (fra side 59 og frem), hvis du har brug for inspiration til ting og ord, du kan bruge. Se også ovenfor

på side 179 under punktet ”Hvad begynder det med? 2”.

- ## Syntese-leg

Giv 2 eller 3 af børnene hver deres ‘lyd’. Disse lyde binder I nu sammen til et ord. Lad barnet længst til venstre sige sin lyd først, så barnet i midten og til sidst barnet til højre.

Lad de andre børn sige, hvilket ord der kommer ud af det. Eksempler på 2- og 3-lyds-ord: Bi, fin, fy, gal, gro, gå, is, ko, lim, mus, ro, ske, små, so, syl, sø, æg, øst.

Husk at bruge ord, der er lydrette - der er ikke meget sjov ved at have bogstaverne m + i + g, som blir til /maj/.

- ## Tampen brænder

En ting, der kan hjælpe den, der skal lede, kan fx være at give ‘hints’ om gemmestedet à la ‘luft, land eller vand’ eller ‘fugl, frø eller fisk’. Eller at man siger »tampen brænder« højt eller lavt, alt efter hvor tæt vedkommende er ved skjulestedet.

Sangen ”*Der har været en lille påskehøne*” kan bruges ved påsketid. Endelig kan man fortælle, hvor ‘tampen brænder’ - dvs. hvilken legemsdel, der er tættest på den gemte ting. Ved juletid kan I synge, at ”der har været en lille julenisse, han har lagt en pebernød ...”

- ## Telefoner

I kan selv lave telefoner ved at forbinde 2 yoghurtbægre med et stykke snor. Prik et hul i bunden af hvert bæger, træk snoren gennem hullet og slå knude. Stram snoren ud. Et barn taler i den ene ende, mens et andet lytter med øret til det andet bæger.

- ## Toobaloo

En toobaloo er et hørerør formet som et gammeldags telefonrør, der ender i en tragt i begge ender. Toobaloo’en er 16 cm lang og vejer 30 gram. Se mere på bit.ly/I3vTyk ...

Toobaloo’en har mange fordele bl.a. den soleklare, at den, der taler i den, kan høre sig selv tydeligt og uden forsinkelse eller forvrængning.

På danlid@ofir.dk kan du bestille toobalooer og få mere information.

- ## TRUT!

Udstyr barnet med et båthorn (eller noget andet, der kan sige trut eller båt), som han skal båtte/trutte i, når han hører et givent target.

Du kan enten flette dit target ind i en historie, eller du kan læse op af alskens ordlister, som du kan variere i det uendelige (masser af snydeord, der ligner target; ingen ord, der ligner target; masser af ord, der har semantisk lighed osv.).

- ## Tryllehatten

Udnævn en tryllekunstner. Resten af gruppen sidder tæt sammen og leger, de er puttet i tryllehatten. Tryllekunstneren laver en ‘magisk’ bevægelse og siger: »Hokus pokus - jeg tryller kaniner (mus, snegle, køer, sommerfugle, sakse ...) op af min hat!«

Ud af hatten springer gruppen, der alle er kaniner med lyd og bevægelse, indtil tryllekunstneren siger: »Hokus pokus - alle kaniner hjem i hatten igen!«

- ## Urleg

Gem et højttikkende ur (eller et jule-/fødselsdagskort, der spiller musik, når man åbner det), og se hvor hurtigt børnene kan finde gemmestedet.

Det gode ved denne her leg er, at de børn, der ikke skal lede, også er nødt til at være stille - ellers er det ikke til at høre, hvor uret er! Så ud over at være en lydskelneleg, er det også en god koncentrationsleg.

Læsning

⊙ Rigtigt mange af de aktiviteter, der er nævnt under afsnittene om BOGSTAVER og SYMBOLER

Logopædisk værktøjskasse

- der begynder på hhv. side 10 og 294 kunne lige så godt have stået i dette afsnit om læsning og skriftsprog.

Biblioteksbøger

Gå på biblioteket og lån bøger sammen med barnet. Det er bedre at låne 10 bøger, hvoraf barnet ikke synes om de 8, end at købe én dyr bog, som han heller ikke synes om.

Husk også at låne faglitteratur - nogle af de børn, der ikke er så vilde med at få læst historier højt, kan være meget begejstrede og interesserede, hvis man læser bøger om biler, de gamle ægyptere, dyr, rumfart osv. En faglitterær bog kan du så koble sammen med en skønlitterær ditto om samme emne, så læseoplevelsen blir ekstra sjov og udbytterig.

Og læsning af faglitteratur er stensikkert med til at øge børnenes ordforråd og viden om, hvordan verden hænger sammen. (Rent bortset fra, at det kan være ganske fornøjeligt selv at blive klogere på rendegravere, larvefødder, førerhuse, gaffeltrucks, asfaltudlæggere osv.!)

V Tuomela, der er finsk-svensk forsker i tosprogede børns andetsprogstilegnelse, mener, at det faktisk er i fagbøgerne og i alle andre af skolens fag end dansk (og i hans tilfælde svensk), at tosprogede børn lærer sig mest dansk - netop fordi det er her, man lærer sig alle fagudtrykkene og de mere sjældne ord.

Se også ”Sprogpædagogiske principper” på side 128.

Bøgernes bog

Når du i interventionen læser bøger for barnet, så husk at tage en kopi af forsiden af hver bog og sætte disse forsider ind i barnets ‘bøgernes bog’. Denne bog kan du bruge som dokumentation for dit arbejde med barnet, og du kan bruge bogen til senere at tale med barnet om de bøger, som I har læst: »Kan du huske, da vi læste *Jeppes ble?* hvad var det nu, der skete med hunden?«

Bøger, der får børn til at blomstre

Små børn har brug for og er glade for tekster, der er nemme at lære udenad. Vælg derfor bøger, der:

- Indeholder rim, vers og gentagelser
- Har en handling i kronologisk rækkefølge
- Lægger op til både spontan snak og imitation af teksten

En bog med begrænset tekstmængde giver gode muligheder for at interagere med børnene. Børn vil gerne høre historier, der involverer dem, og de kan lide at:

- Gentage ord eller hele fraser/sætninger - tit
- Udpege en person i historien eller en bestemt handling
- Kunne besvare spørgsmål om teksten (der svarer til barnets kognitive og sproglige formåen, förstås)

Tekst og illustrationer er bedst, når de afspejler barnets omgivelser. Det må gerne være sådan, at barnet kan relatere bogens indhold med sine egne erfaringer.

Og dog - hvis du udelukkende læser op om ting, som barnet allerede har kendskab til, forspilder du muligheden for at øge hans ordforråd (se ”Oplevelser” på side 129).

Dialogisk oplæsning 1

Det følgende er uddrag af mine noter fra et foredrag holdt af M Jensen d. 11. oktober 2005 om sit forskningsprojekt ved Learning Lab Denmark - se også {97}.

Princippet i dialogisk oplæsning er, at du som den voksne snakker med børnene om bogen - og om billederne, handlingen og de enkelte ord - før, under og efter oplæsningen. Ideen er, at børnene skal være aktive medfortællere af historien, og at du giver feedback og svarer på deres spørgsmål.

Inden du læser billedbøgerne med børnene, skal du selv have læst dem. Vælg bøger, der har så gode illustrationer, at de kan fortælle bogens handling alene. Og vælg bøger, som du selv kan holde ud at læse mere end én gang!

Første gang, du præsenterer børnene for en ny og ukendt bog, arbejder du med deres forforståelse: Kig på billederne på for- og bagsiden; hvad mon den her bog handler om? Snak om bogens navn. Er der mærkelige

eller ukendte ord i titlen, så snak om, hvad ordene betyder. Ved vi noget om det, som bogen handler om, på forhånd? (Hvis det er en bog om dyr, så tag jer en snak om dyr, inden I begynder oplæsningen.)

Når I har forforståelsen på plads, læser du bogen højt for børnene og besvarer de eventuelle spørgsmål, som de monne stille. Næste gang, I læser bogen, kan du begynde at stille spørgsmål og snakke mere indgående om bogen og historien:

- Stil åbne spørgsmål, der opmuntrer børnene til at fortælle sammenhængende om historien og billederne med deres egne ord. Hv-spørgsmål er gode, fordi de ikke bare kan besvares med »ja« eller »nej«.
- Stil spørgsmål til specifikke ord eller udtryk i teksten. Og spørg til detaljer i billederne: »Hvad betyder 'rub og stub'?« »Hvad er en rendesten?« »Hvad er det for noget, de har med i madpakken?« På den måde får I benævnt ord og uddybet deres betydning. Spørg især til idiomerne og metaforerne i teksten, hvis der er sådan nogle!
- Stil tekstnære spørgsmål: »Hvad skal løven have til middag?« »Hvad er Peter bange for?« »Hvad har moren sat i vasen?« På den måde får du sikret dig, at børnene forstår delaspekter af bogens handling eller plot.
- Stil beskrivende spørgsmål: »Hvordan ser løveunger ud?« »Hvilke ting har Peter med i sin skoletaske på den første skoledag?«
- Stil forståelses- og fortolkningsspørgsmål: »Ved du, hvorfor løveungerne gemmer sig for elefanten?« »Hvorfor må Jakob ikke komme ud i haven?« På den måde får børnene lejlighed til at drage egne slutninger, og I får snakket om noget af det, der ikke direkte står i teksten.
- Lyt til børnenes svar og stil uddybende spørgsmål: »Ja, løveungerne er lysebrune på kroppen. Og der er noget med pelsen på benene, kan I huske, hvordan den ser ud?« På den måde kan du få børnene til at fortælle lige lidt mere.
- Stil spørgsmål til historiens tema og spørgsmål, der giver børnene mulighed for at relatere bøgernes indhold til børnenes eget liv: »Har I nogen sinde set en levende løveunge?« »Hvordan så den ud?« »Har I også prøvet at blive kede af det?« »Hvad blir I kede af?«

Hjælp børnene med at svare på spørgsmålene - om nødvendigt - peg fx på den relevante billeddetalje. Eller stil spørgsmålet igen på en anden måde. Undr dig sammen med børnene!

Ros børnene og opmuntr dem til at fortælle om bogen og til at bruge de nyligt indlærte ord. Du kan arbejde med sprogposer {134} og i det hele taget søge at inddrage så mange sanser som muligt.

Mettes undersøgelse viste tydeligt, at børnene, der var med i projektet med dialogisk oplæsning, tilegnede sig mange flere nye ord, end de børn, der 'bare' fik læst højt af de samme bøger.

Dialogisk oplæsning 2

Følgende er uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 om leg og læsning med C Westby fra University of New Mexico.

Dine spørgsmål til teksten (og til barnet) kan du med fordel tænke i følgende 4 abstraktionsniveauer:

1) Requires matching perception

- Hvad er det her?
- Hvad hedder sådan én her?
- Hvad kunne du høre?
- Hvad rørte du ved?
- Hvad så du?
- Kan du finde én, der er magen til ...?
- Sig ...
- Vis mig en/et ...
- Vis mig, hvad du hørte
- Vis mig, hvad du rørte ved

2) Requires selective analysis of perception

- Find en ting, der kan ... (fx klippe, hoppe)
- Find én, der er ... og ... (fx lang og blå)
- Fortæl mig om ... (fx farve, størrelse, form, brug)
- Hvad gør/laver han/hun?
- Hvad sker der?
- Hvem ...?
- Hvilke ting kan ... ? (fx flyve, spises)
- Hvor ...?

Logopædisk værktøjskasse

- Hvordan er de her ting ens?
- Sig det her færdigt (fx "Jeg kan li' ...")

3) Requires reordering of perception (prediction or reworking thoughts)

- Fortæl mig historien!
- Fortæl mig, hvordan man ... (fx bager kager, løber)
- Gør først dette ..., så dette ...
- Hvad er ...? (fx en bil, en hest, et hus)
- Hvad kan man eller fortælle om tingen? (fx funktion, oprindelse)
- Hvad kunne drengen/pigen sige?
- Hvad sker der så?
- Hvad skete der med alle de her?
- Hvilken én er ikke ...? (fx gul, mad, farlig)
- Hvordan er disse her ens?

4) Requires reasoning about perception (reflection or interpretation)

- Hvad kan vi bruge til ... ? (fx at sy, male, reparere ...)
- Hvad kunne drengen/pigen ellers gøre?
- Hvad kunne du gøre, hvis ...?
- Hvad sker der, hvis ...?
- Hvor kommer ...? (fx bolden hen, honning fra)
- Hvordan kan man vide ...? (fx at det snart regner)
- Hvorfor er han/hun nødt til ...? (fx at gå hjem)
- Hvorfor kan vi ikke ... (fx finde hunden)
- Hvorfor skede det?
- Hvorfor ville ... ikke ...? (fx drengen løbe)

Se også "Dekontekstualiseret sprog" på side 240.

Forældre med læse-/skrive-problemer

En del af de børn, der har sprogvanskeligheder, har forældre, der også har det i form af læse-/skrivevanskeligheder. En af de måder, forældrene kan øve deres egen oplæsning på, er ved at læse lette bøger med stor tekst op for barnet (fx 'Solsikke-bøgerne' fra forlaget Maaholm).

Og huske endelig at fortælle disse forældre med læsevanskeligheder, at DE faktisk er nogle af de bedste oplæsere, fordi de læser laaaaangsomt!

Du kan lade dig inspirere af boglisten fra side 141 til 153 i *Skibet er ladet med ...* {163}.

Fra alle os ...

Se under REFERENCER {66}.

I bogen er der en del sider med tekst kombineret med billeder, så hvis den voksne læser ordene og peger på dem, er det oplagt at få barnet/børnene til at sige/benævne billederne.

Gæt dit navn

I sproggruppen har vi en navnegætteleg. Vi laver først en rundkreds af puder på gulvet - 1 pude pr. deltager i legen. På hver pude lægges et navneskilt med bagsiden opad.

Alle må nu stille sig bag ved en pude (uden at kigge på navneskiltet!), og et barn udvælges til dagens 'oplæser'. Han tager nu det skilt, der ligger på puden foran ham og viser det, så alle kan se det: »Er det her mit navn?« »Hvis navn er det så?«

Hvis Frederik på den måde viser Asbjørns skilt frem, må de 2 børn bytte plads - og Frederik må dernæst vise kortet, der ligger på Asbjørns pude. »Er dét mit navn?« »Hvis navn er det så?«

Og så fremdeles hele rundkredsen rundt.

Halve ord

Fra aviser og ugeblade kan du klippe en masse ord ud og bagefter klippe dem over på midten - på langs af ordet. Opgaven blir så at sætte de 2 halvdele sammen til et helt ord. Det er næsten som at lægge et puslespil.

Hemmelig eller usynlig skrift

Kan du lave ved at skrive med citronsaft, mælk eller saften fra et løg. Skriften blir først synlig, når papiret er blevet varmet op over en elektrisk pære, ved hjælp af et strygejern eller et brændeglas.

Hvorfor er skriftsprog så vigtigt?

Grib enhver mulighed for at udsætte barnet for skrift, så han kan se, at voksne synes, bogstaver er vigtige og meget meget praktis-

ke:

- Skriv barnets navn over hans plads.
- Skriv huskesedler sammen med barnet, gerne en blanding af ord og små tegninger.
- Lad barnet skrive telefonbeskeder.
- Sæt små sedler på ting med deres 'navn' på.
- Opfordr barnet til at skrive sit navn på samtlige ne produkter.
- Snak om skilte, når I ser dem (Irma, BR, Stop, Udsalg, Tilbud, Appelsiner, Kød, Billigt);
  - »hvad står der hér?«
  - »hvad betyder det?«
  - »hvilke bogstaver/lyde er der i ordet?«
  - »har vi set skiltet før?«

Hvorfor læse op for børn?

Fordi oplæsning ...

- er hyggeligt!
- giver anledning til samtaleemner, hvor begge parter har samme udgangspunkt
- giver fællesskab, nærhed og tryghed
- giver indsigt i, hvordan sproget formidler
- gør, at barnet kommer i kontakt med forskellige konfliktløsningsmodeller
- lærer barnet at skelne mellem fantasi og virkelighed
- lærer barnet, at der er forskellige måder at udtrykke sig på
- lærer barnet, hvordan en historie bygges op
- motiverer barnet til selv at læse
- overfører traditioner, formidler kulturarv og giver barnet kundskaber om forskellige kulturer
- stimulerer fantasien og forestillingsevnen
- er tankemæssigt udviklende
- udvider ordforrådet og giver nye kundskaber på flere niveauer
- understøtter, så problemer og ubevidste forestillinger kan bearbejdes
- vænner barnet til at lytte til det skrevne sprog
- øger interessen for bøger og for skriftsproget

Indkøbssedler

Når der skal købes ind, så lad barnet være med til at udfylde indkøbssedlen (»Det skal vi have.« »Det skriver vi sådan her.« »Det står ud for nr. 1 - 2 - 3 på listen.« osv. osv.) og med til at købe ind og 'læse' indkøbslisten.

Det 'indre scenario'

Når man skal lege lad-som-om-lege, og når man skal forstå en tekst, (som man enten selv læser, eller som andre læser for en), hjælper det gevaldigt at have et indre forestillingsbillede - eller en mental model - af, hvad der foregår. Det, der er brug for, er, at man kan forestille sig alt det, som ikke er der - som man ikke sådan lige kan se. Hvis vi fx leger brandmænd og har udnævnt en stor papkasse til at være brandbilen, er det nødvendigt at kunne abstrahere fra, at kassen ingen hjul har - eller at lege, at den HAR det - for at det overhovedet giver mening at bruge en papkasse som bil.

Og når man får læst højt, er det også nødvendigt for at forstå historien at kunne forestille sig alt det, der ikke vises og/eller siges direkte i bogen.

Det kan være nyttigt for dig som voksen at huske dig selv på, at det indre scenarie, som du bygger op i en leg eller udfra en tekst, ikke nødvendigvis er det samme som barnets. Så selvom du tror, I har gang i det samme, er det ikke sikkert ...!

Når du læser højt for barnet, så stil spørgsmål til teksten: »Hvad mon der sker nu?«, »Hvorfor tror du, hun sagde det?«, »Kan du huske, hvad der sker nu?«, »Ved du, hvad 'hele baduljen' betyder?«.

Når du på denne måde lever med i historien, viser du barnet, hvordan gode læsere gør, når de læser - de gætter nemlig med og undrer sig over teksten undervejs. (De opstiller et såkaldt 'indre scenario'.) Desuden gør du det legalt, at barnet stiller spørgsmål tilbage, hvilket øger hans forståelse.

Den ægte samtale om bogen, hvor også den voksne undrer sig over noget i bogen, gør læsningen til en fælles oplevelse. Det kan være spørgsmål som: »Hvordan er Pippi mon blevet så stærk?« eller »Hvor er Alfons Åbergs mor? Hvorfor bor han kun sammen

Logopædisk værktøjskasse

med sin far?«

Og så er det dejligt at have gættet rigtigt! Vigtigt er det selvfølgelig, at din udspørgen ikke blir til en slags eksamen - for så er det ikke sjovt mere.[54]

Se også ”Dialogisk oplæsning” på side 187.

Kend den bog, du læser op af!

Sørg for, at du altid selv har læst den bog, som barnet gerne vil have, du skal læse. På den måde dukker der ikke uventede problemer op, som fx at barnet blir meget bange, eller at bogen formidler noget, som du anser for uheldigt.

Kørekort til børn

Skriv navn, fødselsdato, adresse og ”Kørekort til løbehjul (mooncar/trehjulet cykel osv.)” på kortet, der laves på lyserødt papir ligesom rigtige kørekort. Forsyn evt. kortet med foto, og laminér det, hvis I har mulighed for det.

Nogle børnehaver laver også ”Gåkort” til de største børn, når de kan de mest basale færdselsregler for fodgængere.

Legeskrivning

For rigtigt mange børn er det givtigt at legeskrive. At legeskrive går lige fra at skrible, tegne kruseduller og kopiere bogstaver, tal og symboler til at kunne huske sit eget navn og måske mors og fars.

Hvis legeskrivning er noget, du vil arbejde med, kan jeg varmt anbefale dig at læse {86} og {33}.

Lær dit barn at læse ...

Hvis du har lyst til at eksperimentere med, at dit barn læser inden skolestart, har BE Hagtvet en opskrift på, hvordan du kan hjælpe ham effektivt på vej {86}.

J & M Evan-Jones {59} har gode, konkrete råd til forældre med skolebørn, der endnu ikke kan læse.

At læse for små børn - og store ...

Når man læser bøger for børn i forskellige aldre, kan man opleve, at de yngre vil kommentere billederne i stor udstrækning, hvorimod de større blir forstyrrede af de mange afbrydelser.

At læse højt 1

Vi skal læse bøger for børn hver dag: Ved højtlæsning får børnene nemlig et større og rigere sprog, fordi bøgerne giver umiddelbar og nem adgang til erfaringer, som de ikke nødvendigvis ville få, hvis de skulle ‘nøjes’ med de erfaringer, de selv kan tilegne sig. (Hvor mange børn ville mon vide noget om dinosaurer, hvis de skulle nøjes med deres egne personlige erfaringer?)

I det hele taget er højtlæsning en vigtig indfaldsvej til at blive en god aktiv skriftsprogsbruger.

At læse højt 2

Når du læser højt, kan du pege på ordene i teksten, så barnet kan se, hvad det er du læser. Jeppe-bøgerne (af B Lindgren og E Eriksson, Gyldendal) er her meget velegnede, fordi teksten er kort på hver side og ofte gentager sig selv adskillige gange næsten uændret fra den ene side til den næste.

Når du læser højt på den her måde, skal du huske at gøre det laaaangsomt, så barnet kan nå at ‘læse’/gætte ordet, før du når at sige det.

Andre bøger, der egner sig til det samme:

- M Leténs Kaj-bøger (Gyldendal)
- T Jessens Dino-bøger (Apostrof)
- B Lindgren og E Erikssons *Her er det lille hus* (Gyldendal)

Sikre succeser er bøger med overraskelser som Cousins bøger om musen Malle og Hills klassikere om hunden Plet.

At læse højt 3

Jeg har gode erfaringer med fx Pippi, Alfons

[54] Jeg har én enkelt gang i min karriere måttet bede en mor om *ikke* at læse højt for sit barn. Når vi talte om bøger, fortalte hun ofte begejstret, at »dén bog har vi allerede trænet« (ikke noget under, at hendes 3½-årige ikke havde spor lyst til højtlæsning!). Selv efter megen snak om, hvordan det er rarest at få læst højt, og hvad eksamineringer af småbørn kan medføre, var hun ude af stand til at opgive sin konstante trang til at herse med sit barn.

Åberg og Peter Pedal til 3-3½-årige. »De er da ALT for svære!« tænker du, og det har du fuldstændigt ret i. Tricket er, at selvom der er meget tekst i, er der også mange billeder til at se på og følge med i.

Første gang, jeg læser en bog med meget tekst i, nøjes jeg med at tale lidt om hvert billede. Anden gang tilføjer jeg en smule af teksten - primært den direkte tale, som ofte er det letteste at forholde sig til. Tredje gang tilføjer jeg så endnu mere tekst, og først nu begynder det at ligne egentlig oplæsning.

Når du gør det sådan her, kan du nemt mærke, når der er FOR mange ord (barnet blir uroligt, gider ikke mere, taber sutskoen, har brug for noget at drikke, skal tisse, begynder selv at bladre videre i bogen ...).

At læse højt 4

Når du læser højt for et barn med nedsat hørelse, så sæt barnet på dit skød med ryggen til din mave. Anbring din mund så tæt på barnets øre som muligt, mens du læser.

Læseparathed

Mange børn med talesprogsvanskeligheder blir senere til børn med skriftsprogsvanskeligheder. Derfor kan du fint opfatte langt det meste af det, som *Logopædisk værktøjskasse* handler om, som læseforberedende arbejde!

Nedenfor kan du finde en oversigt over en del af de delfærdigheder, der indgår i førskolebarnets begyndende læsefærdighed. Listen er i store træk taget fra {61}. Se også under "Førskoleopgaver 1", der er et ret langt punkt (fra side 110 til 114) i afsnittet om GENERELLE BETRAGTNINGER.

Følgende aspekter indgår som delfærdigheder i læseparathed:

Auditiv diskrimination (eller perception) **og hukommelse**
Barnet skal kunne høre og kunne skelne forskellige lyde og fonemer, før det kan associere et bestemt fonem med et bestemt bogstav. Han skal også kunne huske lyde og fonemer, så han kan sætte dem sammen til ord, så her kan du arbejde med en stor del af forslagene under afsnittene om:

- HUKOMMELSE - fra side 159.
- LYDSKELNEN - fra side 175.
- RIM & REMSER - fra side 214.
- SANGE - fra side 230.
- Også en del af aktiviteterne fra afsnittet om FONEMER (med start på side 59) vil være relevante her.

Begrebsudvikling
Barnet har brug for førstehåndserfaringer med begreber, handlinger og situationer, så han kan relatere til det, han skal læse om, så her kan du arbejde med alle aktiviteter, der har til formål at udvide og automatisere barnets ordforråd og omverdenskendskab, fx i afsnittene om:

- FARVER - med start på side 43.
- KATEGORIER - med start på side 167.
- SEMANTIK - med start på side 238.

Bogstavkendskab
Barnet skal lære, at der findes både 'store' og 'små' bogstaver, og at de hver især symboliserer en lyd (og ofte flere forskellige), så her kan du arbejde med:

- Aktiviterne i afsnittet om BOGSTAVER - der begynder på side 10.
- "*Lydalfabetet*" på side 78 og rundt om i afsnittet om FONEMER - fra side 59.

Finmotorik
Øjehåndkoordination, så barnet kan finde/genkende bogstaver, ord og tal med øjnene, og håndmotorik, så barnet kan skrive dem, så her kan du arbejde med aktiviteterne, der står i afsnittet om

- FINMOTORIK - fra side 49 og frem.

Metakognition
Barnet skal have indsigt i, hvordan han tilegner sig ny viden, og viden om, hvordan han selv tænker og arbejder (ikke nemt for hverken børnehave- eller de yngste indskolingsbørn!). Her kan du passende arbejde med:

- "Lad barnet rette på dig" på side 118.
- Selvmonitorering - viden om egne præstationer og hvordan man retter på dem, hvis de ikke er helt OK. Se fx på side 247 (under punktet om "Ordmobiliseringshjælp").

Motivation
Barnet skal helst have lyst til at beskæftige

Logopædisk værktøjskasse

sig med bøger, når han selv skal lære at læse, så her kan du finde inspiration til at arbejde med hans læselyst:

- "Biblioteksbøger" på side 187.
- "Bøger, der får børn til at blomstre" på side 187.
- "Dialogisk oplæsning" på side 187.
- "Det indre scenario" på side 190.
- "Legeskrivning" på side 191.
- "At vælge oplæsningsbøger" - side 193.

Orientering
Barnet skal kunne styre sine øjne, så de kan bevæge sig fra venstre mod højre og fra toppen mod bunden (altså på samme måde, som når man læser).

- I afsnittet om RUM/RETNING (fra side 220) kan du bruge de aktiviteter, der handler om visuel orientering.
- Førskoleopgaver, der handler om at tegne oven på streger eller stiplede linjer.

Talesprog
Barnet skal kunne sætte ord sammen til sætninger, og han skal kunne bruge sætningerne til at viderebringe sine egne og forstå andres tanker og informationer, så her kan du arbejde med:

- GRAMMATIK - fra side 142.
- SNAKKELEGE - fra side 253.

Viden om bøger
Barnet skal vide, hvordan en bog 'fungerer'; at der er forside, bagside; hvordan man åbner den og bladrer i den, så her kan du fx arbejde med følgende aktiviteter:

- "Dialogisk oplæsning" - side 187.
- "Gæt dit navn" - side 189.
- "Det indre scenario" - side 190.

Visuel diskrimination (eller perception) **og hukommelse**
Barnet skal kunne genkende og huske ligheder og forskelle mellem ting, billeder, former, bogstaver, ord og tal, så her kan du arbejde med:

- Bogstaver - her kan du bruge hele afsnittet om BOGSTAVER med start på side 10.
- Farver - se afsnittet om FARVER, der begynder på side 43.
- Formopfattelse - se afsnittet om FORMOPFATTELSE med start på side 99.
- Rum og retning - se afsnittet om RUM/RETNING fra side 220.
- Symboler - afsnittet SYMBOLER begynder på side 294.
- Tal - her kan du bruge alle de aktiviteter i afsnittet om TAL & MÆNGDER (fra side 298), der handler om cifre.

• Mus - igen

Lav så mange stykker karton (5x15 cm), som I er deltagere. Skriv jeres navne på kartonstykkerne. I kan nu spille "Mus" (side 54) med børnenes navne.

• Navnevendespil

Lav et vendespil bestående af et sæt brikker med fotos af børnene og et sæt med børnenes navne. Sammenparring af foto med tilhørende navn giver stik.

Spil evt. som 'åbent' vendespil (side 293): Når et kort vendes, må alle deltagere sige noget. På den måde er det ikke kun den enkeltes men hele gruppens 'læseviden', der kan bruges.

Du kan også lave et billedlotteri, hvor pladerne er forsynet med børnenes billeder, mens opråbsbrikkerne består af børnenes navne. Opråbet foregår ved, at en brik holdes i vejret, og opråberen spørger: »Hvem kan læse det her navn?« Som regel vil der være mindst ét barn i gruppen, der kan læse navnet på kortet.

Spillet (både vendespil og billedlotteri) kan også spilles med hhv. billeder af ting og tingenes navne på kortene. Endelig kan I lave en variation med børnenes navne (eller små, nemme, korte ord) på 2 brikker hver, som så skal parres.

Oplæsningsbøger

Nogle bøger tiltaler voksne meget, men det er ikke sikkert, at børnene synes det samme. Vær meget opmærksom på deres reaktioner på den bog, I læser - hvis den er 'kedelig', skal du ikke insistere på at læse højt for enhver pris. Læg hellere bogen væk og find en anden, der optager børnene mere.

Hvis et barn ikke har lyst til at lytte, så

prøv at friste ved at lade ham selv vælge en bog - men tving ham ikke! Barnet kommer ikke til at synes om bøger gennem tvang. Kræv heller ikke, at barnet skal udvise taknemmelighed over, at du læser højt. Lad ham få lov til at lytte til bøgerne helt uden krav - oplæsning skal jo forestille at være noget positivt!

Og allervigtigst: Når du læser for børn, skal du vise, at du selv synes, det er sjovt, hyggeligt og rart.

• Opskrifter

Mange af de opskrifter, der anvendes i et køkken, kan laves med tekst og tegninger af børnene - eller med billeder fra ugeblade eller reklamer. Lad børnene være med til at lave opskrifterne og til at finde dem frem og følge dem, når I skal lave mad.

• Postbudleg

Den voksne er postbud og har små kuverter med alle børnenes adresser. Hun læser én adresse op ad gangen, og det enkelte barn skal genkende sin adresse. (Hvis kun børnenes navne står på kuverterne, kan de evt. skiftes til at være postbud.)

Som belønning kan kuverterne indholde klistermærker eller slik. Eller de kan indeholde brikker til et puslespil, som børnene så skal hjælpes ad med at få samlet.

• Skilte i børnehaven 1

Afmærk daginstitutionen med naturlig skriftlig information. Skriv stuernes navne på dørene og gør det samme med soverum, personalestue, kontor, toilet osv. Kald de forskellige rum det, som børnene kalder dem, fx 'Puderummet', 'De voksnes WC', 'Ninas kontor'.

Lav navneskilte til voksne og børn. Skiltene kan I have på, når der kommer nye børn på stuen. Det enkelte barn ved, hvad der står på hans eget navneskilt: »Her står, at jeg hedder Olivia!« Sammenparring af kendte børn og voksne og deres navne, vil give en meget let 'læse'-oplevelse.

• Skilte i børnehaven 2

Dørskilte, børnenes navneskilte, navne på køretøjer, spil mm. kan skrives og udprintes med store typer.

• Skilte i børnehaven 3

Giv institutionens cykler, moon-cars, løbehjul etc. forskellige navne. Sæt navnene på og omtal tingene ved navn: »Mikkel kører på Den gule traktor.« »Må jeg låne Den røde racer efter dig?«

Skriftprincipper

Vi voksne glemmer sommetider at fortælle børnene det, vi synes, er allermest oplagt. Derfor er det vigtigt, at du husker at fortælle barnet om, at også det hvide mellem bogstaverne har betydning. (Det adskiller jo ordene.)

Vigtigt er det også, at barnet får at vide, at skriften begynder øverst i venstre hjørne og bevæger sig vandret hen til højre, hvor den måske slutter med et punktum og derpå hopper ned til linjen nedenunder.

• Synteselotteri

Når børnene er ved at have styr på et par konsonant- og et par vokalbogstaver og styr på, hvilket fonem hvert enkelt bogstav står for, er det på tide at sætte bogstaverne sammen til små stavelser. Du kan starte med at lave et synteselotteri med CV-ord + de tilhørende billeder såsom: bi, by, då, fe, fæ, hø, ko, kø, le, lo, læ, ni, py, si, so, sy, sø, te, ti, to, tå.

Når børnene blir lidt dygtigere, er næste trin at lave et lotteri med CVCV-ord + tilhørende illustrationer: dino, dymo, foto, judo, kafe, kano, kina, lama, lego, puma, sofa, sumo, søko, tuba.[55] Her er udfordringen større, fordi hver stavelse (ba, di, do, dy, fa, fe, fo, go, ju, ka, ki, ko, la, le, ma, mo, na, no, pu, so, su, sø, to, tu) jo ikke nødvendigvis er et ord i sig selv - og derfor heller ikke nødvendigvis giver mening, når man læser den.

Stemmeføring

Stemmeføringen/intonationen er vigtig, når man læser op, uanset barnets alder. Den er speciel vigtig for børn, som har svært ved at

[55] Special-pædagogisk forlag forhandler et glimrende Stavelseslotteri.

Logopædisk værktøjskasse

sidde stille og koncentrere sig under oplæsningen. Varierer du dit toneleje, blir oplæsningen mere interessant.

Det er vigtigt, at man benytter sig af stemmen i alle henseender. Stemmens styrke, tempo, rytmen i sproget og pauser har stor betydning. Oplæsningen kan foregå ved at tale højt eller hviske, læse med svag eller kraftig stemme, læse med pibende stemme eller basstemme, tale langsomt eller hurtigt, se glad eller ked ud, bange, modig, stolt, ynkelig, bekymret, overrasket, venlig, ond - alt efter indholdet i historien.

Jo yngre barnet er, desto vigtigere er intonationen. Det er let at få et 1-2-årigt barn til at lytte, hvis man ændrer på sin stemme og sit tonefald, når man læser. Indimellem lytter det lille barn mere til tonefaldet end til selve teksten.

Jo yngre barnet er, desto vigtigere er det også, at man læser langsomt. Selv minespillet er vigtigt, når man læser.

ba	bæ	be	bi	by	bø	bå	bo	bu
ma	mæ	me	mi	my	mø	må	mo	mu
pa	pæ	pe	pi	py	pø	på	po	pu
fa	fæ	fe	fi	fy	fø	få	fo	fu
sa	sæ	se	si	sy	sø	så	so	su
va	væ	ve	vi	vy	vø	vå	vo	vu
da	dæ	de	di	dy	dø	då	do	du
na	næ	ne	ni	ny	nø	nå	no	nu
ta	tæ	te	ti	ty	tø	tå	to	tu

• Sænke slagskibe

Dette her spil kan du bruge til børn, der har lært at læse, og som stadig har fonologiske vanskeligheder. Og du kan spille det med børn, der er lige ved at knække grafem-/fonemkoden - dvs. de børn, der er næsten har fat på, at der for hvert bogstav er en tilsvarende lyd. I spillet her får du trænet, hvad én konsonant + én vokal lyder som!

Formålet med at 'sænke slagskibe' er at finde modpartens skibe og 'sænke' dem. Det virkelige formål er selvfølgelig at få barnet til at beskæftige sig med (= lytte til og producere) nonsensord. Legen tager således fat i både analyse og syntese, og den er selvkontrollerende: Hvis man ikke hører ordentligt efter, (ud)taler utydeligt eller læser forkert, får man bøvl med modparten, der jo forlanger og forventer et kvalificeret og præcist modspil!

Hver spiller har 6 skibe: 1 på 5 felter, 2 på 4, 2 på 3, og 1 på 2 felter.

Hver spiller har et stykke papir foran sig med 2 ens skemaer på og med fx en skoletaske imellem sig (bare et eller andet, der gør, at man ikke kan se hos hinanden).

Hver spiller placerer sine skibe i det ene skema - enten lodret eller vandret, dvs. ikke diagonalt. Det nemmeste er at markere skibene vha. en tyk streg rundt om de felter, som skibet 'er' på - så kan man læse, hvilke felter, det dækker - se mit eksempel. Modparten gør det samme med sine skibe, og så kan spillet gå i gang.

Spiller A siger et vrøvleord - fx »dy« - og spiller B skal så fortælle, om der er placeret noget af et skib på ordet. Som kontrol, eller i tvivlstilfælde, kan spiller B stave/lydere vrøvleordet højt og spørge spiller A, om det er rigtigt opfattet.

Hvis der er ramt forkert, er svaret »forbier!«, »plask!«, »desværre!«, osv., og hvis et skib er ramt, »ramt«. På det nederste skema markerer spillerne modpartens skibe - eller mangel på samme. Jeg foreslår, at forbiere markeres ved, at feltet streges ud, og at rammere markeres fx ved en ring eller et stort plus i feltet. Man skal fortælle, når skibet er skudt helt i sænk, dvs. når alle felter er gættet. Man får ikke ekstra tur, hvis man rammer. Vinder er den, der først sænker alle modpartens skibe.

Arbejder du med et barn, der har svært ved (at høre, udtale og/eller stave) bestemte konsonantkombinationer, laver du naturligvis et skema, der indeholder disse kombinationer i nogle af felterne, mens andre felter indeholder barnets nuværende udgave af target.

Og hvis du arbejder med et mindre barn (eller et knapt så tålmodigt barn), laver du et skema med færre felter, hvori I skal anbringe måske kun 4 skibe.

På kopisiderne kan du se eksempler på skemaer - bl.a. ét med CV-ord, ét med CCV-ord og ét med de 81 hyppigste, korte ord.

Du kan finde en liste over de 120 hyppigste ord på dansk på **{36}**. Ordene på spillepladen fandt jeg ved at fjerne alle ord med flere end 4 bogstaver fra listen og så tage de 81 hyppigste af dem, der var tilbage.

Oralmotorik

⊙ Inden du går i gang med at øve oralmotorik, er det vigtigt, at du husker på, at børn lærer at tale af at tale - al forskning viser, at oralmotorik isoleret set ikke øger børnenes udtalefærdigheder. Så skal du øve oralmotorik, skal du altid altid bruge rigtige ord, rigtig tale - ellers spilder du både din og børnenes tid!

Eller som P Flipsen udtrykker det i {24} i et indlæg fra d. 28. november 2007:

⊙ »The term 'oral' refers to the 'mouth'. Thus, for many anything that happens in the mouth would fall into the category of 'oral'. However, our field has long acknowledged that it is very possible for an individual to have a speech disorder but not have a swallowing disorder. Likewise the reverse is also known to be true. As well, there is a long tradition of separating 'oral apraxia' from 'apraxia of speech' and individuals are known to have one without having the other. Thus, it would make sense to me to make a sharp distinction between 'oral-motor' and 'speech-motor'. The former would involve any activities going on inside the mouth in which speech is not being produced while the latter would involve those activities in which speech is produced.

To state it more formally, I offer the following:

Oral-motor activity - any therapy activity involving the use of the oral musculature (e.g., lips, teeth, mandible, cheeks, velum) that *does not include* the production of speech sounds at the same time. The goal of such activities is to improve the function of such musculature by way of improving such things as strength, flexibility, coordination, balance, tone and/or range of motion. Such activities might include (but not necessarily be limited to) use of horns, straws, chewing appliances, repetitive bubble blowing, repetitive lip rounding or retraction, and repetitive raising and lowering of the tongue or mandible.

Speech-motor activity - any therapy activity involving the use of the oral musculature (e.g., lips, teeth, mandible, cheeks, velum) that *includes* the production of speech sounds at the same time. The goal of such activities is to practice real speech while providing supplemental and/or augmented input. Such activities might include (but not necessarily be limited to) traditional articulation therapy activities such as sound shaping, use of successive approximations, the moto-kinesthetic approach, use of touch cues and metaphors, and/ or verbal descriptions of phonetic placement provided to the client to assist them in producing the actions and/ or postures required to produce speech sounds. This would include the PROMPT approach and any other similar approach, so long as real speech (i.e., at least a complete phoneme) was being produced during the activity.

I believe that those of us who oppose the use of oral motor activities are really talking about oral-motor as defined above. Few of us would object to using speech-motor activities.«

⊙ C Bowen er endnu klarere i sin artikel om

oral-motoriske øvelser ({38}):

»Anecdotally, amazing claims are made with respect to treatment outcomes and efficacy, but none are reported in the peer-reviewed literature, and no studies appear to be in progress. Following [the] initial focus on non-speech postures and exercises, most oral motor therapies move on to the production of sound segments: in other words, still not speech (...). The overwhelming message from the evidence base (...) is to caution against oral motor therapy practices (...).

In the absence of adequately documented clinical efficacy, clinicians may select treatments based on theoretical soundness. (...) the rationale for oral motor therapy [rests] upon four underlying assumptions relating to:

- speech anatomy
- articulator strength
- part to whole training
- and muscle preparation«

Og så tar hun ellers de fire punkter under grundig behandling:

Speech anatomy
- »(...) there are differences in nervous system organisation for non-speech versus speech movements (...).
- Due to task specificity, skilled non-speech movements do not to translate into skilled speech movements.«

Articulator strength
- »(...) very little strength is needed for speech (...).
- (...) having a speech sound disorder does not mean a child uses, or needs to use, more "strength" than typically developing children.
- (...) the exercises themselves are not conducted against resistance.
- (...) agility and range of movement are probably more important for speech than strength, but strengthening exercises do not improve agility and range, even for individuals with dysarthria (...).«

Part to whole training
- »(...) relevant behaviours must be used in order for change to occur: "For training to be effective, there cannot be disintegrating of the muscle movements that need to occur in smooth concert with each other" (...).
- The small "broken down" bits that oral motor exercises represent will not automatically integrate into speech behaviours.«

Muscle preparation
- »"Warm up" drills may be beneficial in creating a "fun start" to a therapy session, and keeping a child engaged and interested, but there is no evidence to support their use in terms of speech outcomes, even for "oral awareness" training.
- The evidence indicates that non-speech behaviours are not a precursor to later speech learning, so they are not a "foundation" for speech.«

Artiklens konklusion er meget håndfast: »With no theoretical underpinning, and in the absence of an evidence base, it is clear that oral motor therapies are not for us (...).«

⊙ Mit eget yndlings(aversions)eksempel er desværre fra den virkelige verden og fra dette årtusinde.

En 12-årig pige, der havde gået til talepædagog siden hun var 3 år, var opgivet af det lokale PPR-kontor. Moren havde fået 2 råd med hjem: (1) Køb nogle micromachine-biler og læg jer på gulvet med dem. Pust til dem, så de kører imellem jer. (2) Køb noget nutella og slik det ud af æggebægere.

Pigens vanskelighed? Hun sagde /t, d, n/ i stedet for /k, g, ŋ/. Hun havde ingen som helst problemer med at frembringe lydene, hun 'dad' bare ikke sige dem ...

Min bøn til dig er som følger: Lad det aldrig aldrig aldrig være dig, der rådgiver SÅ elendigt!

Brug af sut

Fra {154}:

Der er stor sammenhæng mellem børns brug af sut på den ene side og børnenes bidanomalier og deres leg med pludrelyde (det er svært at eksperimentere lydligt med noget i munden) og senere fonologiske udvikling

på den anden side.

Der er sammenhæng mellem brug af sut og forekomst af mellemørebetændelser. Der er kun ringe sammenhæng mellem brug af sut og børns sproglige udvikling.

Pragmatik

⊙ Dette afsnit hænger tæt sammen med afsnittene om SNAKKELEGE (med start på side 253) og SPIL & LEGE (med start på side 268). Alle aktiviteter, der indeholder elementer af turtagning og/eller at have forskellige roller, er relevante, når du vil arbejde med børnenes pragmatiske færdigheder.

Kelly (se {4}) udsender jævnlige nyhedsbreve, der handler om 'social skills' og om, hvordan vi som logopæder kan arbejde med børn, der har pragmatiske vanskeligheder. Kan anbefales!

⊙ Pragmatik beskrives ofte som de (mere eller mindre uskrevne) regler for, "hvad jeg kan sige til hvem, hvordan og hvornår". Eller "hvad blir der i virkeligheden sagt?" Eller "at koble kontekst med sprog".

I starten af sprogudviklingen fylder pragmatikken det hele; det gælder for barnet om at finde den lokutive handling (alias den sproglige/kommunikative struktur), der passer til den illokutive handling (det, man vil (opnå)).

Illokutive handlinger kan fx være at ...:

- Beordre
- Beskrive
- Forandre - eller at ville have en forandre
- Hilse
- Invitere
- Love
- Spørge
- Udtrykke følelser
- Vise sammenhørighed

Det kan være praktisk at opdele pragmatikken i to aspekter: Populært kaldet hhv. den lille (basalt niveau) og den store pragmatik (avanceret niveau).

Den lille pragmatik

Den lille pragmatik kigger på det helt basale, fysiske niveau. Herunder hører de ting, der rent faktisk sker; øjenkontakt (eller mangel på samme), turtagning osv.

Den store pragmatik

Den store pragmatik er det niveau, hvor man bruger konteksten til at forstå, hvad der i virkeligheden blir sagt - dvs. at man som lytter forsøger at afgøre, hvilken der er den adækvate fortolkning af ordene; og dét er langt fra altid den bogstavelige mening. Det er her, man fokuserer på, om barnet forstår den underliggende illokutive handling i den lokutive handling.

Bishop {18} har et glimrende eksempel: »The fish is on the table«. Denne sætning betyder helt bogstaveligt, at der ligger en fisk på bordet. De fleste af os vil kunne regne ud, at det, der i virkeligheden blir sagt, er: »Der er aftensmad« eller »Sæt jer til bords!« Hvis man forstår budskabet (for) bogstaveligt, misforstås det.

Hver gang, vi kommunikerer, evaluerer vi og formoder (undervejs) om samtalepartnerens viden og erfaringer. En vis mængde - på forhånd given - information og viden skal deles af taler og lytter, hvis budskabet skal forstås. Man skal altså være i stand til at sætte sig i den andens sted.

Disse formodninger om samtalepartnerens viden og erfaring kaldes for presuppositioner. Hvis formodningerne er korrekte, vil taleren være i stand til at vælge en passende syntax og semantik til budskabet - så det går klarest igennem - altså en effektiv 'kode'.

Disse valg afhænger af lytterens alder, hvor formel situationen er og af relationen mellem samtalepartnerne. For at kunne sætte sig i den andens sted, skal man have en "Theory of mind" - se nedenfor på side 207.

Logopædisk værktøjskasse

Adfærd og sprog

Der er klare sammenhænge mellem adfærd og sprog. Amerikanske undersøgelser (se fx T Gallagher, 1999 {71}) viser, at 60-90% af børn med adfærdsvanskeligheder også har sproglige vanskeligheder, og at 50-70% af børn med sproglige vanskeligheder også har adfærdsvanskeligheder - enten som udreagerende eller som 'tilbagetrukne' børn. Mange af disse børn har få eller ingen venner. Jo mere børn er isolerede fra andre børn, desto værre blir deres vanskeligheder.

Ansigtsmaling

De fleste børn synes, det er rigtigt skægt at blive malet i ansigtet. Du kan jo fint kombinere en vred maske med at øve at se vred ud, en løvemaske med at se farlig ud osv.

På børnebiblioteket kan du under decimalnummer 64.62 finde bøger om ansigtsmaling.

Ansigtsmassage

Lav en let ansigtsmassage, hvor I nulrer hovedbunden, tindingerne, panden, ørene, næsen, overlæben, underlæben, kinderne, hagen. Kig i spejlet imens og snak om, hvad de forskellige dele af ansigtet hedder.

Nogle børn bryder sig absolut ikke om at blive rørt ved i ansigtet - de kan så massere sig selv - andre er helt vilde med det.

De fleste børn har en meget livlig mimik, men enkelte ser næsten ud, som om de har en tætsluttende maske på. Disse børn kan have stor glæde af ansigtsmassage og en ledsagende snak om, hvad det hedder, som vi nu rører ved.

Vis hvad ansigtets dele kan gøre, og hvor forskelligt det kan se ud - hvad øjnene kan (spiles helt op, knibes sammen), hvad kinderne kan (pustes op, suges ind) ...

Du kan finde inspiration til ansigtsmassagelege i *Hjernegymnastik* {14}.

Ansigtsudtryk

Nogle børn har meget svært ved at aflæse ansigtsudtryk.

Snak derfor om - mens I kigger i spejlet - hvordan man ser ud, når man er sur eller glad eller ked af det. Vis også hvordan man kan understrege et spørgsmål ved at løfte øjenbrynene. Eller hvordan man ser ekstra vred ud med sammenknebne øjne og rynkede øjenbryn.

Special-pædagogisk forlag har udgivet 6 plakater med emotioner (glad, ked, vred, bange, overrasket og afsky) med fine farvetegninger af de 6 basale følelser. På hver plakat er der over 100 små tegninger, så der er masser at tale om.

Og på {25} er der et spil, hvor du kan vise følelserne bange, nysgerrig, trist, skamfuld, afsky, overrasket, glad og vred. Spillet viser tydeligt, hvordan hhv. øjne, mund, blikretning, øjenbryn ser ud for hver af følelserne.

Se evt. "Emotioner" på side 201.

Bingo

Lav bingo-plader med fx 10 billeder af dine mimikbilleder (se nedenfor). Sørg for, at hvert billede er med på i hvert fald 2 af pladerne. Husk spejle til alle deltagere!

Opråberen viser, hvad personen laver på billedet, og alle, der har et tilsvarende billede på deres bingo-plade, må lægge en brik over. Den første, der har pladen fuld, får bingo, og må vise alle 10 billeders mimik for de andre.

Bingo med ansigter

Lav dig et bingospil med ansigter på. Hvert ansigt skal gerne afbilde en følelse, så du kan fx have brikker, der ser således ud:

Børn kan

Furman har skrevet en fantastisk bog med undertitlen *Jeg kan-metoden til kreativ løsning af børns problemer* {70}. Han er fortaler for løsningsfokuseret korttidsterapi og giver en opskrift på, hvordan man som voksen - og altså også som logopæd! - kan anskue børns vanskeligheder. Hans metode går ud på at opfatte vanskelighederne som færdigheder, der endnu ikke er indlært. Metoden har følgende 15 trin, hvoraf en del har direkte logopædisk anvendelighed (og især i arbejdet med børn og deres pragmatiske vanskeligheder):

- Trin 1. *Omdan problemer til færdigheder*. Find ud af, hvilke færdigheder barnet har behov for at lære for at overvinde problemet.
- Trin 2. *Bliv enige om den færdighed, der skal læres.* Tal med barnet om sagen og bliv enige om, hvilken færdighed han skal begynde at lære.
- Trin 3. *Tal om fordele ved færdigheden*. Hjælp barnet med at blive opmærksom på fordelene ved at have færdigheden.
- Trin 4. *Find på et navn til færdigheden*. Lad barnet give færdigheden et navn.
- Trin 5. *Vælg en superhjælper*. Lad barnet vælge et dyr eller et anden væsen til at hjælpe det med at lære færdigheden.
- Trin 6. *Få fat i personer, der kan hjælpe og støtte barnet*. Lad barnet bede en række personer om at støtte det.
- Trin 7. *Styrk barnets selvtillid*. Hjælp barnet med at tro på, at det kan lære færdigheden.
- Trin 8. *Planlæg en fest*. Planlæg i god tid sammen med barnet, hvordan tilegnelsen af den nye færdighed skal fejres.
- Trin 9. *Vis færdigheden*. Bed barnet om at fortælle og vise, hvordan han vil opføre sig, når han har lært færdigheden.
- Trin 10. *Fortæl det til andre*. Informer andre om, hvilken færdighed barnet er i gang med at lære.
- Trin 11. *Træn færdigheden*. Aftal med barnet, hvordan han kan øve sig på færdigheden.
- Trin 12. *Husk færdigheden*. Lad barnet fortælle, hvordan han vil have, at andre reagerer, hvis han glemmer sin færdighed.
- Trin 13. *Fejr succesen*. Når barnet har tilegnet sig færdigheden, er det tid til at fejre det og give barnet mulighed for at takke alle dem, der har hjulpet til.
- Trin 14. *Giv færdigheden videre*. Tilskynd barnet til at lære et andet barn den nye færdighed.
- Trin 15. *Videre til den næste færdighed*. Find sammen med barnet ud af, hvilken færdighed der skal læres næste gang.

Selvfølgelig kan man ikke løse vanskeligheder ved udelukkende at se bort fra dem - men hvis vi glemmer at se på løsningerne, kommer vi i hvert fald ingen vegne!

Children's communication checklist

Også kendt som CCC.

Bishop har udviklet *Children's Communication Checklist*, hvis første udgave logopæderne Skovgaard og Barfod har fordansket og udgivet på Special-pædagogisk forlag.

Formålet med CCC er at identificere børn på 4+ år med pragmatiske vanskeligheder i gruppen af børn med kommunikative vanskeligheder. Dvs. du kan lave en kvalitativ profil af et barns kommunikative vanskeligheder.

CCC kan belyse aspekter af et barns pragmatiske adfærd, der ikke lader sig undersøge i almindelige test-situationer. CCC kan differentiere mellem børn med SLI, børn med 'ren' PLI og børn med såvel autistiske træk og pragmatiske sprogvanskeligheder.

Fra {144}:

»The CCC-2 is the latest version of a checklist that has been in development for 10 years. The 70-item questionnaire completed by a caregiver screens for communication problems in children aged 4 to 16 years. It can be hand or electronically scored.

Use the CCC-2 to:

- Screen for children who are likely to have language impairment
- Identify pragmatic impairment in children with communication problems
- Assist in identifying children who may merit from further assessment for an autistic spectrum disorder.«

»Standard scores and percentiles are provided for each of the following 10 scales:

A. speech,
B. syntax,
C. semantic,
D. coherence,
E. inappropriate initiation,
F. stereotyped language,
G. use of context,
H. nonverbal communication,
I. social relations,
J. interests.«

Logopædisk værktøjskasse

Emotioner

Følgende er uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 om leg og læsning med C Westby fra University of New Mexico.

Der er stor forskel på at kunne genkende og kunne sætte ord på (billeder, der forestiller) forskellige emotioner. De 6 basale følelser er: ked-af-det, glad, overrasket, vred, bange, at føle afsky.

De fleste 2-årige kan fint genkende, hvordan man ser ud, når man er glad, ked og overrasket - men de færreste af dem kan sætte de rigtige betegnelser på.

De fleste 3-årige kan genkende følelserne glad, ked og overrasket - næsten halvdelen af dem kan også korrekt benævne billeder, der forestiller 'ked'.

De fleste 4-årige genkender følelserne glad, ked, overrasket - og alle genkender vrede. De fleste af dem kan ligeledes korrekt benævne følelserne 'ked' og 'vred'.

Alle 5-årige har styr på glad og ked, og langt de fleste af dem genkender overrasket, vred og bange - de kan alle benævne 'ked' og 'vred', og næsten alle klarer følelsen glad'.

Følelserne vred, ked og afsky for forveksles ofte af børn med sprogvanskeligheder. Det kræver ikke den store fantasi at forestille sig det bøvl, det kan give, at lege med én, som man tror er vred, hvis han i virkeligheden er ked af det (eller omvendt) ...!

Se også "Ansigtsudtryk" på side 199.

Fælles opmærksomhed

Fra bloggen speechandlanguagekids.com har jeg sakset følgende fine indlæg om, hvordan vi kan arbejde med barnets fælles opmærksomhed.

»Johnny doesn't pay attention to other people. He doesn't notice the other children that play around him and when an adult tries to get his attention, he doesn't seem to hear. The doctor said his hearing is fine but he just doesn't seem to notice or care when someone is talking to him or trying to show him something. He just seems to be tuned out. No matter how hard you try, you can't get him to pay attention to anything. You can't get any 'joint attention'.

How can you do speech therapy with a child like Johnny? How can you teach him anything? You can't even get him to respond to his name! Well, the first thing you must do is establish joint attention. Without joint attention, no learning can occur.

What is Joint Attention?

Joint attention refers to a child's ability to focus his attention on the same thing that you are focusing your attention on. For example, if you're reading a book to a child and he is looking at the pictures or reading along, you have joint attention. Both of you have your attention on the book.

Joint attention is the basis for learning. Learning occurs when a child and an adult are both focused on the same thing and the adult tells or shows the child new information. The child then retains that new information and … voila! Learning!

Who has Trouble with Joint Attention?

Children with severe communication problems often have difficulty with joint attention. These children don't understand what others say. These children may have autism, Down Syndrome, expressive language delay, global developmental delay, or the cause may be completely unknown.

Think about it, if you went into a room and everyone was speaking a language that you didn't know, do you think you'd pay really close attention to everyone? No, probably not. And then, if you were stuck with those people for days or weeks and you still didn't understand their language, you'd probably start to tune everyone out and just do your own thing. Entertain yourself.

That's how our language-delayed kiddos feel. They have no idea what we're saying so why should they care? Why should they tune in when it really means nothing to them? So, they turn away and stop listening. Or maybe they never started listening in the first place.

But now, we must bring them back. We must encourage them to pay attention to what we're saying and what we're doing so they can learn from us. We must establish joint attention.

How do we Establish Joint Attention?

Ok, so we know we need joint attention, but how do we get it? Follow these steps to establish joint attention for speech therapy, school, or at home:

1. Copy what the Child Does:

The first thing you can do to try to get joint attention is to copy exactly what the child is doing. If the child is playing with toys, get down on the floor and play with those toys in the exact same manner. If the child is stacking blocks, you stack blocks. If the child is lining up cars, you line up cars. If the child is spinning in circles, you spin in circles (just don't get sick!).

Start quietly at first, just to see if the child will notice. Just play along beside him or imitate his actions. If he looks at you or notices what you're doing, just smile and act like you're enjoying yourself.

Gradually, draw more and more attention to yourself and what you're doing. See if you can get the child to start paying attention to you and reinforce him if he does (praise him and offer hugs or high fives if he's into that sort of thing). Then, start to comment on what he is doing. Point out the cars he's lining up. Or talk about what actions he's doing. Talk about what he may be thinking, feeling, or experiencing.

2. Find Something Motivating to the Child:

For the next part, you'll need something that the child loves. Perhaps you already know what that is. Does he love grapes? Or toys that light up? If you know what he loves, fill a tub with those things.

If you don't already know what the child loves, you'll want to do a reinforcer probe. Find a bunch of toys/items that you think may be motivating to the child and present them to the child two at a time. For example, hold up a flashing toy and a shakey toy. Show him what each one does and then hold them both up in front of him. Let him reach toward one. Give him the one he reaches toward. Put the other one aside.

Let him play with the toy for a moment and then take it back. Introduce a new toy and then hold that toy up alongside the one he chose before. Let him pick again. Continue to do this until you have a pretty good idea of the types of items the child typically picks. These will be the items you will put in the reinforcement tub.

3. Reinforce Proximity:

Ok, now that you have a selection of things you know the child likes, put those things away (out of sight) for a few days. You want them to be new and exciting when you pull them out to work with the child.

Stand away from the child (not right next to him) and pull out one thing from the bin and hold it so the child can see that you have it. If it is a toy that does something (lights up or makes sound), activate it once so the child gets interested.

If the child moves close to you (and the object), say "you see my __" and then give it to him. At this point, you want to reinforce the child for just coming close to you. This is the first step of joint attention.

Let him play with it for a few moments and then say "my turn" and take it away and walk a few feet away. Once the child comes close to you again, say "you see my __" and give it to him again. Keep doing this until he will consistently come close to you to share in what you have. If he loses interest, switch to a different reinforcer. With some children, you'll need to switch each time.

ALTERNATIVE If the reinforcement is an activity, like getting tickled, you can start by doing the activity and then walking a few feet away. For example, tickle the child until he is smiling, and then walk a few feet away and wait. If the child comes toward you, tickle him again.

4. Gradually Increase the Level of Engagement You Expect:

Once the child is consistently moving toward you to share in what you have, you'll want to increase your expectations. Start requiring to the child to do something slightly more difficult before you give him the reinforcer.

Here is a suggested order of "next steps" when trying to gradually increase a child's engagement or joint attention:

1 Look in your general direction/face you
2 Looking directly at you or the object (hold the object near your face to reinforce faces)
3 Reaching for the object
4 Pointing at the object
5 Pointing at the object and looking at you

You should tell the child what you want him to do and then provide assistance if you can. For example, you can say "look at me" or "look over here" to encourage the child to look in your direction.

5. Gradually Increase the Amount of Time the Child is Engaged:
Once the child is sharing joint attention with you, you'll want to try to stretch out the amount of time it lasts. Up until now, you have given the child the object as soon as he establishes joint attention.

Now, you'll want to try to get the child to keep looking at the object with you before you give it to him. The next time the child establishes the joint attention (by looking at the object with you), say "look at this" and point to something on the object. Then, give the child the object. By doing this, you've added a few seconds on to the amount of time that the child looks at it with you.

Once you can do that without the child having a meltdown or getting upset, try adding a few more seconds. Say "look at this! Wow, that's cool" and then give it to him. Continue gradually adding seconds by pointing out more features, talking about it, or anything else that will keep the child's attention momentarily. There's no magic number here, just keep trying to stretch it out until you feel like the child is sharing attention with you on an object.

** ALTERNATIVE ** If the reinforcement is an activity, like getting tickled, you will want to try to stretch out the amount of time that the child is looking at you and happy about the activity. Try talking to the child while you're doing the activity and provide more of the activity if the child keeps looking at you or maintaining the interaction in some way. Take little pauses and say something silly (like "here comes the tickle monster") and then provide more tickles if the child continues to watch you or stay engaged while you said it.

6. Gradually Increase the Variety of Activities that the Child will Share Attention During:
Now that the child is able to share attention with you on a highly preferred activity (such as a preferred toy or snack), see if you can get him to share attention with you on something of your choosing.

My personal favorite for doing this is with book-reading activities. Reading books with children is one of the best ways to increase language so if you can only get the child do to one non-preferred activity with you, it should be book-reading. Start with books that contain real photographs of your child's favorite things (for example, my son loves trucks).

Start by bringing out something from the child's reinforcer tub (like a fun toy) but also have the other thing you want the child to attend to with you as well (the book in this example). When the child tries to get the reinforcer, say "look at this" and point to the other thing (the book). If the child looks at the other item that you have, reinforce by saying "good looking" and then give him the original reinforcer (the toy). If the child doesn't look at the other item, hold it up in front of him so he has no choice but to look at it, and then say "good looking" and reinforce with the toy. Keep doing this until you no longer have to hold it up in his face.

Once the child gets better at this, try to elongate the amount of time the child is paying attention to the other item (the book) by saying "look at this. Cool!" or "Look at this! Oh, look at this one, too!". Just keep stretching it out just like we did in the last step until the child will look at more and more of the book before getting his reinforcement.

Joint Attention Established! Let the Teaching Begin!
If you keep working on this, you should get to the point where the child will easily sit down with you and pay attention to some-

thing that you pick out. This will allow you to start teaching the child new skills and new concepts.«

Gentagelser

En kollega spurgte mig: Jeg arbejder med et 4-årigt barn, der gentager alt, hvad vi siger til ham – hvorfor gør han det? Så vidt jeg kan se, kan der være i hvert fald 3 forklaringer:

- Gentagelser af samtalepartnerens ytringer kan både være en måde at få det hørte rundt om den motoriske og auditive korttidshukommelse – så man bedre kan forstå og huske (tænk på, når du fx har brug for at huske et telefonnummer, eller når nogen siger et svært ord, og du beder dem om at gentage det og dernæst gentager det for bedre at huske det). På den måde hjælper barnet sig selv med at få det hørte ind i langtidshukommelsen.
- Og det kan være et autistisk træk kaldet ekkolali, hvor barnet gentager den foregående taletur, fordi han godt ved, at det forventes, at han skal sige noget, men ikke helt har gennemskuet, hvad der ville være relevant/ adækvat som næste taletur.
- Endelig kan det være et småbarnligt træk (og til dels også et autistisk træk), hvor barnet bare gør det samme, som de voksne gør med børn, der ikke er helt nemme at forstå: når barnet siger noget, gentager den voksne det for at vise, at 'jeg er helt med på, hvad du siger', eller for at sikre sig at ha forstået barnet korrekt – evt. med en spørgende intonation – du har slået dig? Så barnet har lært, at det er helt adækvat at gentage samtalepartnerens taleture, og derfor gør han bare det samme som de voksne.

Hvorfor gentager drengen så andres taleture?

Det må man som professionel gå på opdagelse i sammen med forældrene. Opgaven handler dybest se om at finde ud af, om det er OK, at han gentager – eller om han har brug for hjælp til at producere mere passende taleture.

Kommunikationsstil

Se på side 31. Det er især de passive børn (inactive communicators) og børnene med egne dagsordner (verbal non-communicators), der har pragmatiske vanskeligheder.

Legehjælp

Børn med pragmatiske vanskeligheder har ofte store vanskeligheder med at finde ud af, hvordan man leger. Se på side 282.

Mimikbilleder

Lav dig en samling af billeder med mennesker, der har tydelig mimik - eller dyr, der laver et eller andet med deres mund eller hoved i det hele taget. Hvis du tager illustrationer fra tegneserier, kan du finde nogle yderst tydelige ansigtsudtryk (overdrivelse fremmer forståelsen ...).

Klæb billederne op på tykt karton og lav jer et fiskespil, hvor I skiftes til at fiske et kort op og efterligne mennesket på billedet. Lav også et kort eller 2 uden billede på - når man trækker et blankt kort, får man en præmie (en rosin fx), eller man må selv bestemme, hvilket ansigtsudtryk man vil lave.

Se også "Har du én, der gør sådan her?" lige ovenfor!

Mimik-snapper

I *SGLAJ?* {100} er der en opskrift på en 'mimik-snapper', som I kan bruge, når I skal lave forskellige ansigtsudtryk.

Og ellers kan du se på side 290, hvor jeg har beskrevet, hvordan du kan lave en snapper til nærmest hvad som helst ... På kopisiderne kan du finde en 'tom' snapper.

Pragmatiske vanskeligheder 1

T Gallagher {71} har lavet en fin oversigt over typiske pragmatiske vanskeligheder hos børn:

Attention-getting devices

- using attention-getting devices without following up the summons implication with a reason for summons
- using unconventional means to solicit the attention of the addressee (gaze, proximity, use of an object)

Logopædisk værktøjskasse

Directives
- using declaratives to direct others
- showing no sensitivity to the status of the addressee

Initiations
- failing to signal to a possible addressee that s/he is being addressed
- using declarative forms which only weakly demand a response to initiate interaction
- using interrogatives to ask questions where both speaker and addressee know the answer - or where it is difficult to answer

Responses
- failing to respond
- not exhibiting careful timing of conversational contributions
- not fulfilling expectations set up by adjacency pairs

Cohesion
- not responding on topic
- not using ellipsis
- repeating all or part of partner's previous utterance in order to acknowledge it
- incorrect use of adjuncts

Repair
- using repetition to solicit a respons when addresee fail to reply
- using repetition as a means of clarifying ambiguities in conversation in response to clarification requests
- frequently not completing utterances

Endvidere skriver hun: »Many of the behaviours seen in these children are typical of those observed in language-normal children at a much earlier stage of language development. Young children are often so absorbed in their own activities that they fail to reply to their conversational partner's utterances, or their replies relate to their own preceding utterance rather than to their partner's.

The child may find it easier to approach adults than to approach peers. Adults typically structure conversation for young children and are much more likely to take responsibility for maintaining the smooth flow of conversation. Other children may be less motivated to do this.«

Pragmatiske vanskeligheder 2

Der er en række advarselstegn, der kan tyde på, at barnet kan have pragmatiske vanskeligheder. Disse advarselstegn kan være gode for dig selv at være pmærksom på - og du kan med fordel fortælle dine samarbejdspartnere om dem:

- Ikke-adækvat øjenkontakt
- Repetitive bevægelser med ting og/eller kroppen
- Ritualer eller rutiner, der ikke må brydes
- Følelsesmæssige udbrud, der starter hurtigere, er hurtigere, og som er voldsommere og hyppigere end hos andre børn
- Lav status i gruppen

Psykolog eller logopæd?

Børn med pragmatiske vanskeligheder havner ofte mellem i hvert fald 2 stole på PPR-kontoret, for er det nu den dårlige adfærd, der gør, at barnet også har sproglige vanskeligheder - eller er det de sproglige vanskeligheder, der medfører hans dårlige adfærd? Er barnet bare dårligt opdraget? Har han store impressive sprogvanskeligheder? Hvordan kan du finde ud af, hvad der er hønen, og hvad der er ægget? Og hvordan kan du finde ud af, om barnet i virkeligheden hellere skulle have hjælp af en psykolog i stedet for af dig?

Hér har du brug for grundige og neutrale observationer fra barnets pædagoger, lærere, forældre og andre voksne. Og så kan du have gavn god af CCC (se på side 200), hvis barnet er fyldt mindst 4 år.

Smil

Smil både almindeligt og til højre og venstre side. Prøv at smile (med munden) og se gal ud (med øjne og pande) på samme tid. Hvordan ser man så ud? Hvad tror man på - munden eller øjne og pande - når man ser på én, der ser sådan ud?

Sminke

Mal jer i hovedet med teatersminke og snak om, hvordan I nu ser ud. Hvordan kan man komme til at se vred ud ved hjælp af sminke. Og hvad med glad, ked, gammel, syg?

Logopædisk værktøjskasse

De sproglige trafikregler

Følgende er uddrag af mine noter fra en forelæsning, som T Gallagher holdt i Trondheim d. 19. juni 2008 for Norsk LogopedLag.

Interventionsmål for børn med pragmatiske vanskeligheder

- Fokusér din intervention på den adfærd, der er mest afvigende/uhensigtsmæssig
- Udskift den uhensigtsmæssige adfærd med mere hensigtsmæssig ditto, der fungerer for barnet, så han kan opnå det, han faktisk vil - opfat alle barnets handlinger som meningsfulde for ham!
- Fokusér på, hvilket behov barnet forsøger at få opfyldt med disse handlinger?
- Brug belønning, motivation og alternativer i stedet for time-out og skæld ud (det lærer barnet mere af, for han kan jo selv se, at det virker!).
- Fokusér på at indlære ny, acceptabel alternativ adfærd.
- Eksplicitér god og dårlig adfærd - og vis den både verbalt og ikke-verbalt. Den nye adfærd skal være genkendelig, sprogligt i overensstemmelse med barnets kompetencer og acceptabel for både barn og omverden. Hvornår kan man sige hvad til hvem?
- Indlær nye ord og sociale fraser - men ikke for svære for barnet, for så bruger han dem ikke.
- Lær barnet at dele(s): ”Du må ikke tage den, for den er min!”, ”skal vi lege?” ”må jeg låne din ...?”
- Kig i bøger, spil spil, leg. Er det her godt? er det her skidt? hvorfor?
- Øv, øv, øv og øv så igen: øv de nye ord, sætninger og handlinger med barnet - giv gode og dårlige eksempler på både adfærd og sprogbrug.

Teknikker:

- Direkte instruktion, imitation, den voksne som model.
- Del adfærden op i mindre bestanddele, hvis det hjælper: Se på ham - ka han li det? Snak med ham. Sig: ”jeg vil gerne ...”

Rækkefølge:

- Fra ekstern (voksen-) kontrol til indre, selvstyret.
- Instruér mindre og mindre, så interaktionen blir mere og mere ‘naturlig’.

Regulering af følelser og adfærd

- Følelser er ægte - men skal de kontrollere dig?
- Lær barnet at tale om følselser - ofte er både ordforrådet og genkendelsen af følelser hos sig selv og andre ringe.
- Lær barnet, der ikke kun er gal og ikke-gal - der er flere nuancer både hos dig og hos andre. Brug fx en ballon til at vise, at man kan være lidt gal og lidt mere gal og lidt mere gal - og når man blir alt for gal, springer ballonen.
- Hvad blir du selv gal over? hvad kan vi gøre, så du slipper for at blive så gal? hvad kan du sige til dig selv? og til de andre?
- Giv barnet flere handlemuligheder!
- Træning - sammenkæd følelser med følelsesord.
- Brug historier, rollespil.
- Tal om, hvordan barnet følte/føler i konkrete situationer
- Hensigtsmæssig self-talk
- Lær barnet at tale ‘pænt’ og konstruktivt til sig selv - det, du siger til dig selv, blir det, du føler i situationen.
- Der er forskel på ”have to have” og ”want to have” og mellem ”nice to have” og ”need to have”.
- Retfærdighed er ikke altid, at JEG får, hvad jeg vil ha’, NÅR jeg vil ha’ det - svært at sluge for de fleste førskole-/indskolingsbørn!

Automatisering

- Øv selvmonitorering og svære situationer
- Hvornår plejer det at gå galt?
- Kan du og/eller andre gøre noget, inden det går galt?
- Vis, hvad der faktisk skete i forhold til, hvad barnet opfattede - eller lad barnet være journalist, der skal interviewe andre om en hændelse.
- Hvordan er det smart at reagere, når andre ser fx vrede/kede ud?
- Ku’ du gøre noget andet end det, du plejer at gøre?

Teknikker

- Coaching, modeling, cues fra voksen til

barn eller omvendt.
- Legeorienteret intervention.
- Dem, der gør noget sammen, blir (måske) venner - vigtigt at være enige om indhold i, formål med og regler for en leg.
- Øv forskellige roller!
- Fantasilege kan afhjælpe barnets frygt - hvilken rolle kan/vil du ha'? øv den rolle?
- Hvad kan der ske? hvordan klarer du skuffelser? uventede situationer? uventede reaktioner?
- Lær barnet at spørge de andre børn: "hvad kan du li?", "hvad vil du?", "hvad vil du lave?"

Øv forskellige 'scripts'
- Lær barnet, hvordan daglige aktiviteter foregår - at falde på cyklen, at dække bord, at lave mad, at stå i kø, at køre en tur med bussen
- Hvilke fraser vil være relevante?
- Hvad kan du gøre / sige?
- Hvad vil andre monstro gøre / sige?
- Hvad mon der så sker?

Status i gruppen

Groft sagt er der fem slags status, man kan have i en børnegruppe

(1) Populære børn
- meget synlige og populære

(2) Midtergruppen
- på eller nær gennemsnittet i gruppen mht. både synlighed og popularitet

(3) Kontroversielle børn
- meget synlige, populære hos nogle og upopulære hos andre

(4) Afviste børn
- meget synlige og tydeligt upopulære

(5) Ignorerede børn
- meget lidt synlige og hverken populære eller upopulære

Det er i de tre sidste grupper man finder de børn, der nemmest blir socialt marginaliseret af de andre børn (de udadreagerende) og negligeret af de voksne (de stille).

Temperament

Følgende er uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 om leg og læsning med C Westby fra University of New Mexico.

Når du skal beskrive et barns temperament, kan du bruge følgende 9 temperaments-'bestanddele':

- afledelighed - gående fra meget til lidt
- aktivitetsniveau - gående fra højt til lavt
- følsomhed mht. sanseindtryk - gående fra stor til lille
- humør (mood) - gående fra positivt til negativt
- intensitet - gående fra høj til lav
- rytme - gående fra regelmæssig til uregelmæssig
- tilgang (approach) - gående fra udadvendt til indadvendt
- tilvænning til nye ting - gående fra hurtig til langsom
- vedholdenhed - gående fra meget til lidt

I følge Westby har de fleste børn ét af de følgende 3 forskellige temperamenter:

- flexible (easy): regelmæssig rytme, hurtig tilpasning til nye ting, positivt humør, lav intensitet og sensitivitet
- fearful (slow-to-warm-up): langsom tilpasning til nye ting, indadvendt
- feisty (difficult): højt aktivitetsniveau, høj intensitet, uregelmæssig rytme, negativt humør (moody), meget afledelig, høj sensitivitet

Temperament og intervention

Følgende er uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 om leg og læsning med C Westby fra University of New Mexico.

- *flexible* - 40% af alle børn - måske er det de børn, som du overser, fordi de ikke kræver din opmærksomhed hele tiden
- *fearful* - tag det roligt med disse børn - der er en genetisk faktor blandet ind i generthed/frygtsomhed; ofte er børn med sprogvanskeligheder i denne gruppe
- *feisty* - skal nok fortælle, hvad han synes!; her er der mange børn med adfærdsvanskeligheder (ADD/ADHD-børn fx)

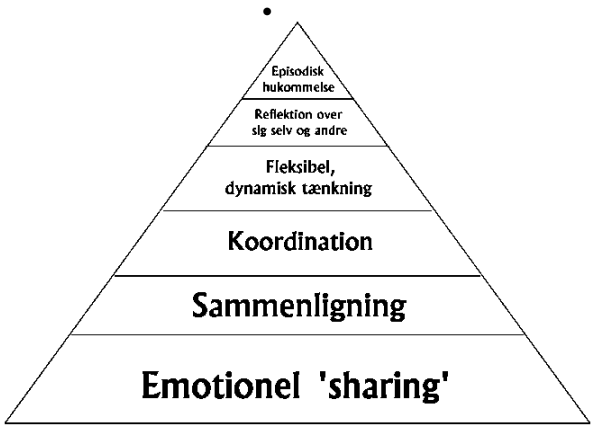
Theory of mind 1

Når man skal tale med andre, er det praktisk, at man kan sætte sig i den andens sted - at man så at sige har en formodning om, hvad

der foregår i den andens hoved - at man har en "theory of mind" (TOM) på den andens vegne.

En 3-årig vil som regel ikke klare TOM-opgaver, en 4-årig vil være på vej, og en normalt udviklet 5-årig bør kunne klare dem. Eksempelvis:

- Jens har en bil og en pose. Jakob har en kasse. Jens lægger sin bil i posen, mens Jakob ser det. Jens går en tur. Mens han er væk, flytter Jakob bilen fra posen over i kassen. Jens kommer tilbage. Han vil lege med sin bil. Hvor vil han lede efter den?
- Jens har en kat. Katten gemmer sig under et tæppe. Lidt af halen stikker ud. Jens ved, at det er en kattehale, for han ved jo, at resten af katten er gemt. Nu kommer Jakob. Han har ikke set katten. Jens peger på kattehalen og spørger Jakob: »Hvad er det?« Hvad tror du, Jakob svarer? Hvis barnet svarer: »En kattehale« kan han ikke regne ud, at Jakob ikke ved det samme, som han selv ved.
- "Gør ligesom jeg" på side 222.



Theory of mind 2

Følgende er uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 om leg og læsning med C Westby fra University of New Mexico.

Når du vil arbejde med barnets theory of mind, er der flere komponenter at tage højde for. Eller rettere, det kan betale sig, at du husker på, at de enkelte delkomponenter i det, at kunne sætte sig ind i, hvad andre tænker, ved og synes, kan opstilles i et hierarki (som i trekantmodellen). Hvis de nederste elementer er nogle, som barnet endnu ikke mestrer, er det rigtigt svært med de elementer, der kommer ovenpå.

For at udvikle en adækvat theory of mind er der brug for både sprog for og situationer, hvori mennesker omkring barnet fortæller om, hvad de synes, tænker, mener, føler ... ofte bruger vi eget krudt på at lære barnet en masse ord, der handler om konkrete ting og handlinger - og knapt så meget om at høre, synes, tænke, planlægge, have ideer.

Theory of mind er nyttig, når barnet skal problemløse og forhandle i lad-som-om-lege, så første skridt er selvfølgelig at lære ham, hvordan han selv kan fortælle om sine lyster, tanker, ønsker og forestillinger. Sig fx til ham: »Fortæl de andre om din ide!« eller »Fortæl de andre, hvad du ku' tænke dig!«

Barnet har således brug for en vis færdighed i at kunne læse emotionelle 'cues' så som ansigtsudtryk, intonation, gestik og kropssprog. Barnet har også brug for at kunne sætte ord på egne og andres handlinger og følelser. Han har endvidere brug for en forståelse for, hvordan situationer kan forårsage følelser, og hvordan følelser kan forårsage situationer - ligesom han har brug for at kende til, hvilke følelser og handlinger, man (og han!) kan forvente i givne situationer.

En stor del af disse færdigheder forudsætter gode sprogfærdigheder, så en del børn med sproglige vanskeligheder har brug for meget eksplicit guidning fra de voksne side. Tal fx om, hvad det betyder når, der står i bogen (eller når nogen i legen siger):

- Jakob *vidste*, hvor hunden havde gemt sig
- De 3 små grise *troede*, at ulven var sød
- Han *følte* sig helt alene
- Jeg *glemte*, at det var dig, der var piraten
- Han *synes*, du holder for hårdt
- Han *tænkte* på sin far
- Mette *huskede*, at det var morfar, der havde givet hende dukken

Alle de verber, der betyder noget, der foregår inde i hovedet, kan være svære at forstå - og svære at forklare eller vise - fordi der jo ikke rigtigt foregår noget, mens man ved, husker, glemmer, synes, tror ...

Logopædisk værktøjskasse

- ## Trin-for-trin

  Er et glimrende pædagogisk materiale til arbejde med børn, der har pragmatiske, emotionelle og/eller sociale vanskeligheder, oversat og fordansket fra amerikansk af bl.a. Gregersen. Du kan se mere på {158}.

  Materialet arbejder med basal problemløsning, empati, intra- & interpersonelle kompetencer, impulskontrol, sociale færdselsregler, selvkontrol og med håndtering af frustration og konflikter.

- ## Venskaber

  At have nære venskaber og være inkluderet i børnegruppen er vigtige behov for børn uanset alder. Børn med pragmatiske vanskeligheder kan have endog meget svært ved at få dækket disse behov.

  De har fx ofte vanskeligheder med at komme i kontakt med de andre børn og/eller at komme ind i grupper af børn. Deres deltagelse i gruppeaktiviteter er begrænset og/eller destruktiv. Børnenes forsøg på kontakt blir ikke gengældt.

  Disse børn er ofte tydeligt marginaliserede fra resten af børnegruppen, hvilket gør, at de ikke lærer de sociale færdigheder, de skal lære af de andre børn, hvilket bare gør dem endnu mere marginaliserede ...

  Denne sociale isolation medvirker ofte, at børn med pragmatiske vanskeligheder er overafhængige af de af voksne.

  Børns opfattelser af, hvordan hinanden 'er', etableres tidligt/hurtigt, når de kommer sammen fx i en børnehavegruppe eller i en skoleklasse. Andre børn er hurtige til at spotte det barn, der har pragmatiske vanskeligheder. At barnet ændrer adfærd ændrer ikke nødvendigvis (eller med det samme) de andre børns opfattelse af ham - et dårligt rygte er morderligt svært at slippe af med!

  Hvis barnet 'plejer' at opføre sig negativt, er der mindre velvilje fra andre børn, når han faktisk ændrer sin opførsel og ikke længere har den samme negative adfærd: negative forventninger fra omgivelserne kan nemt gå hen og blive til selvopfyldende profetier.

{71}

Puste/suge

⊙ Sugeøvelser har kun relevans for de børn, der savler. Og pusteøvelser er kun relevante for de børn, der har vanskeligheder med kontrasten mellem orale og nasale fonemer.

⊙ Læs P Flipsens definition af oralmotorisk versus talemotorisk arbejde på side 196 og C Bowens beskrivelse af nytten af oralmotorisk træning i begyndelsen af afsnittet om ORALMOTORIK, inden du giver dig i kast med alt for mange puste-/sugeøvelser!

- ## Bold-raketten

  Af 2 køkkenruller laver I et bøjet rør. Læg en bordtennisbold i røret og pust den ud af raketten. I kan sætte plastikruder i rørene, så I gennem ruderne kan se, hvordan bolden bevæger sig - på den måde vil I opdage, hvordan barnet puster.

  Mange kan ikke få bolden ud af røret. Den triller frem og tilbage, idet barnet (i stedet for at give et langt, lille pust) giver et lille pust og straks derefter trækker vejret, hvorved bolden bare triller frem og tilbage. Atter andre giver et voldsomt pust, der heller ikke giver resultat.

  Lad evt. de andre børn fortælle, hvad de ser, fx: »Nu kommer bolden - du skal puste lidt mere - nu er den helt oppe i luften!«

- ## Bordtennis-æg

  Læg en bordtennisbold i et æggebæger. Pust bolden op derfra.

- ## /f/-pust

  En del børn kan ikke puste med /p:/; de laver i stedet et /f:/, sikkert fordi det lyder som et pust. Et /f:/ er bare ikke særligt velegnet til at puste med.

Logopædisk værktøjskasse

Lær barnet at lukke læberne helt tæt til, før han puster. Det vigtigste er, at tænderne ikke skal røre ved læberne. Banalt måske, men ganske effektivt!

- ## At fløjte
  ... både med munden og på en fløjte.
- ## At gøre sig hulkindet
- ## Hvor langt kan vi puste?
  Børnene ligger overfor hinanden i en afstand, så de kan puste (bordtennis)bolden, bilen, vatkuglen, fjeren osv. til hinanden i et pust. Børnene fornemmer selv, hvor langt de kan rykke fra hinanden.

  Det gælder om at komme så langt fra hinanden som muligt - men ikke længere end at man kan sende bolden til modparten i ét pust.
- ## Nytårs-'truthorn'
  Giver fint visuelt feedback, når de folder sig ud. (Udover selvfølgelig en herlig larm!)
- ## Papir-sugning
  Sug et stykke papir fast til læberne og hold det lidt - hvor stort et stykke papir kan du suge fast? hvor længe kan du få det til at sidde?
- ## Perlestøvsuger
  Det skal du bruge:
  - En lille tom plastikbeholder med et låg, der kan laves 2 huller i (fx en gammel, tom filmrullebeholder)
  - 2 bøjelige plastikslanger, der ikke er alt for tykke eller alt for lange
  - Små glasperler, pailletter, birkes, krymmel eller andet småt
  - Et lille stykke gaze
  - En elastik

  Lav 2 huller i låget, så plastikslangerne kan komme igennem. Hullerne skal endelig ikke være for store - kun så slangerne kan mases igennem. Stik så et lille stykke af hver slange ned i din plastikbeholder gennem låget. Sæt gazestykket fast med elastikken på den slange, som du skal putte i munden (ellers får du bare slugt perlerne, hvis du suger for kraftigt). Læg perlerne på bordet.

  Den ene slange tager du nu i munden, og den anden retter du mod perlerne. Sug! Hvis du ikke kan få perlerne op, er slangerne for lange - eller også må du øve lidt mere ...
- ## Prutter 1
  ... på armen eller på håndryggen. Hvis prutterne ikke rigtigt lyder af noget, så slik på læberne først - så skal I bare høre prutter!
- ## Prutter 2
  Pres læberne hårdt sammen, sug luft ind gennem næsen og ned i munden, så du får ballonkinder. Pust derefter luften ud mellem de hårdt sammenpressede læber og nyd den flotte pruttelyd, I får lavet:
  - Hvor lang tid kan I få én prut til at vare?
  - Kan I få prutterne til at være meget stille?
  - Eller meget larmende?
  - Sprutter der lidt mundvand med ud, så det ligner et springvand?
- ## Puh, hvor her stinker!
  Til børn med åbent snøvl (hvor lydene 'koger i næsen') er det en god ide at putte en vokal på pustet. Så i stedet for at puste med pustelyden /p/ siger I »pyh« eller »puh«. Endnu sjovere er det at sige »Pyh, hvor her stinker!« og »Puh, hvor er her varmt!«

  I følge talepædagog K Brøndsted fra den hedengangne Ganeafdeling på Københavns Amts Tale- og Høreinstitut er det vigtigere at lege puste- end sugelege med disse børn.
- ## Pust
  Pust med lyd kan måske aktivere innervationen til velum, mens pust uden lyd bare er træning af oralmotorik og fornemmelse af velumposition.
- ## Pust balloner op
  Hold evt. for næsen, eller hold læberne til, hvis det er for svært; eller tag en brugt ballon, der er nem at puste op.
- ## Pust en bil!
  I ligger på maven på gulvet og har en lille micro-machine-bil hver.

  Det gælder nu om at puste til bilen, så

Logopædisk værktøjskasse

den kører fx hen til døren. Når du har pustet til bilen, og den har flyttet sig, er du nødt til at mave dig hen til der, hvor den nu er, og puste nok en gang.

• Pust en klovn!

Lav en klovn i farvestrålende papstykker - klip ham ud og hæng ham op med snore imellem kropsdelene, så de kan bevæge sig uafhængigt af hinanden. Pust til klovnen og se, hvordan han danser ... kan du få ham til at dreje til venstre? Eller til højre?

• Pust med næse og mund

Tag omslaget fra en husholdningsæske (til tændstikker) og sæt den op til munden, så hullet er ud for munden. Læg nu en lille tot vat oven på tændstikæsken og pust vattet ned med næsen! Læg derpå vattet ind i hullet i æsken og pust det ned med munden.

Eller læg vat både i og ovenpå æsken. Pust nu med næsen eller med munden - uden at den anden vattot ryger med i købet!

• Puste med fjer

Det gælder om, at de ikke rammer gulvet. Fjer er også gode til pustefodbold - se lige nedenfor.

• Puste ærter

... gennem et rør - gør det udenfor og pas på omgivelserne! Måske kan I ramme træstubben lige derhenne? Eller én af dåserne, som vi har stillet op på bænken?

• Pustebane (Idas)

I taleklassen laver børnene en pustebane med forhindringer. På bordet lægger vi først 3 lange pinde parallelt med hinanden; pindene markerer langsiderne af pustebanen. Start og begyndelse af banen er ved de to bordender. Mellem pindene lægger børnene forhindringer i form af klodser.

Med sugerør skiftes de nu til at puste en bordtennisbold mellem forhindringerne. Ved den bordende, hvor målet er, har vi stillet 2 søjler af klodser - mellem klodserne er 'målet'. Til at vogte målet skal vælges en målvogter (gerne en voksen), der skal sørge for, at bolden ikke ryger på gulvet. Når børnene får pustet bolden mellem søjlerne, får de 1 point. Hvis bolden ryger ved siden af målet, får målvogteren 1 point.

• Pustebil (Evas)

Lav en bil af en duplobrik + 2 sæt hjul og sæt et sugerør fast som mast med tape. Tag et stykke skrivepapir på ca. 5x10 cm og lav 2 huller i. Sæt nu papirsejlet på masten, og pustebilen er færdig.

Pust pustebilen over et bord - enten med munden eller med sugerør - til hinanden, eller se, hvor langt I kan puste den. I kan også lave hver jeres pustebil og lave pustekonkurrencer med dem.

• Pustefisk

Lav papirsfisk i massevis. Læg dem på et bord eller på gulvet og få dem til at flytte sig. I kan puste i sugerør eller med munden. Og I kan evt. lave et mål, man skal ramme, eller en streg, man skal have fisken over på den anden side af.

• Pustefodbold

I skal bruge 2 sugerør. Læg en lille vattot på bordet imellem jer og 2 krus foran jer som mål. Hvem får nu først pustet vattotten ind i modstanderens mål?

Pusterøret må ikke røre vattet, hvis I gør det, får modstanderen et 'fripust' og må prøve at puste totten i mål, uden at den anden deltager prøver at forhindre det.

• Pustekonkurrence

I kan afholde pustekonkurrencer: Pust til papirskibe i en balje med vand eller til vindmøller, mælkebøtter, papirsstumper og papirstrimler. Pust til kugler, hvem kommer længst? hvem kan ramme målet?

Børnene sidder eller står, hvis det er sjovere, ved siden af hinanden oven på et bord. Giv dem hver en lille vatkugle eller små papirterninger, sammenkrøllede stykker silkepapir, bordtennisbolde, udklippede papirfisk, farvede fjer ...

Disse ting kan børnene nu lægge på håndfladen (som skal være helt, helt flad) og puste af, når det blir deres tur; eller du kan give dem en bog, som de kan lægge vatkuglen

ovenpå, hvis det er for svært at huske ikke at holde fast på den.

Husk at uddele præmier - og sørg for, at hvert barn får mindst én!

Pustelabyrint

Du kan lave en pustelabyrint af sugerør sat sammen og klistret fast til et stort stykke pap - du kan måske bruge en side fra en stor papkasse. Der må gerne være huller i pappet, så det blir lidt sværere. Skriv 'start' og 'slut' i hver ende af labyrinten og pust en bordtennisbold eller micro-machine-bil igennem den.

Du kan også bygge en labyrint med legoklodser på en stor legoplade.

Pustelege

Når du skal have et barn med slap mundmuskulatur til at puste, vil han ofte have svært ved det. Brug derfor pusteting og -lege, hvor han tydeligt kan se eller høre resultatet af sine anstrengelser.

Tag fx et sugerør og pust ned i en tallerken med mel - det kan ses! (Også selvom barnet savler, så der kommer klumper i melet ...) Hvis det er for svært, så drop sugerøret og bare puuust ned i melet.

Pustelotto

Gonge forhandler ét til ca. 200 kr.

I princippet kan du også bruge en tom æggebakke og en let bold (fx en bordtennisbold) pr. deltager. Bestem, inden du puster, i hvilket rum du vil puste bolden hen. Hvis du puster for hårdt, ryger bolden væk. Og puster du for lidt, blir den liggende på sin plads.

En lidt lettere udgave er "Turbino" (side 213).

Pustemaleri

Blæk på papir + sugerør. Pust til blækket og se, hvor flot et billede det kan blive til! (Husk at lægge noget avispapir under - blæk kan være svært at få af bordet!) En klat meget våd maling fra en farvelade kan også bruges. Og bruger I mange farver, blir det rigtigt, rigtigt fint.

Pustetusser

Også kaldet 'blopens'.

Til pustetusserne kan man købe færdige skabeloner, som man lægger ovenpå et stykke papir og puster henover; eller man kan lave sine egne.

Påklædningsdukker

Giv hvert barn et sugerør og en påklædningsdukke + tilhørende tøj. Klæd nu dukken på: Flyt tøjet med sugerøret!

Du kan også have en stor giraf uden pletter + en masse brune pletter, som skal flyttes hen på den. Eller en rødspætte med løse pletter. Eller et skelet med våben og rustning.

Springvand

Sug munden fuld af vand, pres læberne hårdt sammen og pust vandet ud:

- Hvor lang tid kan du være om at få alt vandet ud?
- Hvor præcist kan du ramme fx et glas med din vandstråle?
- Hvor langt kan du sprøjte? Kan du fx ramme noget, der står 2 meter væk?
- Kan I ramme hinandens vandstråler?

At suge fisk

Klip fisk ud af almindeligt farvet papir. Fisk dem op med et sugerør (dvs. få dem til at sidde fast forneden på sugerøret vha. det undertryk, der kommer, når du suger i sugerøret) og flyt dem fx over på bordet eller hen i reolen - uden at holde på dem med hænderne!

For nogle børn er denne leg meget svær de første par gange (det kan være svært at holde luftstrømmen indad - dvs. vejret! - ret længe ad gangen). Det kan være en god hjælp at tilbyde barnet at holde hånden måske 5-10 cm under fisken, så du kan gribe den, når barnet ikke kan holde vejret længere, og fisken ikke mere 'sidder fast' på sugerøret.

Efterhånden lærer barnet at holde vejret i længere og længere tid og derved at kunne transportere fisken tilsvarende langt væk. Vær forberedt på, at en del børn vil synes,

Logopædisk værktøjskasse

denne leg er åndssvag de første gange, I leger den. Giv ikke op af den grund. Leg den i kort tid - ofte - så kommer lysten gradvist med børnenes forbedrede evner til at få fiskene til at sidde fast!

Legen optræner styring af luftstrøm og koordinering af talemuskulaturen i al almindelighed - og så er den skæg!

Sugerørslege

... jo større (dvs. længere og/eller tykkere) de er, desto sværere er det at puste og suge med dem.

Pust med sugerør ned i et glas vand. Og prøv så bagefter det samme i et glas med skummetmælk! Snak om, hvorfor der er forskel.

I sproggruppen har vi nogle meget lange sugerør, så børnene kan stå op og puste ned i hvert sit glas, der står på gulvet - dét er sjovt (og kræver en del kraftanstrengelser)!

Sugeøvelser

... er relevante for de børn, der savler. De skal dog være klar over, hvad det vil sige at suge, før de kan suge andet end vædske op.

- Sug vand op af et glas. Des mindre vand jo sværere øvelse. Sugerørets tykkelse og længde varierer også øvelsen. Lange sugerør er sværere at både puste og suge med end korte. Tykke sugerør er sværere end tynde.
- Læg en række popcorn på bordet. I skal nu suge dem op i munden, uden at læberne og tungen hjælper til.
- Sug fyldet ud af flødeboller - når I har fået lidt af fyldet op i sugerøret, vender I det om og suger fyldet ind i munden.
- Læg et stykke silkepapir på bordet. Bed barnet om at anbringe sin mund tæt hen over silkepapiret og suge det op med munden.
- Sug silkepapiret op med sugerør.
- Sug silkepapiret op med næsen gennem sugerøret.
- Sug små fisk op med munden og dernæst med sugerør. Se lige ovenfor i dette afsnit!
- Tegn en rødspætte med masser af pletter på - i hver plet skal der ligge en smartie, en farvebrik, eller ... eller en lille plettet hund, der skal have smarties på sine pletter.
- Endnu sværere blir det, hvis I klipper små figurer ud i tyndt karton og suger dem op med først munden og så med sugerør!
- Børnene suger sodavand og blæser bobler i sodavand rytmisk, evt. til musik. De hurtige skift skal indøves af hensyn til talefunktionen.

Sæbebobler

Hvis ikke du har andet, kan du bruge piberensere til at lave 'en pind med hul' til at puste sæbebobler med. Udfoldede clips kan også bruges.

2 opskrifter på hjemmelavet sæbeboblevand:

- 6 kopper varmt vand
- 2 kopper opvaskemiddel uden parfume
- ¾ kop ahornsirup

Alt blandes og røres grundigt sammen. Står i 4-6 timer.

- 180 ml flydende opvaskemiddel eller shampoo
- 1,8 liter vand
- 240 ml glycerin (til at forstærke boblerne).

Turbino

Et rigtigt sødt pustespil, der forhandles af Gonge. Det består af en propel med 2 vinger, der snurrer rundt på en rund 'base' med havdyr (på bagsiden er der bondegårdsdyr) + 20 små gummiringe i hhv. grå og orange. Man puster til de 2 vinger, der snurrer rundt og peger på et dyr, når de står stille.

Turbino er væsentligt lettere at spille end "Pustelotto" (se ovenfor) og kan spilles på flere måder:

- Inden I begynder spillet, sættes alle 20 gummiringe på dyrene. Pust til propellen og tag en gummiring fra det dyr, hvor den ene propelvinge sluttede - bestem inden, om det skal være den orange eller den grå, der gælder!
- Hvis I er 2 deltagere, samler den ene på orange og den anden på de grå ringe.
- Eller I kan spille det omvendt: At når vingen peger på et dyr, må man sætte en gummiring på basen - har den anden deltager

allerede sat en ring dér, må man tage den op. Den, der først kommer af med alle sine ringe, har vundet.
- Bestem, inden du puster, hvilket dyr, du vil 'fange'. Du har i alt 3 pust til at ramme det.

Turbino kan kombineres med alskens fonologisk træning: Du kan bruge basen som skabelon, erstatte dyrene med andre billeder og på den måde lave nogle nye, alt efter hvilke(n) lyd(e), du vil træne.

• Vatkugle-raket

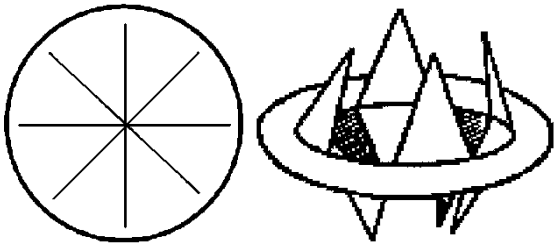
En køkkenrulle og en vatkugle er forbundet med en sytråd. Vatkuglen er kun bundet fast i rørets ene ende. Røret lægges ned på bordet foran barnet, der lægger munden til åbningen og puster vatkuglen igennem røret og ud på den anden side.

• Vejrstation (Lones)

I en kop lægger du en stor håndfuld flade 'indpakningschips' (de der smådimser, man putter i en kasse, hvis man fx skal sende noget, der nemt kan gå i stykker, med posten).

Bed nu barnet om at puste forsigtigt ned i koppen og lave en lille regnvejrslyd. Dernæst kan du bede barnet om at lave en snevejrslyd - hvordan mon sne lyder? Og hvordan skal man så puste ned i koppen?

Leg lidt med, hvor forskelligt chipsene kan lyde, og slut legen med et ordentligt stormvejr, hvor I puster af alle kræfter, så skal I bare se flyvende chips!!



• Vindhjul

Lav et vindhjul af et stykke karton, der ikke er for tykt. Tegn nu en cirkel vha. en tallerken. Del cirklen i 8 lige store dele.

Tegn stregerne ud til 1 cm's afstand fra kanten og klip eller skær oven i stregerne. De 8 spidser, der kommer frem, skal bøjes ud til siden - skiftevis til højre og til venstre (eller op og ned, alt efter hvordan du holder på hjulet). Nu er vindhjulet færdigt.

Stil det på højkant og pust til det!

• Æg i reden

På gulvet tegner I en stor kridtcirkel (= reden).

Rundt om reden lægger I en masse fjer (= æggene). Børnene lægger sig på gulvet og skal nu puste alle æggene op i reden. De er nødt til at samarbejde, for hvis én puster for hårdt, flyver nogle af - eller måske alle - æggene ud af reden, og så må æggepusteriet starte forfra.

Rim & remser

⊙ For at kunne rime kræves det, at barnets opmærksomhed rettes mod enkeltlyde som en del af en mere omfattende helhed. Hvis et barn skal finde et ord, der rimer på 'mus', må han være i stand til at udskille den første konsonant, der kommer foran vokalen 'm + us'.

Desuden kræves der, at barnet kan huske resten af ordet (-us) for at kunne associere det med et rimord fx 'h + us'. Og endnu mere avanceret er det at kunne holde ordet i arbejdshukommelsen og kunne indse, at det rimer på 'm + us'!

Leg med rim og remser skærper således barnets opmærksomhed på sprogets form og kan hjælpe ham til at kunne foretage det vigtige skift mellem indhold og form, der anses for nødvendigt med henblik på at bryde den alfabetiske kode.

⊙ Vær opmærksom på, at ikke alle børn forstår ideen med (eller forklaringen om), at ord, der rimer, lyder næsten som det samme - for-

Logopædisk værktøjskasse

søg i stedet med en forklaring om, at munden gør næsten det samme, når ord rimer: »Når man siger mand og and, kan du så mærke, at din mund og dine læber laver næsten de samme bevægelser? Man kan sige, at ordene på en måde næsten smager ens ...«

- *Bikuben*

»Hér ser I kuben, biernes hjem.
Men hvor har bierne gemt sig hen?
Vent kun lidt, så kommer de frem!
1 - 2 - 3 - 4 - 5!«[56]

Bøger med vers

Der findes i massevis af samlinger med sjove børnerim, -vers og -remser. Selv kan jeg bedst lide dem, hvor der kun er ét kort rim/vers (én kort remse) på hver side + en illustration til.

Så er det nemlig for det første let for barnet at lære rimene/versene/remserne udenad, og for det andet er det nemt at huske (ved hjælp af billedet), hvilket rim/vers (hvilken remse) vi er kommet til. Og hvis du sidder med en gruppe af børn, er det sjovest for dem at skiftes til at vælge, hvilket ét/ én vi skal sige nu: De kan jo bare kigge på billederne!

Jeg kan anbefale følgende:

- *Abel Spendabel og andre børnerim*; J Sigsgaard (Gyldendal)
- *Halfdans ABC*; af H Rasmussen (Carlsen)
- *Okker gokker gummiklokker*; ved J Sigsgaard (Gyldendal)

Jeg er gladest for de korte rim/vers/remser, for dem kan man sige mange gange lige efter hinanden og på den måde få øvet sig en masse. Man kan sige dem langsomt, hurtigt, med musestemme eller med troldestemme, ledsaget af klapperemser (se på side 229).

Andre bøger på vers:

- Beskow: *Puttes eventyr i Blåbærskoven*; Gyldendal.
- Carstensen: *Nu lukker jeg mit øje*; Apostrof.
- Deleuran: *Klokken tolv er jeg en trold*; Apostrof.
- Eastmann: *Hurra det sner*; Carlsen.
- Gellert: *Tæl til 10*; Carlsen.
- Jansson: *Den farlige rejse*; Carlsen.
- Karrebæk: *Lillen & Millen*, *Lillen og Familien*, *Lillen & Billen*, *En lille der ville*; Gyldendal.
- Lindgren: *En mor og hendes vilde unge*; Gyldendal.
- Mathiesen: *Aben Osvald*; Gyldendal.
- Møllehave; *Den lille pukkelryggede hest*; Lademann.
- Pierce: *Den dag blæsten kom*; Fremads 'Læs selv bøger'.
- Møller: *Olga og kedsomheden*; Gyldendal.
- Rasmussen: *Lange Peter Madsen*; Schønberg.
- Strid: *Mustafas kiosk*; Politisk Revy.[57]

Læs bøgerne igen og igen, til I kan dem udenad. Bed børnene om at sige rimordene, når I kommer til dem. Eller lad være med at afslutte sætningerne, så skal børnene nok sige det, der mangler. Prøv også at sige et forkert rimord og se, om børnene retter dig.

Bøger 'på formler'

Ligesom bøger på vers er det nemt at lære bøger, der er skrevet som 'formler', der gentages, nemme at lære udenad.

Der er især 3 bøger, som jeg kan anbefale dig:

For det første er der den pragtfulde historie om *Muldvarpen, der ville vide, hvem der havde lavet lort på dens hoved* (af Holzwarth & Erlbruch, Høst & Søn). 'Formlen' består hér af, at muldvarpen spørger en række dyr: »Er det dig, der har lavet på mit hoved?« hvortil dyrene alle svarer: »Mig? Hvor-

[56] Knyt hånden og bank forsigtigt med den, mens I siger remsen. På »1 - 2 - 3 - 4 - 5!« kommer fingrene frem én for én, mens I tæller. Kild hinanden med 'bierne', når alle er kommet ud af deres bikuber.

Tallene kan I også sige på engelsk, finsk (yksi, kaksi, kolme, neljä, viisi), fransk, italiensk (uno, due, tre, quatro, cinque), japansk (itchi, ni, san, shi, go), norsk, russisk (ɑdjin, dvɑ, dri, tjederije, pjɑt), spansk (uno, dos, tres, cuatro, cinco), svensk, tyrkisk (bir, iki, üç, dört, beş), tysk eller et hjemmelavet røversprog ...

Og hvis du arbejder med et barn, der taler kurdisk, farsi, punjabi, japansk, arabisk, serbokroatisk, somali, kinesisk, urdu, swahili ..., skal du gribe chancen og få lært dig talordene på disse sprog også!

[57] Denne bog er fyldt med herlige 'ulækre', seje, skøre historier om pirater, gespenster, monstre og uhyrer, der især tiltaler drenge!

Logopædisk værktøjskasse

dan kunne du dog tro det? Jeg gør sådan ...« Og så følger der ellers en meget sanselig beskrivelse af det pågældende dyrs lort.

Sjovt at måtte snakke om lort - og sjovt, at muldvarpen skider tilbage til sidst!

Dernæst er der *Her er det lille hus* (Lindgren & Eriksson, Gyldendal). Husets 7 beboere kommer ud én for én og hilser på læseren: »Først kommer manden ud. HEH HEJ, siger manden.« »Så kommer konen ud. GO'DAW, siger konen. Så kommer ...« Dernæst får de 5 dyr hver noget at spise: »Grisen får en bolle. ØF, siger grisen« (det samme siger grisen, når den hilser). »Hunden får et ben. VOV, siger hunden«. »Katten ...« Til sidst går alle beboerne ind i huset igen, og manden og konen hilser.

Her er masser at tale om: Dyrelyde og dyremad. Jeg plejer at lave dyrelydene voldsomt overdrevne, for så er det ekstra sjovt.

Lindgren & Eriksson har også skrevet de fantastiske bøger om drengen Jeppe og alle hans genvordigheder. Én af mine absolutte favoritter er *Jeppes dukkevogn* (Gyldendal). Jeppe kører med sin vogn, der får flere og flere 'passagerer' for hver side: »Jeppes bamse kører i vognen.« »Jeppes hund kører i vognen« og så videre og så videre til sidste 'passager', der er en kage. Dernæst falder tingene ud af vognen i samme rækkefølge, som de kom ned i den: »Bamsen falder. Hunden henter bamsen.« »Bilen falder. Hunden henter bilen.« Og så videre og så videre, til vi når til: »Kagen falder. Hunden henter kagen.« »Kagen er væk.« »Hvor er kagen?«

Åh, hvor sjovt at tale om den frække hund, der spiser Jeppes kage!

Når I har læst bøgerne så mange gange, at barnet kender teksten, holder du en lille pause midt i 'formlen', der hvor det anderledes, det sjove kommer. Når han sikkert kan fortælle dig, hvad du har glemt at sige, går du videre til næste udfordring. Næste gang du læser, laver du om på teksten - ikke meget, men bare tydeligt nok til, at hvis barnet kan huske teksten, vil han rette dig.

Så kan I sammen grine af, hvor skør historien blir, når man siger den forkert!

• Dyrerim

- En abe ville gabe.
- En edderkop når tagets top.
- En fisk på en disk.
- En gorilla fik en villa.
- En haj vil gerne spise dig!
- En hest med gylden vest.
- En hval kan blive gal.
- En kanin var så fin.
- En kaskelot er god kompot.
- En måge talte i tåge.
- En panda vil kysse Amanda.
- En panter ku' li' tanter.
- En pingvin var så fin.
- En sjakal bar en hval.
- En tiger si'r tak for smiger.
- En ørn tog sig en tørn.

• *Ej sikke lej, sikke london ton ...*

»Ej sikke lej, sikke london ton.
Killi milli maksi, kuksi kaksi, esrom pyt!«

At gentage en remse

Hvis du vil sige den samme remse mange gange lige efter hinanden, er det et godt trick at lade børnene skiftes til at vælge et eller andet. Fx om remsen skal siges langsomt, hurtigt, højt, dybt, kraftigt, stille.

Eller hvilken farve 'den lille hvide dukke fra Paris' (se side 47 under afsnittet om FARVER) eller 'den lille grønne frø' nu skal have.

• Gæt et rim 1

Som indledning til rimøvelser kan du bruge følgende rim om dyr og bede børnene om at gætte rimordene:

- Katten jager om ... natten.
- En flue i vores ... stue.
- Et får kan få ... sår.
- En svane kan køre i en ... kane.
- En hjort kan spille ... kort.
- En hest kan gå med ... vest.
- Krokodiller ka' li' ... gilder.
- En ørn kan se en ... bjørn.
- Grise kan ... spise.
- En giraf kan blive ... paf.
- En due kan få ...snue.

Eller du kan lave rimene omvendt:

Logopædisk værktøjskasse

Hvem jager om natten? ... katten!

• Gæt et rim 2

Find en bog med sætninger, der rimer. Kig først selv bogen igennem og sæt Post-it-noter over alle de slutord i sætningerne, der rimer med frasen eller sætningen forinden: "Hunden og katten er ude og lege. Med ét starter katten på noget at pege." Post-it-noten skal så sættes, så den dækker ordet 'pege'.

Læs bogen med børnene. Når I kommer til et tildækket ord, er det børnenes opgave at gætte, hvilket ord, der er dækket til. Skriv alle deres forslag på noten og læs sætningen igen, som den ville være med børnenes gættede ord. De ord, der ikke passer, streges over. Find i fællesskab ud af, hvilket ord, der passer bedst.

Når I er blevet enige om, hvilket ord, der er blevet dækket til - når der kun står ord tilbage på noten, som faktisk rimer på slutordet i frasen forinden - tager I Post-it-noten af og sammenligner: Er de 2 ord ens? Gættede I rigtigt?

{29}

• Hopperemse

»Hop, hop, hop, hop.
Jeg kan hoppe ned og op!
Op, ned, op, ned,
jeg kan blive ved og ved!«

• Hvad rimer det på?

Med billeder med medlemmer fra 2 "Ordfamilier" (se nedenfor) kan du lave en aktivitet, hvor du kan både tjekke og træne barnets auditive skelneevne. Tag fx billeder med ord fra 'andfamilien' (spand, mand, tand, land, sand ...) og ord fra 'at-familien' (kat, hat, vat, nat, ladt ...).

Tegn 2 huse og bed barnet om at hjælpe dig med at flytte familiemedlemmerne ind i de rigtige huse.

• Legeremser

Mange børn har det med at lave små remser som akkompagnement til deres leg. Der er jo stil over det, når man kommer farende, mens man siger:

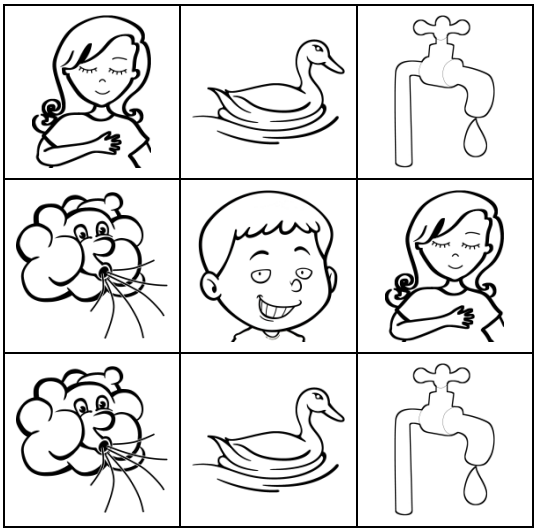
- »Jeg banker, jeg banker med alle de små lanker«
- »Jeg cykler, jeg cykler med alle de små bykler«
- »Jeg hopper, jeg hopper med alle de små lopper«
- »Jeg kører, jeg kører med alle de små bøger«
- »Jeg maler, jeg maler med alle de små hvaler«
- »Jeg suser, jeg suser med alle de små muser«

• Monsterrim

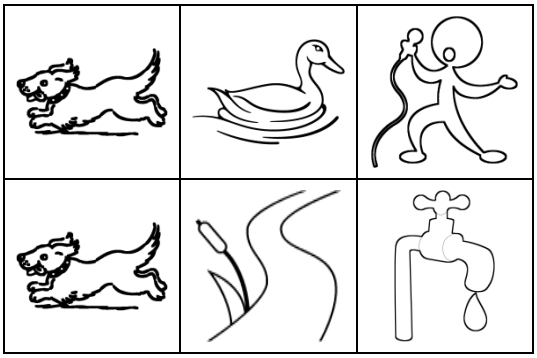
Til denne leg skal du bruge alskens tegninger af monstre, som du giver vrøvlenavne. Hvis I fx arbejder med CVC-ord, skal monstrene have CVC-navne, der så kan rime med rimordene. Så I arbejder altså med vrøvlerim, hvilket er knapt så svært som at rime med rigtige ord. Du skal også have en 'postkasse' med et billede af det rim-ord, som du vil arbejde med.

Du kan så lægge billedet af rimordet på postkassen - fx 'kat' - og dernæst bede barnet om at trække et monsterkort. Hvis barnet kan læse, læser han monstrets navn, og ellers læser du det højt. Barnets opgave er at afgøre, om monstret rimer med rimordet. Hvis det gør, skal det i postkassen - hvis det ikke rimer, skal det lægges væk.

I stedet for at skrive monstrets navn med bogstaver kan du skrive det med symbolerne fra *Lydalfabetet*. Monstrene, der rimer/ikkerimer på kat kunne så hedde:



Logopædisk værktøjskasse



Gør en dyd ud af at lære børnene at genkende ordets coda - for det er jo dén del af ordet, der rimer eller ikke rimer.

- *Myggestik*

»Myggestik, myggestik,
du er ét, som Mette fik.
Myggestik, myggestæk,
nu er kløen gået væk!«

- Navnerim

Lav navnerim: Peter-meter, Line-pine, Lone-bone, Frederik-bederik, Jon-sbon-brandstation.

- *Nede i hr. Hansens port*

»Nede i hr. Hansens port[58]
lå en gaaaanske lille lort,
den havde selveste hr. Jensen gjort.
Så kom fru Lange, hun blev bange,
hun troede, det var en klapperslange.
Så kom fru Mal, hun blev gal,
hun sparkede den op til femte sal.
Dér sad fru Gad, hun blev glad,
hun spiste den til aftensmad.
AAAAAAADDDDDRRRRR!«

- *Okker gokker gummiklokker*

»Okker gokker gummiklokker,
erle perle pif paf puf!« [59]

- Ordfamilier

Lær børnene, at der er nogle ord, der hører sammen i 'familier' - fx mat-kat-hat-vat-pjat-plat-nat (hører til 'at-familien') og vildsild-mild-kild (hører til 'ild-familien'). Nogle familier er meget store fx 'å-familien': blå - då - få - gå - hå - kå - lå - må - nå - på - rå - små - spå - strå - så - tå, mens andre er meget fåtallige som kørt - hørt ('ørt-familien').

Det smarte med ordfamilierne er, at så snart man har regnet ud, hvilken familie man har fat i, er ordene også nemme at læse - for de har nemlig alle det samme 'efternavn' (alias samme peak + coda - se beskrivelsen af stavelser på side 22), så man kun behøver at koncentrere sig om 'fornavnet' (alias ordets onset) eller forbogstavet/-lyden.

Når du kender en given families efternavn og familiemedlemmernes fornavne, kan du lave rimbøger med ordfamilierne - se lige nedenfor!

- *»Det regner,« sa'e Per Degner*

Er en remse, der er yderst velegnet til at blive sagt i kor. Du kan bl.a. finde den i Sigsgaard og Ungermanns *Abel Spendabel og andre børnerim* fra Gyldendal.

Del rollerne (Per Degner, Jul, Nellike, Grå, Jen, Rone, Lær, Gøg, Lange, Lire, Mer og Per Kok) ud imellem jer, og sæt/stil jer i samme rækkefølge, som navnene optræder i remsen.

Per Degner begynder med at sige sin 'replik': »Det regner,« og resten svarer med at sige: »sa'e Per Degner«. Så siger Per Jul sin 'replik': »Kryb i skjul,« og resten svarer: »sa'e Per Jul«. Og så fremdeles ...

[58] På 1. linje tegner I en stor bue med hænderne højt over hovedet og langt ud til siderne. På næste viser I med fingrene tæt sammen, hvor lille lorten er. På ordet 'lort' peger I fra numsen og væk. På 3. linje holder I jer for næsen.

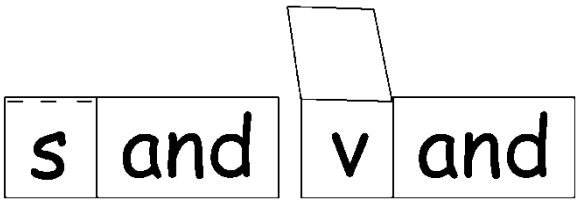
På 4. linje gør I jer først lange ved at tage armene over hovedet og hænder sammen; så tager I hænderne op til munden og ser bange ud. Og på 5. linje leger I slange ved at lave et v-tegn med pege- og langefinger foran munden.

På 7. linje laver I malebevægelse efterfulgt af et vredt ansigt. Ved 'sparker' laver I et spark. Ved ordet 'glad' laver I en glad grimasse, og så lader I som om I spiser med ske. På det allersidste ord knækker I sammen, mens I med alle tegn på væmmelse sir »adr«.

I kan sige remsen et par gange i almindeligt tempo, så én gang lynhurtigt og til sidst laaaaangsomt.

[59] ... kan slutte med følgende ord: »væk med den beskidte luf, nøglen i den gale skuf'«.

Logopædisk værktøjskasse



• Rimbøger

Find ordfamilier (se ovenfor) med børnene og tæl, hvor mange medlemmer, der er i hver familie. Når I ved, hvor mange medlemmer der er i en given ordfamilie, kan I lave rimbøger på følgende måde:

Skriv familiens 'efternavn' på et aflangt stykke karton. Skriv så alle 'fornavnene' på små stykker papir og clips dem på kartonstykket foran efternavnet. Nu er det nemt at læse alle ordene i familien, for man skal kun tænke på den lyd, som 'fornavnet' symboliserer.

Se også "Hvad rimer det på?" på side 217.

• Rim med dyr

Lav en rimeleg med dyr, der gemmer sig. Gemmestedet rimer på dyrets navn:

- En bjørn gemte sig bag ved en ... tjørn.
- En due blev væk i en ... stue.
- En kat gemte sig i en ... hat.
- En mus gemte sig i et ... hus.
- En tiger gemte sig bag ved 2 ... piger.
- Mågen gemte sig bag ved ... lågen.

Du kan begynde med at sige rimet som spørgsmål, fx »Hvem kan få snue?«, »Det kan en due/ flue« eller »Hvem gemmer sig bag ved en tjørn?«, »Det gør en bjørn!«

• Rimeopgaver

Lav opgaver med billeder, der 2 og 2 rimer på hinanden, og bed barnet om at sætte streger mellem rimordene.

• Rimgåder

- Nævn en blomst, som rimer på mose ...
- Nævn en farve, som rimer på stå ...
- Nævn et arbejde, som rimer på stuer ...
- Nævn et insekt, som rimer på ski ...
- Nævn noget koldt, som rimer på pris ...
- Nævn noget mad, som rimer på kost ...
- Nævn noget varmt, som rimer på spild ...

• rimogremser.dk

På dette link kan du finde alskens gamle rim og remser - nogle for børn og andre for ikke-børn. Der er forslag til sanglege, og hvis man ikke kender melodierne, er der også et link med klaverudgaver af sangene.

Bestemt et besøg værd!

• Rimord

Snak med barnet om, at nogle ord lyder næsten ens, og at dette kaldes for, at ordene rimer. Giv ham nogle oplagte eksempler som mus/hus, and/mand.

Bed barnet om, at give et tegn (fx tommelfinger op eller at nikke), når han hører noget, der rimer - og om at give et andet tegn (tommelfinger ned eller hovedrysten), når han hører noget, der ikke-rimer. Eller brug skemaet fra "Rigtigt eller forkert? 2" (side 36).

Lav en masse ordpar: Nogle, der rimer, og andre, der ikke gør det ...

- kam/hund
- kat/sat
- konge/tunfisk
- mand/tand
- set/bedt
- tænk/stænk
- kat/nat
- klokke/tikke
- lampe/stampe
- mund/sund
- stopper/kopper
- vente/hente

• Rimsnegl

Tegn en stor snegl med kridt på gulvet/jorden - se et eksempel på side 157.

Inddel sneglegangen i fx 10 rum og find 20 billeder, der rimer 2 og 2. Læg nu ét rimord i hvert af rummene i sneglegangen. Giv et barn et rimordsbillede og bed ham om at hinke ind i sneglen, indtil han kommer til det billede, det rimer med.

• Rytme og rim & remser

"*Okker-gokker*", "*Nede i fru Hansens kælder*", "*Av godav, må jeg låne din sav?*" etc. siges med tydelig markering af rytmen. Eventuelt kan barnet hoppe i en trampolin (eller klappe i hænderne eller på låret) i takt med remsen.

Til de mindste børn er det en god ide at sige ordene langsomt og tydeligt, så oralmotorikken kan nå at følge med. Og det er altid

godt, hvis remsen kan blive visualiseret vha. billeder, tegninger, tegn eller fagter.

Vælg hellere en kort remse end en lang, så er der ikke så meget at huske, og så er barnet sikker på succes. Du kan altid tage en lang remse bagefter!

- ## *De små leger*

En sand guldgrube mht. remser og boldspil kan du finde i L Stephensens *De små leger* {162}.

- ## *Sneglen i gruset*

»Ej, hvor langsomt. Ej, hvor langsomt
kryber sneglen frem i grus.
Men når den blir bange ...,
ka' den hurtigt nå sit hus!«

Knyt hånden og strit med pege- og langfinger = en snegl. Lad sneglen krybe laaangsomt fremad, indtil I når til ordet 'bange' (som I siger meget højt).

Hold en kunstpause og sig så sidste linje lynhurtigt, mens hånden ligeså hurtigt ryger om bag ryggen.

- ## Sætninger, der rimer

Sig sætninger, hvor 2 ord rimer på hinanden. Bed børnene om at lytte opmærksomt og fortælle, hvilke ord, der rimede. Eksempler:

- Jeg fangede en laks med min saks.
- Der er mus i vores hus.
- Skaden sad på gaden.
- Hvem kan tælle til 5?
- En ko gik med sko.
- Min tante har en vante.

Efter en del øvelse kan du udelade det sidste rimord, som børnene så skal indsætte (læg tryk på det ord, som de skal rime på):

- I det gamle gulv er et lille ... hul.
- I et kæmpe hus bor en lille ... mus.
- Indianerens pil ramte vores ... bil.
- Jeg har en spand fuld af ... vand.
- Lille Per sang, så bukserne ... sprang.
- Lise går i skole med sin nye ... kjole.
- Ole er en gris, når han spiser ... is.
- En pige på en ... stige.
- Stormen den suser, så bølgerne ... bruser.

- ## Tælleremser

Tælleremser ("*Oen doen deen*", "*Okker gokker gummiklokker*" eller "*Ælle bælle mig fortælle*") er gode, når man skal finde ud af, hvem der skal 'være den', og gerne vil forhindre, at det altid er de(n) stærkeste/hurtigste, der vinder. Se også "*7 bette småfisk svømmed' herut*" ovenfor.

I bogen *Læg krop til sproget* {12} er der en masse andre gode tælleremser.

- ## Øjerim og ørerim

Når du skal finde ord, der rimer, er det meget vigtigt, at du husker, at ikke alle ord, der rimer med øjet, rimer med øret!

Fx ser ordet 'hund' ud, som om det rimer på 'mund'; 'pen' ser ud til at rime på 'ten'; 'prøver' ser ud til at rime på 'løver'; og 'grene' ser ud, som om det rimer på 'alene' - det kalder man øjerim. Og 'synger' kunne også godt se ud, som det rimer på 'gynger'; men der er stød på det første og ikke på det sidste! (I hvert fald på min nordsjællandske dialekt ...)

Ørerim er rim, der rimer, når man hører dem - uanset om de ser ud til at rime, når man skriver dem. 'Vest' rimer således på 'blæst', 'tromme' rimer på 'kumme', og 'bold' rimer på 'koldt' ...

Rum/retning

⊙ Mange af de aktiviteter, der er nævnt i GROVMOTORIK (fra side 150 og frem), kan også bruges til at træne fornemmelsen for rum/retning. Og en del af dem, der er med i LYDSKELNEN (med start side 175), er også anvendelige i dette afsnit!

For slet ikke at tale om, at der er en god del visuel træning involveret, så såre man ar-

Logopædisk værktøjskasse

bejder med rum-/retningsfornemmelsen.

⊙ Det kan være svært at forholde sig til præpositionerne, hvis man ikke ved, hvad ordene betyder - og hvor foran, bagved, ved siden af, under, over osv. er i forhold til ens egen krop.

En god introduktion kan være at sætte børnene ved siden af hinanden, og så snakke om, hvem der sidder ved siden af hvem. Vis hvert enkelt barn, hvor 'ved siden' er på hans krop. Jeg plejer at sige, at 'foran' er på ens mave, så man kan se det, og at 'bagved' er omme på ryggen, hvor man ikke kan se det.

Næste trin kan foregå vha. fx en stol og en bamse. Læg bamsen foran, bagved, under, oppe på eller ved siden af stolen, mens du fortæller, hvad du gør. Lad derpå børnene skiftes til at bestemme, hvor du skal lægge bamsen. Udfør af og til instruksen forkert med vilje, så kan du nemt tjekke, om begreberne sidder fast.

Når børnene kan se, om det, du gør, er rigtigt eller forkert, kan de give hinanden instrukser. Og du kan gøre legen lidt sværere ved at stille en kasse ved siden af stolen og indføre begreberne 'mellem' og 'i'.

Endnu et trin i legen er, at børnene selv skal anbringe sig over/under/til højre for osv. en stol eller et tæppe, eller hvad I nu finder på. De kan måske endda skiftes til at instruere hinanden og tjekke, at alle udfører instruksen rigtigt.

• Bilvask

Barnet er en lille bil - kører måske på et rullebrædt. Den voksne vasker, pudser, polerer sin bil. Bagefter kører barnet en tur. Den voksne bygger broer (med kroppen eller store ting), som bilen kan køre under.

• Boldbaner i sand

I kan lave et kæmpe bjerg af sand i sandkassen - hvis sandet er meget tørt og dermed løst, kan det hjælpe at hælde vand på, så det hænger lidt bedre sammen. Når I synes, bjerget er højt og tykt, bredt nok, klapper I det fast med hænder og spader.

Med hænderne, fingrene og/eller nogle små bolde laver I nu baner nedad bjerget - ikke for stejle og heller ikke for flade - hvor bolde kan rulle eller biler køre nedad. I kan lave broer og tunneller, så banerne blir ekstra flotte; det kræver en del omtanke, samarbejde og planlægning at grave huller ud fra begge sider, så man ender med en tunnel ...

• Bombay Bazar

Er et rigtigt sjovt spil fra Tactic. Spillet handler om at lave så lange elefantsnabler som muligt; det er i virkeligheden et labyrintspil, som man bygger op, mens man spiller.

Kan varmt anbefales - også til halvstore skoledrenge!

• Find 5 fejl

I mange førskolematerialer og opgavehæfter til begyndere findes opgaver af typen med at finde fejl fra én tegning i forhold til en anden. Nogle tegninger mangler der noget på, og på andre er der detaljer, som er lavet om.

Du kan også selv lave sådanne 'find-5-fejl-billeder'. Hvis du har et meget detaljeret billede, kan du kopiere det i fx 5-6 kopier og så med rettelak fjerne nogle ting på hver kopi (der så selvklart igen skal kopieres, så det ikke blir alt for let at gennemskue, hvad der mangler!).

Eller scan billedet ind og fjern 5 detaljer i et billedbehandlingsprogram.

• 4-på-stribe

Til dette spil skal I bruge ternet papir, og I kan kun være 2 deltagere. Først skal I bestemme, hvem der skal spille med kryds, og hvem der skal spille med bolle. Derefter skiftes I til at sætte jeres mærke på spillepladen.

Spillet går ud på at få anbragt 4 af sine mærker på stribe - lodret, vandret eller diagonalt. Samtidig gælder det om at være opmærksom på modstanderens mærker og om muligt stoppe ham ved at anbringe sit mærke, inden han får 4 på stribe.

Den, som først har 4 på stribe, har vundet.

• Den fortryllede labyrint

Er et sjovt og til tider temmeligt svært spil fra Ravensburger, hvor man skal nå frem til

alskens hemmelighedsfulde ting og væsener (en edderkop i sit spind, en pose med guldmønter, en ridderhjelm, et skattekort, en drage, et nøglebundt, et kranium ...) ved at finde rundt i en labyrint, hvis veje forandrer sig hele tiden.

Så hér får man virkelig brug for sin rum-/retningssans omend kun i 2 dimensioner! På {72} kan du spille spillet online ...

• Fortæl en historie på mig

Barnet ligger på maven. Den voksne trykker, prikker, gnider, kilder på barnets ryg, numse, ben, arme, nakke, hoved og fortæller en historie imens:

»Det var et rigtigt møgvejr med blæst og regn. Jakob sad inde i på sit varme værelse og kiggede ud af vinduet. »Næh, se,« sagde han. »Nu sner det, jeg må hellere se at finde mine ski!« Jakob tog sit tøj på og åbnede døren ...«

• *Fra alle os ...*

{66} ... I bogen er der

- adskillige nemme og lidt sværere labyrinter - bl.a. et par med frugter, hvor Kaj kun må gå på de røde og Andrea kun på de grønne; og én, hvor Ælling kun vil gå på nogle ting, Bamse på nogle andre, og Kylling har nogle, han ikke vil gå på
- opgaver, hvor man ikke kan se det hele; hvad/hvem er det?
- en sjov side, der handler om skygger - forkerte og rigtige
- en god opgave med former
- de klassiske opgaver med find x fejl + hvad er lavet om?

• Garnnøglet

Stil jer i en rundkreds. Én har et garnnøgle, der sendes rundt mellem deltagerne. Første mand holder fast i snorens ende; næste mand holder også fast i snoren, når han får garnnøglet hen til sig, og inden det sendes videre til en deltager, der endnu ikke har haft det; og når 3., 4. osv. deltager får garnnøglet, holder de ligeledes fast i snoren.

Når sidste mand får garnnøglet, skal snoren vikles op på igen. Sidste mand kravler så rundt i kredsen med garnnøglet og får hjælp af de andre børn: »Nu skal du hen til Jan og så hen til Carl og Emma bagefter ...«.

• Geomag

Det schweitziske firma Geomag har opfundet et genialt legetøjskoncept: magneter og kugler, der kan kombineres og bygges med på utallige måder. Eneste ulempe er, at det er dyrt at anskaffe.

• Gemmeleg

At lege gemmeleg skal læres. Barnet kan have vanskeligt ved at forstå, at han skal gemme sig et 'svært' sted - han vil jo gerne findes!

Hvis I skiftes til at gemme jer, kan du vise barnet de gode gemmesteder. Hér har du god brug for diverse præpositioner: Bag ved, under, nede i, mellem ...

Se også "Sardiner i dåsen" på side 225.

• Gør ligesom jeg 1

Voksen og børn skal have de samme ting til rådighed (blyanter, æsker, klodser, bøger og diverse småting - eller bare en snes duplo-/legoklodser af forskellig længde og med forskellige farver). Vis børnene, hvad de skal gøre, og fortæl imens, hvad du gør - »Jeg lægger blyanten under bogen«.

Efterhånden kan børnene skiftes til at instruere hinanden - og I kan udvide legen med, at man også skal fortælle farve og størrelse på tingene.

• Gør ligesom jeg 2

En endnu sværere variant er at sætte børnene, så de ikke kan se, hvad hinanden laver. Giv dem ting til at bygge med (kuglebaner, legoklodser, etc.).

Instrukserne er nødt til at være meget præcise, fordi man ikke kan bruge øjnene som hjælp: »Jeg tager den lange blå legoklods og sætter en kort rød på med kun 2 dupper ovenpå. Den røde klods skal sidde helt ude i enden på den blå, og de skal vende den samme vej.«

• Hule

Det er sjovt at lege hule og lege i telt, og det giver en god fornemmelse af begreberne ude,

Logopædisk værktøjskasse

inde, oppe, nede. Teltet kan du sy af lagenlærred, forstærket med kantebånd. Eller du kan bruge tæpper og dyner.

I kan også lave et legehus af en stor papkasse, som I klipper/skærer huller i til vinduer og dør. Huset kan dekoreres med udklip fra reklamer/ugeblade, eller I kan male det. (Eller I kan gå ned til farvehandleren og spørge, om I må få én eller flere af hans gamle bøger med tapetprøver i.) I vinduerne kan I sætte 'gardiner' af stof eller fint papir fast med tape eller hæfteklammer. Evt. kan et tæppe bruges som tag. I kan bruge små papkasser som møbler.

Husk, at madpakke, saftevand og tæppe også hører med!

• Højre eller venstre?

At kende forskel på højre og venstre er vigtig kunnen for før-læsere og før-skrivere. Leg fx "Simon siger" 184 og brug ordrer, der handler om hhv. højre og venstre hånd, fod, arm, øre etc.

Hvis barnet er højrehåndet, kan I også kalde højre hånd for skrivehånden - og omvendt, hvis barnet er venstrehåndet, selvklart. Og uanset hvad, så er højre hånd altid den hånd, man hilser med, når man giver hånd til hinanden.

I kan også lege 'højre-dag', hvor alle har et kryds på højre hånd, et flot tørklæde bundet til højre arm, en sko på højre fod (og ingen på den venstre), og hvor alle ting kun må gøres med én hånd - nemlig den højre. Lav også en 'venstre- dag), hvor det er venstre hånd og venstre side, der er i fokus.

Snak med børnene om at være højre- og venstrehåndet.

• Kongens efterfølger

Ét barn er kongen, der går forrest; de andre børn følger efter kongen og efterligner alt, han gør.

• Kryds og bolle

Lær barnet at spille kryds og bolle. Der er masser af strategi for begyndere i spillet, så husk endelig at forklare barnet, hvorfor han (ikke) skal lægge sin brik i dette eller hint rum.

Tegn de 9 felter med kridt på bordet eller lav et spil af bunden af 9 mælkekartoner, som du limer eller klipser sammen. Det sidste har den store fordel, at tingene blir, hvor I har lagt dem - så er de nemmere at holde styr på, hvis man er lidt fummelfingret!

I rummene lægger i så piberensere i 2 farver formet som hhv. X og O. Eller brug 3 muslinger og 3 sten. Eller 3 biler og 3 klodser.

Se også "Kryds og bolle med spørgsmål" på side 260.

• Køreskolen

På et stykke karton tegner I en by med gader, pladser, huse, parker, fortove, fodgængerovergange, skole, butikker, station osv. Tegn små biler, der passer i størrelse til at køre på gaderne. Sæt en clips fast i hver bil.

Barnet får nu en magnet, som han sætter under byen, og en bil, der skal køre et bestemt sted hen. Barnet får til opgave at 'køre' bilen en bestemt rute. Fx fra parken og hen til børnehaven. Bilen skal flyttes ved at bevæge magneten.

Det er meget sværere, end det lyder. I hvert fald i starten ...

Labyrinter

Er gode til at øve fornemmelsen for rum og retning. Der findes alskens bøger med labyrintopgaver - fx i mange førskolematerialer.

Husk at vise barnet, at det er smart, hvis man tager sig tid og lige går labyrinten igennem med en pegefinger - inden man begynder at tegne! Og så er det smart at tegne med blyant (især hvis det er et meget perfektionistisk barn, du har med at gøre), for så kan han viske ud, hvis han gik forkert.

Du kan også gå ind på puzzlemaker {26} og lave dine egne labyrinter. Eller kigge på deres labyrinter i form af fx en mammut, en måne, et spøgelseshus, påskeæg. Og du kan gå ind på krazydad.com - her er der både en masse labyrinter, som kan løses online på skærmen, og 6.000 labyrinter, som du kan printe og dele ud af.

• Lejlighed til leje

Tegn en spilleplade på ternet papir. Spille-

pladen skal bestå af fx 8x8 kvadrater. I skal nu 'leje lejligheder', dvs. lave kvadrater ved efter tur at tegne streger langs kanten af de enkelte felter.

Den, der sætter den sidste streg i en firkant, har lejet en lejlighed, som han forsyner med sit mærke (ring, kryds, forbogstav, farvet prik) i hvert felt = hver lejlighed. Den, som har lejet flest lejligheder, når spillepladen er fuld, har vundet.

Se også "Sole" nedenfor på side 225.

Lodret og vandret

Til dette spil skal I være 2 deltagere. Tegn en spilleplade bestående af fx 7x7 felter. Aftal, hvem af jer, der skal være hhv. 'lodret' og 'vandret'.

Vandret spiller begynder med at fylde 2 felter ud, vandret ved siden af hinanden. Lodret fylder ligeledes 2 felter ud, lodret over hinanden. På denne måde fortsætter I, til ingen af jer længere kan fylde felter ud.

Den af jer, som sidst kan dække et par sammenhængende felter, har vundet.

Lodslegen

På jorden stiller I forhindringer, der skal illudere havne, moler og fyrtårne. Til forhindringerne kan I bruge stole, kasser, tasker osv. I skal vælge en til at være skib og en til at være lods. Den, der er skibet, får bind for øjnene.

Lodsen skal dirigere skibet frelst i havn uden at røre ved skibet - han skal dirigere ved at fortælle, hvor skibet skal sejle hen: »Højre« (eller »styrbord«), »venstre« (eller »bagbord«), »fremad«, »stop« ...

Over åen

Hver deltager - eller hvert hold - har 7 spillebrikker, der lægges som vist på spillepladen, der skal være på 4x4 rum med tydelige streger imellem (se på kopisiderne).

Spillet går ud på at få flyttet alle sine brikker over på den anden side af 'åen' dvs. midterstregen. Man skiftes til at flytte 1 brik lodret eller vandret 1 'kryds' (altså der, hvor stregerne krydser hinanden) ad gangen. Der må kun stå 1 brik på hvert kryds.

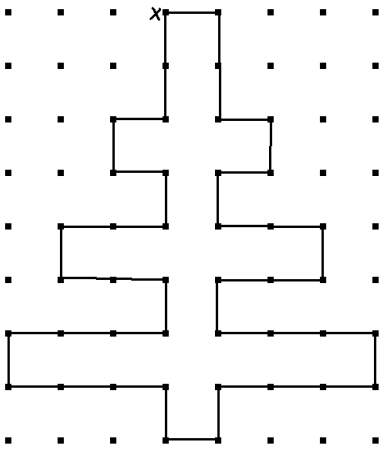
Vinder er den, der først har fået alle sine brikker over åen, så de står dér, hvor modstanderens brikker begyndte spillet.

Piletegninger

Giv hvert barn et stykke prikket papir og en opskrift med pile: Start ved krydset og følg denne vej:

- → ↓ ↓ → ↓ ←
- ↓ → → ↓ ← ←
- ↓ → → → ↓ ← ← ←
- ↓ ← ↑
- ↑ ← ← ← ↑ → → →
- ↑ ← ← ↑ → →
- ↑ ← ↑ → ↑ ↑

Resultatet skulle så gerne blive noget i retning af dette:



Se også "Talbaner" på side 310.

Plant noget ...

Du kan give barnet rygmassage ved at 'plante en have' på dets ryg. Brug forskellige former for gravning, rivning og plantning - og put de små planter og frø 'i jorden' efter barnets anvisninger.

Se også "Tegn på min ryg!" nedenfor.

Puslespil

Start gerne med de helt enkle med dupper på. Fortæl barnet, hvordan han kan vide, hvilken brik, der passer hvor. Se også på side 55.

Robotten

Hér skal I bruge et pænt stort lokale eller være udendørs. Vælg en robot og en kommandør. Robotten sendes væk, mens I gemmer fx

Logopædisk værktøjskasse

en lille bil ét eller andet sted i lokalet.

Robotten kaldes ind og hen til kommandøren, der står sammen med de andre børn. Han er udstyret med en 'fjernbetjening' i form af en aflang æske med tegnede taster på.

Kommandøren styrer nu robotten hen til den gemte bil ved hjælp af kommando-ordene »frem«, »tilbage«, »til højre«, »løft din arm« etc.

• Skygge

Kig på din skygge. Hvornår er den kort, og hvornår er den lang? Falder den altid i den samme retning? Kig på den, mens I hopper, danser, kravler og går forbi andre mennesker.

Tegn en kammerats skygge på et stort stykke papir - eller mal den med vand på asfalten.

• Sardiner i dåsen

Til denne her leg, som jeg har lært i Baskerlandet, skal I helst være mange og mindst 4-5 stykker.

Én går ud og gemmer sig på et aftalt område, mens de andre lukker øjnene og tæller til fx 50. Herefter går alle hver for sig ud og leder efter den, der har gemt sig.

Når én af deltagerne finder den, der har gemt sig, skal han være helt stille og gemme sig samme sted ved at stille (eller sætte) sig helt tæt på den første. Sådan fortsætter man, og til sidst sidder/ står alle deltagerne helt pakket sammen som sild i en tønde (eller sardiner i en dåse ...).

Den sidste, der finder flokken, er den, der skal begynde med at gemme sig i næste omgang.

• Slangen

Tegn en spilleplade med fx 10x10 felter på ternet papir. Første spiller trækker en streg mellem 2 skæringspunkter hvor som helst på spillepladen - stregen må bare ikke være på skrå.

Næste spiller trækker sin streg i forlængelse af den første streg hen til et nyt skæringspunkt (man må selv vælge i hvilken ende af stregen, man vil tegne den næste streg). På den måde fortsætter I, lige til ingen af jer kan trække en streg, uden at den krydser en anden.

Dvs., at slangen ikke må blive krydset eller røre sig selv. Den spiller, der kan trække den sidste streg, har vundet.

• Sole

På et stykke A4-papir tegner I en masse sole. I skiftes nu til at tegne streger mellem solene. Den, der sætter den 3. streg fra en sol, må farve den. Og den, der har farvet flest sole, når alle er farvede, har vundet.

Se også "Lejlighed til leje" ovenfor (side 223). I stedet for firkantede lejligheder får I i denne leg med solene en masse trekanter til sidst!

• *Stiger og slanger*

... af P Harbers (Apostrof) er en sjov labyrintisk billedbog om et højt, højt tårn med en kat øverst oppe, som vi skal finde og hente ned. Bogen bygger på samme princip som alskens spil med stiger og slanger; at vi går op på stigerne og glider ned på slangerne.

Undervejs i tårnet møder vi en masse små mus, der beder om hjælp til at finde deres ting: En kikkert, en blå spand og et par hjemmesko blandt andet.

• Sudoku

Se også side 297.

At løse sudoku sammen med et barn eller et par stykker er endnu et fremragende eksempel på en aktivitet, hvor sproget ER er aktiviteten. På en spilleplade som den, du kan se på kopisiderne, kan du lave et skægt samarbejds- og rum-/retningsspil.

Sudoku er »en logisk opgave (hvis løsning dog ikke kræver brug af matematik, selv om mange tror det), som går ud på, at man skal placere forskellige symboler, typisk cifre, i felter. Den klassiske, oprindelige opgave består af 81 felter eller celler fordelt på 9 vandrette rækker og 9 lodrette kolonner, der igen er samlet i ni blokke, hver med 3 gange 3 felter. Det gælder om at placere cifrene 1-9 således at hver række, kolonne og blok indeholder hvert ciffer én gang« (da.wikipedia.org).

Logopædisk værktøjskasse

Jeg spiller sudoku med alskens småting og små illustrationer - forskellige farver, størrelser, dyr, tøj, former, forskellige targetfonemer etc. Jeg begynder med en spilleplade på 3 x 3 felter og med 3 x 3 ting (3 grønne stjerner, 3 blå stjerner og 3 gule stjerner fx).

Når barnet har fanget fidusen, udvider jeg til 4 x 4 og senere til 5 x 5 felter/ting. Er han meget visuelt stærk (og synes han, sudoku er sjovt), udvider jeg helt op til 6 x 6 felter/ting.

Når jeg spiller sudoku, har jeg disse regler:

- man bestemmer selv, hvilken brik man vil lægge
- ingen ens brikker, hverken lodret eller vandret
- hjælp må kun være verbal - og må kun gives, når den, der har tur, har bedt om hjælp
- når man ikke har tur, sidder man på sine hænder, så man ikke kommer til at pege :)
- når brikken er lagt, er den lagt - 'bordet fanger'!

I et spil sudoku er der god brug for ord og fraser som: øverste række, næstnederste række, første kolonne, anden plads, oven over den blå, ved siden af den gule ...

Endnu en god ting ved sudoku er, at vi spiller mod spillet og ikke mod hinanden - for nogle gange lykkes det for os at få lagt alle brikkerne - så har VI vundet over spillet – andre gange kan vi ikke få lagt alle brikkerne - og så har SPILLET vundet over os.

Sudoku er en oplagt aktivitet at gi barnet med hjem som 'lektie' til næste gang, I mødes.

• Sætte halen på grisen

Tegn en ufuldstændig tegning af en gris med kridt på en tavle. Husk at tegne stort!

Nu kommer børnene enkeltvis hen til tavlen, får bind for øjnene og blir snurret rundt på stedet. Opgaven er så med bind for øjnene at tegne grisens hale. Den, der får placeret grisehalen tættest på grisens bagkrop, må tegne den næste ufærdige tegning: Et hus uden skorsten, en dreng uden ører, en flagstang uden flag ...

• Tegn et barn

Få barnet til at lægge sig på ryggen på et stort ark papir. Tegn omridset af barnets krop og ledsag tegningen med beskrivelser, af hvad du gør: »Nu tegner jeg dine hænder, dine rottehaler etc.«

Når du er færdig, klipper du tegningen ud og limer den på en stort stykke plakatkarton. Derefter viser I for de andre børn, at tegningen passer med det tegnede barn.

Se også "Tegn noget ..." lige ovenfor!

• Tegn på min ryg!

På barnets ryg tegner du en enkelt tegning, mens du fortæller, hvad du tegner: »Først tegner jeg en væg«, »så tegner jeg en væg her på den anden side«, »så kommer der et loft og et gulv her forneden«, »ovenpå kommer der et tag«, »til sidst kommer en dør og et vindue«.

Efter at have tegnet alle enkeltdelene, spørger du barnet: »Hvad tegnede jeg så?«

• *10 frække fugle*

»10 frække fugle skulle ud at flyve,
flyv, flyv, flyv - og flyv, flyv, flyv!
Men så fløj den ene hen og satte sig på ...
Milles næsetip (venstre arm, lilletå).
9 frække fugle ...«

Den voksne sætter den første fugl på ét af børnene, som så sætter den næste på et andet barn osv., til der ikke er flere fugle tilbage - dvs. man gemmer en finger for hver omgang, man siger remsen.

Du kan bruge små glasfugle à la dem, man sætter på juletræet. Eller brug blomsterpinde og lim en udklippet fugl på enden af hver pind.

Rytmik

Logopædisk værktøjskasse

⊙ Dette afsnit om Rytmik overlapper selvklart afsnittene om RIM & REMSER (side 214) og SANGE (med start på side 230).

• Bjørnejagten

»Nu skal vi på bjørnejagt,	klap på hofterne i remsens rytme (på de understregede stavelser)
jeg er ikke bange, nej!	hofteklap
Se nu li' det høje træ:	hold hånden over øjnene og spejd opad
Ka' vi kravle under det?	ryst på hovedet
Ka' vi kravle gennem det?	ryst på hovedet
La' os kravle op i det!	ræk armene op og 'kravl op' i træet
Se nu li' det høje græs:	hofteklap
Ka' vi komme over det?	ryst på hovedet
Ka' vi komme under det?	ryst på hovedet
La' os gå igennem det!	skub græsset væk
Se nu li' den brede flod:	hofteklap
Ka' vi hoppe over den?	ryst på hovedet
Ka' vi flyve over den?	ryst på hovedet
La' os svømme over den!	lav svømmebevægelser med arme og hænder
Se nu li' den hule dér:	hofte
Mon vi finder bjørnen, du?	hofteklap
Uh, hvor er her altså mørkt!	kravl på alle 4
Uh, hvor er der altså koldt!	ryst
Jeg kan mærke noget pels.	ræk hænderne frem og 'mærk'
Og en snude kold og våd.	ræk hænderne frem og 'mærk'
Jeg kan mærke kløer nu.	ræk hænderne frem og 'mærk'
Og en masse tænder nu.	ræk hænderne frem og 'mærk'
Bjørnen er vist hjemme, du!	læg hænderne på kinderne og se bange ud

Gør det hele hurtigt i modsat rækkefølge: Svøm over floden, løb gennem det høje græs, kravl op i træet, løb ind i huset og luk døren!

Vi har vær't på bjørnejagt,	hofteklap
jeg var IKKE bange, nej!«	ryst på hovedet, peg på brystet og se pralende ud!

• Gå en remse

Hvis du ikke lige har en trampolin til din rådighed, kan I i stedet gå en remse eller et rim.

Gå, så jeres trin passer til remsens rytme. Er det svært for barnet at få det til at passe, kan I trampe, så det blir lidt lettere at høre og mærke rytmen. Gå hellere lidt langsommere, end dit eget temperament synes om - det vigtigste er at give barnet en fornemmelse af puls og rytme.

I kan selvfølgelig også klappe remsen.

»Nede i fru Hansens kælder
kan man købe frikadeller.
Når man køber margarine,
må man ikke stå og grine.
Når man køber æg,
må man ikke lave skæg.«

Endelig kan du sætte barnet i en blød stol og trykke ned på hver side af barnets krop, så han kan opleve en fast puls gennem hændernes tryk.

Eller du kan sætte dig sammen med barnet i en lænestol og hoppe remsen. Også en hoppebold kan bruges!

• *Her vil jeg tegne ottetaller …*

En god sang at tegne til er:

»Her vil jeg tegne ottetaller,
ottetaller, ottetaller,
ret skal de stå, så ej de falder,
ej de falder, hurra!

Først får de hver et ben at gå på,
ben at gå på, ben at gå på,
Bagefter får de et at stå på, et at stå på,
hurra!

Nu får de alle ben at gå på,
ben at gå på, ben at gå på,
Før fik de hver et ben at stå på,
ben at stå på, hurra!

Den streg betyder nu kasketten,
nu kasketten, nu kasketten,
Den dér skal være bajonetten, bajonetten,

hurra!

Sabel skal de ha de små krabater,
små krabater, små krabater,
Nu er de tapre landsoldater, landsoldater,
hurra!«

• Hjemmelavede instrumenter

Bækken

- Brug et par grydelåg af metal.

Klokker

- Hæng forskellige metalting (søm, gafler, foliebakker) eller urtepotter i forskellige størrelser op i snore. Der skal kun hænge én ting i hver snor. Slå på dem med fx en ske.

'Krops'-instrumenter

- Klap, knips, med hænder/fingre.
- Slå på lår.
- Klapr med tænderne.
- Fløjt eller brum med munden.
- Lav kliks med læber og tunge.
- Tramp med fødder.

Rasleinstrumenter

- Et bundt nøgler.
- En flaske eller tændstikæske med småting i.
- Armbånd af hård plast eller af metal.
- Sæt sandpapir på 2 stykker træ. Gnid træstykkerne mod hinanden.
- 2 paptallerkener med fx ris imellem. Tape tallerkenerne sammen i kanten.
- Slå hul på en masse kapsler med hammer og søm og træk dem på en snor. Du kan sømme kapslerne direkte på et stykke træ. Sømmene må ikke slås helt ind, for kapslerne skal sidde så løst, at de kan rasle, når man ryster træstykket.
- Eller sæt et paprør fast i enden af en sprungen elpære og stop røret med avispapir. Smør pæren ind i tapetklister og lim avisstrimler uden på pæren og paprøret - skift mellem et lag lim og et lag aviser ca. 10 gange. Lad avispapiret på instrumentet tørre i mindst 3 dage, før du slår det mod en hård flade: Pærens glas går så i stykker inde i avispapirhylstret og kan derved lave raslelyde.

Strengeinstrumenter

- Sæt elastikker af forskellig tykkelse rundt om en åben papkasse og spil på dem. Skær små hak i kassens ender for at holde elastikkerne på plads. Når du holder i den ene ende af elastikken og spiller i den anden, laver det én slags lyd. Når du holder i midten af elastikken og gør det samme, hvad sker der så med lyden?

Trommer

- Brug kaseroller, skåle, tomme kasser, dåser - dæk åbningen med madpapir eller tykt plastik, der strammes ud, glattes og holdes på plads med tykke gummibånd.
- Eller du kan brede et stykke vådt vaskeskind ud og spænde det så stramt som muligt omkring en urtepotte. Sæt skindet fast med en bred elastik. Husk, at flade skåle laver en anden tone end høje urtepotter, så dét kan du måske eksperimentere med!?

Trommestikker

- Brug skeer, garntrisser limet på pinde, piskeris.
- En noget blødere trommestik kan du lave med en lang pensel eller pind med vat på for enden. Vikl stof rundt om vattet og sæt det hele fast med elastikker.

Trompeter

- Den enkleste form for trompet er et paprør, som man nynner eller brummer igennem - eller en halvcirkel af karton, der rulles til en kræmmerhusformet trompet.
- Prøv også at blæse hen over halsen på tomme flasker.

Xylofon

- Hæld forskellige mængder vand i en række glas eller flasker. Slå let med et piskeris af metal og lyt til forskellige toner. Justér tonehøjderne ved at hælde mere eller mindre vand i glassene/flaskerne.

• Kagetyven

Vi sidder i en rundkreds. Først lærer vi en klapperytme, hvor vi på 1 (med enkelt understregning) slår på lårene og på 2 (med dobbelt understregning) klapper i hænderne. Bagefter lærer vi kagetyvsremsen:[60]

A: »Hvem stjal kagen fra skabet i går?«

[60] I remsen betyder A alle; B, C, D & E er på forhånd udpegede personer.

Logopædisk værktøjskasse

B: »C[61] stjal kagen fra skabet i går.«
C: »Hvem, jeg?«
A: »Ja, dig.«
C: »Ikke sandt!«
A: »Hvem så?«
C: »D stjal kagen fra skabet i går.«
D: »Hvem, jeg?«
A: »Ja, dig.«
D: »Ikke sandt!«
A: »Hvem så?«
D: »E stjal kagen fra skabet i går.«

osv. osv.

Og så kombinerer vi klapperytmen (der skal være ret langsom) med teksten:

»Hvem stjal kagen fra skabet i går? ...
Anne stjal kagen fra skabet i går.
Hvem, jeg? ... ...
Ja, dig. ... ...
Ikke sandt! ... ...
Hvem så? ... ...
John stjal kagen fra skabet i går.
Hvem, jeg? ... ...
Ja, dig. ... ...
Ikke sandt! ... ...
Hvem så? ... ...
Mette stjal kagen fra skabet i går.«

I kan også få hvert et nummer (og ikke sidde i nummerrækkefølge). Hvis nu Anne har fået nummer 3 fx, lyder remsen sådan her:

»Hvem stjal kagen fra skabet i går? ...
Nr. 3 stjal kagen fra skabet i går.
Hvem, jeg? ... ...«

Eller I kan hvert få et nummer og sidde i nummerrækkefølge. Når man går ud af legen, fordi man siger forkert eller falder ud af rytmen, rykker man op forrest i rækkefølgen og får nr. 1. Herved får alle nye numre, hver gang der er én, der gør noget forkert, så det er smartest, hvis numrene fx kan være store laminerede tal, der ligger foran én.

• Klapperemser

De fleste voksne kender vist den med *Var du med dengang, da de døvstumme sang …*, og de fleste af os kan sikkert også huske klappene, der akkompagnerede remsen.

Der er meget enkle regler for bevægelserne i en sådan klappeleg, så det er som regel nemt at opfinde klapperemser til de fleste remser. Og det forunderlige er, at den kropslige hukommelse understøtter den sproglige og musiske - eller måske har du det lige omvendt?

Først klapperemsens bevægelser ét klap ad gangen:

1 Højre hånd med håndfladen nedad slås ned mod partnerens venstre hånd, der er vendt med håndfladen opad.
2 Venstre hånd med håndfladen nedad slås ned mod partnerens højre hånd, der er vendt med håndfladen opad.
3 Begge hænder slås mod partnerens håndflader.
4 Klap i egne hænder.
5 Klap med højre hånd i partnerens højre hånd
6 Klap med venstre hånd i partnerens venstre hånd
7 Klap med højre hånd på højre lår og med venstre hånd på venstre lår

Klap og sang sættes herefter sammen sådan:

Trip,	trap,	trappe-	sten,
1	2	3	4
dip,	dap,	dy-	ne.
1	2	3	4
Hesten	den har	fire	ben,
5	4	6	4
og grisen	har en	try-	ne.
3	4	6	4

Du kan udvide repertoiret ved også at indføre:

8 Som 3 - bare krydset.
9 Klap med højre hånd på venstre lår og med venstre hånd på højre lår
10 Klap med højre hånd på venstre skulder
11 Klap med venstre hånd på højre skulder
12 Klap med højre hånd på venstre skulder og venstre hånd på højre skulder
13 Klap med højre hånd på højre tinding og venstre hånd på venstre tinding

Med et yngre barn er det alt rigeligt at skifte

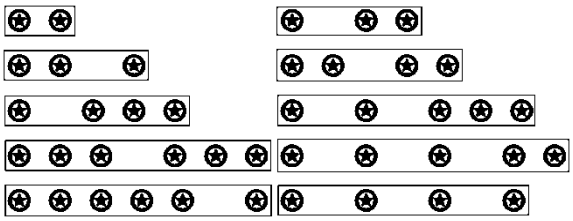
[61] I skal selvfølgelig bruge de navne, som børnene har.

mellem 3 og 4 eller mellem 4 og 7.

• Raketten

Er en god afslutning på en sproggruppe-seance. En (voksen) står foran alle deltagerne og viser, hvordan man laver en raket:

1 Lederen tramper i gulvet/jorden - og alle tramper et stykke tid.
2 Lederen slår sig på lårene i samme takt som før - og alle slår sig på lårene.
3 Lederen slår på brystet i hurtigere takt - og alle slår sig på brystet.
4 Lederen klapper én gang i hænderne - og alle klapper 1 klap.
5 Lederen og alle deltagerne stikker armene op i luften, ser opad og råber højt »Å-å-å-å-å-åh!« (raketten stiger til vejrs).



• Rytmemønstre

Tegn 2 rytmemønstre (fx ¤ og ¤ ¤) og klap ét af dem eller slå rytmen på en tromme. Børnene skal pege på det mønster, som udføres.

En variant kan være, at børnene selv tegner det mønster, der blir klappet/trommet. Eller vælger et mønster og derpå klapper det.

Se også ”Rytmeboksen” på side 85.

• Slå på tromme

Det er en god øvelse at lege med en tromme. Den giver lyd fra sig, når jeg slår på den. Slår jeg hårdere, blir lyden højere. Hvis jeg slår hurtigere, lyder det hurtigere. Når jeg slår på forskellige ting, laver det forskellige lyde.

• Trampolin og vers

Hop i trampolin, mens I siger et vers eller en remse. Vælg nogle med tydelig og ‘hoppevenlig’ rytme:

- *Freddy Fræk fra Faxe*
- *Nede i fru Hansens kælder*
- *Oen, doen, deen*
- *Okker, gokker, gummiklokker*
- *Poli-én, poli-2, poli-3, poli-4 ...*
- *10-20-30 ...*
- *Der var engang en mand*
- *Ylle, Dylle, Dolle*

Eller:

»Hop - hop - hop - hop.
Jeg kan hoppe ned og op.
1 - 2 - 1 - 2.
Jeg er bare smadder go’!«

Ofte beder børnene om at hoppe et vers fra en sang, og det fungerer som regel fint.

Du behøver ikke selv hoppe med: Du kan stå på gulvet ved siden af trampolinen og holde barnet i hænderne, mens han hopper. Nogle børn skal have en hel del hjælp for at kunne finde ud af at hoppe - det er fx lettere at hoppe, hvis benene er ikke alt for bløde undervejs, og hvis armene heller ikke er det.

Insistér på, at barnets hop passer til remsens rytme - ellers er der ikke megen fidus i denne aktivitet. Mange børn hopper for hurtigt, så måske skal du bede barnet om at hoppe højere, så rytmen blir langsommere, og så I kan nå at sige det, der skal siges.

Sange

⊙ Se også under RIM & REMSER (fra side 214) og RYTMIK (side 226).

⊙ Når børn synger og siger rim og remser, lærer de bl.a.:

- at artikulere nye ord, fordi de blir sagt om og om igen i sangen/rimet
- at lege med stemmen og forskellige tonelejer og styrker
- tydelig udtale
- om sprogets rytme

Når man rimser og remser, lagres det, man

lærer i den procedurale hukommelse, fordi man lærer det udenad 'i chunks'. Der er således ingen indlæring af ordforråd, hvis I bare synger. Det er snakken før, under og efter sangen om det, som sangen handler om, som barnet lærer nye ord af.

At synge er en god kollektiv aktivitet, fordi det er dejligt at følges ad; fordi det er sjovt at kunne det samme som de andre børn; fordi det er oplagt at bevæge sig, mens man synger. Og så er det dejligt at synge, fordi det er dejligt – helt af sig selv!

⊙ Når børn synger og siger rim og remser, lærer de således ikke noget som helst om:

- nye ords indhold
- om tal og rækkefølge (en del sange + rim /remser handler om tal, fx *Klokken ét spiser jeg fedt*)
- om kropsdele, *Hoved, skulder, knæ og tå ...* (se neden for på side 233)
- om dyr, fx *Jens Hansen havde en bondegård* og *Kåde køer i køkkenet* (se lige nedenfor)
- om farver, fx *Se min kjole* - se side 48 under FARVER

• Byt et ord

Når barnet er sikker i en sang, kan I pjatte og bytte nogle af ordene og stavelserne ud med ét bestemt ord, der er det samme i hele sangen. Sådan kan *Lille Peter Edderkop* fx komme til at lyde:

»Lille katte edderkat kravled' op af katten.
Så kom katten og skylled' katten kat.
Så som katten og tørred' kattens krop.
Lille katte edderkat kravled atter kat.«

Og hvis du bruger 'prut' eller 'fis' som erstatningsord, er du stensikker på fnis og stor succes!

• Fagtesange

Adskillige sange med tilhørende fagter kan opfattes som sanglege, fx:

- *Blæksprutten Olsen*
- *Der bor en lille nissemand*
- *Dra-la*
- *Een indi, 2 indi, 3 indianer*
- *Hjulene på bussen*[62]
- *I en skov en hytte lå*
- *Jeg hamrer, jeg banker*
- *Lille Peter Edderkop*[63]
- *Lille søde nissefar*
- *Min hat, den har 3 buler*
- *Mon du bemærket har ...*[64]
- *Myggen sværmer*
- *Niels P'sens ko*
- *Oppe i Norge, der bo'de 3 trolde*[65]
- *På loftet sidder nissen*
- *Ro, ro, ro din båd*[66]
- *Skorstensfej'ren gik en tur*

---

[62] I kan skiftes til at vælge, hvilke(n) ting, dyr, mennesker i/på bussen, der skal sige en lyd. Det er ekstra sjovt, hvis I opfinder nye:
- hundene siger »vov-vov-vov«
- hestene siger »iii-iii-iii« eller »prrr-prrr-prrr«
- kattene siger »miav-miav-miav«
- aviserne og poserne siger »knitre-knitre-knitre«
- hornet siger »båt-båt-båt«
- babyerne siger »uaaa-uaaa-uaaa«.

Derudover kan I udvide sangen ved at synge om hjulene på cyklen, bilen eller toget ...

[63] I Legedatabasen (se side 278) har jeg fundet følgende anvisning:

»Alle deltagere sætter sig på rumperne tæt sammen med benene ud til siden, i en stor rundkreds, og kigger den samme vej rundt i cirklen. Lille Peter Edderkop synges med følgende fagter:

"Lille Peter edderkop, kravled' op ad muren": Man 'går' fremad på numsen. "så kom regnen og skylled' Peter ned": Man læner sig bagover og hviler sig på den bagvedliggende person. "Så kom solen og tørred' Peters krop": Man kildrer den foransiddende person under armene. "Lille Peter Edderkop kravled' atter op.": Man 'går' igen fremad på numsen.«

[64] *Langt ud' i skoven*, *Min hat, den har tre buler* og *Mon du bemærket har ...* er glimrende huskesange, fordi man skal huske flere og flere ting for hvert vers. Se "Huskesange" på side 158.

Ydermere er der også den fordel, at man kan supplere med diverse tegn og fagter.

[65] Mange børn synes, det er skægt at synge linjerne om troldefar og -mor meget højt og dybt og linjerne om Olle-Bolle meget stille og lyst.

[66] Jeg har hørt et par meget entusiastiske engelske småbørn synge den sådan her:

»Row, row, row your boat
gently down the stream.
Merrily, merrily, merrily, merrily ...
Don't forget to scream!
Aaaaah!«

Se også under HUKOMMELSE (afsnittet begynder på side 159).

Gentag en sang

Hvis du vil synge en sang mange gange lige efter hinanden, kan det gøres sjovere, hvis børnene kan vælge ét eller andet, der skal laves om i teksten. *Se min kjole* er oplagt, fordi man kan vælge farve + noget, der har den farve; et erhverv, der passer til farven eller en ven fra gruppen.[67]

Den lille grønne frø kan have andre farver - eller måske kan den laves om til 'en lille sort hest' ...[68]

Og dyrene på Jens Hansens bondegård kan laves om til en kone, der siger »snik-snak«, en mand, der siger »visse-vasse«, og et ur, der siger »tik-tak«. Eller du kan lave teksten helt om, så den lyder fx sådan her:

»I junglen bor de vilde dyr - i-ai-i-ai-å[69]
- og aben siger sådan her: i-ai-i-ai-å.
Ja, den sir "i-i" hér, "i-i" dér,
"i" hér, "i" dér - alle steder "i!".
I junglen bor de vilde dyr - i-ai-i-ai-å!«

Hare eller skildpadde?

M Schneider (fabelagtigt inspirerende musikpædagog og Suzukilærer med privat undervisning i Virum) har lavet et lille kompendium {149} med diverse sange, rim og (finger)remser, som han bruger i sin musikalske legestue for småbørn.

For at illustrere forskellige tempi bruger han hhv. en hare og en skildpadde. Når du synger en ny sang de første par gange, kan du synge den almindeligt og så se, hvor meget børnene klarer.

Dernæst synger du sangen 'som skildpadden' altså laaaangsomt og tydeligt. Mange af de børn, der er tavse ved almindeligt tempo, kan nu fint nå at synge med. Og når I så har sunget sangen i skildpaddetempo nogle gange, kan I gå over til haretempo, der er meget hurtigt og meget hektisk.

Kombinerer du sangene med fagter, skal disse selvklart følges med sangtempoet - harens fagter er hurtige og hektiske, skildpaddens langsomme.

Schneider har også en prinsessedukke - og når hun er på banen, synger vi med en lille pibestemme og laver bittesmå fagter - og en bjørnedukke - og når dén er fremme, synger vi med kæmpestor bjørnestemme og laver gigantiske og overdrevne fagter.

Selv har jeg gjort det, at jeg beder børnene om at vælge et dyr, som vi skal synge på samme måde som. Det er fx ret så underholdende at synge som hajer eller som blæksprutter. Jeg får børnene til at beskrive, hvordan de synes, vi skal gøre - og dét er god træning i aflæsning af kropssprog, skulle jeg hilse og sige!

Hjemmelavet sangbog

Når I skal vælge en sang, er det en god ide med et ringbind, hvor hver sang har sit plastikcharteque. Skriv teksten ned plus evt. en instruks til, hvilke bevægelser der skal laves hvornår (så de voksne har noget at støtte hukommelsen til) og lav eller find en illustration (så børnene ved, hvilken sang de vælger).

Børnene kan få en kopi af yndlingssangen - eller af den sang/remse, I særligt arbejder med lige nu. Med jævne mellemrum kan du sætte nye sange i ringbindet og tage nogle af de gamle ud - bed børnene om at hjælpe dig med at vælge de nye sange, og hvilke der ikke skal være med mere.

Hvis du ikke kan komme i tanke om særligt mange sange, kan du altid finde inspiration i sangbøger for småbørn fx *Min sangbog* {118}, *De små leger* {162} og *Børnebilledsangbogen* {121}. Også *Politikens Lystige viser for*

---

[67] Du kan finde/tegne et billede af en pige med kjole på og kopiere billedet på karton. Klip kjolen ud, så der er hul, hvor den var før. Laminér billedet og find en masse stykker karton i forskellige farver.

Når I nu lægger et stykke karton bagved hullet, får pigens kjole dén farve. Lad børnene selv vælge farve eller lad dem trække farven op af en fin pose.

[68] Synger I om den lille grønne frø, der skal have andre farver, finder du en god stregtegning af en frø, klipper den ud, finder karton i forskellige farver og lægger dem bag ved 'frøhullet'.

[69] Tigeren siger »r-r«, elefanten siger »u-u«, slangen siger »s-s«, pumaen siger »kr-kr«, gorillaen siger »ab-ab« (eller hvad sådan en nu siger ...). Og ellers kan I jo selv bestemme, hvilke dyr, I vil have til at sige hvilke lyde!

Logopædisk værktøjskasse

børn (i flere bind) har rigtigt mange gode sange.

Du kan måske få børnene til at lave illustrationer til sangene - det er nemlig ekstra sjovt at synge en sang, som man selv har tegnet til!

- ## *Hoved, skulder, knæ og tå ...*

I stedet for at synge denne sang, som I plejer, kan du lade børnene skiftes til at udvælge de kropsdele, I skal synge om og udpege. Det er ret sjovt hele tiden at skulle huske nye kropsdeles navne og placering. Og så blir man noget så himmelsk forpustet af at synge om 'fødder, ører, knæ og numse' eller om 'næse, skinneben, hals og ankler'!

Hvad handler sangen om?

Man kan få megen god snak ud af sangenes handlinger - hvad sker der egentlig i *Mariehønen Evigglad*, *Lille Peter Edderkop*, *Blæksprutten Olsen* eller i *3 små soldater* fx?

Du kan vise sangens handling med dukker og ting eller spille den med skyggedukker (side 264).

- ## Klapperemser

Rigtigt mange sange egner sig til at få en klapperemse hægtet på - se side 229! Eller til at blive danset ... eller hoppet i trampolin.

- ## *Kåde køer i køkkenet*

J Crebbin og K McEwen har lavet en rigtigt skæg bog om Jens Bondemand og hans frække dyr. Han har kåde køer i køkkenet, ellevilde ænder i tallerkenrækken, spisekammergrise, hvide høns i hatte, får på sofasjov og en højt- hoppende hund. Der er masser at tale om på hver eneste side - hvor er musen fx henne? og må man hoppe i sofaen hjemme hos dig?

Teksten kan synges på *Sprøjterne kom susende*, og når I har sunget jer igennem bogen første gang, kan I skiftes til at være Jens Bondemand og hans frække hhv. køer, ænder, grise, høns, får og hund, mens I synger bogen én gang til!

Bogen er udgivet på Gyldendal med ISBN-nummeret 87-00-32954-1.

- ## Lydsange

I afsnittet om FONEMER (fra side 59 og frem) er der en del forslag til sange med svære lyde - vokaler og konsonanter og konsonantforbindelser. For en del børn er det at synge den rareste, sjoveste og mest effektive måde at indøve lydene på.

- /f/-sang - på side 64
- /h/-sang - på side 71
- /pr/-sang - på side 84
- /sb/-sang - på side 87
- /sd/-sang - på side 87
- /sdr/-sang - på side 88
- /sg/-sang - på side 88
- /sn/-sang - på side 90
- /sv/-sang - på side 90
- /tr/-sang - på side 91

Musikalsk ordforråd

Når du arbejder med musik og børn, er der en del (fag)termer, som det kan betale sig at lære børnene, så I er enige om, hvad I taler om.

At lytte

- At lytte er mere end bare at høre. Aktiv lytten indebærer opmærksomhed på lyde.
- Musik kan vække minder. Tal med børnene om deres musikalske minder - måske i form af en vuggesang eller et stykke musik fra et bestemt TV-program eller noget helt tredje ...?
- Arbejd med aktiviteterne i afsnittet om LYDSKELNEN - fra side 175.
- Bed børnene om at tage en CD med deres yndlingsmusik med, så I kan høre på hinandens musik. Snak om, hvad det er, der gør lige det her stykke musik / den her sang særligt god?
- Lad børnene høre på alskens musikgenrer (punk, danskpop, jazz, rock, folkemusik, klassisk, korsang, new age osv.) og snak om, hvad de (ikke) kan lide og hvorfor (ikke).
- Er der noget musik, man blir glad af? Eller trist af?
- Giv børnene lejlighed til at hvile, male, danse, spise, lege til musik. Er noget musik bedre egnet til de forskellige situationer?

Hvorfor?

Langsomt og hurtigt

- ”Hare eller skildpadde?” - side 232.
- Fortæl historien om haren og skildpadden og lad efterfølgende børnene spille historien.
- ”At bevæge sig som et dyr” - side 152. Hvilke dyr bevæger sig hurtigt? Hvilke dyr bevæger sig langsomt?
- Syng en sang, som børnene kender godt, i normal hastighed. Syng den dernæst meget langsomt og til sidst meget hurtigt. *Jeg er en lille undulat* (se fodnote nr. 78 på side 235) er meget velegnet.
- Spil et stykke musik ved normal hastighed og lad børnene bevæge sig til musikken. Spil det dernæst enten meget hurtigere eller langsommere. Tal med børnene om, hvordan musikkens hastighed har indflydelse på bevægelserne.

Rytme og puls

- Vis børnene den regelmæssige rytme i fx vinduesviskere på en bil, et urs tikken eller hjerteslag.
- RYTMIK - fra side 226 - specielt ”Bjørnejagten”, ”Kagetyven”, ”Klapperemser” og ”Rytmemønstre”.
- Klap, gå, hop, knips, sving, slå på bordet i takt med musik.

Højt og stille (lavt)

- Nogle lyde er meget larmende, og andre er meget stille. Nogle gange er der slet ingen lyde. Tal med børnene om, hvilke ting, der laver meget høje/stille lyde, og hvilke der ingen lyde laver?
- Spil det samme stykke musik (eller syng den samme sang) med forskellige lydstyrker. Kan det blive for højt og larmende? Kan det blive for stille, så man (næsten) ikke kan høre det?
- Spil et stykke musik og lav om på lydstyrken. Lad børnene vise med armene i vejret, når lydstyrken er høj, og med armene ned langs siden, når lydstyrken er lav.
- Klap larmende og stille.
- Tag en snak med børnene om, hvor(når) det er godt at tale højt, og hvor(når) det er godt at tale stille eller at hviske.

Lyst (højt) og lavt (dybt)

- ”Lydelevatoren” - side 182.
- Musik har høje og dybe toner. Fugle synger med høje lyde, og bjørne brummer med dybe toner. Hvilke instrumenter laver høje lyde? Og hvilke laver dybe?
- Spil alle tonerne fra de dybe og helt op til de høje på en xylofon eller på et klaver. Spil dernæst kun én tone og lad børnene afgøre, om det er en høj eller en dyb tone.
- Syng en sang i et højt toneleje. Syng den dernæst i et dybt toneleje.

• Navnesang

Når I sidder i en rundkreds, kan I synge børnenes navne på melodien *Tommelfinger, tommelfinger, hvor er du?*

»Nicolaj, Nicolaj, hvor er du?«
»Sandra, Sandra, hvor er du?«
»Josefine, Josefine, hvor er du?«
»Mads, Mads, hvor er du?«

Barnet vinker og svarer:

»Hér er jeg, hér er jeg!
Goddag, goddag, goddag!«

• Pruttesang

Mel.: *Tingelingelater*:

»Hér er højre, hér er venstre,[70]
hér er maven stor og rund.
Hér er hovedet, hvor jeg finder
øjne, ører, næse, mund.
Omme bagpå sidder ryggen,
og hvor ryggen den er slut,
sidder jo den lille numse;
den ka’ slå en ordentlig PRUT!«

• Sangbøger

Når du synger sange og samtidig kigger på illustrationer dertil, har du rig mulighed for at snakke om sangenes indhold og handling. (Se også nedenfor om ”Sangposer”.)

Forlaget Klematis har lavet en række små bøger med sange + illustrationer til, fx:

- *Der bor en bager*
- *Hvis du ser en krokodille i dit badekar*

[70] Vis de forskellige kropsdele, mens I synger - og slut sangen med en kampe prut + »adr!« + næsehold.

Logopædisk værktøjskasse

- *I en kælder sort som kul*
- *I en skov en hytte lå*
- *Jeg ved en lærkerede*
- *Langt ud' i skoven*[71]
- *Den lille frække Frederik*
- *Lille Lise*[72]
- *En lille nisse rejste*
- *Den lille Ole med paraplyen*
- *Min cykel*[73]
- *Mæ, sir det lille lam*
- *Oles nye autobil*
- *Se den lille kattekilling*
- *Se min kjole*[74]
- *Skorstensfejeren gik en tur*
- *3 små soldater*

Sanglege 1

Hvis du på nogen måde kan komme til at bruge rekvisitter eller udklædningstøj, så gør det - ritualer omkring en sang (bestemte ting, der skal findes frem fx) gør den bare sjovere.

- *Bjørnen sover*[75]
- *Bro, bro, brille*
- *Buggivuggi*[76]
- *En elefant kom marcherende*[77]
- *Fader Abraham*
- *Flyv, lille påfugl*
- *Først kommer sommeren, så kommer vinteren, så kommer ... hjem fra rejsen ...*
- *Her kommer en mand i bil*
- *Her sidder Mads på stol*
- *Hvad vil du købe i min butik?*
- *Jeg er en lille undulat*[78]
- *Jeg gik mig over sø og land*
- *Der kom en mand fra Det røde Hav*[79]
- *Med hænderne si'r vi klap, klap, klap*
- *Per Syvspring*
- *Peter slår med én hammer*
- *Rits, rats filiong-gong-gong*
- *Der sad 2 katte på et bord*[80]
- *Så går vi rundt om en enebærbusk*[81]
- *Tag den ring og lad den vandre*
- *2 skridt til højre og 2 skridt til venstre ...*
- *Tommelfinger, tommelfinger, hvor er du?*[82]

---

[71] Se også på side 160.

[72] Se også under KATEGORIER, side 167.

[73] Alias Kjøllers Jeg er så glad for min cykel.

[74] Se på side 48 i afsnittet om FARVER.

[75] Hvis du har meget frygtsomme børn i din gruppe, er det nok ikke lige denne sangleg, I hyppigst skal vælge. Lav en aftale om, at kun de børn, der kan lide det, blir fanget.

Hvis børnene derimod er med på ideen, kan I synge:

- »Aben sover ... på sin gren i træet«
- »Flodhesten sover ... i sin mudderpøl«
- »Fuglen sover ... i sin lune rede«
- »Hajen sover ... i det varme vand«
- »Hesten sover ... i sin hestestald«
- »Hunden sover ... i sin lune kurv«
- »Kaninen sover ... i sit gode bur«
- »Katten sover ... på sin bløde pude«
- »Koen sover ... i sin lune stald«
- »Løven sover ... nedenunder træet«
- »Musen sover ... i sit musehul«
- »Myren sover ... i sin myretue«
- »Pingvinen sover ... på sit kolde isbjerg«
- »Ræven sover ... i sin lune hule«
- »Sælen sover ... i det lune hav«
- »Tig'ren sover ... i det høje græs«

[76] Måske bedre kendt som *Så tar vi højre fod frem, så tar vi højre fod tilbage ...*.

[77] R Adrian har denne version i *Tommelfinger, kig til mig* {2}: Hvert barn vælger sig et dyr, og man skal have noget, der kan være 'Noahs Ark'. Børnene skiftes nu til at gå en lille runde alene eller med en voksen i hånden. Teksten lyder så som følger (alt efter, barnets navn og dyret, som han har valgt):

»En lille abe kom marcherende
hen til Kasper og sa' »Goda', goda'!
Vinked' rundt og gav et lille spark
og løb hen til dyrene i Noahs Ark.«

[78] Fagterne kan gøres meget små, meget store, langsomme, hurtige, staccato osv.

[79] Hvis du synger med små børn, er det bedst, hvis manden køber noget, man kan have et miniature-eksemplar af i lommen: dyr, farver, tøj, frugter osv. Så behøver man ikke bruge energi på at huske, hvad man selv har eller er.

Og hvis I er mange med i legen, kan I arrangere det, så der for hver ting er 2, der har den. Eller så manden køber 2 forskellige ting ad gangen. Hvis legen blir for lang, er den nemlig ikke sjov mere!

[80] Kan laves om til '5 katte i en sofa', '3 hunde under deres tæppe' osv.

[81] Kan laves om til en version, hvor I - i stedet for at synge om at vaske tøj, hænge tøj op og stryge det - skiftes til at vælge et verbum og så synge om det. På den måde får I nemlig 'gjort' verbet, mens I synger det. Så lyder et vers fx sådan her:

»Så gør vi sådan, når vi klapper og klapper,
klapper og klapper, klapper og klapper.
Så gør vi sådan, når vi klapper og klapper,
tidlig tirsdag morgen.«

- *Tornerose var et vakkert barn*
- *3 små soldater*
- *Ved vejen lå et hus*[83]

Sanglege 2

En del sange er ikke deciderede sanglege, men de kan sagtens leges eller 'spilles' med skyggedukker eller jer selv. Eller de kan illustreres med sangposer, fx:

- *Bamse gik, Bamse gik*
- *Et barn er født i Bethlehem*
- *Da jeg gik en tur, mødte jeg en ...*
- *Og 4 små grise, de skulle ud at gå ...*
- *Hvem er det, der banker?*[84]
- *Hvis du ser en krokodille i dit badekar*
- *100 mus med haler på*
- *Højt på en gren en krage*
- *I en kælder sort som kul*
- *Jeg er en glad lille cowboy*
- *Jeg er så glad for min cykel*
- *Jens Hansen havde en bondegård*
- *Kender I den om Rudolf ...?*
- *Langt ud' i skoven*
- *Den lille frække Frederik*
- *Lille Lise*
- *En lille nisse rejste*
- *Lille sky gik morgentur*
- *Mariehønen Evigglad*[85]
- *Mester Jacob*[86]
- *Nu skal jeg fortælle jer om 3 små fisk*
- *Op, lille Hans*
- *En pige gik i enge*
- *På loftet sidder nissen med sin julegrød*
- *Rapanden Rasmus*
- *Se den lille kattekilling*
- *Skorstensfej'ren gik en tur*
- *Snemand Frost og Frøken Tø*
- *Sprøjterne kom susende*
- *10 små cyklister*[87]
- *3 små grise*
- *3 små kinesere på Højbro Plads*[88]
- *Tordenskjold i søen sprang*
- *Tyggegummikongen Bobbel*
- *Der var engang en abe*

Sangposer

Du kan også gøre, som M-L Nyberg anbefaler i *Den magiske sprogpose* {134}, nemlig at lave smukke sangposer, hvori du putter tingene fra sangen. Hendes bog er fuld af gode ideer mht., hvordan man kan konkretisere en sangs indhold (se på side 251 under punktet "Sprogposer").

Det kan være svært at lære en ny sang. At forstå, hvad ordene betyder, kan være endnu sværere! Hvis man kan 'se' sangen, fremmer det indlæringen, og til denne brug kan man sy sangposer.

Forslag til indhold af sangposer:

- *Een elefant kom marcherende* - edderkop,[89] elefanter, sytråd (= edderkoppespind)
- *Lille Peter Edderkop* - edderkop, mur, sky,

[82] Min egen variant er en tilføjelse, som man kan lave efter hvert vers. For tommelfingerens vedkommende lyder (og udføres) tilføjelsen således:

Højre tommelfinger 'siger' henvendt til venstre do.: »Har du det godt?«, mens man bøjer den 3 gange. Derefter 'siger' venstre tommelfinger på samme måde: »Har du det godt?« Så 'svarer' begge: »Ja tak!«, mens de bøjes 2 gange. Nu tager man så højre hånd om på ryggen, mens man siger: »Spring din vej«, og det samme gør man derpå med venstre.

[83] I sproggruppen synger vi denne her sang, mens vi holder hinanden i hænderne og går rundt i en rundkreds.

Vi synger ikke særligt ofte den 'rigtige' tekst, for det synes børnene ikke er nær så sjovt, som når de selv vælger, hvad de vil være. Somme tider bor der en masse forskellige dyr eller (skøre) mennesker i huset, og til andre tider er det karameller, tyggegummi og bolcher, der bor i huset.

Når man har haft tur og har valgt, hvad man vil være, går man ind i midten af rundkredsen, der blir mindre og mindre, jo flere vers vi får sunget.

[84] Fordél rollerne imellem børnene, så ét barn er Peter Anker (der banker på døren), en anden er Peter Sukkertop (der lukker op), ét barn er Peter Slikkepind (der kommer ind), og ét barn er lille Ann-Sofi (der lukker i).

[85] I *Sneglerier* {129} og *Aktivitetsmappe til Sneglerier* {128} er der endvidere forslag til sange om Mariehønerne 'Evigsur' og 'Ligeglad'. Alle er lavet som tegnefilm, der kan vises i et hjemmelavet fjernsyn, mens man synger til.

[86] I kan opføre denne her sang med kor, dirigent og 3 musikanter, der hver har sit instrument. Koret synger hele teksten, og på »bimbambum« peger dirigenten på skift på én af de 3 musikanter, der så skal spille på sit instrument.

[87] Bregnhøi har lavet en bog med pragtfulde illustrationer til denne sang - bogen er udgivet på Apostrof.

[88] Se også på side 91.

[89] Lav evt. selv en edderkop - se på side 261 under punktet "Teater 2".

sol, våd svamp (= sky med regn i)
- *Nu skal jeg fortælle jer om tre små fisk* - båd, disk, fisk, fiskehandler, fiskemor, fisker, net

Sangtekster

Hvis et barn kommer med ændringsforslag til sangenes tekster, kan det varmt anbefales, at du straks skriver det ned, og at I de næste par - eller mange (!) - gange synger den nye tekst. På den måde opfordrer du barnet til selv at digte, og du viser, at du tager hans opfindsomhed alvorligt.

Tornerose var et vakkert barn kan fortsætte sådan her: »... brækket arm, brandalarm - hun bo'de i en vindueskarm - stakkels barn!«. Og en variant af *Lille Peter Edderkop* er den, hvor han »stod og vasked' op«. Endnu en udgave lyder sådan hér:

»I sin moders fine spind Peter gik omkring,
og han laved' slet slet ingenting.
Så sa' moren: »Du skal fange flu'r!«
Lille Peter Edderkop tog en gyngetur.«

Skattejægersang

»Skattejæger, skattejæger,
kom og grav med mig!
Vi ska finde skatte, små og store skatte.
Skattejæger, skattejæger,
kom og grav med mig!«

Mel.: *Lille Lise*

Kombineres fx med "Skattejagt" (se instruksserne på side 289 og 297).

Små børn og sange

Hvis du skal synge med småbørn eller med børn, der har udtalevanskeligheder, kan det anbefales ikke at synge alt for hurtigt - mundtøjet kan ganske enkelt ikke følge med. Og husk at synge med en lys stemme: Det er svært for små børn at 'oktavere'!

En lys stemme betyder her ikke nødvendigvis det samme som Nattens Dronning fra Mozarts *Tryllefløjten*! Men er du røget helt ned i andenalts-leje, må du gøre dig umage for at lægge sangene så lyst som overhovedet muligt! Bed eventuelt en anden om at synge for. Eller øv dig konsekvent i at synge sangene bare lidt højere end sidste gang!

Det er rigtigt nok, at mange børn bedst kan lide, når der er fuld hammer på en melodi. Kroppen kan som regel sagtens klare at følge med, når det går stærkt - og så er det sjovt! Det kan være, at du skal skifte mellem en hurtig og en langsom version, så både kroppen og mundtøjet kan få noget ud af sangene.

Se "Hare eller skildpadde?" på side 232.

Syng en sang om mig!

For mange børn er det skønt at synge en sang om sig selv - fx denne hér:

»Kender I Rikke, hende ka' vi li'? (x3)
Hun ska' i glas og ramme.«

Syng forkert - med vilje!

Det er skægt for børn at rette på en voksen, så du kan til stor morskab synge forkert med vilje og lade barnet belære dig: »En elefant kom marcherende hen ad haletudsens fine spind ...«

På samme måde kan du udelade ord i en sang og vente på, at barnet synger det, du glemte: »En elefant kom ...« Husk bare at synge så langsomt, at barnet kan nå at høre, at du synger noget forkert - eller at du har glemt at synge et eller flere ord.

Se også "Byt et ord" på side 231.

Så går vi rundt om en enebærbusk

I Kærnehuset i Farum har de opfundet en fantastisk version af sangen. Børnene vælger på skift, hvad vi skal gøre hhv. mandag, tirsdag, onsdag, torsdag, fredag, lørdag og søndag morgen.

Så sangen lyder fx sådan her:

Så gør vi sådan, når vi klapper og klapper,
klapper og klapper,
klapper og klapper.
Så gør vi sådan, når vi klapper og klapper
tidlig tirsdag morgen.

På den her måde får de sunget verberne adskillige gange, mens de udfører dem. Ret smart!

Logopædisk værktøjskasse

Togturen

Tegn forskellige 'stationer' med kridt på gulvet. I kan kalde dem 'Danseby', 'Hoppeby', 'Stå-stille-by', 'Vinke-by'. Dan en lang række med alle børnene i - forreste barn er lokomotiv, de andre er togvogne. Toget kører rundt, mens alle synger:

»Vi ska' kør' med tog - langt, langt bort!
Vi kommer til en ny, lille by.«

Når I har sunget verset 3 gange, standser toget med et højt duuut ved en station. Lav den bevægelse, der passer til bynavnet og kør videre!

Trafiksange

Hvis du arbejder med et trafiktema, kan du inddrage følgende sange:

- *Her kommer en mand i bil*
- *Hjulene på bussen*
- *Jeg er så glad for min cykel*
- *Jeg har en flyvemaskine*
- *Den lille frække Frederik*
- *Oles nye autobil*
- *Posemandens bil*
- *10 små cyklister*
- *Vi ska' kør' med tog*
- *Vinterbyøster*

Æbler og pærer ...

»Æbler og pærer de vokser på træer.
Når de blir modne, så falder de NED!«

Synges på *Poul sine høns* ... Læg en ærtepose, en vaskeklud, en legoklods ... på barnets hoved. På ordet 'NED' bøjes hovedet, så tingen falder af.

Semantik

⊙ Dette afsnit overlapper med afsnittene om FARVER (fra side 43), om FORMOPFATTELSE (fra side 99), om KATEGORIER (fra side 167), om RIM & REMSER (med start på side 214), om SANGE (der begynder på side 230), om TAL & MÆNGDER (fra side 298).

Og det hænger især sammen med afsnittet om SNAKKELEGE (fra side 253).

Antonymer og synonymer

Det er som regel lettere at finde det modsatte end at finde ord, der (næsten) har samme betydning, men en leg med synonymer er bestemt også med til at udvide barnets ordforråd og begrebsverden. I kan hér tale om bibetydninger og om, at det ikke er ligegyldigt, hvilket synonym, man vælger sig.

Hvor mange ord kan I komme i tanker om, der betyder (næsten) det samme som ...

- dreng? søn, knægt, gut, skoleelev, snothvalp, unge, barn
- hånd? lap, klo, pote, hov, klør 5
- at gå? spadsere, trampe, daske, vandre, marchere, sjokke, vade, liste
- at komme frem? cykle, løbe, flyve, svømme, køre
- varm? hed, lun, brændende, gloende, rødglødende, steghed, lunken

Babytegn

... {1} er en fin bog til alle de voksne, der har lyst til at supplere barnets ordindlæring med tegn. Ikke tegnsprog men tegn. Bogen er fuld af konkrete eksempler på (ganske vist amerikanske) tegn, der er egnede til babybrug. Der er også gode anvisninger på, hvordan og hvornår man kan bruge tegn til små børn. Endelig gør bogen opmærksom på det vigtige forhold, at på samme måde som børns første ord ofte lyder anderledes end de voksnes udgave af ordene, vil deres første tegn være tegn, der ligner de voksnes tegn. Man pludrer, før man kan tale - også når det gælder tegn!

Barnets brug af kommunikative gesti er en valid prediktor for hans senere brug af ord og for ordforrådets størrelse {35}. Se også "Tegn til tale" på side 131.

»(...) mange kræfter, der trækker babytegnene i retning af talte ord. Blandt alle disse

Logopædisk værktøjskasse

motiverende faktorer er den mest grundliggende den, at babyer lærer sproget for at kunne komme i forbindelse med andre mennesker og få opfyldt deres behov. Brugen af ord til at udpege og udbede sig ting gør babyer til aktive kommunikationspartnere (...). I stedet for at lægge hindringer for denne proces skaber babytegn en bro mellem på den ene side intet sprog og på den anden et fuldtonet sprog.

(...) Kort sagt vil brug af babytegn ikke hæmme babyernes motivation for at tale, det vil tværtimod gøre dem endnu mere opsatte på at kunne de ord, der vil gøre dem i stand til at udvide deres sociale netværk.«

{1}

Emnearbejde 1

Fra J Feldmans *Survival guide* {61} kommer et par eksempler på emner, som du kan tænke med ind i fx en sproggruppe eller en taleklasses 'pensum' (suppleret med en del af mine egne ideer):

Kroppen

- Anatomibøger - tag din egen anatomi-/fysiologi-bog med og gå på jagt efter interessante, flotte, ulækre, seje billeder. På eanatomi.dk kan du købe plakater, puslespil og modeller af kroppen og dens organer.
- "Frankensteins monster" - side 51.
- "Husk din krop!" - side 155.
- "Kropsdele" - side 243.
- Kropsdelenes navne og anvendelse - også på dyr og insekter.
- Muskler - hvad bruger man dem til? hvor sidder de henne? hvordan sidder de fast? hvordan blir de stærkere eller hurtigere? Brug evt. tykke elastikker til at vise, hvordan musklerne arbejder.
- Organer - pust balloner op til at vise, hvordan lungerne fungerer; brug rødt saftevand og gennemsigtige suge-/plastikrør til at vise, hvordan blodet kommer rundt i kroppen.
- "Papmaché" - side 54.
- Røntgenbilleder - skaf sådanne af kropsdele.
- Sangene *Hoved, skulder, knæ og tå* (side 233) og *Buggivuggi* (side 235).
- Skelettet - kig fx på fiske-/fugleskeletter og snak om, hvilke kropsdele, der svarer til hvilke skeletdele.
- "Tegneleg" - side 105.
- Vækst - bed hvert barn om at medbringe et billede af sig selv som baby; hvordan kan vi se, at du er blevet større, og at din krop har forandret sig?

Sundhed

- Hygiejne - hold et lille kursus i gode håndvaskevaner.
- Motion - snak om, hvorfor kroppen har brug for at bevæge sig.
- Snak om sund mad og usund mad.
- Tænder - invitér en tandlæge forbi og få hende til at vise børnene, hvordan de bedst passer på deres tænder.

Emnearbejde 2

Andre forslag til emnearbejder kunne være:

- Aber
- Babyer
- Bedsteforældre
- Bjørne & bamser
- Bondegårdsdyr
- Brandmænd
- Børn i andre lande
- Camping
- Cirkus
- Dinosaurer
- Dukker
- Dyr
- Elektricitet
- Eskimoer
- Eventyr
- Farver
- Ferie
- Former
- Frugt & grøntsager
- Frøer
- Fugle
- Fødselsdag
- Følelser
- Førstehjælp
- Gamle dage
- Gode hjælpere
- Gode kammerater
- Hatte & huer
- Mad & drikke
- Madlavning
- Magnetisme
- Matematik
- Min familie
- Modsætninger
- Musikinstrumenter
- Månen
- Nat & dag
- Natur og naturpleje
- Nisser
- Nordisk mytologi
- Nytår i hele verden
- Nødder
- Oceaner, floder, søer
- Omsorg
- Opfindelser
- Penge & butikker
- Planeter
- Planter
- Politimænd
- Post
- Riddere & drager
- Rim & remser
- Rummet
- Sanser

Logopædisk værktøjskasse

- Haven
- Hjemme hos mig
- Hospital
- Høflighed
- Indianere
- Insekter
- Japan
- Jul
- Jul i hele verden
- Kina
- Korn & mel
- Krybdyr
- Kæledyr
- Legetøj
- Luft
- Lufthavn
- Lys
- Sikkerhed
- Sko & fodtøj
- Skole
- Skovens dyr
- Sommerfugle
- Spejle og linser
- Spøgelser
- Sten og klipper
- Strandens dyr
- Tog
- Trolde
- Træer
- Tøj
- Uhyrer
- Vand
- Værktøj
- Ædelsten
- Æsker & kasser
- Årstider

Bøger uden ord

Billedbøger med en enkelt handling men uden tekst (fx *Adeles billedbog* (C Ponti, Agertofts Forlag) eller *Kanin fortæller eventyr* (af L Andersson, Gyldendal)) er gode 'snakke-bøger' af mindst 2 grunde: Dels fordi det at snakke om handling afføder brug af en masse verber: Hvad er det mon, der sker? Og dels fordi dit sprog automatisk blir enkelt og let at forstå, når du selv skal opfinde teksten.

Lademann har udgivet en række fine ordløse billedbøger af italieneren Atilio med pragtfulde og letaflæselige tegninger. Selv har jeg haft megen fornøjelse af *De to hundehvalpe*, *Fem frække mus* og *Katten og hunden*.

G Wandrey har tegnet *Find en mus i det store hus* (Flachs), der består af og er formet som et hus med en masse rum i. For hvert rum er der en lille historie, som man kan følge og fortælle.

På trappen er der fx først en maler, der går med en spand maling og en stige. På næste billede er han ved at gøre klar til at male. På billede nr. 3 kommer et par børn forbi, fordi de skal op på loftet og hente vasketøj. Billede 4 viser maleren, der har malet det øverste af trappen grøn, og på billede 5 er han nået ned til enden af den. På billede nr. 6 er der en kat, der har trådt i noget maling og derfor laver fine grønne potespor på trappetrinene, mens børnene kommer ned med en balje med vasketøj. Billede nr. 7 viser katten, der ligger øverst oppe på den nymalede trappe og sover, og på billede nr. 8 blir kattens grønne potespor vasket væk.

Dekontekstualiseret sprog

I forbindelse med dialogisk læsning kan du tænke på dit sprog (og dine spørgsmål) i disse fire niveauer:

- **Level 1** ~ Basic and simple comments or questions that referred to colour, size or one element in the picture or story, including labelling objects, actions, characters, colors or object locations (e.g., "It's a bird," "That's red," "What's the boy doing?" or "Where's the cat?").
- **Level 2** ~ Comments or questions that link two objects or actions in a picture (e.g., "The boy is on the chair" or "What are the cat and mouse doing?"). This includes utterances that provided general descriptions of a scene (e.g., "They are fighting over the bone.").
- **Level 3** ~ More abstract comments or questions that link the events or actions in a story to events or actions from the children's experiences. These introduce elements from outside of the picture into a conversation about the story (e.g., "Have you ever been scared of falling?" or "I like my hot dog with mustard on it."). Level 3 includes comments or questions that refer to the characters' feelings, the children's emotions and word definitions.
- **Level 4** ~ The highest level of abstraction, i.e., the use of language to imagine, infer, predict, explain and project (e.g., "Do you think the girl is misbehaving?"or "What's going to happen next?" or "What would happen if...?" or "Imagine what would happen if she ate that?" or "She's angry because she has to go to bed.")

{76}

Se også "Dialogisk oplæsning 2" på side 188.

Fagbøger for småbørn

- Hugo et al.: *Løven*; Columbine - Mine første

Logopædisk værktøjskasse

opdagelser.
- Dutertre: *Riddere og borge*; Forum - Fakta for dig.
- Klinting: *Viggo værktøjskasse*; Gyldendal.
- Lund: *Dyrebørn - giraffer*; Klematis.
- Lund: *Dyrebørn - isbjørne*; Klematis.
- Lund: *Dyrebørn - løver*; Klematis.
- Mettler et al.: *Ægget*; Columbine - Mine første opdagelser.
- Millet et al.: *Slottet*; Columbine - Mine første opdagelser.
- Oliver et al.: *Min første bog om modsætninger*; Gyldendal.
- Oliver et al.: *Min første bog om størrelser*; Gyldendal.
- Pérols et al.: *Mariehønen*; Columbine - Mine første opdagelser.

Gør dyr sådan?

Hallgren har lavet en rigtigt god spørgebog med spørgsmål om tigre, grise, hajer, pindsvin, edderkopper, hunde, svaner, elge, næbdyr og elefanter (Holkenfeldt, 2004).

Her kan I bl.a. finde svar på følgende spørgsmål:

- Er unge tigre mørkere eller lysere i pelsen?
- Kan grise svede?
- Kan hajen svømme baglæns?
- Er pindsvin immune overfor slangegift?
- Kan man bruge spindelvæv som fiskenet?
- Kan en hund og en hyæne få unger sammen?
- Letter svanen helst i modvind eller medvind?
- Sover elgen stående?
- Har næbdyret øjenlåg?
- Har elefantunger mælkestødtænder?

Homonymer

En lang række ord betyder én ting i nogle sammenhænge og noget ganske andet i andre:

- bakke
- bar
- blade
- dyr
- får
- knap
- mine
- pille
- pære
- ske
- slik
- sten
- stige
- sukker
- tage
- tom
- tyve
- vinde

Disse ord er særligt velegnede til at lave gåder og vittigheder med!

Hv-spørgsmål

Brug spillepladen fra kopisiderne, et antal billeder i to eksemplarer (hhv. på ét ark og som enkeltbilleder) og en terning. Evt. kan du bruge billederne fra ”Svar først” (se på side 251).

Begynd med at forklare børnene, hvad man skal forklare, når man slår hhv.:

- 1: Hvilk(n) farve(r) har/er din ting? (rød, sort, blågrøn, stribet, prikket ...)
- 2: Hvad kan man gøre med tingen? Hvad kan tingen gøre? (flyve, spise, lege, løbe ...)
- 3: Hvor stor er tingen? Hvilken form har den? (vis med hænderne: rund, som en kasse, flad ...)
- 4: Hvilken kategori tilhører tingen? Hvilken slags ting er tingen? (mad, tøj, dyr, legetøj, skoleting, planter ...)
- 5: Hvor kan man finde tingen henne? (i skoven, hjemme, allevegne ...)
- 6: Hvad er tingen lavet af? (pels, kød, metal, papir, vand ...)

Vær selv den første til at vise, hvordan man gør: Tag et af enkeltbillederne og læg det foran dig, så alle kan se det. Slå med terningen og forklar. Slå med terningen igen og forklar igen.

Tag et nyt billede, kig selv på det og læg det derpå foran dig med billedsiden nedad og kast igen med terningen. Forklar og lad børnene gætte, hvillket billede du har fået fat i.

Når børnene forstår legen, skiftes I til at tage et billede og kaste med terning og forklare.

{bit.ly/I49mjy}

Hvad er der indeni?

Lav en samling billeder af ‘beholdere’ (dametaske, ur, køkken, skolerygsæk, kuffert, bil) og deres indhold.

Hvad hører sammen? 1

Lav en samling billeder af ting, der hører sammen som par, fx en edderkop og dens spind, en telefon og et telefonrør, kniv og

gaffel, kost og fejebakke, hårbørste og kam, hund og kødben. Bland så alle billederne sammen og sortér dem i de rigtige par. I kan også spille vende- eller huskespil med kortene.

Til et helt lille barn skal du nok begynde med at gøre det med rigtige ting.

Hvad hører sammen? 2

Hav dig en samling med billeder af dyr + af deres mad og/eller levested (eller andre ting, der semantisk hører sammen). Vis nu børnene ét af billederne med et dyr på. Den første, der ved, hvad dyret spiser, eller hvor det bor, må gå rundt i lokalet og finde de kort, der passer til.

Gruppen kan nu gætte, hvilke kort barnet tog: ”Hvem ved, hvad en abe spiser?” eller ”Hvem ved, hvor en edderkop bor?”

Hvad kan man gøre med ...?

Spørg børnene, hvilke ting man kan gøre med fødderne (stampe, gå hoppe, springe, trampe i pedaler, sparke til en fodbold, etc.). Hvor det er velegnet, kan børnene også gøre bevægelsen.

Flere eksempler: Hvad kan du gøre med hænderne, øjnene (se, blinke, kigge med det ene øje), fingrene, en pensel, en spade, en bil, en bold, et stykke papir, grankogler?

Hvad siger de?

Producér (tegn, find) billeder med 2 personer og tomme talebobler over begge. Eller kig i fx Anders And-blade. Billederne må gerne forestille en situation, der kan opfattes på flere måder - fx en politibetjent og en dreng med en væltet cykel.

Snak med børnene om indholdet i situationerne. Find derefter ud af en enkel dialog mellem personerne. Skriv børnenes forslag ind i taleboblerne.

Tal også med dem om, at man sagtens kan forestille sig flere historier om de samme billeder. At vise børnene, at vi hver især kan synes noget forskelligt om det samme, er en vigtig del af arbejdet med deres theory of mind (se på side 207).

Hvad spiser/drikker du?

Giv barnet forskellige ting at drikke og spise - tal om, hvad de enkelte ting hedder. Hold derefter barnet for øjnene og drik/spis igen. »Hvad smagte du?«

Gør det samme med at lugte - tal om, hvad det er for lugte først og prøv så med lukkede øjne at lugte igen. »Hvad lugtede du?«

Hvem er hvem?

Se på side 101.

Kan bruges til at kategorisere, beskrive og gætte andre ting med - fx dyr. Lav dig 3x24 små billeder af dyr, der har samme størrelse som de oprindelige billeder til spillet. Spørgsmålene kunne så lyde:

- »Har dit dyr 2 ben?«
- »Spiser dit dyr planter?«
- »Kan dit dyr flyve?«
- »Føder dit dyr levende unger?«
- »Lever dit dyr i vandet?«
- »Kan dit dyr være et kæledyr?«
- »Kan dit dyr løbe hurtigt?«

Hvis du laver et spil med tøj, kunne spørgsmålene være:

- »Er dit tøj noget vintertøj?«
- »Har dit tøj ærmer?«
- »Kan man have dit tøj på fødderne?«
- »Er dit tøj til babyer?«
- »Er dit tøj til at have på hovedet?«
- »Er dit tøj lavet af læder?«
- »Er der lommer i dit tøj?«

Og hvis du laver et spil med mad:

- »Spiser man din mad med ske?«
- »Er din mad noget dessert?«
- »Er din mad lavet i ovnen?«
- »Er der kød i din mad?«
- »Er din mad en grøntsag?«
- »Er din mad noget, der vokser selv?«
- »Er din mad varm?«
- »Spiser man din mad om morgenen?«

Hvilket dyr er du?

Børnene sidder i en rundkreds. Hvert barn vælger et dyr, som han gerne vil være. Det gør ikke noget, hvis flere børn vil være det samme dyr. Du kan evt. have en kasse med

Logopædisk værktøjskasse

legetøjsdyr i, som barnet kan vælge imellem.

Børnene præsenterer nu sig selv og deres dyr: »Jeg er en mus (et får, en elefant, etc.)!« og når alle børn har præsenteret deres dyr, kan man lege med dyrene på forskellige måder:

- Giv instrukser om, hvad grisen, koen, zebraen, myreslugeren skal gøre.
- Alle dyr, der kan flyve/hoppe/svømme, må rejse sig op, hoppe, klappe etc.
- Hvilke af dyrene lever i vand? har vinger? er husdyr? er vilde dyr?
- Alle dyr, som begynder med 'm'-lyden, må kløsig på maven.
- Lav gåder med dyrene: »Hvem er det, der er et dyr, som man kan ride på?«

Idiomer

I H Wagns *Skeletter i skabet* (Gyldendal) er 73 idiomer forklaret og illustreret på skønneste vis. Og i hendes *Balløver og bænkevarmere* (Politiken) kan du finde forklaringer på, hvad fx diskenspringer, krokodilletårer, molevit, pernittengryn, spradebasse, svinkeærinde, syvsover, tøffelhelt og tørvetriller er for noget.

Indretningsarkitekten

Clips et par A4-ark sammen på midten og fold, så det blir til en bog i A5-størrelse. Klip tag og skorsten - så har hvert ark form som et hus. Tegn etager og rum på hver side og en trappe eller elevator, så man kan komme op og ned i huset. Lad nu barnet indrette husets rum ...

- arbejdsværelse
- badeværelse
- bryggers
- børneværelse
- computerrum
- entre
- fyrrum
- kælderrum
- køkken
- pulterkammer
- spisestue
- stue
- toilet
- vaskekælder

Og måske kan I lave et slot eller et fantasihus med

- balsal
- dragestald
- flyhangar
- gymnastiksal
- påklædningsrum
- sauna
- skatkammer
- svømmehal
- male-atelier
- våbenkammer

Find billeder fra reklamer, ugeblade, kataloger og/eller tegn selv eller brug dukkemøbler. Snak med barnet om, hvad man (ikke) har i hvilke rum: Hvorfor er det usmart at stille sengen på badeværelset? Hvorfor er der en vask i køkkenet?

Lav også figurer, der kan bevæge sig fra rum til rum.

Kobl dine handlinger med ord

En hvilken som helst dagligdags aktivitet, hvor I skal sammenligne, sortere, følge en plan, ordne og anbringe ting i en bestemt rækkefølge, er værdifuld, når du vil koble handlinger/aktiviteter med ord og begreber. Selv det lille barn, der måske er for lille til aktivt at deltage i aktiviteten, kan du fint lade være tilskuer til, hvad du laver - undervejs fortæller du barnet, hvad du gør. Det større barn kan du involvere i aktiviteten, bare du tager hensyn til, at det, som barnet skal udføre, skal være noget, som han kan overskue.

Opvask giver mange muligheder for at koble handlinger med ord; du kan fx ...

- **Give barnet en følelse af kompetence**: »Kan du finde alle gaflerne og give dem til mig?«
- **Indlede en samtale**: »Hvad mon vi spiste, når tallerkenen er blevet helt grøn?«
- **Oplyse**: »Sulfoen hjælper til med at fjerne snavset fra glassene.« »Jeg skal passe på knivene, for de er skarpe!«
- **Sammenligne ting**: »Jeg skal lægge de store skeer i den her skuffe og de små i denne her.«
- **Sortere ting**: »Vi lægger bestikket i den her skuffe.« »Glassene skal stå hér på den nederste hylde.«
- **Vise årsag og virkning**: »I det her glas er der noget hvidt i bunden. Det er mælk, som vi drak til frokost.«

Kropsdele

På kopisiderne er der et skema med kropsdele, som du kan bruge, når I skal snakke om, hvad kroppen kan gøre, hvad de enkelte kropsdele hedder, og hvor de sidder i forhold

Logopædisk værktøjskasse

til hinanden.

Hvordan ser kroppen fx ud, når man jubler efter at have scoret et mål? Eller når man går på line?

Lugte

Hvilke lugte er der i rummet lige nu? Luk evt. øjnene, så I kan koncentrere jer om de sanseindtryk, der kommer ind gennem næsen.

- Hvordan lugter en nylagt hestepære?
- Et par gamle gummistøvler?
- Hvordan lugter der i en bil, der har stået på en varm parkeringsplads i solen?
- Et syréntræ?
- En kornmark?
- Lugter sne af noget?
- Eller vand?
- Gå til ostehandleren og lugt til forskellige oste, til slagteren og lugt til kød, til bageren og lugt til brød og kager.
- Og besøg den lokale blomsterhandler eller planteskole; hvad kan I lugte hér?
- Hvordan lugter en lædertaske?
- Lugt til forskellige krydderier.
- Tag på besøg på en bondegård. Hvordan lugter der hos hønsene? Hos grisene? Hos hestene?
- Kan I gætte, hvad der er i madpakken?
- Hvordan er det med maling?
- Hvordan lugter et løg? Og hvad så, når man begynder at skrælle og skære i det? Hvorfor græder man?
- Nylagt asfalt?
- Lim?
- Tusser?

Madlavning og sprogstimulering

Madlavning giver mange muligheder for at koble handlinger med alskens sprogstimulering:

- **Finmotorik**: At hælde, røre rundt, blande.
- **Kultur**: Hvilken mad spiser man i hvilke lande? Hvilken mad spiser man på særlige tidspunkter af året? Hvem arbejder med mad? Hvilken mad er ulækker i hvilke lande?
- **Læsning**: Afkode symboler (alias bogstaver og tal), læse og følge en opskrift, rækkefølge.
- **Matematik**: Måle, veje, dele, tælle.
- **Sprog**: Følge en besked, ordforråd, samarbejde.
- **Viden om verden**: Problemløsning, madvarers oprindelse (dyre- eller planteriget?), kemiske ændringer (temperaturskift forårsager hvad?)

Modsætninger

Arbejd med modsætninger og brug gerne billeder til at illustrere. Modsætninger kan være:

- flad/dyb
- fryser/sveder
- glad/ked af det
- lang/kort
- ren/snavset
- stor/lille
- stærk/svag
- åben/lukket

Modsætningssætninger

Du kan sige sætninger, som børnene fuldender:

- Det, der er koldt, er ikke ...
- Den, som er doven, er ikke ...
- Hvis Åses hat er ny, er den ikke ...
- Det træ, som er tyndt, er ikke ...
- Hvis en vej er bred, er den ikke ...
- Den, som er søvnig, er ikke ...
- Hvis computeren ikke er tændt, er den ...

Eller du kan bede dem om at sige det modsatte af:

- Bordene er runde.
- Han kom sidst.
- Jeg blev vred igår.
- Jeg drak varm te.
- Jeg læste en kedelig bog.
- Jeg mødte en beskidt hjort.
- Jeg ser noget hvidt.
- Jeg så en gammel elefant.
- Viskestykket var tørt.

Myldre(ord)bøger

Bøger med myldrebilleder, hvor der sker en masse undervejs, er gode at snakke ud fra. Jeg kan bl.a. anbefale J Mogensens *De 46*

Logopædisk værktøjskasse

små mænd[90] (en billedhistorie med en masse små mænd, der laver ballade og tager på tur til Fantasiens Ø) og U Enders *Sikke mange børn*[91] (som er 7 dagligdags situationer fra bl.a. huset, zoologisk have, børnehaven, legepladsen og skovturen).

Også i Flunkebøgerne[92] er der masser at snakke om og grine af!

Bøger med myldrebilleder kan man 'læse' mange gange og snakke om, hvad menneskene laver og siger og tænker. Jo flere gange I læser dem, desto flere detaljer får I øje på, og desto flere ting kan barnet huske.

• Omvendt-leg

Som navnet siger, skal I gøre tingene omvendt af, hvad der blir sagt.

Vælg jer en bestemmer, der fx siger: »Stå på stolene!« → alle blir siddende. Eller: »Hvisk!« → alle råber.

Legen kan også leges med en tilfældig bestemmer; dvs. når én har råbt en ordre, og gruppen har udført den, fx »Stå op!« → og alle ligger ned, så kan den næste komme med det næste forslag.

I kan også lave kort med handlinger på, så bestemmeren får det lidt nemmere, når han skal vælge handling.

Ordforråd

Min dygtige kollega, M Grundtvig, har bloggen Min kusine Maria. Hun har skrevet et par fremragende indlæg om (træning af) ordforråd, som jeg har sakset i.

I et indlæg fra 16. juli 2012 skriver hun bl.a.:

»I vores hjerner findes et kompliceret spindelvæv af et bibliotek, hvor alle koncepter (ord, navne, ting, begreber og viden) ligger med alle deres forskellige betydninger, tilhørsforhold og sammenhænge med andre ord. I starten, når man er ved at fylde sit bibliotek op, er alle koncepter lidt usikre og uklare (både udtalen og betydningen).

Det vil fx være svært at forstå fuldt ud, hvad 'tør' betyder, hvis man ikke ved hvad 'våd' betyder. Vores ordforråd er nærmest en flydende masse, der ændrer sig lidt flere steder, hver gang der bliver tilføjet ny viden - og ikke kun der, hvor det nye tilføjes.

Hver gang et barn hører eller bruger et ord, bliver dette ords koncept tydeligere og bedre defineret i barnets semantiske bibliotek, som vi ofte kalder ordforrådet. Træning af ordforrådet er derfor ikke blot at øve sig i navnene på forskellige genstande. Det er også at arbejde med de forskellige kategorier, der findes; Hvad har forskellige ting til fælles? Hvordan er de forskellige? Hvilken præcis samling af detaljer definerer et koncept? Hvordan hænger alle disse ting, koncepter og detaljer sammen?

Vi voksne tænker ofte ikke over hvor svært det egentlig er at vide hvor et ord stopper og et andet begynder. For et barn kan det fx være svært at kende forskel på en sabel, et sværd, en stav, en stok, en pind, en linie, en streg, en snor, en grænse, en slutning og en ny begyndelse. Børn (og voksne) arbejder hele tiden med at udvide og raffinere deres ordforråd. Hver gang vi får ny viden bliver denne viden tilføjet spindelvævet og gør på den måde det samlede spindelvæv stærkere og bedre.«

Og i et indlæg fra 24. marts 2014 kan man læse:

»… træning og forbedring af ordforrådet ikke bare at øve sig i navnene på forskellige genstande. Det er også at arbejde med de forskellige kategorier, der findes; Hvad har forskellige ting til fælles? Hvordan er de forskellige? Hvilken præcis samling af detaljer definerer tingen? Hvordan hænger alle disse ting, koncepter og detaljer sammen?

Man taler om at børns ordforråd både har bredde og dybde. Bredden går på at kende til mange forskellige ord inden for mange forskellige områder. Dybden handler om at have omfattende kendskab til de koncepter/begreber der ligger bag ordene i ordforrådet.

For at bruge sproget fleksibelt, hente de præcise ord hurtigt og lettest frem samt lære nye ord er dybden af barnets ordforråd me-

[90] … af Mogensen, Høst & Søns Forlag.

[91] Enders, Boehme & Wolters; CDR Forlag/Peltz Verlag, Weinheim und Basel.

[92] Cera & Ramis: Flunkernes forunderlige verden, Befri Babyflunk og Jagten på de forsvundne flunker; Gyldendal & Apostrof.

get vigtigt. Dybden kan man arbejde med ved at tale rundt om ord sammen med barnet.

Hvis man først gør sig klart, at alle ord blot er mere eller mindre vedtagne betegnelser for underliggende koncepter, samlinger af elementer, som til sammen gør at X kan dækkes af en bestemt betegnelse – så bliver det næste meget lettere.

At kende et ord er derfor ikke et 'enten eller' (enten ved man hvad en saks er ellers ved man det ikke). At kende et ord kan gradbøjes. Man kan for eksempel have:

1 *Minimalt kendskab til et ord* - måske ikke vide præcis hvad det dækker over, bare at det fx er noget farligt, eller at det er noget, som ligger i den store skuffe.
2 *Lille kendskab til et ord* - måske vide at en saks er noget, man skal bruge, når man skal lave et hul i noget gavebånd omkring en gave.
3 *Grundlæggende kendskab til et ord* - vide at en saks er en ting, som man bruger til at klippe forskellige ting med og at det er genstanden der holdes i hånden som hedder saks, ikke fx selve handlingen.
4 *Godt kendskab til et ord* - kende flere versioner af genstanden en saks, kende forskel mellem en hækkesaks, papirsaks, stofsaks og neglesaks eller vide hvordan en saks føles at have i hånden og måske hvordan det føles når man klipper sig i fingeren.
5 *Udvidet kendskab til et ord* - måske også vide at ordet saks har én stavelse, starter med s og rimer på fax, hvordan sakse blev lavet i gamle dage, hvor sakse kan købes, viden om materiale forskelle, viden om overkategorien værktøj og om hvilke situationer det fx ville være bedre at bruge en kniv, pincet, tang eller sine tænder end en saks.

Når vi som voksne ser et billede [af en saks], tænker vi måske, at "det er en saks". For at tænke dette har vi lynhurtigt lavet en analyse af en masse visuelle elementer, sammenlignet med lignende koncepter og og kommet til konklusionen "saks". Så snart vi har zoomet ind på ordet "saks" åbnes op for al den udvidede kendskab vi har om konceptet "saks".«

Ordmobilisering

Ordmobilisering er adgangen til ordforrådet. I det mentale leksikon er der knyttet forskellige identiteter til hvert eneste ord, og de vækkes automatisk, når man aktiverer ordet og/eller dets betydning. De mest relevante aspekter er her den lydlige side (ordets udtale) og den betydningsmæssige side (ordets semantiske information).

Normalt vækkes der flere ord, end dét, man har brug for - og derfor skal alle ord, undtagen det ønskede, hæmmes. Dette sker ubevidst.

Når man lytter til andre, der taler, kommer lyden først, og derefter aktiverer man forståelsen af ordene i det mentale leksikon (impressiv ordmobilisering). Ved egen tale aktiverer man betydningen først og derefter lyden (ekspressiv ordmobilisering).

Det følgende handler primært om den ekspressive ordmobilisering og er i store træk taget fra {75}.

Når man skal mobilisere et ord, er der flere niveauer i processen:

Niveau 1: **det bagvedliggende begreb** med attributter = kategori, funktion, sted, perceptuelle træk

- Begrebet aktiverer målordets leksikale repræsentation ved at gennemsøge ordforrådet for at finde de 'opslag', hvis lemmaer passer til målordets begrebsmæssige struktur.

Niveau 2: **den semantisk repræsentation**

- *lemma* = information om betydning; semantiske og syntaktiske aspekter dvs. det 'nøgne' ord uden bøjninger - lemmaet er forbundet til den fonologiske information om målordet dvs. dets form
- *form* = morfologiske, metriske og fonologiske aspekter - det fonologiske 'skema' hjælper til at konstruere et talemotorisk program

Niveau 3: **det talemotoriske program**

- det talemotoriske program udføres af artikulatorerne

Logopædisk værktøjskasse

Ordmobiliseringsfejl defineres som de fejl (eller forsinkelser på over 4 sekunder), som barnet laver, når han forsøger at sige et ord, hvis mening er kendt for ham, og som han har sagt mange gange før. Selvom barnet kender både målordets lemma, form og talemotorisk program, og barnet er i stand til at artikulere ordet, begår han fejl, der opstår fra en af 2 kilder:

- han kan ikke finde det lemma, der passer med det bagvedliggende begreb;
- selvom lemmaet er fundet, kan barnet ikke mobilisere målordets fonologi.

I begge tilfælde skal begrebets semantiske, syntaktiske og fonologiske information være til stede i barnets leksikon, for at en fejl kan betegnes som en ordmobiliseringsfejl. Det vil sige: barnet skal have svært ved at komme i tanker om et ord, som han faktisk kender!

Man kan af gode grunde ikke komme i tanker om et ord, man ikke kender ...

Ordmobiliseringshjælp

Det følgende er i store træk taget fra {74} og fra mine egne noter taget på et kursus med D German, som jeg deltog i d. 24. maj 2007.

Til børn med store ordmobiliseringsvanskeligheder anbefaler German et program, der består af 3 dele:

- Barnets egne ordmobiliseringsstrategier mht. lagring og mobilisering af ord
- Barnets opmærksomhed på egen ordmobilisering - også kaldet selvmonitorering
- Ændringer i barnets omgivelser både i skolen og hjemme

Ordmobiliseringsstrategier

German anbefaler følgende for hvert targetord:

- Find effektive mobiliseringsstrategier (se nedenfor!) sammen med barnet og lær barnet at bruge og huske dem.
- Brug strategierne ved mobilisering af kendte ord i sætninger og i diskurs - fx ved billedbeskrivelse med handling/sætninger
- Øv targetordet i meningsfulde sammenhænge og fokusér på, at barnet bruger strategierne undervejs.
- Generalisér strategierne til spontantalen.

Selvmonitorering

Selvmonitorering (selvopmærksomhed) hjælper barnet med at udvikle et 'system', når han har mobiliseringsvanskeligheder. Barnet lærer selv at tage ansvar for og opøve sin mobiliseringskunnen.

Mål for selvmonitorering kunne være at:

- hjælpe barnet med at blive opmærksom på egne styrker og svagheder ved mundtlig ordmobilisering
- hjælpe barnet med at tage ansvar for mobiliseringen ved undervejs at kunne instruere sig selv
- hjælpe barnet til at blive opmærksom på og give udtryk for ønskelige forandringer i hans omgivelser

Barnets omgivelser

German anbefaler, at barnets omgivelser (både i skolen og udenfor) ændres, så han ikke så ofte sættes i situationer, hvor han skal mobilisere her og nu. Hjælpen kan være i form af ...

- huskekort
- på forhånd (ind)øvede cues
- at læreren stiller multiple choicespørgsmål
- at læreren stiller ja/nejspørgsmål
- skrivehjælp på PC'en (fx CDord), der kan hjælpe barnet med at komme i tanker om ordet

Ordmobiliseringsprofil

Det følgende er i store træk taget fra {75}.

D German opregner 2 aspekter i Test for word finding, når hun skal vurdere barnets ordmobiliseringsprofil:

- **Præcision**: hvor mange ord ud af samtlige mulige benævner barnet korrekt?
- **Hastighed:** hvor mange af de benævnte ord benævner barnet hurtigt (dvs. med en svartid på under 4 sekunder)?

Med disse 2 aspekter kommer hun frem til, at der er 4 forskellige profiler mht. ordmobilisering:

- hurtig og præcis benævnelse
- hurtig og upræcis benævnelse
- langsom og præcis benævnelse

- langsom og upræcis benævnelse

Den sidste gruppe har ordforrådsvanskeligheder, den første gruppe har ingen nævneværdige ordmobiliseringsvanskeligheder, hvorimod de 2 grupper i midten må siges at have det.

Udover selve ordmobiliseringsprofilen kan det være interessant og nyttigt at kigge på barnets sekundære ordmobiliseringskarakteristika: gestikulering og kommentarer. Disse karakteristika indikerer ofte barnets viden om ordets mening og/eller dets form.

Ikonisk gestus - barnet viser targetordets funktion eller en handling, der er knyttet til det.
- Indikerer kendskab til ordets bagvedliggende begreb
- Laver skrivebevægelse for at vise targetordet 'blyant'

Frustrationsgestus - ethvert nonverbalt tegn på, at barnet leder efter targetordet.
- Indikerer opmærksomhed på vanskeligheder ved selve mobiliseringen.
- Fingerknips eller trommen, øjenbevægelser

Metalingvistiske kommentarer - udsagn fra barnet, der indikerer kendskab til targetordets længde eller fonemer
- "det begynder med b" i stedet for blyant
- "det er et langt ord" i stedet for ambulance

Metakognitive kommentarer - udsagn fra barnet, der henviser til mobiliseringsprocessen
- "jeg ved det godt, men jeg kan ikke huske det"

Ordmobiliseringsstrategier

Det følgende er i store træk taget fra {75} og fra mine egne noter taget på et kursus med D German, som jeg deltog i d. 24. maj 2007.

Ordmobiliseringsstrategier rettes mod barnets mobilisering af ord, som han kender og har brugt før. Strategierne kan også bruges til nye ord, når barnet har vist, at han både genkender og forstår de nye ords betydning. Strategierne fokuserer på mnemoteknik og på metalingvistisk forstærkning for at afhjælpe ordmobiliseringsvanskeligheder både ved benævnelse af enkeltord og i spontantalen.

Strategierne bruges altså ved de ord, som barnet kan og ikke kan komme i tanker om. Fremgangsmåden for hvert ord er som følger:

- skriv targetordet ned - hvis det er et ikkeskrivende barn, er det den voksne, der fører pennen!
- del targetordet i stavelser eller morfemer
- find på ledetråde til hver stavelse/morfem - disse ledetråde kan være fonologiske (samme forlyd; rim; ord, der næsten lyder som det samme), semantiske (samme kategori; det modsatte; med samme karakteristika), visuelle (se ledetrådene for dig eller tegn dem ned), motoriske (gør bevægelsen eller én, der ligner ordet, stavelsen eller morfemet)
- sig ledetråden højt 5 gange og tænk imens på targetordet uden at sige det
- sæt targetordet ind i en sætning og øv sætningen 5 gange, mens du tænker på ledetråden

Jeg har selv haft svare problemer med at huske, hvad det rør hedder, der fører vandet fra tagrenden og ned i kloakken - har igen og igen hørt mig selv sige 'faldstamme' uden at kunne komme på det korrekte ord.

Min ordmobiliseringsstrategi til ordet er motorisk (har vel ikke læst tegnsprog for ingenting!) og visuel: jeg laver en nedadgående bevægelse med en hånd, der laver løbetegnet, mens jeg forestiller mig, at den rører ved husmuren. Nedløbsrør glemmer jeg aldrig mere!

Også tagrende har været et besværligt ord, men nu er det nemt at huske, for det er jo bare en kant (rand) på taget ...

Ordmobiliseringsvanskeligheder

Det følgende handler primært om den ekspressive ordmobilisering og er i store træk taget fra {75}.

Når barnet skal mobilisere et ord, er der flere steder i mobiliseringsprocessen, hvor det kan gå galt - og derved også flere fejltyper, der hver især kan afhjælpes på forskellig måde.

D German opregner 5 slags fejlmuligheder

ved ordmobilisering (jeg bruger targetordet *hammer* i alle 5 eksempler i det følgende):

- intet svar eller gestus (tip of the tongue)
- manglende kendskab til ordet
- fonologiske fejl (twist of the tongue)
- semantiske fejl (slip of the tongue)
- artikulationsfejl

Intet svar

- Barnet laver en slåbevægelse og ikke har nogen hjælp af, at du siger »ham... «
- Intet svar eller en ikonisk gestus - barnet har (muligvis) mobiliseret begreb, ordklasse, kategori osv. men kan stadig ikke komme i tanker om det konkrete ord
- Semantisk prompting hjælper ikke
- Arbejd med *associate cueing* dvs. ens lyde, fonologiske naboer - tag et hyppigere ord og lad det være barnets cue til targetordet

Manglende kendskab til ordet

- Barnet siger 'det ved jeg ikke' og kan ikke efterfølgende udpege et billede af en hammer
- Denne slags fejl er ikke ordmobiliseringsfejl!
- Arbejd med, at barnet skal have ordet på lager
- Barnet skal præsenteres for både begreb, lemma og form ofte nok til at få det lagret ordentligt (storage)
- Barnet skal have lejlighed til at bruge ordet ofte nok til at få det automatiseret, når det skal mobiliseres (retrieval)

Fonologiske fejl

- Barnet siger »rammer« og retter efterfølgende til *hammer*, når han kan vælge mellem sav, *hammer* og økse
- Delvis mobilisering af targetordet (fonologisk 'approximation') kan misfortolkes som fonologiske vanskeligheder
- Fonologisk prompting hjælper ikke
- Semantisk prompting hjælper, fx multiple choice
- Mange gange mangler der bare en enkelt stavelse, så arbejd med dét!

Semantiske fejl

- Barnet siger »sav« og retter efterfølgende til *hammer*, når du fortæller, at den er til at slå søm i med
- Barnet vælger et forkert lemma altså et helt forkert ord eller navn - eller han har glemt svaret, når han får tur
- Fonologisk prompting hjælper ikke
- Semantisk prompting hjælper, fx visuelle eller 'næsten'-eksempler
- Arbejd med præcise ordbetydninger og definitioner og med mnemoteknik

Artikulationsfejl

- Barnet siger »harner« og gentager *hammer* som »harner«
- Denne slags fejl er ikke ordmobiliseringsfejl!
- Barnet skal have en sikker fonologisk repræsentation - han skal præsenteres for formen ofte nok til at få ordet lagret ordentligt og korrekt, og han skal have lejlighed til at bruge ordet ofte nok til at få det automatiseret, når det skal artikuleres

• Restaurant

Lav en rundtur til restauranterne i den nærmeste omegn og spørg, om du må få 2 kopier af deres menukort. Når du synes, I har nok menukort at vælge imellem, kan I 'gå på restaurant'. Snak først om, hvad der står på menukortene:

- Hvad hedder de forskellige retter?
- Hvilke ting er med i retterne?
- Hvad koster retterne?
- Hvad er forskellen på forretter, hovedretter, desserter?
- Hvad er en buffet?
- Hvad kan man købe at drikke?

Snak om, hvordan det foregår, når man spiser på en restaurant - mange børn har ikke prøvet det og ved derfor heller ikke, hvad man siger, hvordan man opfører sig osv. osv. Bestem, hvilken restaurant I vil spise på, og fordel dernæst rollerne (tjener, besøgende). Bestil mad og drikkevarer!

Denne leg har fat i og træner rigtigt mange aspekter: Udtale, grammatik, hukommelse, pragmatik, ordforråd, matematik ...

Se også side 85.

• Rodekassen

Lav dig en rodekasse med alskens småting i. Tingene fra rodekassen kan du så bruge til

små enkle forsøg, fx:

- Hvilke ting kan flyde på vand, og hvilke ting går til bunds?
- Hvilke ting kan man puste til, så de flytter sig, og hvilke ting ikke?
- Hvilke ting kan man bukke?
- Hvilke lyde laver tingene, når man slår på dem?
- Hvilke ting er lavet af jern (brug en magnet)?
- "Vægt", side 252.

• Samlemappe til billeder

Indret et hæfte eller en samlemappe til billeder, som I kan klippe ud af ugeblade, reklamer, aviser osv. I en periode kan I samle billeder, der alle er inden for den samme kategori: huse, madvarer, tøj ...

• Snap 1

Find en masse (men ikke for mange) billeder af ting, dyr, mennesker osv. Brug evt. brikkerne fra "Blindebuk" (se side 167). Hver deltager skiftes til at beskrive ét af billederne - uden at benævne det, hvilket godt kan være svært. De andre skal så gætte, hvilket billede, der blir talt om.

Eks.: »Det er noget mad, der er lavet af mælk, og nogle gange er der huller i. Mus elsker det. Man kan spise det på brød og i pizza.« Eller: »Der er mange af dem, og de skinner. De er på himlen, men man kan kun se dem om natten.«

Med små børn kan det være rigeligt svært at skulle finde på noget at sige om en bestemt ting. Hvis det er første gang, du vil lege "snap", kan du eventuelt begynde med at spørge børnene: »Hvad kan man sige om en hund, hvis man nu ikke lige kan komme i tanker om, hvad den kaldes?« (den er et dyr, den siger vov, den har 4 ben, den kan lide at løbe stærkt, den spiser kød osv.) eller »Hvad kan man sige om en ræv?«.

På den måde får I trænet selve det at beskrive noget med ord.

• Snap 2

I kan have en ekstra regel om, at man skal gætte på et billede, for hver gang der blir givet en oplysning.

Så skal du nok have mange (fx over 30) billeder at vælge imellem. Giv hver deltager et antal spillebrikker. Hver gang, der kommer en ny information om det billede, der blir tænkt på, skal de andre deltagere lægge en spillebrik på det billede, de tror, der blir talt om.

Den deltager, der først gætter rigtigt, vinder alle de spillebrikker, der er lagt på billederne.

Se også "Svar først" lige nedenfor!

• *Sprog er en gave*

Lyngby-Taarbæk kommune har lavet en rigtigt fin lille video om sprogstimulering og tosprogethed, der ligger frit tilgængeligt på kommunens hjemmeside (ltk.dk/sprog-er-en-gave). Filmen hedder *Sprog er en gave - fra mor og far*. Tosprogspædagog S Nielsen fortæller enkelt og letforståeligt om, hvad man kan gøre som forælder for at arbejde med børnenes sprog - og hvorfor det er vigtigt, at man gør det.

Filmen (og et medfølgende skriftligt informationsblad til forældrene) er lavet på 7 sprog: dansk, albansk, arabisk, engelsk, somali, tyrkisk og urdu. De intenderede modtagere er forældre til tosprogede børn - og helt for egen regning vil jeg tilføje, at også mange forældre til étsprogede børn vil kunne have glæde af at se filmen.

I filmen viser pædagoger og forældre eksempler på, hvordan forældre kan støtte deres barns sprog. På hjemmesiden er der ud over links til filmene en række links til inspirationsmateriale til forældre og daginstitutionspersonale.

I én af filerne med inspirationsmateriale (bit.ly/1GcH2vj) kan man bl.a. læse følgende:

»Mens det også halter for nogle etnisk danske børn at opnå et alderssvarende ordforråd på dansk, inden de når skolealderen, så er det især en udfordring for mange tosprogede børn. Undersøgelser viser, at selvom der sker fremskridt på området, så kæmper mere end halvdelen af de tosprogede børn fortsat med et for lille ordforråd på dansk, når de begynder i skolen. Og det skyldes ikke, at de skal

Logopædisk værktøjskasse

lære to sprog på samme tid. Det kan tværtimod være med til at udvikle hjernen at lære to sprog samtidigt.

Det vigtigste er at tale meget med sit førskolebarn - og gøre det på det eller de sprog, man selv behersker bedst. Filmen, som vi netop nu lancerer, giver ideer til, hvordan man kan stimulere sit barns sprogtilegnelse gennem de daglige aktiviteter, man udfører som familie, og den viser, at man på biblioteket kan låne børnebøger på andre sprog end dansk. Mange tosprogede familier er ikke opmærksomme på dette.

Dermed gør filmen op med den opfattelse, at et sprog indlæres på bekostning af et andet sprog. Forskning viser nemlig, at det ikke nødvendigvis er tilfældet. Børn skal stimuleres sprogligt af personer, der er gode til de sprog, de taler. Hvis mor er bedst til urdu, så er hun i stand til at give barnet et godt og nuanceret ordforråd på urdu. Når barnet først har fået sat ord på en ting eller et begreb på urdu, kan det hurtigt overføre det til dansk. Barnet har rigelig hjernekapacitet til det.

Ideen [med filmen] er, at pædagogerne kan anvende den i dialogmøder med forældrene. Vi oplever, at forældrene har efterspurgt viden om opgaven og ideer til, hvad de selv kan gøre. Filmen bygger bro mellem barnets to verdener, og den giver meget konkrete eksempler på, hvordan man som forældre kan stimulere sit barn sprogligt i hverdagssituationer.«

Citat fra filmen:

»… hvis man har et godt ordforråd, når man starter i skolen, så har man også en god chance for at få en god uddannelse senere hen. Så der er en sammenhæng mellem ordforråd og uddannelse.«

Så enkelt kan det siges!

Sprogposer

ML Nyberg har skrevet en meget inspirerende bog *Den magiske sprogpose* {134}, hvori hun beskriver, hvordan man nemt og enkelt og såre effektivt kan illustrere fx handlingen i en bog, en sang eller et eventyr. Fidusen - eller tankegangen, om du vil - er, at alle de 'aktører' og vigtige ting, der er med i bogen, er med i sprogposen i form af konkreter i miniformat.

Se under "Sangposer" på side 236.

Princippet kan også bruges, når du arbejder med forskellige emner - hér skal posens indhold så bruges til at konkretisere …

- *antal* - 1 sten, 2 katte, 3 grise, 4 perler, 5 mønter, 6 gafler, 7 stjerner
- *bondegårdsdyr* - føl, får, gris, gås, hest, hund, kat, ko, mus
- *frugt* - ananas, appelsin, banan, kiwi, jordbær, pære, vindrue, æble
- *jul* - engel, flag, gavepapir, grangren, julehjerte, kravlenisse, musetrappe, stjerne, sne
- *køkkenting* - blender, dåseåbner, gaffel, gryde, hvidløgspresser, kaserolle, kniv, kogekedel, låg, rivejern, pande, serviet, si, ske, tallerken
- *legetøj* - bamse, dukke, legoklodser, sjippetov
- *møbler* - bord, kommode, lampe, lænestol, reol, seng, skab, skammel, sofa, stol
- *skoleting* - blyantspidser, bog, kuglepen, madkasse, penalhus, rygsæk, skoleskema, viskelæder
- *tøj* - bukser, halstørklæde, jakke, kjole, nederdel, trøje, vante
- *transportmidler* - bil, cykel, færge, kælk, raket, ski, tog

Svar først!

Er et rigtigt godt gættespil fra Ravensburger. Det er velegnet til store børnehavebørn (5-6 år) og til børn i indskolingen. Det består af en farveterning og en almindelig terning i en lille kasse, 20 spillebrikker i 4 forskellige farver og 2 spilleplader med 6x6 billeder på i et koordinatsystem med tal ud af den ene akse og farver ud af den anden.

Man slår med terningerne og får fx gul + 5. Så ser man i koordinatsystemet og finder det tilsvarende billede (= en telefon). Spillet går ud på at beskrive et givent billede så svært som muligt. Den første oplysning, man kan give om telefonen, kan være: »Man skal bruge fingrene«. De andre deltagere skal nu forsøge at gætte, hvilket billede, der tales

Logopædisk værktøjskasse

om, og lægge en spillebrik på det pågældende billede (man må gerne være flere, der gætter på det samme billede).

Hvis ingen gætter rigtigt, kommer næste oplysning, som kan være: »Den kan have mange forskellige farver«. Næste oplysning - hvis stadig ingen har gættet det rigtige billede - kan være: »Det kan være dyrt at bruge tingen!«

• 20 spørgsmål til professoren

På bordet skal I have et antal ting eller billeder (fx et kamera, en hund, en klovn, en cykel, en bil, en saks, en lagkage og et træ). Sig dernæst til barnet: »Nu skal jeg vise dig, at jeg kan læse/gætte dine tanker! Du skal tænke på én af de her ting. Jeg spørger dig om nogle ting, men det eneste, du må svare, er 'ja' eller 'nej', okay? Du må endelig ikke fortælle mig, hvilken ting det er - det skal jeg selv finde ud af.«

Du stiller så barnet spørgsmål, der indkredser, hvilken ting, han tænker på. »Er det noget levende?« Hvis barnet svarer »nej«, tænker du højt: »Så behøver jeg ikke spørge dig, om det er dødt, for det kan jeg regne ud, når det ikke er levende. Altså kan det ikke så godt være hunden, klovnen eller træet.« (Modsat selvfølgelig, hvis barnet har svaret »ja« på dit spørgsmål.)

Legen går således ud på, at du ved din måde at spørge på viser barnet, hvordan man kan indkredse en given ting. De spørgsmål, du stiller, kan være af typen: »Er tingen lavet af mennesker? Er det et dyr? Er tingen større end ...? Kan den selv bevæge sig? Kan man spise den ting, du tænker på?« Altså ret brede, indkredsende spørgsmål.

For hvert svar, du får, fortæller du barnet, hvad du kan udlede af det. Og til sidst gætter du, hvilken ting, barnet tænkte på. Efterhånden som barnet forstår og kan bruge din fremgangsmåde, kan I skiftes til at læse hinandens tanker.

Endnu en 'regel' er, at man først må gætte på selve navnet på tingen, når der kun er 2 ting tilbage at vælge imellem.

• Vægt

Du skal bruge en bøjle, 2 lige lange stykker snor og 2 tomme mælkekartoner (eller 2 kroge, som tingene kan hænge i). Lav 2 huller i toppen af hver karton og sæt et stykke snor fast i. Hæng snorene med kartoner i på hver ende af bøjlen, så mælkekartonerne hænger lige.

Fyld derpå alskens ting i mælkekartonerne - hvad vejer mest?

- Dukken eller bamsen?
- En stor pose fjer eller 8 glaskugler?
- 4 klodser eller 5?
- Ting, som er lige store og som har forskellig massefylde.
- 3 små biler eller én stor?

Snak med barnet om ordene 'tungest', 'tungere end', 'lettest', 'lettere end'. Og 'større end', 'mindre end', 'ligevægt', 'størst' og 'mindst'.

• Værksteder

Enhver børnehave(klasse) kan med stor fordel have særlige materialer og særlige legeområder, der kan lægge op til at beskæftige sig med bestemte og helt specifikke områder - fx et kunstområde, et naturområde, et dukkeområde og dagligdagsområder som en butik og restaurant.

Hvert område udstyres med materialer til at skrive og tegne med samt alskens papir, der kan bruges til at skrive og tegne på.

I geografiområdet kan der være eksempler på forskellige skriftformer (kinesisk, kyrillisk, japansk, arabisk, hindi, bengali, latin, hieroglyffer, maya, runer), landkort og fotografier fra alskens lande. På {5} og {135} kan du læse mere om alverdens skriftsprog og deres fonemsystemer.

I et byggeområde kan der være ternet papir til at konstruere bygninger på, billeder af forskellige bygninger, lego- eller træklodser til at bygge med. I legetøjsbutikken er der kasser, der har indeholdt legetøj, og som nu skal på 'lager' i butikken.

I træværkstedet kan der være kataloger fra værktøjsmagasiner (fra Silvan, Carl F. eller Harald Nyborg fx), Bo-Bedre og diverse instruktioner til gør-det-selv-folket. I udendørsområdet kan der være tegnekridt, bøger om havebrug og fugle og planter. Hos guld-

smeden skal der være perler, sølvpapir og pokaler ...

Snakkelege

⊙ På samme måde, som man lærer at cykle ved at cykle, lærer man at kommunikere ved at kommunikere. Som logopæd må du derfor tilstræbe at sætte barnet i så mange situationer som muligt, hvor det er at kommunikere, der er opgaven.

Det er fint at træne enkeltlyde og enkeltord, når du bare husker, at de fleste af os mestendels bruger sætninger, når vi kommunikerer. Så jo flere lege, spil, aktiviteter, du kan få hældt på barnet, hvor det gælder om at få snakket en hel masse, desto bedre! Med 'snakket' mener jeg 'forklaret', 'fortalt', 'beskrevet', 'argumenteret', 'vurderet'.

Og det skal vel at mærke være aktiviteter, hvor du på forhånd har gjort dig helt klart, hvilket formål du har med dem (se "Hvad laver du?" på side 116).

⊙ Rigtigt mange børn med moderate til svære sprogvanskeligheder har svært ved at lege lege, der kræver kommunikative færdigheder. Ofte får disse børn allernådigst tildelt rollerne som 'hund' eller 'far'. Så der er en masse forhandlingssituationer om, hvad legen skal handle om eller udvikle sig til, som børnene ikke har været i: »Sku' vi så ik' sige, at hér havde vi fangekælderen?«, »Ska' vi ik' hellere være pirater?« eller »Så kom moren jo hjem, og så så hun, at lillen var væk ...«

Dette er for mig at se et kæmpe socialt handicap! Lærer man det ikke som børnehavebarn, skal man i hvert fald ikke regne med, at det er noget, man kan tage i brug i skolen!

Derfor er det vigtigt, at du som logopæd sørger for at vejlede pædagogerne om at huske at lege både rolle- og rammelege med børnene, så de kan komme i situationer, hvor de har brug for at argumentere og forhandle sig frem til roller, handling og 'scenografi'. Og hvis du selv har mulighed for det, er det noget, du bør prioritere højt i din sproggruppe!

I taleklassen legede vi hospital, og det gik helt godt, indtil det gik op for børnene, at kun nogle af dem kunne være læger - så havde vi 5 unger, der sad og hylede, for dét ville de jo allesammen være! Hvordan finder man frem til, hvem der skal være det (først)? Efter lidt rådslagning om, hvad der ville være mest retfærdigt, fandt børnene ud af, at de jo kunne skiftes!

Lidt senere var der gang i hyleriet igen - for vi fik hurtigt brug for numre til at give til patienterne i venteværelset. Og hvem måtte så skrive numre? Og hvilke numre skulle det være?

⊙ På samme måde kan det være svært at lege enkle rollelege, hvor man ofte skal lade som om, tingene er levende eller er noget andet end det, de faktisk er.

Så leg også gerne de lege, som helt små leger:

- at give bamsen eller den voksne kaffe - her er 'kaffen' ofte luft eller vand
- at lægge bamsen eller dukken i seng - her må barnet tage morens rolle og gøre det, som en mor gør, når hun putter sit barn
- at lave sandkager - her kan pynten være 'jordbær' i form af småsten, 'lys' i form af grene, 'glasur' i form af muddervand
- købmandsbutik - her kan varerne være 'mælk', 'brød' og slik forklædt som hhv. grene, småsten og sneglehuse

• Alfons Åberg

G Bergström har skrevet mange gode bøger om Alfons Åberg (Gyldendal). 2 af dem - *Alle mulige slags Alfons* og *Grimasser med Alfons* - handler om mimik og om, hvordan det ser ud, når Alfons:

- anstrenger sig
- blir bange

- blir overrasket
- er bekymret
- er genert
- er glad
- er hemmelighedsfuld
- er ked af det
- er nysgerrig
- er sur
- er søvnig
- er vred
- griner
- ikke vil høre efter
- keder sig
- laver mærkelige grimasser
- lytter
- tænker på narrestreger

Børnenes hotel

Rigtigt mange børn har prøvet at rejse og bo på hotel. Det kan derfor være sjovt at indrette et 'hotel' i børnehaven eller sproggruppen.

I skal bruge følgende rekvisitter:

- En receptionsdisk med telefon
- En kvitteringsblok til udskrivning af regninger - gerne én med gennemslag eller karbon-papir
- En klokke, man kan ringe på, når man vil 'betjenes'
- En hæftemaskine til at samle papirer og billetter
- Et stempel til kvitteringen
- Masser af gamle nøgler eller nøglekort, der kan hænges på kroge med værelsesnummertal under
- Et velkommen-skilt
- Skilte, der viser vej til restaurant, elevator og svimmingpool
- Piktogrammer, der angiver nødudgange, toiletter og babyskifterum

På hotellet skal der selvfølgelig også være gæster (både de søde, de forvirrede og glemsomme og de besværlige brokkehoveder) og personale (kok, tjenere, stuepiger, receptionist, guider).

Måske har I børn i børnehaven, der kommer fra Tyrkiet, Ghana eller andre 'ferielande', som kan komme med plakater og andet fra deres (forældres) hjemlande? Eller måske er der nogen, der har plakater eller postkort med hjem fra en rejse? På den måde blir legen mere realistisk.

Denne leg kan I kombinere med "Flyrejsen" (se lige nedenfor på side 255).

Digt en pjattet historie

Klip billeder fra ugeblade, reklamer, kataloger, tryksager etc. og lim dem på karton. Klip derpå billederne ud igen, så de blir til 'kort'.

Læg kortene i en bunke. Begynd med det øverste billede og bed barnet om at begynde på en historie. Hvis det kniber lidt, må du komme med forslag. Gå derefter videre til næste billede. Det kan godt være, du stadig må skubbe lidt på.

Det drejer sig om at digte en fantastisk - og sammenhængende - historie ved hjælp af billederne. Historierne kan også fortælles med billeder fra et hvilket som helst billedlotteri.

Dyresnak

Tag en masse legetøjsbondegårdsdyr - køer, heste, grise, kaniner, høns osv. - og arrangér dem på bordet, så hver dyreart står samlet. Og tag en pose, som dyrene kan puttes ned i. Husk også at få snakket om, hvad dyrenes unger hedder, og om, at 'heste-faren' kaldes for en hingst og 'heste- moren' en hoppe osv.

Legen går ud på at skiftes til at bestemme, hvad den anden skal gøre: »Du skal tage en gris ned i posen,« eller »Jeg synes, du skal tage en kalv ned i posen«. Logopædisk er det vigtigt at sige en hel sætning; det er ikke nok, at man benævner det dyr, som man synes, den anden skal tage ned i posen. Efterhånden kan man udvide legen til at være med 2 eller flere dyr, der skal ned i posen i den rækkefølge, de blev nævnt.

Alle ting, der kan kategoriseres - klodser, farver osv. - kan bruges til denne leg, ligesom man jo sagtens kan brodere over temaet om, at tingene skal ned i en pose.

Fantasitur

2 er sammen. Den ene lukker øjnene. Den anden holder den 'blinde' tæt ind til kroppen, digter og fortæller en lille historie, mens de bevæger sig afsted:

Logopædisk værktøjskasse

»Vi går på en sti med store sten. Hér er et lille hegn, som du skal kravle under. Nu er vi kommet ind på en mark, hvor græsset er meget højt - og det er vådt! Hér ligger der en lang træstamme, og den skal du gå på ...«

• Find selv på historier

Fx om en togrejse. Tegn et jernbanespor på en tavle eller et stykke papir. Flyt et legetøjstog hen ad skinnerne og beskriv, hvad passagererne ser. Mens I fortæller, kan I lime billeder på eller tegne personer og dyr.

En tur i byen (på en gård, i zoologisk have, osv.) kan fortælles på samme måde.

• Flodhesten på ærten

Når du har fortalt det samme eventyr et par gange for børnene, og du er sikker på, at de er ved at 'kunne' historien, kan I spille den. Og har I ikke lige de rigtige rekvisitter, må I digte! På den måde har børnene i fonologigruppen just opført "Flodhesten på ærten" for et måbende publikum:

Vi havde en næsehornsprins, der red rundt i verden på en løve for at finde sig en prinsesse. Han kom hjem til sin kattekonge og sin elgedronning og begræd, at han ikke kunne finde nogen 'ægte' prinsesse. Så en sen og stormfuld nat bankede det på dyneslottets porte, og uden for stod en drivvåd flodhest, der sagde, at den var en ægte prinsesse og derfor gerne ville overnatte på slottet. En dinosaurtjenestepige lagde en grøn ærtemagnet ind under 20 viskestykker, som hesten så sov elendigt på hele natten ...

• Flyrejsen

Hvis I vil lege flyrejse, skal I bruge følgende:

- Billetter.
- Hatte til steward(ess)erne og til piloten.
- Høretelefoner (eller noget, der ligner).
- Instrumentbræt til pilotens cockpit.
- Middag serveret på en bakke (fx skumbakker fra færdigpakket frugt).
- Pas.
- Sæder med passagerer (I kan bruge tøjdyr og dukker på puder).

Snak også med børnene om, hvor de kunne tænke sig at flyve hen! Eller hvor de *har* været.

• Fortæl en historie

Klip en tegneserie ud, så hvert billede i den er for sig. (Storm P. har bl.a. lavet nogle pragtfulde historier med 'de 3 små mænd og nummermanden'.) Eller find et spil, hvor billederne tilsammen danner små historier.

Bland derpå billederne og bed barnet om at beskrive, hvad der sker på hvert enkelt billede (på dette tidspunkt i legen/spillet er det ligegyldigt med rækkefølgen af billederne). Til sidst lægger barnet billederne i den rigtige rækkefølge og fortæller historien fra begyndelse til slut.

Du kan også lime billederne på en 'filmstrimmel' og vise historien i din "Biograf" (side 271)!

• Fortæl et eventyr

Eller spil det med små dukker. Spil derpå eventyret med børnene som dukkeførere eller skuespillere (vær forberedt på, du som voksen vil blive tildelt de fleste skurkeroller såsom trolden i De 3 Bukke Bruse eller ulven i Den lille Rødhætte).

Snak om, hvad der sker nu; hvad personerne eller dyrene tænker, føler, gør og siger. På denne måde får børnene foræret en række ord, sætninger og vendinger, som kan bruges i deres egen rolleleg og derved berige dem.

• *Fra alle os ...*

Se under REFERENCER {66}. I bogen er der:

- Gåder
- Billedhistorier, hvor de 3 billeder i hver historie skal sættes i rigtig rækkefølge
- En opgave med ord, der kan sættes sammen til sammensatte ord - eller ikke kan det. Ordene er sat på klodser, og det er faktisk en god ide til, hvordan man kan visualisere det her med sammensatte ord (eller composita). Ryk klodserne sammen og se, hvilket nyt ord, det er blevet til!
- Ordene i opgaven er: alarm, bil, brand, dame, dør, hane, hjelm, kage, kjole, mand, papegøje, robot, skib, slange, snabel, sprøjte, station, stige, sår, økse

Logopædisk værktøjskasse

• Frøhistorier

M & Mayer har lavet adskillige pragtfulde billedbøger om en dreng og hans dyr, bl.a. *One frog too many* og *A boy, a dog, a frog and a friend*. Du kan gå ind på bibliotek.dk og bestille dem.

Tegningerne er utroligt livagtige og historierne meget inspirerende.

Én af bøgerne - *Frog, where are you?* - er brugt i megen international forskning om børns narrative kompetencer. Denne bog skal du derfor ikke bruge til intervention! (Jf. "At teste 3" på side 41.)

• Fødselsdagsgaven til mor

Tegn en skitse over forretningerne i et storcenter. Eller gå på nettet og find oversigtskort over fx Rosengårdcentret i Odense eller City2 i Taastrup.

Pernille går nu fra butik til butik for at finde en fødselsdagsgave til sin mor og mad og drikke til festen. Find på, hvad der blir sagt i hver forretning, og hvilke ting der blir kigget på, før Pernille til sidst finder den helt rigtige gave.

At genfortælle

At genfortælle begivenheder kræver en høj grad af sproglig bevidsthed og bør derfor trænes regelmæssigt. Stil gerne ledende spørgsmål til barnet for at hjælpe ham med at genfortælle det vigtigste og gøre det i logisk rækkefølge.

Benyt dig af hvad-/hvorfor-spørgsmål, der ikke opfordrer til ja-/nejsvar. Fx spørgsmål som: »Hvad gjorde Peter Plys?«, »Hvorfor mon han gjorde sådan?«, »Hvad gjorde Tigerdyret så?«, »Hvad tror du, Tigerdyret tænkte?«, »Hvordan sluttede det så?« Hvis barnet ikke nævner personernes navne, så husk at spørge: »Hvem taler du om?«.

Her kan du også fint bruge billederne fra Papa Moll (se nedenfor på side 261); historierne kan gøres kortere, så de er nemme at genfortælle.

• Gåder med dyr

Fortæl børnene, at de skal gætte gåder, der handler om dyr - og at de skal høre hele gåden, inden de må gætte. Evt. kan du have billeder af dyrene, som du kan vise frem, når gåden er gættet (eller hvis den er for svær, kan de vælge mellem 3-4 billeder).

- **Bjørn**: Det er et stort rovdyr. Den brummer. Den kan godt li' honning. Den bor i hi om vinteren. Der er lavet en tegnefilm om 2 af dem, som er brødre.
- **Elefant**: Det er et stort dyr, der spiser planter. Ind imellem findes den i cirkus. Den har en slags lang næse, som den kan tage græs eller sprøjte vand med. Den kan vælte træer.
- **Frø**: Det er et lille dyr. Den lever mest nede i vandet, men den kan godt hoppe op på land. Den kvækker. Den starter sit liv som haletudse.
- **Fugl**: Det er et lille dyr med fjer og vinger. Nogle af dem kan også være ret store. De lægger æg.
- **Hare/kanin**: Det er et lille dyr. Den har pels. Den har lange ører. Den kan lide salat og gulerødder.
- **Hund**: Den har pels. Den har 4 ben. Den kan passe på os. Den siger »Vov!«
- **Kamel**: Det er et stort dyr. Den vandrer i ørkenen. Den har 2 pukler på rygen. Man kan ride på den.
- **Krokodille**: Den er grøn. Den har mange tænder. Den kan både svømme og gå. Den har takker på ryggen.
- **Kylling**: Det er et lille dyr. Moren kaldes en høne, og faren kaldes en hane. Den tager korn op fra jorden med sit næb.
- **Myre**: Det er et meget lille dyr. Den bærer tit på nåle fra grantræer. Den bor i en tue sammen med en dronning og en masse andre af sin egen slags.
- **Pindsvin**: Det er et lille dyr. Den har stive pigge, som den kan stikke med for at forsvare sig. Den er ikke noget husdyr. Den siger en lille snøftelyd.
- **Pingvin**: Det er en fugl, som ikke kan flyve. Den er sort med hvidt bryst. Den lever der, hvor der er is og sne.
- **Ræv**: Den lever i skoven i Danmark. Den har rød pels og en lang hale. Den fanger mus og andre små dyr.
- **Skildpadde**: Det her dyr kryber langsomt.

Logopædisk værktøjskasse

Den har en hård skal over hele ryggen. Den har 4 ben. Nogle lever i vand og andre på land.

- **Sommerfugl**: Det er et lille dyr. Den henter sin mad i blomsterne. Den begynder sit liv som larve, og så blir den til en puppe, og så blir den til et dyr, der kan flyve. Den har tit meget flotte farver på vingerne.
- **Svane**: Det er en hvid fugl. Den kan svømme. Den har en lang hals. H.C. Andersen har skrevet et eventyr om dens grimme unge.
- **Zebra**: Det er et stort dyr, der spiser græs. Den bor i Afrika i store flokke. Den ligner en hest. Den har striber.

• Halli! Hallo!

Én har en bold + et ord, som de andre skal gætte. Den, der har bolden, starter med at oplyse én ting om ordet: »Den lever i vandet.«

De andre kommer så med bud på, hvad det kunne være for noget. Den, der har tur til at gætte, får bolden kastet hen til sig af boldholderen. Når man svarer, kaster man bolden tilbage. Gætter ingen det rigtige ord, kommer boldholderen med endnu en oplysning: »Den har 4 ben.«

Når det rigtige ord gættes, og boldholderen har fået bolden retur, kaster han den hårdt i jorden, mens han råber »Halli!« og løber væk, så hurtigt som han kan. Den, der gættede rigtigt, fanger bolden, og råber »Hallo!« når han har fat i den. Boldholderen skal nu stå stille med armene rakt ud frem for sig, så de danner et hul.

Gætteren tager 3 lange skridt hen imod boldholderen. Dér, hvor han lander med det tredje skridt, sender han en spytklat afsted og må så stille sig, hvor den landede. Derfra skal han nu forsøge at kaste bolden i boldholderens 'armehul'.

Lykkes det, er gætteren den nye boldholder.

Denne leg legede jeg som halvstor skolepige. Vi oplyste kategori + begyndelsesbogstav, når en runde med et nyt ord begyndte. For hver runde oplyste vi så endnu et bogstav i ordet.

• Det hemmelige sørøverkort

Tegn nogle kort på A4 papir. Kortene kan være over en skatteø, som sørøveren går i land på.

På øen skal der være nogle holdepunkter, som kan bestemme ruten (en skov, heksens hus, en bro, en kirke, en stor bunke sten osv.). Deltagerne skal følge den 'opskrift', der hører til kortet. Opskriften kan begynde sådan her:

»Start ved krydset. Gå hen til fyrtårnet. Følg vejen til den lille sø og gå videre gennem skoven, til du når til heksens hus.«

• Historiehjulet

Brug skabelonen fra Lykkehjulet (se på kopisiderne) og sæt 8 billeder ind i det - fx med ting, der begynder med en given targetlyd - sæt pilen fast i midten og knips til den.

Hvilket billede lander pilen på? Begynd historien med billedet, knips til pilen igen og fortsæt historien med det næste billede. Fortsæt, til I synes, at nu er historien blevet lang nok ...

• Hvad er forkert?

Det er altid skægt at tale med børn om, hvordan verden hænger sammen, og om hvad der er mærkeligt og forkert. Altid er det en fornøjelse at kunne grine sammen af noget, der helt åbentlyst er skørt.

På Pinterest har jeg derfor lavet et par opslagstavler, som indeholder billeder og opgaver, der handler om at finde ud af, hvad der er forkert. Den ene opslagstavle er med billeder, hvor kun en enkelt ting er forkert (bit.ly/19cXbny), og den anden indholder billeder, hvor mange ting er forkerte (bit.ly/1BGp3qQ).

Hvis du sidder med et lille barn, kan det være rigeligt svært at finde og forklare bare én forkert ting, og hvis du sidder med et større barn med godt sprog, kan det være godt med en større udfordring - så derfor har jeg sorteret opgaverne i 2 forskellige opslagstavler.

Når vi taler om billeder, hvor der er rigtigt meget at fortælle, får jeg et godt indtryk af barnets semispontane sprogproduktions-

kunnen (både ordforråd, ordmobilisering, syntax, morfologi og udtale) samtidig med, at jeg får indblik i, om han/hun har styr på, hvordan verden faktisk er indrettet.

Opgaven er tredelt:

- kan du finde det, der er skørt, mærkeligt eller forkert?
- kan du forklare det, der er skørt, mærkeligt eller forkert?
- hvordan sku' det i virkeligheden være?

• Hvad er forskellen?

Børnene arbejder 2 og 2 og sidder på hver side af en skærm, så de ikke kan se hinanden. Begge får de det samme billede med 10 forskelle fra det ene billede til de andet. Opgaven er nu at finde ud af, hvilke forskelle der er på billederne.

Det kan fx være, at farverne er ændrede, så drengen har rød trøje på på det ene billede og gul på det andet. Eller at antallet er ændrede, så der er 7 blomster i vasen på det ene billede og kun 4 på det andet. Eller at der mangler ting - eller at de har skiftet plads - fra det ene til det andet billede.

For at gøre opgaven lettere, kan du lave alle forandringerne af samme slags (ændret farve, placering, person, antal etc.), for så er det den samme slags spørgsmål, børnene skal stille hinanden. Lad dem skiftes til at spørge, så de også skiftes til at svare.

{21}

• Hr. Krokodille

Et barn er hr. Krokodille, og resten skal forsøge at komme over floden (der er markeret ved 2 parallelle streger på jorden). Hr. Krokodille står midt i floden, og alle andre står på én af flodbredderne (= bagved én af stregerne) og råber: »Må vi komme over floden, hr. Krokodille?« »Nej,« siger hr. Krokodille »Kun hvis I har noget rødt på!« (eller grønt eller stribet eller ...).

De børn, der har noget rødt (grønt, stribet, blomstret, prikket ...) på, går over floden og kan ikke fanges. Alle andre skal løbe over floden og forsøge ikke at blive rørt af hr. Krokodille. Den, der blir rørt, skal være krokodille sammen med hr. Krokodille.

Fortsæt, til alle er krokodiller.

• Krtek

Den tjekkiske tegner Zdeněk Miler har lavet en lang række tegnefilm om en muldvarp (krtek på tjekkisk) og hans venner. På Pinterest har jeg lavet en opslagstavle med billeder fra disse film. Billederne udmærker sig ved at være helt enkle og umiddelbart appellerende.

Billederne er velegnede til aktiviteter à la:

- hvad gør Muldvarpen hér?
- har du et billede, hvor Muldvarpen har en/et ...?
- kan vi finde alle de billeder, der handler om noget med Muldvarpen og vand?

{bit.ly/19cUS3T}

• Hvad har de på?

På tre hjemmelavede terninger (side 278) har I hhv.

- mennesker: dreng, pige, mand, kvinde, baby, fe
- tøj: nederdel, bukser, trøje, hagesmæk, støvler, t-shirt
- mønstre: blomstret, prikket, ternet, ensfarvet, stribet med brede og smalle striber

Slå nu med terningerne. Måske får I en baby, bukser og ternet. Led så i bunken af billeder: hvor er billedet af en baby med ternede bukser? Så ud over terningerne er der også brug for en masse billeder med mennesker med forskelligt tøj på.

• Hvilket billede taler vi om?

Find en masse billeder, hvorpå der 'sker' noget. Det skal være billeder, som alle kan se meningen med.

Kortene lægges ud på bordet med billedsiden opad, så alle i gruppen kan se dem. Efter tur skal hver deltager snakke om et af de billeder, der ligger på bordet. Imens sidder alle de andre og forsøger at finde ud af, hvilket ét, der blir talt om.

Eks.: »Jakob skulle på ferie på Bornholm. Han skulle sejle med færge sammen med sin mor og far og lillesøster. Mens de sad og ventede på, at bilen kunne komme om bord på færgen ...«

"Snap" - på side 250 - er en lidt nemmere

Logopædisk værktøjskasse

udgave af ovenstående leg.

- ## Hybriddyr

  Der er masser af muligheder for at fabulere og fantasere over dyr, der er sat sammen af andre dyr:

  - hvilke dyr er det her dyr sat sammen af?
  - hvad ku man kalde dyret? (et dyr sammensat af hund + fugl, ku fx hedde en 'hugl')
  - lever dyret i luften, i vandet, i træerne, på jorden, under jorden?
  - hvad mon det spiser?
  - er det mon et farligt dyr?
  - hvilken slags lyde kan dyret sige?
  - hvordan bevæger det sig?

  Du kan se min samling af 'sammensatte' dyr på bit.ly/19IFEF0 ...

- ## I lære som kommentator 1

  Se en god tegnefilm uden ord sammen med barnet. Filmene om pingvinen Pingu og de tjekkiske tegnefilm om den lille muldvarp er velegnede eksempler. Det samme er filmene om Simons kat (se på side 264). Udvælg sekvenser af max. 1-3 minutters længde.

  Mens I ser filmen, kommenterer du, hvad der sker: »Pingu hopper i sengen. Han har det sjovt. Moren står i køkkenet. Tallerkenerne hopper på hylden. Nu falder tallerkenerne ned på gulvet, men moren når lige at gribe nogle af dem. Nu går moren ind til Pingu og skælder ud. Pingu ser gal ud. Så går han ind i stuen og hopper i lænestolen. Moren skælder ud.« osv. osv.

  Når filmen er færdig, er det barnets tur til at være kommentator. Hjælp, hvis barnet ikke får kommenteret en given handling; spol tilbage, kommentér selv (eller snak med barnet om, hvad der foregår), spol tilbage endnu en gang og bed så igen barnet om at kommentere.

  Når I har set filmen færdig, kan du bede barnet om at genfortælle, hvad der skete: »Pingu hoppede i sengen. Tallerkenerne faldt ned på gulvet. Pingus mor blev sur og skældte ham ud.« På den måde får I øvet andre verbaltider end præsens.

- ## I lære som kommentator 2

  Af en stor papæske laver I et fjernsyn, som børnene kan skiftes til at 'speake' i. Lad dem kommentere hinandens handlinger - lad fx én være klovn og en anden være kommentator. Eller nogle være tyveknægte og politimænd og én være kommentator.

- ## Jeopardy

  Jeopardy er i virkeligheden det modsatte af at fortælle gåder - for i Jeopardy har du svaret og mangler bare et passende spørgsmål.

  - »Hest« Et relevant spørgsmål kunne lyde »Hvilket dyr kan man ride på?«
  - »4« Spørgsmålet kunne lyde »Hvor mange ben har en stol?« eller »Hvor mange år er Martin?«
  - »Nat« Spørgsmålet kunne lyde »Hvad rimer på hat?«

  For at gøre det nemmere for børnene, kan du inddele svarene i kategorier, inden I går i gang med spillet. Så kan hvert barn vælge, om han vil have opgaver, der handler om fx dyr, mad, tøj, steder i huset ...

- ## Kaptajn Klo

  En af deltagerne er Kaptajn Klo og placerer sig i den ene ende af lokalet. De øvrige går ned i den anden ende og råber: »Kaptajn Klo, hvordan kommer vi over havet?«

  Kaptajn Klo svarer (fx): »I skal sno jer som slanger, kravle som krabber, hoppe som aber ...« Efter et stykke tid vælges en ny Kaptajn Klo.

- ## Klistermærkebøger

  Hvis du har lyst til at fortælle en historie (alene eller sammen med barnet), og ikke lige synes, du har en god historie på lageret, kan du 'læse' bøger med aftagelige klistermærker. Jeg har fundet 3 bøger, hvor der er forskellige scenerier og passende klistermærker til.

  På bagsiden af bøgerne er der følgende instruks: »Figurerne i bogen er selvklæbende og kan sættes på billederne og fjernes igen, så mange gange man vil. Der kan laves mange forskellige historier på den samme baggrund.

Logopædisk værktøjskasse

Denne bog er sjov for børn, der kan udvikle deres fantasi ved at placere figurerne på forskellige steder og i forskellige situationer - ja, det er oven i købet muligt at bytte dem med figurer fra de andre bøger i denne serie.«

Bøgerne hedder *Ved havet*, *På gården* og *I Zoologisk have*. Alle har de ISBN-nummer 0-7105-0668-6.

• Kryds og bolle med spørgsmål

Denne leg er kraftigt inspireret af det svenske TV-program *Prat i kvadrat*.

Deltagerne deles i 2 hold. På en tavle tegner I et kryds-og-bolle-spil, og hvert felt har en kategori, fx: Rim, familie, mad, syng en sang, klap et ord, regning, dyr, hvad begynder med ... Dommeren stiller spørgsmålene. Holdet beder om et felt, får sit spørgsmål og et kryds eller bolle, hvis det kan klare opgaven.

Når 3 kryds/boller er brugt, skal holdet slette ét, før det forsøger at få et nyt. Reglerne er i øvrigt som i almindelig kryds-og-bolle eller 3-på- stribe. I kan indføre en regel om, at hvis man ikke svarer rigtigt, får det andet hold sit tegn i feltet.

Eller du kan stille 3x3 æsker med noget i på bordet. Indholdet af æskerne er små opgaver, der skal løses.

• Lommehistorier

Barnet (eller den voksne) har en lille ting i lommen, som de andre skal gætte, hvad er. Barnet starter med at sige: »Jeg har en lommehistorie« og kommer så med én information ad gangen - eller blir spurgt om én information ad gangen - nøjagtigt som i "Tordenskjolds hemmeligheder" og "20 spørgsmål til professoren" (hhv. side 266 og 252).

Se også "Gåder" under afsnittet om HUKOMMELSE (side 161).

• Lommelygten

Du kan lege med tonehøjde og decibel med denne lille remse, der kan siges på mange måder:

Lommelygten lyser længe!

Lommelygten lyser længe!

Lommelygten lyser længe!

Lommelygten lyser længe!

Lommelygten lyser længe!

Lommelygten lyser længe!

• Min familie

Lav et fotoalbum til barnet med familie og venner (eller yndlingssteder/-legetøj) - fortæl historier ud fra albummet og lad barnet selv fortælle. Det er altid godt, når bogen handler om 'mig-selv'!

• Mit barn er forsvundet

Et barn er politimand - gerne med politihat på - og en anden er den mor, hvis barn er blevet væk. Han beskriver barnet for politimanden, der skal gætte, hvem af kammeraterne, der er det forsvundne barn (fx: »Hun har rødt hår og grøn kjole på og en rygsæk«).

Logopædisk værktøjskasse

Når det forsvundne barn er gættet, skal hun være den nye politimand, og en anden skal være moderen, hvis barn er blevet væk.

I kan også lege "mit dyr er forsvundet" eller "min ting er blevet væk/stjålet". Og I kan finde/lave en masse billeder af børn med forskelligt tøj på, og så kan I lege legen.

• Mit yndlingslegetøj

Alle børnene medbringer noget legetøj, som de er meget glade for, til den voksne - helst indpakket eller i en pose, så ingen andre kan se det. Børnene går udenfor, mens den voksne lægger alle tingene på et bord med et tæppe henover. Når alle ting er på plads, kaldes børnene ind.

Tag tæppet væk og snak om de forskellige stykker legetøj og gæt, hvem der har taget hvad med (den, der har, må selvfølgelig ikke fortælle det). Hvem mon har taget den flotte ridder med? Og puslespillet?

Når alle ejermænd er gættet, fortæller alle, hvorfor legetøjet er 'mit yndlingslegetøj'.

• Nellie & Cezar

Jeg har lavet en opslagstavle på Pinterest (bit.ly/1xpyH6c) med skønne billeder af musen Nellie, Frøen Cezar og deres venner. På deres hjemmeside nellie-cezar.be og i deres facebook-gruppe (on.fb.me/1xpyKiy) har jeg fundet en masse billeder, der er supervelegnede til at øve enkle sætninger.

Billederne lægger op til sætninger som fx

- S + V ~ Cezar fryser
- S + V + O ~ Nellie har en pude
- S + V + præp ~ Nellie og Cezar ligger i hængekøjen
- S + V + O + præp ~ Nellie kaster en bold på gulvet

Mange af billederne viser samme handling med forskellige subjekter, så de er også gode til at øve forskellen på han og hun.

• *Opgavebog med Kaj og Andrea*

K Hauch-Fausbøll og S Bech har lavet en rigtigt skæg bog med masser af gode opgaver i. Bogen hedder *Kaj og Andrea - kom nu skal vi lege*. Der er bl.a. opgaver med ...

- Askepotspil
- at tælle
- detektivhistorier
- eventyr uden ord - fortæl selv!
- hvad mangler der?
- hvad rimer?
- hvor kommer tingene fra?
- labyrinter
- modsætninger

• Ordtennis

... er som bordtennis: Man skal ramme bolden, og den må ikke ryge på gulvet.

I skal helst være flere om legen. En person begynder med at sige et ord. De andre i kredsen siger efter tur et nyt ord, der begynder med samme bogstav: Hat, hund, hopper, husker osv. (eller rimer, eller tilhører samme kategori ...). Når man ikke kan finde på et ord, ryger man ud, og den næste i rækken siger et nyt ord med et andet begyndelsesbogstav, som man spiller videre med, til den næste ryger ud.

• Panteleg

Alle deltagere lægger et pant i en pose (en strømpe, en bog - hvad som helst, bare man kan huske, hvad man selv har lagt derned). 2 fra kredsen vælges til henholdsvis at være pantedommer og panteopråber.

Pantedommeren stiller sig med ryggen til, så han ikke kan se tingene, som er i pant. Panteopråberen holder et pant op og siger: »Hvad skal den gøre, som ejer dette pant?« Dommeren finder så på et eller andet, som ejeren skal gøre. Det kan fx være:

- Giv et kram til Marianne.
- Gø 3 gange som en hund.
- Hop rundt om bordet.
- Syng en sang.
- Tæl baglæns fra 20 til 0.

Det er vigtigt, at dommeren ikke kan se nogen af tingene og således ikke kan vide, hvem der har givet dem. Det kan jo være ham selv, så han skal hele tiden tænke på, at han måske selv skal udføre den opgave, han finder på!

• Papa Moll

Schweitzisk nationalhelt på højde med Fran-

krigs Asterix. E Oppenheim-Jonas har tegnet og fortalt et utal af små tegneserier om den uheldige Papa Moll og hans familie. Miljøet er vældigt alpint, og det har sin helt egen charme.

Special-pædagogisk forlag forhandler en kasse med 25 af disse historier. Tegneserierne er velegnede til at træne at fortælle en sammenhængende historie. I kan starte med, at det er dig, der fortæller historien - brug gerne så meget direkte tale som muligt (replikker er nemlig lettere at huske end beskrivelser og forklaringer). Bland så kortene og lad børnene trække ét kort ad gangen og fortælle, hvad der sker på kortet.

Læg historien i rigtig rækkefølge ned på bordet, bed et barn om at lukke øjnene og vend derpå ét kort om med bagsiden opad. Hvad skete der på det billede?

• Pludremål

Med det helt lille barn er det fint at imitere ethvert forsøg på kommunikation, som barnet gør. Gentag barnets pludren, spejl dets mimik og dets bevægelser.

Da min egen dreng var lille, havde vi en leg, hvor jeg gentog hans pludren, og han gentog min. For sjov (og for at tjekke hans lydskelne- og artikulatoriske evner) lavede jeg sommetider om på min imitation, så han måske startede med at sige »dadadaaada«, hvortil jeg kunne svare »gagagaaaga«, »tatataaata«, »nananaaana« eller »dididiiidi« - bare for at se, hvad han så ville sige.

I starten holdt han fast ved sin version, men efterhånden kunne han snildt skelne mellem d'er og g'er, d'er og t'er, d'er og n'er og mellem a'er og i'er.

Det lidt større barn kan du hjælpe på vej ved at lave såkaldt 'ekspanderende imitationer' - dvs., når barnet fx siger »Mig ha' bold«, kan du give det den rigtige udgave af sætningen ved at imitere og sige »Ja! Du vil gerne ha' bolden, værs'go'!«

Læs mere i Söderberghs *Barnets tidiga språkutvikling* {164} og i Pepper og Weitzmanns pragtfulde introduktion til Hanen-programmet *To skal der til* {138}.

• Påklædningsdukker

For mange år siden købte jeg *The fabulous book of paper dolls* hos gamleskole.dk ... de har den desværre ikke mere, men du kan købe den her (bit.ly/1EZaFwn). I bogen er der 3 piger, 3 drenge og 3 babyer, som man kan klæde af og på og ud af hjertens lyst.

Jeg har delt tøj og tilbehør op i 7 fraktioner og lagt hver fraktions ting i et plastikcharteque:

1 fodtøj (sko, støvler, (rulle)skøjter, svømmefødder, hjemmesko)
2 overtøj (kapper, trøjer, jakker, frakker)
3 bluser (kortærmede, langærmede, ærmeløse)
4 kjoler og nederdele
5 benklæder (bukser, shorts, klapbukser, strømpebukser)
6 hovedbeklædning (hår, hatte, huer, dykkerbriller, hjelme, kroner)
7 tilbehør (briller, hunde, katte, soveposer, sutteflasker, rangler, lasso, tryllestave, kager etc.)

For at gøre det nemmere for børnene har jeg for neden i hvert charteque klistret små mærkater med stregtegninger af den slags ting, der skal være i det. Tegningerne er klippeklistret fra de her to billedark, som jeg har fundet på billybear4kids.com.

Der er masser at sidde og nusse med og kigge på, så for at få gang i børnenes snakketøj har jeg lavet aktiviteten om til et spil, hvor det handler om at få klædt sin dukke på først. Og hvor man er nødt til at spørge og svare hinanden, for at det kan lade sig gøre.

Allerførst skal vi ha hver vores dukke, og vi skal i fællesskab beslutte, hvilke 6 af de 7 fraktioner der skal være med i spillet - der kan kun være 6 med, for antallet skal passe til øjnene på en almindelig terning. Hvert charteque tildeles et nummer fra 1 til 6, og børnene får derefter ansvaret for 2 charteques hver, hvorfra de må udlevere tøj og tilbehør til hinanden i løbet af spillet.

Vi skiftes til at slå med terningen, og alt efter hvad den viser, må dukken få noget på fra den pågældende fraktion. Det barn, der har ansvaret for chartequet med tingene i,

Logopædisk værktøjskasse

må nu nøje udspørge terningkasteren (for man må nemlig ikke pege på det, man vil have - eller selv tage det - kun forklare sig med ord): »Vil du ha korte bukser eller lange bukser?« »Hvilken farve eller mønster vil du ha?« »Vil du bytte den bluse, du har, til en ny én?« »Vil du ha både hue og krone på hovedet?« »Vil du ha ens sko på?« »Vil du ha noget til din hund?«

Og terningkasteren kan fx svare: »Jeg vil gerne ha en nederdel, og den skal være lilla.« »Jeg vil gerne ha de sorte dykkerbriller.« »Jeg vil gerne ha en langærmet bluse med raketter på, så den passer til de bukser, jeg allerede har fået.« Alle tingene er i forskellige farver fra forside til bagside, så terningkasteren må gerne bede om at få vendt bukserne, kjolen, håret, støvlerne, hunden med den anden side opad, så der er mere at vælge imellem.

Når man skal ha en ting fra ét af de charteques, man selv bestyrer, må man beskrive, hvad det er for en ting, man gir sin dukke på - inden man gør det!

Når første dukke er fuldt påklædt (eller når alle er det), slutter spillet. Barnet med ansvaret for benklæderne må så bede hver enkelt af dukkeindehaverne om fx »de grønne short« og »de lyserøde strømpebukser,« så tingene kan komme retur til chartequet. Og den, der er ansvarlig for hovedbeklædningen må bede om »den gule krone« og »den blå kasket.« På den måde får vi lige sagt ordene igen.

• Robotsprog

Robert er en lille robot, der taler robotsprog: Han taler monotont og maskinagtigt, og han udtaler alle stavelser i ordene hver for sig og med lige meget tryk på hver:

- e - le - fant
- he - li - kop - ter
- fly - ve - ma - ski - ner - ne
- mad - pak - ke

Du kan læse mere om robotsprog i {28}.

Når du taler og øver robotsprog med børnene, træner du (opmærksomhed på) distinktheden af ordenes fonologiske repræsentationer.

Rammelege

Se på side 288.

Rollelege

Se på side 288.

• Ræv, Ræv!

Ét barn er ræven og står i midten, de andre står i kreds udenom - er vi mange, kan vi holde i hånden. Børnene i kredsen spørger nu: »Ræv, Ræv, hvad laver du?« og venter derefter på rævens svar, der kan lyde: »Jeg børster tænder.« Alle må nu gøre det, som ræven siger, han gør.

Men hvis ræven siger: »Jeg fanger jer!« er det bare med at komme væk, så ikke man blir fanget og skal være ræv i næste omgang.

• Sandt eller falsk?

Du skal bruge hekse, dværge, spøgelser, robotter, troldmænd, feer og en enkelt politimand (som I skiftes til at være) til denne leg. Fx. kan du have små playmobilfigurer eller hånddukker. Desuden skal du bruge forskellige transportmidler som biler, lastbiler, fly, skibe, rumfærger, cykler ...

I legen er heksene, dværgene og spøgelserne (etc.) frække, så de taler bestemt ikke altid sandt, når de blir stoppet af politimanden. Du skal bruge en lille skærm på bordet, som politimanden ikke kan se over. Den, der ikke er politimanden, laver noget med et transportmiddel bag skærmen (sejler med skibet eller slår på flyveren fx) og kommer så bagefter frem bag skærmen. Politimanden siger: »Stop i lovens navn! Hvad foregår der her?« eller »må jeg liiiige ha lov til at se, hvad der sker?«

Og spøgelset svarer så enten sandt eller falsk på spørgsmålet. Efter at have besvaret politimandens spørgsmål, afgør han spøgelsets skæbne: Fængsel, frihed eller måske en bøde eller ...

I legen kan du øve (opmærksomhed på og produktion af) forskellige sætningsstrukturer som ”det var heksen, der kørte bilen” eller ”det var nissen, der kørte bilen”, ”spøgelset fløj ind i træet med ufoen”. Og med lidt snilde kan du sørge for at have ting med i legen,

der indeholder lige præcis det fonem / den fonem(kombination), som I er i gang med at træne.

• Send et brev

Stå i en rundkreds med hinanden i hænderne. Én er postmesteren, der sender et brev ved at trykke sin sidemand i hånden - enten til højre eller til venstre. Så snart, man mærker trykket i hånden, trykker man i den modsatte hånd og sender dermed brevet videre.

• Skyggedukker

Klip silhouetter af dyr eller mennesker ud i karton og lim en pind på hver. Lav evt. grupper af dyr ved at lime silhouetter på en strimmel pap, der sættes fast på en pind. Lav gerne også figurer fra børnenes yndlingsrim og -historier.

Hæng nu et stykke hvidt stof hen over en døråbning, eller spænd det ud mellem 2 bordben. Stoffet skal hænge glat og stramt. Sæt en lampe bag 'skærmen' og træk gardinerne for, så der blir mørkt i rummet.

Dukkerne bevæges bag skærmen på samme side, som lampen står, og publikum sidder på den anden side, så de kun kan se dukkernes skygger bevæge sig på den hvide skærm.

• Skønhedssalon

Barnet sidder i en stol med mulighed for at læse i et blad. Den voksne (eller et andet barn) er skønhedsekspert og masserer barnets ansigt med creme og ordner hans hår.

Skønhedseksperten spørger så sin 'klient': »Hvor skal jeg smøre creme?« og barnet bestemmer, hvor der skal creme på; næsen, panden, venstre kind, højre kind, hagen, nakken ...

Skønhedseksperten spørger: »Hvor skal jeg massere?« og barnet bestemmer, hvor han vil have massage. Skønhedseksperten spørger så: »Hvor må jeg duppe dig med noget koldt?« og barnet bestemmer, hvor han vil duppes med fx en våd vatpind.

Skønhedseksperten spørger: »Hvor vil du mærke noget dejligt?« og barnet bestemmer, hvor han vil berøres. Barnets opgave er så at gætte, hvad skønhedseksperten rører med; en fjer, en sten, en ske ...

• *Simon's cat*

Vil du arbejde med narrativer, så kig på youtube.com/user/simonscat …

Her er masser af fine, korte tegnefilm med masser af handling og ingen tale, så der er gode muligheder for at fortælle historierne med jeres egne ord.

• Sorteper

Sorteper kan du spille med alskens kort, der kan laves stik à 2 kort af. Del alle kortene ud ligeligt imellem jer, og sørg for, at der er en (hemmelig) Sorteper - dvs. et kort uden makker. I skiftes nu til at trække kort hos sidemanden, og forinden er man nødt til at se på hinanden og spørge: »Er du klar?«

Når I får stik, skal I selvklart fortælle, hvorfor kortene passer sammen:

- Hvis I spiller det klassiske Sorteper-spil, passer Harefar sammen med Haremor og Hanen sammen med Hønen fx.
- I kan spille med billeder, der rimer.
- I kan spille med billeder, der har samme begyndelseslyd.
- I kan spille med billeder, der viser genstand og den, der bruger genstanden (maler og pensel, tømrer og hammer, postbud og postsæk).
- I kan spille med kort fra et almindeligt kortspil - på den måde skal de 'røde 2'ere' (altså hjerter og ruder 2), de 'sorte 5'ere' (dvs. spar og klør 5) osv. matches.
- I kan spille med 'halve billeder', altså billeder, hvor man fx har ½ abe, ½ giraf, og man så skal finde den anden ½ for at få et stik.

Se også "Hemmelig Sorteper" på side 277.

• Stemmeføring 1

Sig nogle sætninger med forskelligt indhold og variér din stemmebrug. Børnene skal så fortælle, hvordan du talte. Eksempler:

- »Har du tandpine?« (deltagende)
- »Hjælp, en ulv!« (højt)
- »Skynd dig nu, så vi når bussen!« (hurtigt)
- »Sssh, pas på ikke at vække morfar!« (stille,

Logopædisk værktøjskasse

hviskende)
- »Søde mor, må jeg få en is?« (bedende)
- »Åh, det gør så ondt!« (jamrende)

Se også under ”Alfons Åberg” på side 253.

• Stemmeføring 2

Man kan sige ting på forskellig måde, og det påvirker indholdsopfattelsen. Lad alle i gruppen sige den samme sætning - men på forskellig måde.

Du skal lyde: Glad, ked af det, vred, bange, søvnig, gnaven, spørgende, vigtig, hidsig, overrasket, hurtig, langsom, hæs ... Tal som: Et gammelt menneske, en mand, en fin dame, en heks, en drillenisse, et lille barn, en papegøje, en talende computer ...

Forslag til sætninger:

- Dukken sover i sin seng.
- Hej!
- Hjælp!
- Hvad skal vi lave nu?
- Hvad skal vi spise idag?
- Hvor er du dum.
- Må jeg også være med?
- Må jeg smage?
- Pas på!
- Skal vi bytte?
- Solen skinner.

• Talefonen

Når barnet skal øve sig en masse gange på at sige sine svære ord eller svære lyde, kan I have god hjælp af en talefon. I skal bruge en lille papæske på størrelse med en mobiltelefon. Lav den rigtigt fin med taster, antenne, mikrofon, display og det hele.

Bed nu barnet om at ringe dig op og sige sine svære ord. Hvis barnet ikke lige får sagt dem helt rigtigt, beder du ham om at sige dem igen - langsomt og tydeligt (ligesom man gør i den virkelige verden i en telefon, hvis man ikke får hørt, hvad den anden siger).

Se også under ”Toobaloo” på side 186.

• Taletidskort (Idas)

Nogle børn har svært ved at overskue, hvor meget taletid, der tilkommer dem, og hvor tit, en taletur tilkommer dem. Har du et sådant barn (eller flere) i en gruppe, kan du indføre at give børnene taletidskort, til at regulere deres taletid og deres taleture. Det barn, der har taletidskortet, har taleturen og taletiden.

• Teater 1

Mange børn kan lide at spille teater. Det er allerbedst at være klædt ud i noget tøj, så ingen kan se, hvem man er. Det er også dejligt, at man kan være en anden end den, man er i virkeligheden.

Ideer til små teaterstykker kan være at mime mere eller mindre dagligdags hændelser: Indkøb, opvask, at stå op om morgenen, et tyveri hos købmanden, at få besøg, at gå i byen og se på vinduer, et lægebesøg, gå på restaurant, ildebrand i huset.

• Teater 2

En god idé er det at opbygge et lille eventyrunivers. Lad børnene spille forskellige roller og snak om, hvad der skal ske i historien. Brug en kuffert med fx følgende indhold:

- Alt, der kan skinne - perler, skinnende smykker, guld- og sølvæsker, små blanke låg.
- Diverse miniatureting - dukkehusmøbler, Barbieting, legetøjsdyr.
- Lav uldne edderkopper af 4 stykker uldgarn, som du binder sammen med en stor knude (edderkoppekroppen) på midten. Der er så 8 garnender, som kan være edderkoppens ben.
- Gamle chiffontørklæder er springvand, flaskeånd eller tåge.
- Klodser af træ.
- Mennesker og dyr er ‘rigtige’ ting fx playmobil eller lego. Eller måske kan du bruge små håndlavede ulddukker.
- Paprør - bruges til brønd, tårn, hule ...
- Stof i forskellige farver - bruges til jord, hav, bjerge, floder osv.

Teater 3

Når man spiller teater, må man bruge sit sprog til at planlægge, forhandle, diskutere, digte en historie og siden udføre den. Ud over det så øver man sig jo i at fortælle et

plot og i at spille en rolle. Der er således al mulig god grund til at spille teater med børn!

Tepotteleg

2 børn - eller et barn og en voksen - går uden for døren. De aftaler nu et ord, som skal være deres 'tepotte'. Det skal være et ord med mindst 2 forskellige betydninger fx pære, skat, hane, bokser. Når de kommer ind igen, skal de andre deltagere gætte, hvilke(t) ord, der tænkes på. (Se under "Homonymer" på side 241.)

De 2, der gik udenfor, skal beskrive deres 'tepotter' - den ene kan sige: »Min tepotte findes i alle huse i Danmark, og nogle mennesker har også én i deres have; der kommer vand ud af den ...« Den anden kan så forklare, at »min tepotte bor udenfor; den har halefjer i flotte farver; den kan lave en forfærdelig larm; den bor sammen med dyr, der lægger æg, som mennesker samler sammen og spiser ...«.

Hvis de andre spørger om noget, må der kun svares med »ja« eller »nej«.

Tordenskjolds hemmeligheder

Du skal bruge en masse tomme, store tændstikæsker med Tordenskjoldsbilleder på.

I hver af kasserne lægger du en lille ting, som barnet skal gætte. Du kommer med én ledetråd ad gangen - de andre børn må godt hjælpe ved at komme med andre ledetråde (men de må ikke sige, hvad det er, hvis de har gættet hemmeligheden).

Når alle hemmeligheder er gættet, kan I se, om I kan huske dem. Hvilken hemmelighed var der fx i den første æske?

Tossede billeder

Klip billeder ud af en avis eller tegn tydelige billeder, der limes på karton. Lav én bunke med billeder af mennesker og forskellige dyr. Og lav én bunke med billeder, der forestiller ting eller hændelser.

Læg begge bunker på bordet med bagsiderne opad. Træk nu et kort fra hver bunke og lav en lille sætning. Det kan være en sætning, der lyder helt rigtigt som »manden laver mad«, eller noget, der lyder helt tosset som »fuglen spiller bold«.

Tryllestaven

Når man holder tryllestaven, kan alt ske - man kan flytte sig til et hvilket som helst sted i verden og besøge hvem som helst, etc. Bestem 'dagens emne' sammen med børnene og lad dem skiftes til at holde tryllestaven og fortælle om, hvad de ser, hører, drømmer, lugter, oplever ...

Den varme stol

Sæt jer i en rundkreds med et barn i midten af kredsen. I skal nu på skift fortælle noget om barnet i midten: »Hun hedder Mette«, »hun er 5 år«, »hun har grønne hjemmesko på«, »hun kan lide pasta med kødsovs«, »hun går på rød stue«, »hun har blå øjne«, »hendes storebror hedder Jens«, »hun er god til kolbøtter« ...

Når I ikke længere kan finde på noget at fortælle om barnet, får en ny plads i den varme stol i midten af rundkredsen.

Vi rejser!

Der er et utal af gode snakkeaktiviteter i en leg om, at vi skal ud og rejse:

- Hvor vil vi hen? Skal det være en skirejse, en badeferie, en bondegårdsferie? Hvor har I selv været på ferie?
- Skal vi til et andet land? Måske har vi brug for at kunne enkelte gloser på et fremmed sprog? Hvordan siger man "Hej!", "Tak!" og "Farvel!"? Måske ser bogstaverne helt anderledes ud?
- Skal vi have pas med?
- Billeder af forskellige rejsemål. Se i aviser, kataloger og snak og klip ud.
- Vi skriver billetter i massevis og klipper dem ud. Du kan evt. skrive dem på karton og så sy på symaskine (uden tråd), så du får en hulkant til at rive billetterne fra hinanden i.
- I billetlugen sælges billetterne til både bus, tog, færge, fly og rumraket.
- Hvad skal vi have med af tøj og sko og andre ting? Er det varmt eller koldt, hvor vi skal hen? Skal vi have solcreme med eller badetøj eller skitøj?
- Vi pakker kuffert og sætter adressesedler

Logopædisk værktøjskasse

på, så vi kan finde den igen, hvis den blir væk.
- Hvad skal vi have med på turen derhen (bøger, spil, høretelefoner, walkman, varme tæpper, farver, madpakke, drikkevarer)?
- Kan vi bruge danske penge, eller skal vi veksle til fx svenske kroner, amerikanske dollars eller til euro? Hvad hedder møntfoden i Thailand?
- Skal vi besøge nogen, så vi skal have gaver med til dem?
- Madpakke og drikkevarer til rejsen. Hvilke fødevarer egner sig til at tage med på rejse? Og hvilke ikke?
- Turen hen til banegården (lufthavnen/færgen) med kuffert eller rygsæk.
- Vi venter på perronen, i (luft)havnen.
- Toget kommer, og vi går ind. Hvilke sæder skal vi sidde på? - kig på pladsbilletten!
- Konduktøren fløjter, og toget kører. (Eller piloten byder velkommen i flyet.)
- Vinduesplads - hvad ser vi på rejsen?
- Vi spiser mad - enten madpakken eller den mad, som en stewardesse kommer med.
- Endelig er vi fremme ved sommerhuset, ferielejligheden, campingpladsen eller hotellet. Hvordan ser der ud? Er der strand, bjerge, skov, campingvogne, telte, masser af biler?
- Den første dag på det nye sted - hvad skal vi lave? Hvem møder vi?
- Blir vi venner med nogen, der bor på feriestedet?
- Den første nat - sker der noget uhyggeligt eller spændende, mens vi ligger og sover? Er der mærkelige lyde?
- Oplevelser, mens vi er det fremmede sted: Måske tager vi på ture og ser delfiner, vulkaner, isbjerge ...?
- Nye venner?
- Ting, som vi vil savne, når vi kommer hjem?
- Ting, vi savner, mens vi er på ferie?
- Postkort, som vi sender hjem?
- Turen hjem igen.

• »Vil du ha' ...?«

Du kan bruge din hjemmelavede bogstavbog (se på side 11) til denne sjove snakkeleg.

Alle sider på nær de 2 i omslaget klippes over på tværs, så hver side er 2 sider over hinanden. På højre side skal der være billeder, der passer til de sætninger (eller rettere til de halve sætninger), som du skriver på alle venstre-siderne.

På den øverste halvdel skriver du spørgsmål af typen »Vil du ha' ...

- din mormor
- en bjørn
- en hestepære
- en kødædende dinosaur
- en pude
- en trold
- ketchup
- syltetøj
- tre vilde heste

... og på den nederste halvdel en præpositionsforbindelse som fx ...

- i din seng?«
- i sofaen?«
- med i din leg?«
- på bænken?«
- på dine havregryn?«
- på dit gulv?«
- på dit tøj?«
- på hænderne?«
- under tæppet?«

Bladr så i bogen og læs de pragtfulde sætninger, der kommer frem: »Vil du ha' ketchup på dit gulv?«, »Vil du ha' tre vilde heste med i din leg?«, »Vil du ha' en pude i sofaen?«

Snak med barnet om, hvad han synes og lær ham ordene »hvorfor« og »fordi« og brug dem, når I snakker om, hvad I vil svare på spørgsmålene: »Nej, fordi jeg synes, det er ulækkert!« »Hvorfor er det ulækkert med ketchup på gulvet?«

• Walkie-talkie-leg

Lav nogle små 'walkie-talkier' af papkasser i håndstørrelse med 'højttaler' og de rigtige knapper på. Aftal nu, hvad der skal siges, når man begynder at tale i walkie-talkien (fx »kalder-kalder« eller »Torben til centralen«); og hvad der skal siges, når man er færdig, og det er den andens tur til at tale (fx »skifter«, »roger-roger« eller »over and out«).

Spil & lege

⊙ At spille spil med børn med tale-/sprogvanskeligheder har mange fordele:

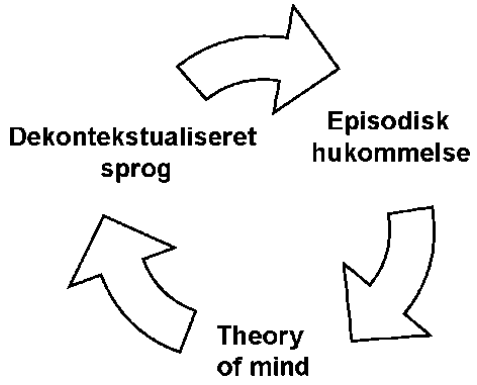
- Det er sjovt (for de fleste, vel at mærke).
- Det kan gøres på kort tid eller lang, hvis barnet kan holde i lang tid.
- Barnet kan se, hvor lang tid spillet varer. Og hvis han ikke kan 'holde' til det hele, er det forholdsvist let at overtale: »Vi mangler kun 5, kan du holde til det?«
- Det kan varieres på utallige måder.
- Det er en afgrænset aktivitet.
- Det er en struktureret aktivitet, hvor du - i hvert fald stort set - kan planlægge, hvilken slags in- og output du vil have. Du bestemmer, om I fx skal fokusere på tal, bestemte fonemer eller morfemer eller sætningsstrukturer.
- Du er den tydelige model, og barnet kan i begyndelsen nøjes med at kopiere dit output.
- En masse fraser, lyde, ord kan indlæres i et spil. I starten primært som 'ritualer' (»nu er det min tur«, »må jeg få ...?«, »jeg har en ...«), der gentages igen og igen i spillet, uden at det virker kunstigt. Senere kan barnet - forhåbentligt - også bruge disse 'ritualer', når I ikke spiller.
- Fortæl, inden I går i gang med spillet, hvad det går ud på: »Det her spil er nemt, for vi skal bare finde ud af, om det er en han eller en hun, der laver noget på billederne«, »I det her spil begynder alle ordene med slangelyden, så det er det eneste, vi skal huske på« eller »Når vi tager en ting op af posen, skal vi finde den ting, den passer sammen med, og det kan du sagtens finde ud af«.

⊙ Ikke alle børn finder det nemt at lege, og så har de brug for en behjælpelig voksen.

Rundt om i dette afsnit er en række uddrag af mine noter fra et ALF-kursus d. 28. april 2009 med C Westby fra University of New Mexico. Hun har mange års erfaring og forskning på bagen, når det handler om børns leg og senere læsning - og om sammenhængene mellem netop leg og læsning.

⊙ Når børn leger med hinanden, har de brug for en veludviklet theory of mind - hvad mon de andre vil? - et dekontekstualiseret sprog - så de kan lege 'at flyve til Gran Canaria' (i modsætning til, hvis vi skal gøre alle ting præcis på samme måde, som da Magnus og Matthias fløj til Gran Canaria; for det ved de andre børn ikke en snus om) - og en episodisk hukommelse - så de kan huske noget om rækkefølger af handlinger og om årsager og virkninger.

De samme færdigheder er der brug for, når man skal forstå en tekst - så alene af den grund er det godt at lege med børnene - og al mulig grund til at lære dem at lege, hvis de har svært ved det!



⊙ Du kan med fordel tænke på leg som både 'et udtryk', idet leg giver børnene en mulighed for at vise deres mentale repræsentation af verden, og som 'en fortolkning', eftersom leg også er en glimrende metode til at lære børnene om mennesker, genstande, handlinger og relationer i verden.

• Alle kongens mænd

Hvis I skal dele ting ud eller skal finde ud af, i hvilken rækkefølge børnene må gøre et eller andet, kan det være godt at have en 'konge' og en 'hjælper'.

Logopædisk værktøjskasse

Vælg først en konge, der skal sidde på en trone (en særlig stol eller en ekstra fin pude på gulvet), og vælg dernæst kongens hjælper. Kongen får sit kongebind for øjnene (et tørklæde med guld på eller noget andet fint).

Kongens hjælper holder nu en gave op og spørger: »Hvem skal have denne gave?« »Peter!« Eller hjælperen peger på et barn og spørger kongen: »Skal han begynde?« »Må han være nummer 2 i rækken« »Skal han være sidst?«

Eller hjælperen har et antal kort med tal fra fx 1 til 6 på (hvis der altså er 6 børn, der skal være med i legen): »Hvem skal have det her kort?« »Lone!« Og så videre.

• Ballonopgaver

Læg små sedler med opgaver på i balloner. Pust dem op. Lad barnet baldre en ballon og gøre det, som står på sedlen:

- Bestem den næste sang, vi skal synge
- Bestem, hvilken bog vi skal læse
- Find det modsatte af ...
- Find et rim
- Find noget, der begynder med ...
- Fortæl en historie om ...

• Barrierespil

Barrierespil er den slags spil, hvor I ikke kan se, hvad den anden gør, som når I fx har hver jeres spilleplade, der er hemmelig for den anden. Typisk vil man stille et par ringbind på bordet, så man ikke kan se hos hinanden.

Du kan se en instruks til at lave en magnetisk holder til barrierespils-plader på wp.me /p1wkoS-q8 ...

• Bazinga!

Lav dig 25 lommer af uigennemsigtigt plastik. Lommerne skal være lette at få fingrene ned i.

I lommerne lægger du nu 1-2 af dine targets - det gør ikke noget, hvis samme target optræder mere end én gang - og i 3 af lommerne (eller flere, hvis du synes) lægger du en Bazinga! fx i form af et billede af en troldmand med løftet tryllestav. Lad det nu gå på omgang at trække kort ud af lommerne og fortælle, hvad kortene forestiller.

Trækker man et Bazinga!-kort, må man tage (og benævne) 2 kort fra hver af de øvrige deltagere.

{23}

• Bedstemor med slaw i

Lav/find 24 kort - 6 sæt à 4 ens kort i hvert sæt. Til lidt større børn kan I godt bruge kortene fra et almindeligt kortspil. (Hvis I er flere end 2 spillere med i spillet, er det en god idé at have mere end 6 sæt kort.) Bland kortene og del dem ud til deltagerne, der lægger dem i en bunke foran sig med bagsiden opad.

Hver spiller tager efter tur et kort fra sin bunke og lægger det med forsiden opad på bordet. Når der er 2 ens kort på bordet, skal begge spillere slå i bordet med en knytnæve. Den, der slår først, får alle de kort, der er lagt ned på bordet, og lægger dem i bunden af sine egne kort.

Vinder er den spiller, der har flest kort, når tiden er gået - eller den, der vinder alle kortene.

Billeder på internettet

Du kan finde masser af clipart-billeder på internettet. Fx kan du gå ind på {157} og finde billeder med engelske ord, der bl.a. har s, r og g initialt, medialt og finalt. Med lidt held er der nogle billeder, du kan bruge. Eller prøv på {150} og se, om du finder noget brugbart dér.

På det danske site Tegnebordet {166} kan du også finde rigtigt mange gode tegninger. Gå ind under punktet 'søgning' og prøv dig frem! Også på Eniro, Google og clipart.com er der rigtigt mange billeder at hente ...

På scanpix.dk/spdk kan du søge i en fotodatabase, der har over 1 million billeder, hvoraf mange er variationer over et tema, så man kan vælge lige præcis det billede, der passer én bedst.

Andre steder, hvor du kan finde billeder:

- allfree-clipart.com
- clipart.disneysites.com
- clipartcastle.com
- flickr.com

- free-clipart-pictures.net
- grsites.com
- heathersanimations.com[93]
- hellasmultimedia.com
- iconarchive.com
- iconbazaar.com
- imageenvision.com
- kidsturncentral.com/clipart.htm
- myenglishimages.com
- picsearch.com

Se også under ”Dingbats” på side 108.

På befunky.com kan du forvandle digitale fotografier til stregtegninger - særdeles anvendeligt, hvis du som jeg er dårlig til at tegne!

Billedlotteri 1

Billedlotteri er altid godt - især hvis opråbertjansen går på skift. Du kan gøre spillet lidt mere avanceret, hvis opråberen ikke må vise kortet og heller ikke må benævne men skal nøjes med beskrive tingen på billedet.

Og endnu vanskeligere blir det selvklart, hvis det der er på billedet er en situation og ikke bare en enkelt ting. Storm P. har lavet et fornøjeligt billedlotteri med herligt skøre tegninger.

Når spillet er færdigt, og hvis I spiller sådan, at kortene lægges med bagsiden opad på spillepladen (altså så man ikke kan se billederne nedenunder på pladen), kan I lige prøve, om I kan huske, hvor fx billedet med hunden er (hvem har billedet? hvor på pladen er det?). Eller blomsten? Eller billedet med bondemanden, der går tur med sin gris i en trillebør?

Billedlotteri 2

Et hjemmelavet billedlotteri med enkle klare billeder af ting, som barnet er interesseret i, er godt som start. At det er hjemmelavet, gør det nemmere at vælge billeder, som barnet synes er spændende. At spille et hjemmelavet billedlotteri kan være en god måde at introducere det helt lille barn til det at spille spil.

Hvad skal der så på de første kort? Bladr kataloger, reklamer, tilbudsaviser igennem med barnet og læg mærke til, hvad der fænger - og brug det. Hvis det er tøj, kan du lave et kort med beklædningsgenstande, i første omgang sådanne, som barnet selv har på. På den måde kan I sammenligne billedet med barnets eget tøj.

Hvis barnet har svært ved at overskue billederne, laver du små plader med bare 3 eller 4 billeder på hver. Efterhånden kan du øge antallet.

Giv barnet et kort og tag selv et. Begynd så at ‘råbe op’, idet du sørger for, at du og barnet får brikkerne nogenlunde skiftevis. Mens barnet endnu ikke forstår eller kender ordet, skal han kunne se kortet, når det blir råbt op. Spillet er sjovt, fordi barnet slet ikke opdager, at det er svært. Så længe han ser brikken, er han på lige fod med andre.

Når du råber op, skal du bruge en hel sætning fx: »Hvem har en sko?« Så varer det ikke længe, før sætningen blir forstået, fordi barnet hver gang ser, at enten du eller han selv har et billede magen til.

De fleste børn vil vise, at de skal have brikken ved enten at pege ned på billedet på pladen eller på sig selv. Det må du godtage som svar de første gange, men hvis du selv, hver gang du modtager en brik, siger: »Det har jeg«, vil det ikke vare længe, før barnet får lyst til at efterligne noget, der ligner ‘jeg’. Er det først blevet en vane, kan du udvide lidt og lægge tryk på har: »Det har jeg.« På den måde kan du lidt efter lidt få lokket hele sætningen frem.

Så snart du mærker, at barnet forstår nogle af ordene, må du sørge for at råbe disse brikker op, før du vender billedet mod barnet. Blir ordet genkendt, begynder du allerede at se successen - men glipper det ind imellem, viser du bare billedet, mens du siger ordet igen, og barnet vil slet ikke opdage, at der var noget, der gik galt.

Bingo 1

Kan du bruge til at træne stort set hvad som helst!

Lav dig en standardplade på fx 4x4 brikker - se senere i dette afsnit om hjemmelavede computerspil - og find en masse billeder af det, som du vil træne: Kategorier, rimord,

[93] Er du til animationer, er dette et rigtigt godt link.

Logopædisk værktøjskasse

fonemer, grammatiske konstruktioner ... Hvert billede skal helst figurere på mindst 2 af bingo-pladerne, og så skal du selvfølgelig også have billederne 'i løs vægt' ved siden af.

Opråberen råber nu brikkerne op. Alle, der har det pågældende billede på sin plade, lægger en brik på det og dækker det over. Den, der først har sin plade fuld, råber »Bingo!« og skal så fortælle/vise, hvad der er på pladen for alle de andre deltagere.

• Bingo 2

Sid med hver jeres Bingoplade på bordet og hav fx ringbind på højkant imellem pladerne, så I hver især kun kan se jeres egen plade. Lad nu ét barn vælge et billede fra sin plade og sige det billede højt - og lægge en jeton på det. Alle andre deltagere, der også har billedet, må ligeledes lægge jetoner på.

Næste barn vælger næste billede osv., indtil alle plader er fyldt helt ud.

• Biograf 1 (Annes)

Tegn (eller lad barnet tegne) et biograflærred og publikum foran med ryggen til - de kigger jo på lærredet! Lad lærredet være fx 5-6 cm bredt og 3-4 cm højt. Klip nu forsigtigt i de 2 'sidestreger', så der i stedet for streger er slidser på 3-4 cm.

Klip derpå 3-4 cm brede strimler på den lange led af et A4-papir (= filmene, der vises i biografen). Til sidst tegner du/I/barnet historier på filmstrimlerne. Disse kan I så spille i biografen og skiftes til at fortælle for hinanden.

Du kan også bruge en skotøjsæske som biograf. Udsmyk den med glansbilleder og andet fint. Lakér den, så den kan holde til lidt hård behandling.

Du kan kopiere Papa Moll-historier (se side 261) og lave sammenhængende filmstrimler, som I fortæller til.

Eller du kan lave filmstrimler af gennemsigtig plastik, som du kan sætte billederne ned i. Brug fx plastik-charteques, som du klipper over på den lange led i en bredde, der passer med dit biograflærred. Nu har du nogle velegnede plastikstrimler med fast kant forneden (så billederne ikke falder ud) og hul foroven (så billederne er lette at putte i og skifte ud igen bagefter). Tape forsigtigt strimlerne sammen på bagsiden, så du får nogle gode, lange film at vise i biografen!

Er du rigtigt avanceret, laver du også underlægningsmusik og taler om, hvordan uhyggelig, glad, sørgelig musik kan lyde ...

• Biograf 2

På filmstrimlerne kan du putte billeder, der illuderer de lyde, som du vil træne med barnet. Efterhånden som billederne kommer frem på lærredet, siger I lydene.

• Bowling

Du skal bruge 10 store tøjklemmer og en lille bold, der ikke hopper for meget. Sæt et billede fast i hver klemme og stil dem op som kegler i en trekant som man gør, når man bowler. Rul bolden hen og se, hvor mange klemmer du får væltet. De kort, der kommer ned at ligge, benævnes, matches, rimes med, kategoriseres ...

• Den, som flaskehalsen peger på 1

Sæt jer i en rundkreds med en tom flaske i midten. I skiftes nu til at dreje flasken rundt ... den, som flaskens hals peger på, skal så

- bestemme næste sang
- finde noget, der rimer på ...
- fortælle, hvor mange klap der er i ordet ...
- hoppe 3 gange baglæns
- stå på ét ben og sige »kykkeliky« med lukkede øjne
- vinke med fødderne

• Den, som flaskehalsen peger på 2

En variant af ovenstående kan du lave vha. en blyant og en rund papskive med pil på. Stik blyanten gennem midten af skiven oppefra, så der kun stikker et par cm af blyanten ud forneden.

Se også "Spinnere" på kopisiderne.

Dimser i massevis

Til alle slags spil kan du skifte de vanlige spillebrikker ud med alskens smådimser ...

- fine stjerner
- laminerede småbitte flag eller fine klistermærker, glimmerglansbilleder
- micromachines-biler
- pastafigurer (Netto, Fakta og Aldi har jævnligt pasta med rumvæsener, dyr, transportmidler osv.)
- smarties, popcorn, små lakridser eller vingummibamser
- små agern, kastanjer, sneglehuse, gæslinger
- små viskelædere, mariehøns, pingviner
- småbitte legomænd og -damer

Panduro Hobby, Søstrene Grene og mange af 10-kroners-butikkerne har småting en masse! Du kan med stor fordel opbygge dig en velassorteret samling af smådimser - de kan sagtens bruges!

Bl.a. er smådimser fænomenale til spil à la "Bingo" (side 270) og "Først til 10" (side 276).

Dukker

Forskellige slags dukker kan være en hjælp til at kommunikere med barnet på en sjov måde. Barnet kan evt. selv lave dukkerne og gennem leg øve det, der er passende for barnet.

Dukkerne kan være en hjælp til at øve fx grammatik, pragmatik eller sproglyde. I kan bestemme, at dukken ikke kan finde ud af det der med han/ham og hun/hende - eller at den har svært ved at spørge om det, den gerne vil have - eller at dukken ikke kan sige en bestemt lyd, eller at en bestemt lyd blir erstattet af en anden.

Kort sagt kan du bruge en dukke til det, som på engelsk kaldes modeling; hvor en anden (eller i dette tilfælde tredje) part går ind og viser barnet, hvad der er rigtigt og forkert. Alt det tossede er det, dukken siger eller gør. Det kan føles dejligt for barnet, at han ikke selv laver fejlene.

Eksamensspil 1

Lav en masse kort med opgaver på. Læg dem på gulvet med bagsiden opad. Stil jer lidt derfra og kast nu med fx en mønt. Hvis man rammer et kort, må man tage det op og løse opgaven.

Eksamensspil 2

Se et eksempel på kopisiderne.

Lav en spilleplade med fx 100 spillefelter. 25 af dem markerer du på en eller anden måde (sætter klistermærker på eller tegner stjerner i ...); de andre 75 er bare 'almindelige' spillefelter. Du kan sætte markeringerne med et fast interval - eller du kan gøre, som jeg har gjort, i 'randomiseret orden'. Eller du kan bruge en spilleplade à la den i "Stifinder" (se omtalen på side 293 og spillepladen på kopisiderne).

Lav også en masse opgavekort med et tal fra 1 til 4 på bagsiden og opgaver på forsiden. Opgaverne kan fx være:

- find 2 ord, der begynder med ...
- hvilken hører ikke sammen med de andre ...?
- hvilken kategori tilhører ...
- hvilken lyd begynder ... med?
- hvor mange stavelser er der i ...?
- rim
- sig en remse

Inden I begynder spillet, lægger I små præmier på de 25 markerede spillefelter.

Læg opgavekortene på bordet med bagsiden opad. Tallet, der står på kortet, bestemmer, hvor langt spilleren, der har tur, må rykke. Man rykker 1, 2, 3 eller 4 felter frem og løser opgaven. Klares opgaven, må man rykke yderligere 1 felt frem - og klares den ikke, må man rykke 1 felt tilbage.

Lander man på et spillefelt med præmie på, må man tage præmien. Er der senere en anden spiller, der lander på det samme spillefelt, må man aflevere præmien. Vinder er enten den, der kommer først i mål - eller den, der har flest præmier, når alle er kommet i mål.

Fangeleg

Til denne leg skal du bruge en masse små ting af samme slags (dyr, perler, klistermærker, mønter).

Første runde går ud på, at du skal lave en eller anden ting, som barnet skal 'fange' dig i - udtale lyde forkert, fx - og hver gang, du blir fanget, får barnet et dyr. Hvis barnet ikke fanger dig, får du et dyr. Det gælder selv-

Logopædisk værktøjskasse

følgelig om for dig, at barnet vinder kæmpestort.

I anden runde kan I fange hinanden.

Legen er ekstra sjov, hvis I spiller med popcorn, rosiner eller noget andet spiseligt!

• Fangevogtere

Af legoklodser bygger jeg 2 'fængsler', og så har jeg billeder af nogle vrede katte (= fangevogterne). Ideen er lidt den samme som ved havheksen (side 277), at når vi får et stik, befrier vi en fange. Kattene skal nemlig til frokost eller ud at tisse eller fange flere fanger eller ...

• Farvelæg en tegning

I masser af farve-/opgavebøger er der tegninger, der 'bare' skal farvelægges. Find dig et antal tegninger med kun få felter, der skal farves, fx 10, 12 eller 15.

Når I spiller spil med stik, må den, der får et stik, farve et felt på tegningen. Eller I kan have en tegning hver, og så gælder det om først at få farvelagt hele sin tegning.

Se også "Den hængte mand" på side 279.

• Flip flop

Flip flop er et spil, hvor sproget ER spillet, ligesom det er et spil, der egner sig fint til at kopiere og give barnet med hjem. Spillet består af 60 billeder fra 6 forskellige kategorier - 10 billeder for hver kategori. Princippet i Flip flop kan nemt overføres til alt muligt andet fx fonemer, stavelser, farver, andre kategorier …

Flip flop er bedst at spille med en lille gruppe af børn. Inden I begynder spillet, printer, laminerer og udklipper du brikkerne. Tag dernæst en snak med børnene om de 6 forskellige kategorier af billeder: dyr, køkkengrej, mad, planter, tøj og legetøj. For hver kategori er der 10 billeder, som med vilje ikke er lige prototypiske. Brug noget tid på, at alle er helt med på, hvad hvert billede forestiller - både kategori og benævnelse!

Sæt jer rundt om et bord eller i en cirkel på gulvet og del kortene ud, så alle har lige mange. Hver deltagers kort lægges nu i en bunke foran hver deltager med bagsiden opad - og i midten af bordet lægger du noget, der kan lave larm, når I slår på det (en klokke, en pruttepude …).

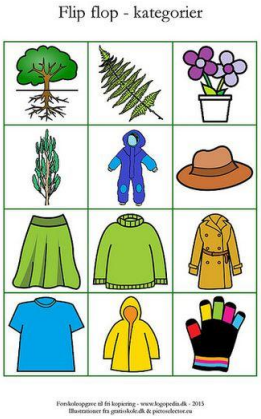
Selve spillet:

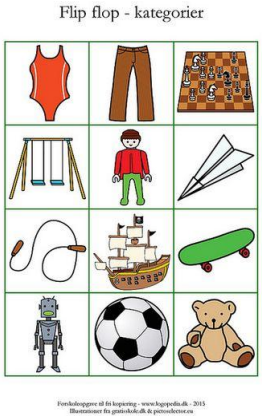
1 Første spiller vender det øverste kort i sin bunke - det skal vendes ud mod de øvrige deltagere (så spilleren altså ikke selv er den første til at se det) og lægges ved siden af bunken i en ny bunke.
2 Næste spiller gør det samme. På den måde får hver spiller således 2 bunker af kort: én med bagsiden og én med forsiden opad.
3 Hvis de 2 vendte kort tilhører samme kategori, handler det om først at slå på klokken i midten og fortælle, hvilken kategori billederne er fra og benævne billederne.
   a. Den, der når at slå på klokken - og vel at mærke siger den rigtige kategori og benævner korrekt - får de 2 kort og lægger dem nederst i sin bunke med vendte kort.
   b. Hvis kategorien er forkert, er det den spiller, der vendte det sidste kort om, der får de 2 kort.
   c. Hvis kortene ikke er fra samme kategori, må spilleren, der slog på klokken, aflevere sit sidst vendte kort til spilleren, der vendte det sidste kort om. Så det gælder altså om at tænke sig godt om, inden man slår på klokken!
4 Hvis kortene ikke er fra samme kategori, vender næste spiller sit øverste kort om og lægger det på bordet.
5 Hvis 2 af de vendte kort er fra samme kategori, handler det igen om at slå på klokken og sige kategorien.
6 Når I har været hele runden rundt, vil der være nogle af spillerne, der allerede har et vendt kort foran sig, så når de vender deres næste kort om, skal det lægges oven på det, der ligger der i forvejen. Det gamle kort blir således 'gemt' og tæller ikke med, når I skal afgøre, om der er 2 kort i samme kategori.
7 Fortsæt, til alle kort er vendt.
8 Vinder(e) er de(n) spiller(e) med flest vendte kort.

Hvis du synes, 60 kort er i overkanten, kan du enten udelade billeder fra 1-2 kategorier

eller nøjes med færre kort i hver kategori.

På bit.ly/1DKgMsV kan du downloade flip flop-spillet.





- ## Fisk

Her kan I bruge ethvert kortspil, hvori der er 2, 3, 4 eller flere kort, der hører sammen (udgør et 'stik') på den ene eller den anden måde. Det kan være 4 ens billeder, eller det kan være 4 kort af en kategori - blå ting, dyr, møbler, ting med samme begyndelseslyd.

Hver spiller får fx 7 kort på hånden til at starte med, og resten af kortene lægges ud på bordet med bagsiden opad. Den første spiller spørger så én af de andre spillere: »Må jeg få alle dine ...?« Hvis spiller nr. 2 har ét eller flere af de ønskede kort, afleveres de til spiller nr. 1, der må spørge igen. Hvis ikke, svares der: »Fisk!« Og så må spørgeren trække et kort op fra bordet. Turen går nu videre til den spiller, der svarede »Fisk!«

Alternativt spørger I på skift - bordet rundt - uanset, om man fik et eller flere af de kort, som man spurgte om.

Det vil være godt, at du fortæller børnene, at de skal huske at lægge mærke til, hvem der spørger om hvilke kort - måske får de selv brug for at vide, hvem af de andre spillere, det bedst kan betale sig at spørge, når de selv får tur.

Vinder er den, der får flest stik.

- ## Fiskedammen

Er en variant af "Alle kongens mænd" (side 268):

Lav en masse fisk i forskellige størrelser og farver i kraftigt karton. På forsiden tegner du fisken, og på bagsiden skriver du det, man skal gøre, hvis man fanger netop denne fisk, fx:

- Find et rim på hus, kat, vand eller ...
- Fortæl, hvor du bor
- Fortæl, hvormange år du er
- Peg på dit venstre øre med din højre hånd
- Stå på ét ben
- Syng en sang

- ## Fiskespil

... ikke at forveksle med "Fisk" - se lige ovenfor!

Jeg har lavet en 'fiskestang' af en bambuspind, et stykke snor og en magnet med hul i. De kort, der skal spilles med, udstyres med en papirclips, som 'fiskes' op af magneten på fiskestangen. Sjovere og hurtigere at spille end vanligt vende-/huskespil.

- ## Fodringstid

Se spillepladen på kopisiderne!

Det skal du bruge:

- En hjemmelavet terning (se på side 278) med dyrebilleder på
- Små plastikdyr, der kan bruges som spillebrikker - disse dyr skal være de samme som på terningen
- En spilleplade med noget, der kan illudere Zoologisk Have
- En masse billeder af de lyde, som du vil træne (fx billeder af håndfonemer; bogstaver; symboler fra *Lydalfabetet* (se side 78))

Læg billederne på spillepladens firkanter og stil ét dyr foran hver række. Kast nu med terningen og se, hvilket dyr, den viser. Hvis det er en løve, må løven gå ét billede frem. Barnet, der kastede med terningen, må få kortet og sige lyden.

Princippet i dette spil er i virkeligheden det samme som i "Først til 10" ... og du kan med fordel kombinere med "Den sultne slange" (side 185).

- ## Forlystelsesparken.

Se spillepladen på kopisiderne.

I forlystelsesparken har du i virkeligheden 11 spil og/eller flere aktiviteter på én gang. Sæt jer omkring et bord med spillepladen imellem jer. I vælger en spillebrik, som I an-

Logopædisk værktøjskasse

bringer på startfeltet. Lad første barn kaste med en terning og flytte spillebrikken det antal felter, som terningen angiver. Barnet bestemmer selv, i hvilken retning, spillebrikken skal flyttes.

Alt efter, hvilket felt I lander på i forlystelsesparken, skal hele gruppen lave den aktivitet, der foregår i netop dette felt. Spillet er først slut, når I har besøgt alle forlystelserne!

Hvis du fx arbejder med /s/, kan aktiviteterne være følgende:

- *Domino*: Spil domino med s-billeder. Børnene skal sige, hvad der er på brikkerne.
- *Eventyrtårnet*: Del 3 s-billeder ud til hvert barn. De skal lave små 'eventyr' (alias små sætninger) med de ord, der er på billederne. Det kunne fx være »Slangen har et stribet skjold med Supermand på«.
- *Ufoen*: Del s-billeder ud til børnene. Rummændene ombord på ufoen er meget dårlige til at forstå, hvad I siger, så I er nødt til at benævne billederne stavelse for stavelse.
- *Svævebanen*: I svævebanen hænger I højt i luften over det lokale, hvor I sidder og spiller. Derfor kan I nemt få øje på alle de ting, der er i lokalet. Opgaven er så for hvert barn at se sig om og finde en ting i lokalet, der begynder med s.
- *Trylledrikken*: I skal lave en trylledrik med alle de ulækre ting, I kan komme i tanker om, der begynder med s-lyden, fx spyt, slim, snot, slangetis, zebrablod, cement, sommerfuglelarver ...
- *Muren*: I skal bygge en ord-mur med ord, der begynder eller indeholder s-lyden. Del billeder ud med 2-3-fonems ord og hjælp børnene med at høre, hvilke lyde er indgår i dem.
- *Rutchebanen*: Lad børnene få et ord hver, der begynder med s + konsonant. Når I glider ned af rutchebanen, siger I /s/, og når I lander, siger I resten af ordet.
- *Labyrinten*: I labyrinten er opgaven den modsatte af opgaven i muren: Lav enkle labyrinter til hvert barn og skriv bogstaver (eller sæt billeder fra *Lydalfabetet*) ind i labyrinterne. Disse bogstaver/fonemer skal I sætte sammen til ord. Brug 2-3-fonems ord i starten.
- *Operaen*: I operaen synger I dagens s-sang med masser af s-lyde i. Det må gerne være pjattet med overdreven opera-lyd.
- *Karrusellen*: Hvert barn vælger noget fra en karrusel, som man kan køre, ride, sidde på (fx flyver, kamel, haj, motorcykel ...). Træk s-ord op af en pose og bevæg jer som karruseltingen, når I siger ordene.
- *Kimsleg*: Under dugen - eller et tørklæde - gemmer du ting, der begynder med /s/.

• Fyld hullerne

Når et barn er lige ved at kunne producere et targetfonem korrekt, kan det være godt med en aktivitet, hvor vi får sagt det pågældende fonem (eller fonemkombination) mange gange lige efter hinanden.

Vi kaster med en terning, der bestemmer, hvor mange gange vi skal sige vores target. Mens vi siger det, sætter vi lige så mange prikker med en bingomarkør – dvs. vi fylder hullerne. Den, der sætter den sidste prik, har 'vundet'.

Der plejer at komme ret meget farve ud af bingomarkørerne (og det er sjovt at trykke dem hårdt mod papiret), så jeg vil anbefale, at du bruger et skriveunderlag under papiret med det billede, hvis huller I skal fylde. Så slipper du nemlig for pletter på bordet …

I stedet for prikker fra bingomarkører kan I fylde hullerne med små legobrikker eller andre små ting. Eller I kan starte aktiviteten med at lægge ting i alle hullerne og så efterhånden fjerne dem.

• Først til 6

På kopisiderne er der flere udgaver af spilleplader, du kan bruge til at spille "Først til 6" - eller som du kan bruge, så snart du har 2 (eller 3) fonemer eller ord, som I skelner imellem.

Selv gør jeg det, at jeg i felterne foroven indsætter de 2 (eller 3) symboler, der illustrerer fonemerne, vi arbejder med - fx slange (/s/ eller 'den lange lyd'), tromme (/t/ eller 'den hårde lyd') og vandhane (/d/ eller 'den bløde lyd'). Så laver jeg 6 kort med hvert af symbolerne på efter opskriften i "Fonologiske kontraster" på side 176.

Logopædisk værktøjskasse

• Først til 10

På kopisiderne kan du se et eksempel.

Find 6 små billeder, der indeholder den lyd, du vil træne, og læg dem i dit CD-rom-hylster (se før i dette afsnit!). Lav også et A4-ark, à la det der er nedenfor, med de samme 6 billeder, og klistr dem ind i de store rum. I den nederste række skriver du, hvad billederne forestiller = de ord, der skal siges.

Drej så med pilen - hvad peger den på? - sig ordet og klistr et klistermærke eller tegn en bolle, en streg, en stjerne, en ... i det første rum under det pågældende billede. Hvilket billede kommer først til 10?

I kan udvide spillet med at sige billedets navn én gang, første gang pilen peger på det; anden gang siger I det 2 gange, tredje gang 3 osv. - lad gerne barnet være den, der peger på klistermærkerne ét af gangen og dermed være den, der styrer hvor hurtigt, I siger ordene.

Du kan også lave en hjemmelavet terning (se side 278) i karton, lime billederne på, kaste med terningen og se, hvilket billede, der kommer først til 10. For nogle børn holder koncentrationen kun til at konkurrere om at komme først til 5 - til dem kan du lave en regel om, at I må farve 2 rum ad gangen. Eller lave skemaet 'kortere'.

• Første mand hjælper den sidste

Når jeg spiller brætspil med flere børn ad gangen, har vi altid en regel om, at når man er kommet i mål, er man stadig med i spillet. Reglen siger, at første mand hjælper den sidste; og den skal forstås sådan, at de(n), der er færdig med spillet, slår og rykker for den spiller, der ligger bagerst i spillet.

På den måde slipper jeg for urolige børn, der ikke gider vente på, at de sidste kommer i mål - og de lærer at hjælpe de knapt så hurtige. Og jeg slipper for urolige børn, der ikke gider spille spillet færdigt - for de ved, at de får hjælp, når de ligger sidst og har allermest brug for det.

Solidaritet er en dyd!

• Gavespil

Se spillepladen på kopisiderne.

Alle spillere starter spillet med at få udleveret 5 'gaver' (billeder, konkreter o.lign.). Når man lander på et af de markerede felter, skal man aflevere en gave til spilleren før én. Den, der har flest gaver, når spillet er slut, har tabt.

• Girafspil

Se en giraf med spillefelter på kopisiderne. Kopiér giraffen over på et A3-ark. Kast med en terning eller træk brikker op af en pose. Læg brikker i felterne eller lad spillet gå ud på at komme af med brikker ved at lægge dem på giraffen:

- Læg farvebrikker på felterne og kast med en farveterning
- Læg fonemsymboler på felterne - fx dem fra *Lydbyggeren* - find konkreter eller billeder med fonemerne som initial, medial, final lyd
- Læg talbrikker på felterne og kast med en talterning
- Læg billeder af rim på felterne
- Tag eller læg en brik, hver gang I får et stik

• Guldgraverne

Lav en masse kort (mindst 30) med guldklumper på. Der skal være mellem 1 og 5 klumper på hvert kort. Lav også 4 kort med røvere på. Bland kortene og læg dem i en bunke med bagsiden opad.

I en aktivitet med fx rim skiftes I til at finde på rim. Efter hver tur må deltagerne trække et kort. Er der guldklumper på, må man beholde kortet. Er der røvere på, skal kortet afleveres - og alle de guldklumper, som den uheldige deltager allerede har, skal afleveres til gulddepotet.

Når der ikke er flere kort, er den dygtigste guldgraver den deltager, der har flest guldklumper.

• Gåbingo

Hæng tal, bogstaver, former, dyr, farver (eller hvad du nu vil have bingoet til at handle om) op rundt omkring i det rum eller måske på legepladsen, hvor du vil have bingoet til at foregå. Udstyr hvert barn med en bingoplade og en kuglepen.

Hvert barn går nu rundt og sætter kryds,

Logopædisk værktøjskasse

når han møder noget, han 'har' på sin bingoplade.

• Har du én ...?

Hvis du har billeder, hvor der sker noget, kan du også spille Fisk (se ovenfor) - bare der er mindst 2 udgaver af samme billede. Så blir opgaven at genkende brikken, med følgende beskrivelse: »Har du den, hvor der er 2 mus, der står og kigger på en osteforretning?« Eller »Har du den, hvor der er en der skøjter, og en der er faldet på isen. Og så er der en, der griner?«

Du kan også spille dette spil med de billeder, du har af folk med forskellige ansigtsudtryk; så lyder spørgsmålet selvklart i stil med dette: »Har du én, der gør sådan hér?« (og så må man jo efterligne det, der er på billedet).

• Havheksen

Jeg har en masse små billeder af børn og en lille skattekiste, som 'Havheksen' har fanget børnene i. Havheksen er i virkeligheden en playmobildukke, men alt kan bruges - bare børnene er med på ideen om, at hun er ond og modbydelig. I stedet for billeder af børn kan du bruge legoklodser eller billeder af dyr, hvis du synes, det er for makabert med børn.

Nogle børn blir forfærdeligt bange for bare tanken om en havheks, der fanger og spiser børn, så lod lige stemningen først!

Havheksen vil spise børnene til aftensmad, men først skal hun lige købe kartofler hos købmanden og slanger hos dyrehandleren (eller hvad vi nu finder på). Mens hun er væk, har vi chancen for at redde børnene!

Vi spiller et spil, og hver gang, vi får et stik, redder vi et barn op i en lille 'båd', som kan være låget til det spil, vi er i gang med. Så spillet handler altså om at overvinde den onde havheks - og vi er nødt til at holde sammen for at lykkes.

Efterhånden som vi spiller, bevæger havheksen sig rundt (først hen til hos købmanden og så hen til dyrehandleren, hvor slangerne falder på gulvet og er svære at fange igen), og til sidst kommer hun tættere og tættere på os, så vi er nødt til at hviske - hun skulle jo nødigt opdage, at børnene er ved at blive reddet!

Når sidste barn er reddet, sejler de alle væk i båden, og havheksen kommer hjem og ser, hvad der er sket. Og så blir hun så edderspændt rasende, at hun eksploderer og dør af raseri og derfor aldrig kan fange børn igen ...

PUUUUHA!

• Heksedrikken

Lav en stor gryde af pap til hvert barn med plads til alskens giftigt/ulækkert indhold: Rotter, slanger, flasker med gift, dødningehoveder, knogler, lugteoste, biller med klosakse, slimede snegle, selvlysende giftigtgrønne snotklatter, kaktusser, edderkopper og edderkoppe-spind, gebisser med kødrester mellem tænderne, spøgelser, blodige øjne, osende cigarer, grinende græskarmænd. Hvis der er plads til 10-12 lækkerier i hver gryde, er det passende.

Lav kort (der passer i størrelsen til pladserne i gryderne) med det giftige/ulækre stads på den ene side og et tal på bagsiden. Lav opgavekort med regnestykker på den ene side og løsningen på den anden side.

Læg de ulækre kort med billedsiden opad i en bunke og træk det øverste. Er der fx et 5-tal på bagsiden, skal man finde et regnestykke på et opgavekort, der giver 5. Løser man opgaven rigtigt, er de 2 tal på bagsiden ens, og så må man putte kortet med det giftige stads i sin gryde - opgavekortet lægges væk.

Vinder er den, der først får fyldt sin gryde.

I kan også spille med rim eller forbogstaver som opgaver i stedet for regnestykker! Gonge forhandler et spil, der minder meget om dette.

• Hemmelig Sorteper

Brikkerne fra Fonologisk vendespil (Specialpædagogisk forlag) kan også bruges til at spille "hemmelig Sorteper". Denne variant af fiskespil kan bruges, hvis spillet skal gå lidt hurtigt, eller hvis du vil have ekstra spænding med. Inden kortene deles ud, trækkes 1 kort fra og gemmes - uden at nogen ser, hvilket kort det er.

Logopædisk værktøjskasse

Kortene deles nu ud, og stikkene benævnes, efterhånden som man får dem. Til sidst er der ét kort, der ikke kan matches (fordi dets 'makker' blev taget fra i starten af spillet), og dét er den 'hemmelige' Sorteper.

Se også "Sorteper" på side 264.

• Det hemmelige kort

Lav en bunke af billeder med ord, som I skal træne. Træk ét af kortene og se på det. Læg det tilbage i bunken, uden at børnene ser kortet. Børnene skiftes nu til at trække et kort og fortælle, hvad der er på det. Den, der trækker det hemmelige kort, vinder retten til at trække det næste hemmelige kort.

• Hit med ...!

Jeg bruger spillepladen fra "Stifinder" (side 293 og på kopisiderne) til at træne fx fonologi. I labyrinten er der 69 rum, hvoraf jeg i mit grafikprogram (Paint) putter billeder i de 60. Jeg finder 15 billeder, der illustrerer den lyd, jeg vil træne. Billederne laver jeg så i 5 eksemplarer: 4 små, der passer ind i rummene i labyrinten + ét eksemplar i ca. 4x4 cm størrelse. Disse sidste billeder klippes ud og bruges undervejs.

På spillepladen i A3-størrelse figurerer hvert billede 4 gange, og hver gang man lander på et givent billede, må man tage det tilsvarende store billede hen til sig. Hvis en anden allerede har billedet, siger man »Hit med ...!«

Vinder er den, der har flest billeder, når alle er kommet igennem labyrinten - så for én gangs skyld kan det ikke betale sig at komme først!

• Hjemmelavet terning 1

På den hjemmelavede terning vælger I selv, hvad der skal være på siderne - se på kopisiderne!

Terningen kan I bruge til alskens spil, hvor det ikke er tal, der er i fokus. Har du brug for et spil, hvor I træner bestemte lyde, indsætter du tegninger, bogstaver eller symboler, der repræsenterer de enkelte lyde. Er det farverne, du er ude efter, farvelægger I de 6 terningsider. Og så videre ...

• Hjemmelavet terning 2

Som alternativ til den sekskantede terning kan du lave en firekantet (pyramideformet) - se på kopisiderne. Hér har du altså kun brug for 4 ting, symboler, bogstaver, tal.

• Hjulspinner.

Se hjulspinnerne på kopisiderne.

I et ark kraftigt karton laver du en hjulspinner-forside, der lamineres, og hvor hullet klippes ud. Og i almindeligt papir laver du så hjulspinner- bagsider i massevis: Nogle med bestemte begyndelseslyde, med ord i en given kategori eller ord, hvor I skal finde det modsatte ...

Du kan kombinere med en talterning, der viser, hvor mange gange lyden eller ordet skal siges; hvor mange kødben hunden må få i sin madskål; hvor mange felter en given brik må flyttes i det spil, I er ved at spille osv.

Sæt nu hjulspinner-siderne sammen med en knappenål i midten. Drej på forsiden, og ét af billederne fra bagsiden kommer til syne i hullet.

• Hop et ord

Hvis du vil træne en lyd eller et ord mange gange, kan du tegne en hinkerude (se under "Hink", side 154) på gulvet eller købe dig et tæppe med en hinkerude på. Sig nu ordet/lyden, mens I hopper/hinker fra felt til felt.

Og har du en trampolin til din rådighed, er den genial i denne sammenhæng!

• Hoppende kænguruer

Se under TAL & MÆNGDER på side 301. Legen kan også bruges til at træne fx fonologi, så I - i stedet for at lave kænguruhop - siger noget. Eller 'hopper' med små legetøjskænguruer, når I skal sige noget.

Læg en stabel billeder, som I skal benævne, beskrive, finde rimord til ..., imellem jer. I skiftes til at kaste med 2 terninger og til at trække et kort fra bunken, der skal benævnes ligeså mange gange, som terningen viser.

Logopædisk værktøjskasse

Huske-/vendespil af alskens slags

Når du spiller denne slags spil for at træne sprog, er det vigtigt, at I gør en dyd ud af at benævne de brikker, I vender om.

Og hvis barnet ikke lige kan huske, hvad tingen hedder (fx en kniv), kan du hjælpe svaret på gled ved at give 3 alternativer at vælge imellem: »Er det en ko, en kniv eller en dame?« Det rigtige svar skal ikke være det sidste, for så kan barnet nøjes med at kopiere det, du siger - og det var jo ikke det, der var meningen!

Hvis barnet konsekvent vælger det sidste alternativ, kan det skyldes, at hans korttidshukommelse er dårlig, og/eller at han ikke kender det rigtige svar. Når du giver hjælp på denne her måde, sikrer du barnets succes, for hvis han kender ordet, kender han også svaret, så såre han hører det.

I starten skal de 2 forkerte svar helst være meget forkerte, så det er let at vælge det rigtige svar. Senere kan du gøre det lidt vanskeligere: »Er det en kniv, en sav eller en gaffel?«

Hvad har du gemt?

Lav 3 udgaver af fx 10 targets (fonemer, ord, sætninger, konkreter etc.). Læg 2 af udgaverne i hver sin pose. Giv én pose til hver af deltagerne og læg den tredje udgave på bordet, så alle targets nemt kan ses. Hver deltager har en skærm foran sig og trækker nu 5 af sine targets op af posen. De 5 targets lægges gemt bag skærmen, så den anden deltager ikke kan se dem.

Deltagerne skiftes nu til at spørge hinanden: »Har du ...?« Den, der først har gættet alle modstanderens targets vinder spillet.

{22}

Hvem skal begynde?

Hvis I ikke kan finde ud af, hvem der skal begynde et spil (og ikke gider/orker at skændes om det), så slå med en terning om det. Den, der slår det højeste antal øjne, må begynde.

Eller I kan hugge om det - se ”Saks, papir, sten” på side 57.

Hvor er ...?

Find et antal kort, der er ens 2 og 2, og som indeholder den lyd eller den sætningskonstruktion, du vil træne. Læg halvdelen af kortparrene på bordet med billedsiden opad, så man kan se alle billederne; den anden halvdel lægger I i en bunke med billedsiden nedad.

Sammen med barnet benævner du nu kortene - eller fortæller, hvad der sker på dem - og når alle kort er benævnt, vender I kortene på bordet om, så de ligger ved siden af hinanden med billedsiden nedad. Nu skiftes I til at tage et kort fra bunken, benævne/beskrive det og (prøve på at) finde dets makker på bordet - så det er bare om at huske, hvor kortene ligger!

Hvis man gætter forkert (vender et forkert kort om), benævnes/beskrives kortet, der blev vendt om, og det vendes om igen og lægges tilbage på bordet med billedsiden nedad; og kortet fra bunken lægges tilbage i bunken - nederst. Hvis man gætter rigtigt, har man fået sig et stik.

Næste deltager kigger så på det næste kort fra bunken, benævner det og prøver på at finde dets makker. Det blir selvfølgelig lettere og lettere at finde de rigtige kort, desto flere kort I allerede har gættet.

Hvor må jeg sidde?

Når I skal sætte jer (fx i en kreds), og du gerne vil have, at børnene sidder ved siden af nogle andre, end de plejer, kan du gøre følgende: Find lige så mange rimpar, som der er børn i gruppen. Del rimparrene op i 2 bunker og lad ét af børnene fordele den ene ½ på børnenes pladser.

Hvert barn trækker nu et kort fra den resterende bunke og skal så finde det ord, der rimer med det, som barnet har trukket. Hér må barnet så sætte sig.

Du kan også lægge bogstaver på pladserne og så have ting, der begynder med de pågældende bogstaver. Eller ting, der semantisk matcher 2 og 2.

Den hængte mand

Hver gang en deltager gætter rigtigt (eller

forkert!) eller får et stik, tegner han en del af billedet, der ender med at forestille en hængt mand. Det er smartest, hvis I på forhånd har aftalt, hvor mange (og hvilke) streger, tegningen består af.

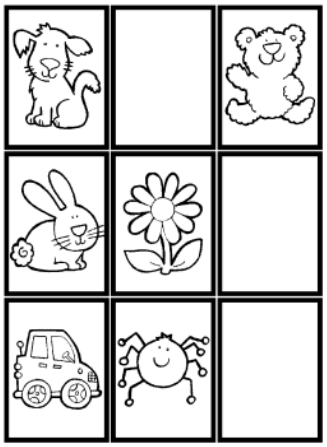
Du kan tegne den hængte mand med en tynd blyantstreg, som I så tegner over med tusch lidt efter lidt. I kan selvfølgelig vælge at tegne noget mindre voldsomt - et hus eller en sommerfugl fx - eller I kan aftale, at manden skal udstyres med tøj og ansigtsudtryk.

Rigtigt mange bøger med førskoleopgaver har tegninger, hvor en del af stregerne er erstattet af 'prikkede' streger, som børnene så selv skal tegne op. En sådan tegning kan du bruge i stedet for den hængte mand.

Se også nedenfor under "Puslespil".

• Instruktionsspil

Jeg bruger plastiklommer til samlekort (bit.ly/1GIITsw) til at konstruere og spille alskens instruktionsspil à la "præpositionsspillet" (side 286), hvor I skiftes til at bestemme, hvilken handling den anden skal udføre. Hvert charteque har 9 lommer, så spillet er hurtigt spillet.



Barnet og jeg har de samme billeder til rådighed, og vi skiftes til at fortælle hinanden, i hvilken lomme det næste billede skal lægges - samtidig med, at vi hver især udfører den instruks, som vi gir til modparten. Vi har et par høje bøger stående på højkant imellem os, så vi ikke kan snydekigge, så klart! Eller vi spiller det på en holder til "barrierespil" (side 269).

Instruktionerne lyder fx sådan her:

- øverst i det ene hjørne skal der være en hund
- nederst i samme side skal der være en bil
- imellem sutten og billetten skal der være en kanin
- der skal være en edderkop ved siden af bilen

Plastiklommerne måler hver 64 x 89 mm, så så længe du bruger billeder, der er mindre end dét, kan du bruge alle billeder, som du har 2 eksemplarer af, til den her slags instruktionsspil. Og hvis dine billeder ikke er alt for tykke, kan der godt ligge et par stykker af dem i hver lille lomme. Så kan jeres instruktioner blive lidt mere avancerede:

- læg den røde kanin i den samme lomme som den blå hund
- læg den røde kanin bagved billedet af den lilla hund
- læg den røde kanin foran billedet af den blå edderkop
- tag den blå hund ud af sin lomme og læg den sammen med den lilla hund
- put en gul hund og en grøn edderkop i lommen ovenover den blå hund – edderkoppen skal være forrest
- den gule og den orange edderkop skal ligge i en tom lomme - den orange skal være bagerst

Når alle instrukser er udført, kan I tjekke med hinanden - har vi gjort det ens?

• Jackpot

Til dette spil kan du bruge "Jackpot-terning" (se på kopisiderne).

Du skal også bruge en masse - mindst 50 - udgaver af dit target (fonem, ord, sætninger, konkreter etc.). Start spillet med i fællesskab at benævne alle targets, så I er enige om, hvad de forestiller. Læg targets i en bunke på bordet imellem jer.

I skiftes nu til at kaste med terningen og tage (eller aflevere) targets:

- Sovende smiley ~ man mister sin tur
- Glad smiley ~ man vinder alle de andres targets og benævner dem
- Grædende smiley ~ alle targets lægges tilbage i bunken og benævnes

Logopædisk værktøjskasse

- +1 ~ tag 1 target og benævn det
- +2 ~ tag 2 targets og benævn dem
- +3 ~ tag 3 targets og benævn dem
- +4 ~ tag 4 targets og benævn dem
- ÷1 ~ læg 1 target tilbage i bunken og benævn det

• Jeg har ..., hvem har ...?

Til det her spil kan du bruge alskens dominobrikker (eller lave nogle selv) eller kortpar, som du sætter sammen med bagsiden mod hinanden - dog sådan, at 2 ens ikke sidder sammen. Der skal altså være 2 halvdele af hvert kort. Del alle kortene ud imellem jer og start med den ene halvdel af ét af dem: »Jeg har ...« og spørg dernæst om den anden halvdel: »Hvem har ...?«

Brug kort, der forestiller

- Ord med samme initiale, mediale, finale fonem(kombination)er
- SVO-sætninger
- Kombinationer af antal og farver
- Kombinationer af farver og former
- Kombinationer af tal og farver
- Rimpar - her skal spørgsmålet så lyde: »Hvem har noget, der rimer på (og så det, der er på den anden halvdel af kortet)?«

{142}

• Julekalender-puslespil

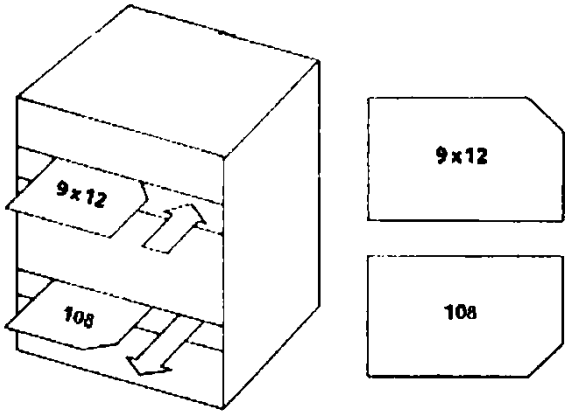
I kan lave jeres eget julekalender-puslespil af 24 små tændstikæsker.

Find eller lav et flot julebillede, der har samme størrelse som 4x6 tændstikæsker. Klip det i stykker, der passer til æskerne og lim stykkerne på æskernes forside. I æskerne lægger I kalendergaver, opgaver, slik eller noget andet godt.

• Kortvender

En kortvender kan du lave af juice- eller mælkekartoner, som du dekorerer, så de viser det tema, som I arbejder med. Lav små 'opgavekort' med spørgsmål og/eller opgaver, som I putter ind i kortvenderens øverste åbning. Når kortet kører ned inden i kortvenderen, blir det vendt, hvorved svaret vender op, når kortet kommer ud af kortvenderens nederste åbning. På den måde egner kortvenderen sig til alskens selvkontrollerende aktiviteter.

Du laver spørgsmål/svar-kort til det emne, I arbejder med og putter dem ind i kortvenderen.



• Krig

Spil "Krig" med almindelige spillekort; før I lægger et kort på bordet, skal target produceres korrekt. På den måde får I sagt /t/ eller 'spand' (eller hvad du nu vil træne) en frygtelig masse gange, før spillet er slut - eller der ikke er mere tid, og I skal tælle kortene op for at se, hvem der vandt ...

• Købespil vs. hjemmelavede spil

Måske synes du, det virker mest tjekket at spille et 'købe-spil' - men mange børn synes faktisk, det er langt skæggere at være med til at lave deres eget spil og at spille det bagefter. Hvis du ikke er nogen ørn til at tegne, gør det i virkeligheden ikke så meget - bare I er enige om, hvad billederne forestiller.

Hvis det er dig meget om at gøre, at billederne er gode, kan du ty til cliparts, som er tegninger fra grafikprogrammer på en computer. Nogle tekstbehandlingsprogrammer (bl.a. Word) har en masse tegninger i sig. Og ellers man man købe CD-rommer med clipart på. Et rigtigt godt program i denne sammenhæng er Boardmaker.

Du kan også scanne tegninger og billeder ind, så du kan lege med og rette i dem. De fleste scanne- og grafikprogrammer er lette at arbejde i, når først man har fået lidt instruktion.

Logopædisk værktøjskasse

Jeg gør som regel det, at jeg laver spillet sammen med barnet: Vi klipper, klistrer og tegner. På den måde får jeg sikret mig, at barnet får lavet mindst én finmotorisk aktivitet, hver gang jeg er sammen med ham.

Leg selv med sproget

Alle forsøg på at eksperimentere med sproget fører til en sproglig modning. Derfor skal barnets forsøg opmuntres. En legende og entusiastisk voksen har en positiv indflydelse på barnet.

Kort sagt: Du er rollemodellen, fordi du er den voksne! Vis, at det er sjovt! Nøjs ikke med kun at fortælle om det ...

At lege

At lege opfordrer børn til at samarbejde, opøve alskens færdigheder - og så er det sjovt! Når du vil lære børnene en ny leg, kan du gøre som følger:

- Vælg enkle lege, og gerne nogle der kræver (masser af) fysisk involvering fra alle deltageres side.
- Fortæl børnene, hvad legen hedder, og giv dem en kort forklaring på, hvad den går ud på.
- Vis, hvor legen foregår - mellem de her streger, i det her rum, mellem sandkassen og gyngerne fx.
- Hvis I skal bruge redskaber, så vis og forklar kort, hvad de skal bruges til og hvordan.
- Hav få og enkle regler for legen.
- Demonstrér legen flere gange, inden I går rigtigt i gang, så du er sikker på, at alle er helt med på, hvad den går ud på, og hvordan reglerne er.
- Leg legen så tilpas mange gange, at børnene kender den godt og kan lege den selv.
- Vær åben for børnenes forslag til variationer af legen eller dens regler - måske leger de selv en leg, der ligner? måske er børnenes regler bedre/nemmere end dine?
- Understreg, at I leger for at have det sjovt med hinanden. At vinde er noget, man går op i, når man laver konkurrencer!
- Understreg også, at de forskellige roller i legen kan gå på omgang - i dag er det Jakob, der er chauffør, i morgen kan det være Petters tur til at styre bussen.

Listen kan selvklart også bruges, når du vil introducere et nyt spil! Og inspiration til lege kan du finde i *Den rene leg* {161}.

Legedatabasen

Frivilligt Drenge og Pigeforbund har lavet en meget inspirerende legedatabase {60}, der især har lege og aktiviteter til større grupper af børn over 6 år.

Hér er der over 1.000 lege i kategorierne: Boldlege, bordlege, brætlege, fangelege, gemmelege, gættelege, julelege, kommunikationslege, kortspil, løbelege, mørkelege, naturlege, navnelege, nørdelege, pen og papir, pille-rode-rage-lege, påskelege, samarbejdslege, sanglege, selskabslege, små sjove, strategiske lege, tillidslege, tog- og buslege, tonselege, tævelege, vandlege.

Legehjælp 1

Langt fra alle børn har nemt ved at lege. Rigtigt mange børn med sprogvanskeligheder er 'dårlige legere', fordi de så ofte vælges fra af de andre børn, der ikke forstår, hvad de siger; eller fordi de ikke selv forstår, hvad de andre børn siger ... eller hvad legen går ud på.

Hvis du arbejder med en 'dårlig leger', kan du hjælpe på (bl.a.) følgende måder:

Maximal støtte (her skal du dirigere og 'modellere'; du er både instruktør og rollemodel)

- Find egnede legetemaer, -materialer og -steder
- Uddel lege-roller og forklar/vis om nødvendigt, hvad hver enkelt rolle siger, gør, må og ikke må
- Eksplicit hjælp til både uøvede og øvede 'legere' (hvordan finder man ud af, hvad der nu skal ske i legen?)
- Tydeligt manuskript for både steder, handlinger og dialog
- Tilføj ritualer og drama! (hvordan kommer man i gang med legen? hvordan slutter man den?)

Mellem-støtte (her er du coachen, der giver verbale og visuelle cues undervejs i legen)

- Kom med forslag
- Stil ledende spørgsmål

Logopædisk værktøjskasse

- Kommentér legen - fortæl, hvad der foregår
- Hvis legen går skævt, så yd hjælp til at få den ind i en god retning

Minimal støtte (her skal du bare være til rådighed som en sikker base på stand by lige i nærheden af legen)
- Hvis nogle børn kommer ud i 'udkanten' af legen, så hjælp dem ind igen
- Vær parat til at hjælpe, hvis børnene beder dig om det

Du kan finde mere konkret hjælp i skemaet "Legehjælp" på side 331 i APPENDIX.

Legehjælp 2

I din hjælp til den uøvede leger kan du tænke på følgende aspekter:

Orientering
- Uøvede legere står tæt på den voksne, der udpeger legekammerater og forklarer aktiviteter
- Opfordr de uøvede legere til at iagttage andre børn, der leger
- Tilbyd uøvede legere lege-appellerende materialer og aktiviteter

Imitation/spejling
- Opfordr til gensidige efterligninger
- Leg fx "kongens efterfølger" se på side 223

Parallelleg
- Hjælp uøvede og øvede legere til at lege ved siden af hinanden
- Stil materialer op i samme rum (eller på samme del af legepladsen), der lægger op til parallelleg

Fælles fokus
- Hjælp uøvede og øvede legere med at rette opmærksomhed på forskellige dele af samme legeaktivitet (fx dukkehus, indianerlejr)

Fælles handling
- Hjælp uøvede og øvede legere med turtagning og med at koordinere handlinger med /i de samme materialer/aktiviteter
- Tilbyd materialer og aktiviteter, der lægger op til turtagning (bus, købmand, spille spil)

Rolle-udfyldelse
- Hjælp uøvede legere med at lege gøre-lissom-lege, der handler om hverdagsaktiviteter
- Gør legene mere interessante vha. 'manuskripter' fra øvede legere
- Tilbyd legeting, der ser rigtige ud - eller som er rigtige ting og ikke legeting

Rolle-leg
- Hjælp uøvede og øvede legere med at udfylde deres imaginære roller i lege, som de i fællesskab har konstrueret
- Lav materialesamlinger, som børnene kan bruge i forskellige ramme- og rollelege

Legeudviklingsskemaer

På siderne 332 og frem har jeg indsat skemaer, der viser børns legeudvikling i grove træk. Skemaerne har jeg fra C Westby.

Skemaerne kan du bruge både som tjek af barnets legeudvikling og som oplæg til at bevæge ham ind i den nærmeste legeudviklingszone (jf "Zonen for den nærmeste udvikling" på side 141).

Til skemaernes underoverskrifter (side 334 og frem) er der følgende 'regi'-bemærkninger:

- **Decontextualization:** What props are used in pretend play?
- **Thematic Content:** What schemas/scripts does the child represent?
- **Organization:** How coherent and logical are the child's schemas/scripts?
- **Self/Other Relations:** What roles does the child take and give to toys and other people?

Hvis du vil vide noget om danske børns leg(e) og legeudvikling, kan jeg på det varmeste anbefale dig at læse JM Steenholds *Den rene leg* {161}.

Lotto (for 2 personer)

Lav 12 par kort (24 kort ialt). Læg derpå et kort fra hvert par i en æske og bland dem sammen. Læg 6 af de andre kort foran hver spiller.

Hver spiller vælger efter tur et kort fra æsken. Hvis det kort, der er valgt, passer sammen med et af kortene foran spilleren, lægges det oven på det rigtige kort. Hvis kortet ikke passer, skal det lægges tilbage i æsken. Vinder er den, der først får dækket sine

6 kort. Til dette spil kan man selvsagt bruge ethvert spil med kort, der skal parres 2 og 2. Og man kan sagtens være flere spillere.

For nogle børn vil det være rigeligt svært bare at matche. For andre vil det være passende at bede dem om at beskrive kortet - i så tilfælde vil jeg anbefale, at du finder nogle kort, hvorpå der sker noget.

De kort, som ikke ligger foran spillerne, kan man lægge ud på bordet som ved et almindeligt vende-/huskespil. Eller man kan lægge dem i en bunke med bagsiden opad, og hvis kortet ikke kan bruges af den, der trak det, skal det nederst i bunken igen.

• Lykkehjul (Helenes)

Se lykkehjul + pil på kopisiderne.

Kopiér lykkehjul og pil på farvet karton - kopiér det op, så du synes, størrelsen er passende. Klip delene ud og laminér dem. Sæt pilen fast i midten af lykkehjulet med sådan en split, som man bruger til sprællemænd. I hvert af de yderste rum kan du sætte et stykke velcro på fx 1x1 cm.

Du har også brug for 2-8 forskellige små kort med fx lydsymbolerne fra SGLAJ eller fonembillederne fra *Lydalfabetet* (side 78). På bagsiderne af dem sætter du den anden halvdel af velcroen - eller noget uldstof - så kortene kan sidde fast i rummene på lykkehjulet. Endelig har du brug for billeder eller konkreter med samme forlyde som de fonembilleder, du har sat fast på lykkehjulet.

Børnene skiftes til at knipse til pilen. Det fonem, som pilen peger på, skal barnet nu sige - eller hvis det kan sige et ord med fonemet, er det også fint - og så må barnet tage et af billederne (eller tingene) med den pågældende begyndelseslyd.

• Lykkekort

Til det her spil skal du bruge en masse kort med billeder på (billeder fra en bestemt kategori; billeder, der rimer eller ...). Derudover skal du lave en stak 'lykkekort' - fx 27 - hver med én af følgende tekster:

»GIV 1«	»TAG 1«	»UD MED 1«
»GIV 2«	»TAG 2«	»UD MED 2«
»GIV 3«	»TAG 3«	»UD MED 3«

Lykkekortene kan du også give forskellige farver, hvis du spiller med børn, der endnu ikke kan læse.

Spillet er nu som følger: Del billedkortene imellem jer, så I har lige mange. Træk dernæst et lykkekort og gør som kortet siger.

Får du fx et kort med GIV 2, tager du de 2 øverste kort i din bunke og fortæller, hvad der er på dem (udtaler en bestemt lyd, rimer, etc.) og giver de 2 kort til én af de andre spillere - eller til en fælles bunke, midt på bordet. Får du et kort med TAG 1, skal du tage et kort fra én af de andre spillere - eller fra den fælles bunke - og fortælle, hvad der er på kortet.

Får du et lykkekort med UD MED ..., må du tage lige så mange kort ud af spillet. Vinder er den, der er kommet af med alle sine kort først. Eller også slutter spillet først, når alle kort ligger i den fælles bunke eller er blevet taget ud.

• *At lære - fra nul til seks*

Er en inspirerende bog af D Einon {56}.

Der er masser af ideer til og overvejelser om lege og sprogstimulerende aktiviteter. Og der er mange gode råd til forældre (og pædagoger) om dette og hint. Nedenfor følger en lille del af overskrifterne på afsnit i bogen:

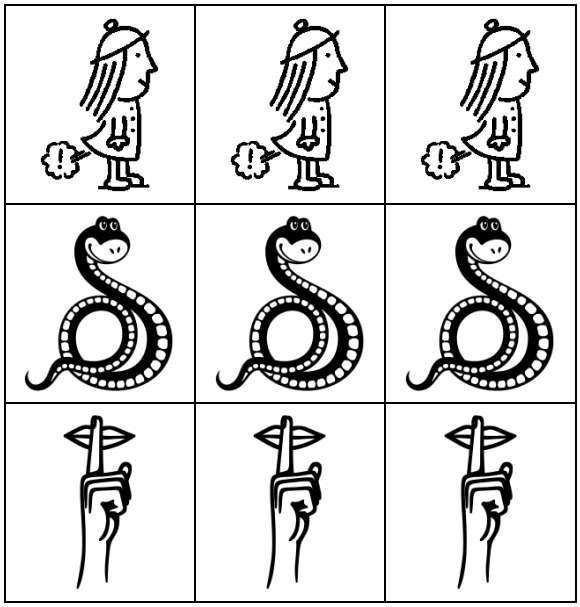
- Aktiviteter for ikke-mobile babyer
- Aktiviteter, der træner brug af hænder
- Begrebsdannelse
- Betydningen af mobilitet
- Blive venner
- Erfaring med objekter
- At foregive og efterligne
- Hvordan børn lærer
- Hånden som redskab
- Konstruktion og lignende aktiviteter
- Lege, der fremmer hukommelsen
- At lugte, smage og røre ved
- Lydopfattelse
- At lære at blive kreativ
- Sociale færdigheder

Logopædisk værktøjskasse

- Stimulerende legetøj
- Tidligt sprog

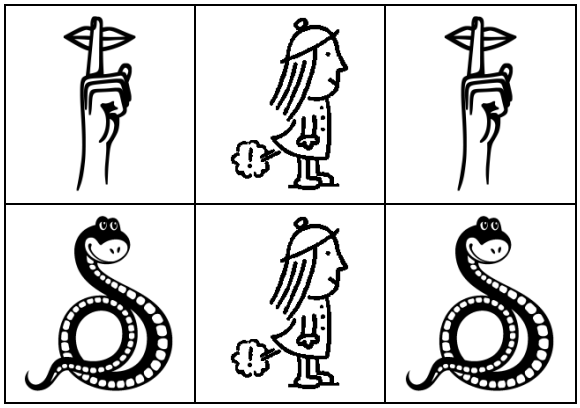
• Læs dine kort!

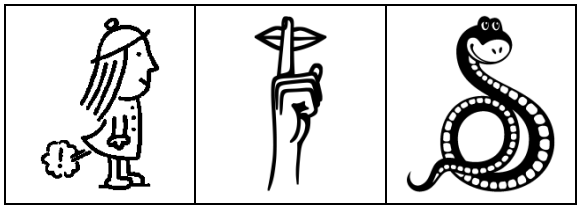
Når barnet er sikker i sin produktion af fx 3 forskellige fonemer (eller sikkert kan genkende 3 talsymboler eller sikkert kan producere 3 forskellige SVO-sætninger), kan du lave et 'læsespil':



Start med at 'læse' den øverste række: /f f f/, dernæst den midterste: /s s s/ og til sidst den nederste række: /ç ç ç/. Når barnet er sikker i at sige det samme fonem 3 gange i træk, går I videre til næste trin: Læs kolonnerne: /f s ç /, /f s ç /, /f s ç/.

Og til sidst laver I en plade, hvor billederne kommer i tilfældig rækkefølge. Læs billederne vandret og lodret eller helt tilfældigt. Gør det hurtigere og hurtigere!





• Magnetiske brikker

Hos Panduro Hobby og i Panduro Hobby kan du købe magnetplader alias tynde, tynde plader af jern. Disse plader kan du klippe i små stykker - brug ikke din bedste saks, for det slider ganske gevaldigt på den!

Når du laver spillebrikker, kan du enten lime et lille stykke jernplade bagpå (eller du kan laminere det fast på brikken), eller du kan lægge et lille stykke jern mellem et stykke karton og det billede, der skal være på brikken, inden du laminerer brikkerne.

Du kan også bruge magnetisk maling på bagsiden af dine spillebrikker: vandbaseret maling, som indeholder meget små magnetiske metalspåner, der rulles ud sammen med malingen. For at magnetismen skal holde, skal du give brikken mindst 2-3 lag magnetisk maling, inden du laminerer den.

• Mørkeleg

Gem en masse billeder (der rimer, har en bestemt begyndelseslyd etc.) i et mørkt rum. Gå nu derind med lomme- eller cykellygter og prøv at finde dem!

• Ognib

Er det modsatte af Bingo ...

Hvert barn vælger fx 5 billeder fra spillet og lægger billederne foran sig på bordet. I skiftes derefter til at trække billeder op og fortælle, hvad der er på. Har man billedet, som blir trukket op, må man lægge det væk. Den, der sidder tilbage med det sidste billede, har vundet.

• Online-vendespil

På matchthememory.com kan du lave dine egne, gratis online-vendespil!

• Ordjagten

På bordet lægger du en masse billeder (mindst 30), der illustrerer og/eller indehol-

der den lyd, du vil træne. Børnene lukker nu øjnene, og du lægger et lille billede af en skattekiste under ét af billederne.

På skift går børnene nu på ordjagt - peger på, benævner og løfter det billede, under hvilket de tror, skattekisten befinder sig. Den, der gætter det rigtige billede, må beholde det og placere skattekisten under et nyt billede, mens de andre lukker øjnene. (Den, der har lagt kortet, må selvklart ikke deltage i ordjagten før i næste omgang!)

• Par 1

For at få lidt ekstra skæg ind i et vendespil, kan du indføre denne ekstra regel: Når en deltager har vendt 2 kort om, og de ikke passer sammen, skal han lave en lille sætning, hvor begge billeder passer - dvs. hvor begge ord blir brugt.

Fx blir 'hund' og 'hoste' vendt. Så kunne en lille sætning være: »Hunden hoster«. Eller 'tog' og 'tomat': »Tomaten kører med tog«. På den måde får I sagt ordene både som enkeltord og i en sætning.

• Par 2

Læg en stabel kort til hver deltager med billedsiden nedad på bordet - kortene forestiller /symboliserer selvklart det sproglige aspekt, som du vil træne. Hver deltager skal have lige mange kort.

I tæller nu til 3 og vender alle det øverste kort i bunkerne - er der 2 (eller flere) ens, skal de deltagere, der har de ens kort, råbe »par!«. Den, der først råber »par!«, vinder de ens kort, må lægge dem nederst i sin bunke og sige, hvad der er på kortene.

Hvis I træner /s/, er det oplagt, at der skal råbes noget med /s/ fx »seseee!«, og hvis det er /n/, kan I råbe »nu!«

• Peddersen & Findus

Peddersen & Findus' opfindelsesspil er et sjovt strategi- og snakkespil fra det svenske firma Tema Fritid & Lek AB.

Spillepladen er Peddersens gård, og spillet går ud på at samle dele og dimser til alskens opfindelser. Til hver opfindelse skal der bruges 3 dele. Fx skal der bruges et bræt, et par lange underbukser og en violin til at lave et par springunderbukser; hønsefjer, en ballon og en hammer til at lave en ræveskræmmer; og en blyantspidser, en gaffel og et stykke reb til at frembringe noget så uundværligt som en frikadelleplanter.

Hvis du spiller spillet med børn, der (lige) har knækket den alfabetiske kode, kan I more jer med at læse de finske ord op ...[94]

- hännänpidike (haleholder)
- haarukka (gaffel)
- joulukuusenjalka (juletræsfod)
- kahvikuppi (kaffekop)
- kahvinkeitin (kaffekoger)
- kalanperkaaja (fiskerenser)
- ketunpelätin (ræveskræmmer)
- kuminauha (elastik)
- linnunpönttö (fuglekasse)
- naula (søm)
- peruna (kartoffel)
- riippulukko (hængelås)
- rikkaruohonleikkuri (ukrudtsklipper)
- saha (sav)
- sanko (spand)
- suppiko (tragt)
- suurennuslasi (forstørrelsesglas)
- vasara (hammer)
- vesiletku (haveslange)

• Præpositionsspil

På Teachers pay teachers (bit.ly/1DKgMsV) har jeg oploadet et spil, som du kan bruge til at træne præpositioner med.

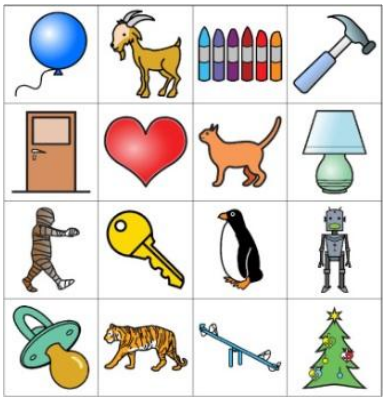
Præpositionsspillet består af 16 brikker, som du med fordel kan laminere, og 21 ark med hver 4 oplæg til, hvordan brikkerne kan placeres. I alt er der 84 oplæg med enten 3, 4, 5 eller 6 brikker, som du kan kan bruge til at træne præpositionerne over, under, (i)mellem, ved siden af, skråt over og skråt under.

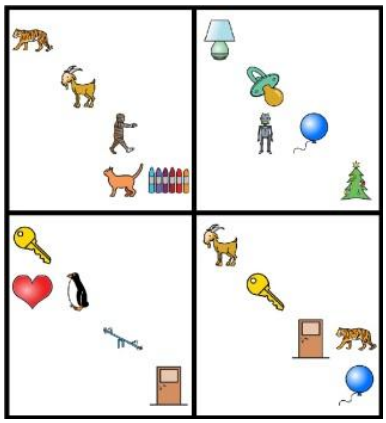
Når jeg spiller instruktionsspil, plejer jeg

[94] Ifølge min finske veninde Tuulia udtales finsk næsten som dansk; dog er der følgende 'anderledes' udtaleregler på finsk:
- e → /ɛ/ (som i es)
- a → /ɑ/ (som i Arne)
- ä → /a/ (som i Anne)
- o → /ɔ/ (som i bås)
- ö → /œ/ (som i høns)
- 2 ens bogstaver lige efter hinanden → lang hhv. konsonant/vokal.

Logopædisk værktøjskasse

at starte med et par omgange, hvor vi begge kan se oplægget og hjælpes ad med at gøre, som oplægget instruerer os. Så snart jeg fornemmer, at barnet har fanget ideen i spillet, holder jeg det næste oplæg, så kun jeg kan se det - og så beder jeg barnet om at lægge brikkerne: "Først skal du bruge en vippe. Under den skal der være en kat. Og ved siden af vippen skal der være en dør."





Når brikkerne er lagt, hjælper vi hinanden med at tjekke, om de ligger rigtigt. Og så er det barnets tur til at instruere mig. På den måde skiftes vi til at instruere hinanden, så barnet både skal forstå og producere de rigtige præpositioner. At instruere ud fra et visuelt oplæg har yderligere den store fordel, at det altid er oplægget, der har ret - for på den måde er jeg ligestillet med barnet i den forstand, at vi jo begge kan se, om instruktionen er fulgt eller ikke.

Tegningerne er fra gratisskole.dk, der har masser af dejligt enkle stregtegninger.

• Prøv lykken

Buk siderne i en kladdebog, så der kan gemmes forskellige billeder inde under de foldede sider. Lad børnene lukke op et tilfældigt sted og tage billedet ud. Hvis de kan rime på ordet, må de beholde billedet. Fold evt. siderne sammen mod hinanden, så der kun er lommer på hver andet opslag.

Kan også bruges til at bestemme, hvilket spil I nu skal spille, eller hvem der må begynde/vælge. Lav kort med spillenes/børnenes navne og anbring dem i bogen.

• Puslespil

Hver gang I får et stik - eller siger et rim eller en bestemt lyd - må I lægge en brik i et puslespil. Inden I starter spillet, har du selvklart tjekket, hvor mange brikker der er i spillet, og sørget for, at der er lige så mange ord eller stik i det spil, som I skal spille.

• På vej til skole så jeg ...

På et A3-ark har jeg tegnet en bane, der ser ud som på kopisiderne.

I hvert felt (der måler 6x6) lægger vi et billede med target-lyden, og i det 'inderste' felt lægger vi et billede af en skole (hvis det er /sg/, der skal trænes).

Vi slår med en terning, der kun har tallene 1-2-3. Det billede, vi lander på, benævnes (alt efter target) således:

- »Bamsen bytter/behøver en bil, et bur ...«
- »Fisken fanger 5 firetaller, fugle, fisk, fyrtårne ...«
- »Gnavne, grimme geder gumler grumme gerne på gamle ...«
- »Koen kommer en kold kirke, kat, kurv ... i kassen«
- »Lille Lise lægger ... i lommen«
- »Man må ikke mase for meget med ...«
- »Pigen putter ... i posen«
- »Sørøveren samler sine ... i sølvsækken«
- »Tigeren tager 10 ...«
- »I mit træ hænger en trillebør, en tragt, en traktor, et truthorn ...«
- »På vej til skole så jeg en skildpadde, nogle skæve ski, et skib ...«
- »På Vivis værelse var der en vatkugle, en hval, en vej, en vægt ...«

• Racerbaner

På side 85 ... er en god indpakning til at ar-

bejde med noget pragmatisk: Vi skiftes til at bestemme og til at skulle følge den andens bevægelser og lyde.

Rammelege

Rammeleg er mere målrettet og organiseret end rolleleg. I en rammeleg kan fælles oplevelser give grundlag for en temaleg - fx lufthavn, politistation, sygehus - der blir det fiktive rum, hvori legen udfolder sig.

Børn og voksne planlægger og leger efterfølgende sammen: De aftaler den fysiske kontekst/ramme - vi leger på hele legepladsen; snakker om, hvad der skal være med og ikke med i legen; de aftaler regler og fordeler roller.

Eksempler på rammelege eller lege, der kan udvides til at blive rammelege:

- "Bogstavdoktoren", side 12
- "Butikker", side 168
- "Børnenes hotel", side 254
- "Flodhesten på ærten", side 255
- "Flyrejsen", side 255
- "Fødselsdagsgaven til mor", side 256
- "Havheksen", side 277
- "Det hemmelige sørøverkort", side 257
- "Hop om bord i lyd og ord", side 72
- "I lære som kommentator", side 259
- "Indretningsarkitekten", side 243
- "Købmandsbutikken", side 295
- "Kåde køer i køkkenet", side 233
- "Mit barn er forsvundet", side 260
- "Postbudleg", side 194
- "Restaurant" side 249
- "Skønhedssalon", side 264
- "De små detektiver", side 308
- "Teater", side 265
- "Tøjforretning", side 174
- "Vi rejser!", side 266
- "Vognmanden", side 159
- "Værksteder", side 252
- "Walkie-talkie-leg", side 267

Rollelege

Det gode ved at lege er, at man selv bestemmer, og at man i legen kan (afprøve) en masse ting, som man ikke kan i virkeligheden. Legen giver derfor en masse 'gratis' øvemuligheder og ro og fordybelse ...

At hjælpe et barn i gang med en rolleleg kræver ikke det store eller en masse avanceret legetøj; som regel er de virkelige ting dem, der trækker mest. Måske behøver barnet hjælp til at opdage, at ting kan være noget andet end det, de er:

- En papkasse kan være en bil, et bord, et komfur, et skib, en dukkeseng ...
- En pind kan være en pensel, en skyder, en gaffel, en nøgle, en gulerod ...
- Et kastanieblad kan være en dyne, et stykke papir, et flyvende tæppe ...

Som rekvisitter til enkle rollelege kan du stille følgende til barnets rådighed:

- Et dukkestel - kan sorteres, drikkes af, hældes sand i og laves sandkager med, bruges som ufoer, arrangeres til teselskab ...
- En reol - kan bruges til at stille ting på og i, til at sove i, til at indrette lejligheder i, til at lave huler i, til at være købmandsdisk ...
- Gryder - kan bruges til at lave mad i, spille trommer på, kan bruges som skibe, som hus for alskens små dukker og bamser ...

Rød mand stå! Grøn mand gå!

Du skal bruge 35 ispinde eller træspatler. Mal 20 af dem røde forneden (= rød mand) og 15 grønne forneden (grøn mand).[95] Put alle pindene i et krus med den farvede ende nedad.

Når I fx spiller et fonologisk spil, slutter I hver tur med at trække en pind. Får man en grøn pind, får man endnu en tur og må beholde pinden. Får man en rød pind, er turen slut og den går videre til næste deltager. Når alle pinde er trukket, tæller I, hvem der fik flest.

Rødt eller sort?

Tag et almindeligt spil kort og bland kortene, hold dem så i hånden, så barnet ikke kan se det kort, der ligger øverst i bunken.

Barnets opgave er nu at gætte, om kortet er rødt (hjerter og ruder) eller sort (spar eller kløv). Hvis han gætter rigtigt, skal vi ikke sige targetlyden. Hvis han gætter forkert, skal vi sige den eller -ordet 2 eller 3 gange, ledsa-

[95] Eller klistr små ikoner af hhv. røde og grønne mænd (som dem fra trafiklys) på pindene.

Logopædisk værktøjskasse

get af masser af teaterstønnen og grimassering.

Ligesom "Krig" har "Rødt eller sort" kun en begrænset 'levetid', før det holder op med at være sjovt.

• Røverspil

Se spillepladen på kopisiderne.

Jeg har lavet et røverspil på A3-papir og lamineret det. Hvert af felterne er på 6x6 cm, så passer det nemlig til brikkerne fra Fonologisk vendespil. Jeg har 4 brikker med 'røvere' på, og de resterende 20 brikker afhænger af det target, vi skal træne.

Vi blander de 24 brikker, lægger dem på felterne med billedsiden nedad og skiftes til at slå med en terning. (Nogle børn kan ikke helt tallene endnu, så bruger jeg en farveterning.) Hver deltager får desuden en plade med plads til 3x3 brikker.

Hvis man fx slår en 2'er, må man tage et kort i 2'er-rækken og lægge det på sin plade. Hvis man får en brik med røvere på, skal alle deltagere bytte plader uret om. I kan også bestemme, at hvis man får en røver, må man røve én brik fra hver af de øvrige deltagere - og man skal selvfølgelig fortælle, hvilken brik, man vil have!

Vinder er den, der først får fyldt sin plade ud - eller har flest brikker på sin plade, når alle brikkerne er taget.

I kan kombinere "Røverspil" og "På vej til skole" og lege, at I er på vej ind i røvernes hule. Bland de 24 kort (4 røverkort og 20 med udvalgte billeder) og læg dem med billedsiden nedad. I skal have en plade hver til at lægge jeres 'røvergods' på, efterhånden som I bevæger jer ind mod hulen. Start med feltet nederst i venstre hjørne og følg pilene.

I skiftes til at tage et kort og fortælle, hvad der er på det. Får I et kort med røvere på, skal medspillerne aflevere hver et kort. Vinder er den, der har flest kort, når I når helt ind til røverhulen.

• Sikke noget hø!

Med et stykke kridt skriver hvert barn tallene fra 1 til 6 foran sig på bordet. Børnene får nu 6 billeder hver (med de ord, I har trænet at sige eller rime med, eller billeder, I har beskrevet, eller ...), der lægges oven på tallene med billedsiderne opad.

Første spiller slår med en terning og må lægge sit tilsvarende billede op i 'høkassen' (en kasse, I har stående på bordet). Dernæst skal han benævne alle de opadvendte billeder på bordet - også de andres!

Næste spiller gør det samme. Når man slår et tal, der svarer til et billede, som allerede er lagt i høkassen, siger den uheldige spiller: »Sikke noget hø!« Vinder er den deltager, der først får lagt alle sine kort op i høkassen.

• Skattejagt

Den voksne gemmer et antal kort rundt om i rummet, som børnene så skal finde igen (husk endelig at tælle dem først!). Når de finder et kort, lægges det på gulvet / i skattekisten / på bordet, og når alle kort er fundet, skal børnene på skift finde ud af, hvordan kortene hører sammen.

Syng evt. Skattejægersangen - se på side 237.

Det kan være, nogle af kortene har samme farve, rimer eller har noget med mad eller møbler at gøre ...

Skattejagten kan også foregå på rullebrædt, hvor børnene ligger på maven og skiftes til at køre rundt i lokalet og finde kort - her skal du huske på ikke at lægge kortene alt for højt oppe, for så er de hverken til at finde eller nå.

• Skildpadderæs

Klip en masse 20 cm lange skildpadder ud i karton - mindst 30. Halvdelen af skildpadderne skal have hovederne ude af skjoldet, så de er synlige, mens resten har hovederne inde i skjoldet.

Læg nu skildpadderne rundt om i rummet, så det er let at hoppe fra den ene til den næste. Lav også en række instruktionskort (6-7 stykker af hver) med følgende tekst:

- Hop 1 skildpadde frem
- Hop 2 skildpadder frem
- Hop 3 skildpadder frem
- Hop 1 skildpadde tilbage

Instruktionskortene lægger du med bagsiden

opad på bordet (eller krøller/folder dem sammen og lægger dem i en fin hat). Inden skildpadderæset går i gang, udvælger du en masse illustrationer, der passer til det sproglige aspekt, du vil træne med legen:

- Antal stavelser
- Modsætning
- Rim
- Samme kategori
- Udeladelse af initial konsonant (i en initial konsonantklynge)

Når barnet lander på en skildpadde med hovedet ude, skal han benævne billedet rigtigt (dvs. med den initiale konsonant: spand). Når han lander på en skildpadde uden hoved, skal han benævne billedet forkert (dvs. uden den initiale konsonant: band).

• Snapper

Også kaldet lus, loppe-/lusefanger, flipflop, spåmaskine ... I snapperen kan du indsætte billeder med den lyd eller lydkombination, som du vil træne.

Jeg har skabelonen i min computer som en fil, hvori jeg indsætter de billeder, jeg vil bruge som targets. På den måde kan jeg afpasse targets til det enkelte barn - så der ikke kommer billeder med, der er for svære at sige - eller som indeholder fonemer, som barnet endnu ikke behersker. På kopisiderne kan du se en snapper uden illustrationer.

Instruks til snapper:

- Kopiér snapperen over på et stykke farvet papir.
- Tegn billeder i de tomme felter.
- Klip snapperen ud langs de yderste streger.
- Læg den med bagsiden (den uden tegninger) opad.
- Fold et hjørne helt ind til midten - så det passer med den skrå linje.
- Gør det samme med de 3 andre hjørner.
- Vend snapperen om.
- Fold et hjørne helt ind til midten - så det passer med en linje ved siden af tallene.
- Gør det samme med de 3 andre hjørner.
- Klip et snit mellem 1 og 2 - fra spidsen af trekanten helt ud til kanten.
- Gør det samme mellem 3 og 4, 5 og 6 & 7 og 8.
- Fold snapperen, så den blir til et rektangel fx mellem 1 og 2 og mellem 5 og 6.
- Pres i folderne, så kanterne blir skarpe, og luk op igen.
- Fold nu snapperen mellem 3 og 4 & 7 og 8, så den blir til et rektangel.
- Pres i folderne.
- Stik en tommel- eller pegefinger ind under hhv. trekanter, stjerner, striber eller cirkler.
- Saml fingrene, så snapperen er lukket.
- Nu er din snapper klar til brug!

Spørg den anden: »Hvad vil du ha'?« Alt efter svaret åbner og lukker du så snapperen, så bevægelserne følger stavelsesinddelingen af ordet: "tre-kan-ter", "stri-ber" ... Når det er gjort, kigger I begge ned i snapperen for at se, hvilke tal der er synlige. Igen spørger du: »Hvad vil du ha'?« og alt efter hvilket tal, den anden vælger, åbner og lukker du snapperen det antal gange.

Når det er gjort, kigger I atter ned i snapperen, og du spørger for tredje gang: »Hvad vil du ha'?« Den anden vælger så et tal - og inden du løfter på flappen for at se, hvad der mon gemmer sig under den, skal I lige blive enige om, hvad I mener at kunne huske.

Jeg gør ofte det, inden snapperen klippes ud, at jeg spiller "Først til ..." (side 276) med billederne i den. Jeg har 8 små kugler med tallene fra 1 til 8 på i en lille pose. Vi skiftes til at trække en kugle og benævne billedet med det tilsvarende nummer.

På snapperen ovenfor kalder vi billederne hhv.

1 (han) skubber	5 skelet
2 sky	6 (hun) skøjter
3 skat	7 skateboard
4 Skipper Skræk	8 skæg

Når ét af billederne er kommet først til fx 6, slutter spillet, og så klipper vi snapperen ud og folder den.

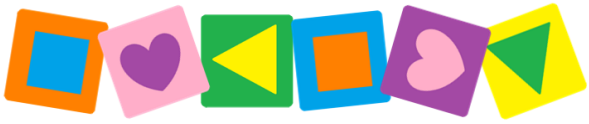
• Spil og sprogbehov

Ofte blir jeg spurgt om, hvilke materialer jeg vil anbefale til sprogstimulering. Og hver gang ender jeg med at sige, at det ikke hand-

Logopædisk værktøjskasse

ler nær så meget om, hvilket materiale man bruger, som hvordan man bruger det.

Man kan bruge fantastiske materialer uden at sige et eneste ord - og der er tilsyneladende kedelige og totalt uinspirerende materialer med masser af sprogstimuleringspotentiale. Det vigtigste er, at du husker på, at det er DIG, der er modellen; så det, du gerne vil ha barnet til at sige, skal du først sige selv.



Der er flere 'grader' af sprogbehov, når I spiller spil (jeg bruger her som eksempel et spil, med brikker som dem ovenover - på hver brik er der 1 form og 2 farver):

Vendespil
- intet sprog er nødvendigt - kun visuel hukommelse
- man kan benævne, beskrive, forklare - men det er ikke nødvendigt for at spille spillet

Fiskespil med magneter eller med hånden
- intet sprog er nødvendigt
- man kan benævne, beskrive, forklare - ikke nødvendigt
- når alle brikker er fisket, kan man parre dem
  - "må jeg få din brik med gul trekant og grøn baggrund?"

Billedlotteri
- læg den ene halvdel af kortene i midten af bordet med forsiden opad - lad det gå på omgang at råbe op
- først (med små børn - eller børn med ikke-så-godt sprog):
  - "hvor er der én som den her?"
  - "den har et lilla hjerte i midten og lyserødt rundt om som baggrund"
- senere (med større børn):
  - "hvor er der et lilla hjerte med lyserødt rundt om?"
- gradvist behov for mere og mere avanceret sprog - både produktivt og receptivt

Hvem har ...?
- alle har fx 3 billeder, der ikke må vises til de andre; resten ligger på bordet med bagsiden opad
- det går på omgang at spørge om et billede, man har:
  - "hvem har en blå firkant med orange rundt om?"
- præcis forklaring, beskrivelse er nødvendig for at fortælle, hvilken brik man er ude efter
- auditiv korttidshukommelse er nødvendig for de andre for at vide, hvilken brik der blir spurgt om
- hvis ingen har billedets makker, fisker man et nyt ekstra kort op fra bordet

Har du ...?
- som ovenfor - man spørger én bestemt spiller:
  - "har du en blå firkant med orange baggrund?"
  - "har du en grøn brik med en gul trekant på?"
- hvis svaret er nej, fisker man et ekstra kort fra bordet
- forklaring, beskrivelse er nødvendig for præcist at fortælle, hvilken brik man er ude efter
- auditiv korttidshukommelse er nødvendig for at kunne forstå forklaringen
- auditiv hukommelse er også nødvendig for at huske, hvem der spørger, hvis man nu selv har den brik, en anden er blevet spurgt om

Så udfordringen er, som jeg ser det, at du er omhyggelig med at organisere dine spil, så det ER nødvendigt at bruge sprog for at spille dem.

Spil på internettet

Der findes masser af gode spil på internettet, som også små børn kan have glæde af. Nogle af dem kan kun spilles on-line, mens andre kan downloades. De fleste af dem træner øje-/håndkoordination helt af sig selv, fordi barnet som regel skal styre musen eller piletasterne fra tastaturet - og få bevægelserne til at passe med det, der gerne skulle ske på skærmen.

Et rigtigt godt link er dr.dk/b/Oline - her er mange nemme spil.

Logopædisk værktøjskasse

Spil spil!

Jeg spiller spil med alle de børn, jeg arbejder med.

At spille spil har mange fordele, fx at jeg kan pakke træning ind i noget, der er sjovt og knapt så 'drill'-agtigt, og alle kan se, når vi er færdige med spillet. Jeg er konstant på udkig efter spil, hvor sproget ER spillet, så det blir så oplagt som muligt at sige de targets igen og igen, som jeg er ude efter.

Gode eksempler på spil, hvor sproget er spillet, er "Sænke slagskibe" (side 195) og "Flip flop" (side 273).

Fra den sydafrikanske blog Talking talk (bit.ly/1ILJKHW) har jeg sakset det her gode indlæg om fordelene ved at spille (bræt)spil med børn:

»Research shows that teaching social skills in the early years is crucial for helping children stay out of trouble well into their adult lives. Board games are designed around players following the same instruction and competing to win. This develops the social skills that children need to function not only in an academic setting but also in life. These include:

- Defining rules and boundaries
- Sharing
- Waiting
- Turn-taking
- Interaction with others
- Winning and losing

Face to face interaction
Board games can provide rich face to face interaction that cannot be replicated when sitting in front of a screen. Children need to learn to be able to recognize and interpret non-verbal communication cues. These include, eye-contact, facial expressions, emotions, vocal tone and gestures. Face-to-face interaction builds physical and emotional connectivity. This encourages children to communicate and initiate conversation. It also lets them know that you are interested in what they say and do.

Developing critical thinking skills
People become better problem-solvers when they are asked to explain how or why a solution is correct. Using games such as chess, Mastermind or Rush Hour among others, is a great way to develop these skills. It is important to note that merely playing the game without encouraging the child to explain will not facilitate the development of skills. In fact, children who play by trial and error without being encouraged to think about the skills, may become disillusioned and give up on the game. Teaching children to think and plan will develop these skills. Therefore it is important to encourage your child to explain reasoning and thought processes behind their thinking.

Language development
Just reading and understanding the rules of a game is an important comprehension skill. Using board games to facilitate language learning is effective because the context reduces communication anxiety.

Attention
Board games can foster the ability to focus, and lengthen your child's attention span by encouraging the completion of an exciting, enjoyable game. Learning through games works because they are enjoyable and interactive. Games are the architecture for engagement and engagement is what promotes learning.«

Sporjagten

Klip et billede i fx 10 stykker, som du distribuerer rundt om i rummet. Lad børnene gå på jagt efter 'spor': »Første spor kan du finde på bordet i køkkenet«, »Andet spor ligger i en blå kasse«, »Det tredje spor har gemt sig bag noget, man kan læse i« etc.

Når alle spor er fundet, skal de sættes sammen til ét billede igen. Det kan I enten gøre ved at lægge billederne på bordet, så alle kan se, og så hjælpes ad. Eller du kan gøre legen sværere ved, at børnene ikke må vise deres spor og ikke benævne det, der er på billedet - i stedet skal billedstykkerne beskrives, så de andre kan gætte, hvad der er på billedet.

Logopædisk værktøjskasse

• Stifinder

På et A4- eller A3-papir tegner du en sti som på kopisiderne - eller kopierer min udgave. Du har nu en spilleplade, hvorpå I kan spille "Stifinder".

Aftal, hvad der sker, når I lander på et øre, en bombe, et lys ...

• Stjerneriet

Se instruksen på side 309 og spillepladen på kopisiderne. Kan bruges til at spille næsten hvad som helst med:

- Træk et kort fra opgavebunken ...
- Find noget, der rimer
- Sig noget, der begynder med ...
- Sig en targetlyd eller et targetord x antal gange

• Trædesten i vadestedet

Lav en række A4- eller A3-udgaver af de ord (eller fonem(kombination)er, rim, ordpar), du vil træne. Laminér kortene, så de kan tåle til lidt hårdhændet behandling.

Tegn to kridtstreger på gulvet - de forestiller 2 sider af floden. Læg derpå kortene på gulvet mellem de 2 kridtstreger - de forestiller trædesten i vadestedet.

Lad nu et barn gå ud på den første trædesten i vadestedet. Når man står på stenen, skal man sige lyden/ordet, som billedet forestiller. Næste barn stiller sig på sten nr. 2 - men for at komme dérhen, må han først stille én fod på den første sten og sige ordet/lyden og dernæst gå hen på sten nr. 2 og sige déns lyd/ord. Imens skal det første barn blive stående på sin sten og hjælpe barn nr. 2 med at komme forbi. Tredje barn skal hen på sten nr. 3 og derfor gå forbi både sten nr. 1 og nr. 2 - og sige begge lyde/ord, før han kan komme til 'sin' sten.

Det er vigtigt, at børnene hjælper hinanden med at komme videre til den næste trædesten, for hvis bare ét barn kommer til at træde ned i 'vandet', skal alle de børn, der står på trædestenene, gå tilbage til bredden.

Når alle børn står på en sten, er det det første barns tur til at komme videre. Han må forbi alle de trædesten, som nogen står på, for at komme hen til den første 'frie' sten. Fortsæt således, til alle børn er kommet tørskoede over på den anden bred.

• Tårnvælteren

'At bygge tårne' på side 49 - denne ide kan du bruge til et spil: Læg billeder under de tårne, som I bygger, og tag så en blød bold og rul den hen imod tårnene. De væltede tårne afslører nu, hvilke ord, der skal siges eller rimes på eller findes modsætninger til ...

• Vandpistoler

Sigt med vandpistoler på laminerede billeder (hvad rimer det på? begynder det med? passer det sammen med?). Endnu sjovere: Fyld vandpistolerne med farvet vand og skyd!

• Vendespil for de mindste

Du kan spille vendespil med små børn (eller andre utålmodige sjæle) på følgende måde:

Lav et spil på bare 16 kort - dvs. 8 par, der skal matches. Læg kortene ud med bagsiden opad i 4 rækker med 4 kort i hver række. Vend de 4 midterste kort om, så der er 12 kort med bagsiden og 4 kort med forsiden opad.

Børnene skiftes nu til at vende et kort om (af dem med bagsiden opad). Hvis kortet passer til ét af dem, der ligger i midten med billedsiden opad, har man et stik, og så må man finde et nyt kort at lægge i midten med billedsiden op.

På den måde er der hele tiden 4 mulige at matche med, og så er der ikke så mange kort, man skal huske placeringen af. Og når barnet blir bare lidt bedre til at koncentrere sig, kan I nøjes med at have 2 pladser i midten med kort, der er vendt om hele tiden.

• Vælt et kort

Stil en række kort op ad væggen. Lad dem fx være med en given targetlyd, som du vil træne. Tag nu en tennisbold og tril den hen til væggen. Hvis du vælter et kort, må du lave en sætning med kortet, og så får du lov til at beholde kortet, til legen er forbi.

Hvor mange fik du?

• Åbent vendespil 1

Deltagerne vender på skift ét kort. Kortet be-

nævnes og blir liggende med billed-/tekstsiden opad. Næste kort vendes og benævnes. Når 2 vendte kort passer sammen, får den, der har vendt det sidste kort, stikket - eller det lægges i den fælles stikbunke.

- ## Åbent vendespil 2

Træk 2 kort op ad bunken, benævn dem og læg dem foran dig, så det er 'dine' kort. Næste deltager gør ligeså. Når en deltager trækker et kort, som en anden allerede har, kan I gøre ét af 2:

a) Stikket lægges i en fælles stikbunke. Hvis I kombinerer et åbent vendespil med "Hemmelig Sorteper" (se på side 277), er det oplagt undervejs at kommentere, at »så var dét ikke den hemmelige Sorteper ...!«
b) I venter, til alle kort er trukket (ofte sker det jo, at man får stik med sig selv, og det er fint), og så bytter I med de kort, der ikke er blevet til stik endnu.

Symboler

⊙ At arbejde med symboler - og med hvad som helst, der 'er' noget og forestiller/symboliserer noget andet - er en vigtig del af det børnelogopædiske arbejde. Mange børn med sproglige vanskeligheder har svært ved at abstrahere fra den konkrete her-og-nu-virkelighed, så de har brug for hjælp til også at kunne forstå og begå sig i en mindre konkret sprogbrug.

Også når man skal lege, har man brug for at kunne forestille sig, at nogle ting skal forestille noget andet end det, de er. (Ellers holder det godt nok hurtigt op med at være sjovt at lege ... og man er ikke spor sjov for andre at lege med.)

⊙ Oplagte symboler er tal og bogstaver og alskens piktogrammer og ikoner!

- ## Billed- og pegebøger

Til helt små børn er billed- og pegebøger gode: Vi kan finde tingene i bogen og bagefter finde tingene på os selv (eller i det rum, hvor vi er) - bamsen, trøjen, næsen osv. Husk, når I læser, at det er sjovest, når I kan skiftes til at skulle finde og til at være den, der bestemmer, hvad der skal findes!

Barnet finder ud af at matche et billede (noget abstrakt) med en genstand (noget konkret). I starten kan det være svært nok at genkende et fotografi af noget. Næste skridt er farvetegninger og sidste er sort/hvid-tegninger og ikoner/piktogrammer.

- ## Bingo

Se under SPIL (side 270). Er en oplagt måde at indøve diverse symboler!

- ## Huskebogstaver

Se side 72.

Du kan bruge de mange forskellige slags bogstaver til at lave sjove navneskilte.

- ## Klip bogstaver ud

Alle aviser, reklamer og ugeblade er fyldt med store overskriftsbogstaver. Dem kan I klippe ud og skrive ord med - eller bare snakke om, hvor forskelligt det samme bogstav kan se ud.

De fleste tekstbehandlingsprogrammer har adskillige fonte med flotte og/eller sjove bogstaver i. Dem kan du skrive ud i meget stor størrelse fx 200 punkt. Bogstaverne kan så klistres op på store ark karton eller i børnenes bogstavbøger.

Se også "Huskebogstaver" på side 72 og "Fonte" på side 15.

- ## Klip tal ud

Det samme kan I gøre med tal.

Logopædisk værktøjskasse

- ## *En kort, en lang, en trekant, en stang*

I *SGLAJ?* {100} er der en komplet illustration til denne sang. Den er god som indledende læseøvelse, fordi børnene kan 'læse' tegningerne og se, hvad de nu skal synge.

- ## Kort, hvor der sker noget

Lav kort med fx et billede af hver enkelt barn, af diverse ting og tændstikmennesker, som alle laver noget forskelligt. Fortæl børnene, hvad hvert kort forestiller - og at de skal være 'instrukser' til måske en skattejagt eller en huskeleg.

Læg kortene på en række. Få børnene til at gå fra kort til kort og 'læse' og udføre instruksen / finde skatten. Eller gem et kort, der hvor forrige kort ledte hen til.

Se også "Sporjagten" på side 292.

- ## Købmandsbutikken

Lav indkøbssedler til børnene med billeder af hhv. 1, 2, 3, 4 bananer, mælk, æbler, fisk. Børnene skiftes til at gå hen til købmanden og bede om præcis det, der er på indkøbssedlen: »må jeg få 3 æbler? og 2 fisk?« Indkøbssedlen kan se ud som ovenfor.

Du kan 'finindstille' barnets indkøbssedler ved kun have ting med på sedlen, der begynder med et givent fonem, eller ting, der har en bestemt pluralisendelse, eller forskelligt tøj eller ting, der alle er blå, eller ...

Alt efter, om du har konkreter nok, kan du lade købmandsbutikken være udstyret med billeder eller ting. Og hver ting kan du give en pris, så man også skal regne lidt!

Se også "Boghandlerens priser", side 299.

- ## At matche tal med mængde

Tag et langt stykke papir eller klæb nogle ark sammen. Fold papiret i 10 lige store del og skriv tallene fra 1 til 10 øverst på 'siderne'. Lad børnene lime det rigtige antal billeder eller småting fast under hvert tal.

Eller find 10 kasser og nummerér dem. Find/producér også billeder med ting i forskellige mængder. Bagpå billederne skriver du det tilsvarende talsymbol, så man kan tjekke tallet, hvis man kommer i tvivl.

Bed nu barnet om at matche mængde og talsymbol.

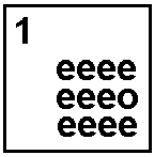
- ## Mini Løk

Gonge forhandler et materiale, der hedder Mini Løk. Det består af en æske, der kan åbnes, og 12 små kvadratiske brikker med et tal mellem 1 og 12 på den ene side og en farve på den anden.

Til kassen hører et utal af små opgavebøger med opgaver af typen:

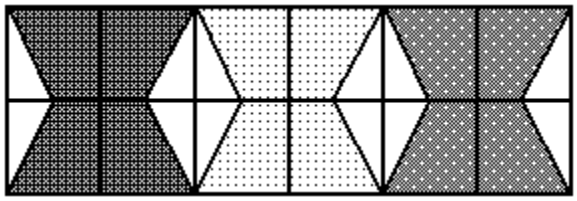
- »Hvad er det modsatte af ...?«
- »Hvad hører sammen?«
- »Hvad mangler der?«
- »Hvad skal han bruge?«
- »Hvilken er forskellig?«
- »Hvilken er mindst?«
- »Hvilket hoved hører til?«
- »Hvor er der flest?«
- »Hvor mange er der?«

Til hver opgaveside hører der et løsningsark, som passer til æsken; det kan fx se sådan ud, hvis opgaven lyder »Hvilket bogstav er anderledes?« Opgave nr. 1 og løsningsarket kan så se således ud:



e	k	æ	c	a	o
n	v	c	i	ø	s

Barnet skal så lægge brik nr. 1 på det rigtige felt. Når alle brikker er lagt, lukker man æsken og vender den om. Hvis man har løst alle 12 opgaver rigtigt, fremkommer der et mønster af brikkernes bagsider. Det kan fx se således ud:



På hvert opgaveark er der meget belejligt

tegnet et mønster, der er lig med, hvordan bagsiden bør se ud, når opgaven er korrekt løst - så det er et herligt, selvkontrollerende materiale.

• Orienteringsleg 1

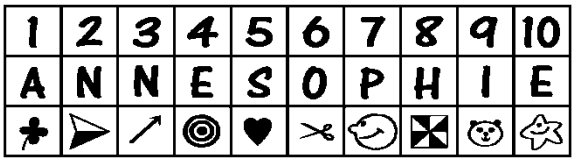
Vi får hvert et A4-ark, som udfyldes med tal.[96]

Så får vi hver en mærkeseddel og en snor, som vi binder i hullet i mærkesedlen. Den voksne giver hvert barn en skriveopgave: »På din seddel skal du skrive et 5-tal og et S«. Når det er klaret, får barnet et lille klistermærke, der sættes på bagsiden af mærkesedlen, fx et hjerte.

Næste barns opgave kan være: »Skriv et 8-tal og et H«. Også dette barn får et klistermærke til at sætte på bagsiden af mærkesedlen. Klistermærkerne skal forestille ting, der er nemme at tegne. Når alle mærkesedler er udfyldt, er de blevet til skattekort.

Børnene går udenfor døren, mens skattekortene blir hængt op på synlige steder i rummet af den voksne. Så blir børnene kaldt ind igen, og orienteringslegen begynder.

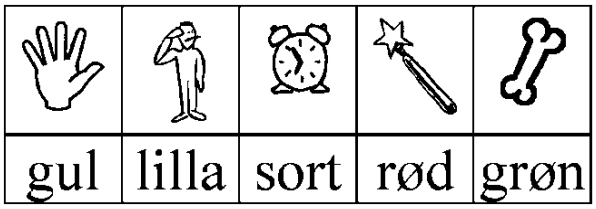
Alle skattekort skal findes, aflæses, huskes og nedskrives på A4-arket på den enkeltes plads. (Eller I kan aftale, at man må have sit A4-ark med sig - så slipper man for at huske.) Til sidst skal alle gerne have et A4-ark, der ser ens ud:



Og så kommer det store spørgsmål: Hvis navn er det, vi har skrevet?

• Orienteringsleg 2

Hvis du vil lege orienteringsleg med børn, der endnu ikke kan læse (eller børn, der ikke kan huske så meget ad gangen), kan du lave et ark, der til sidst ser sådan ud:



Og skattekort, der passer til, selvfølgelig. Fx et billede af en hånd + en gul plet nedenunder. Felterne på A4-arket skal så udfyldes med de anførte farver.

Eller du kan lave 6 skattekort i 6 forskellige farver med et tal (en figur, et dyr, et møbel, noget mad, et symbol) bagpå, som børnene skal finde og huske. Når barnet har fundet det grønne skattekort, er det bare med at huske, at der stod 4 bagpå, for så skal der nemlig være et grønt kryds i feltet over 4-tallet!

Endnu en variant kan du lave, hvis du har en masse små stempler med billeder/symboler på. Så kan skattekortene være med et tal og et stempel, som børnene så skal huske. Står der 3 på skattekortet med kaninen på, skal børnene så stemple en kanin i rummet over 3-tallet på deres A4-ark.

• Piktogrammer

Det er sjovt at læse piktogrammer eller mand-/kvinde-symbolerne på toiletdøre og advarselsskilte og færdselspile sammen med børn. Mange er rigtigt dygtige til at finde frem til meningen. Og det kan være skægt selv at opfinde piktogrammer fx for de forskellige aktiviteter i løbet af en børnehavedag.

• Prik-til-prik-tegninger

Alias tal-til-tal- eller bogstav-til-bogstav-tegninger. Hér får I trænet rækkefølgen af tallene + deres udseende.

Du kan selv lave prik-til-prik-tegninger. Start med at finde en rimeligt enkel tegning. Læg et stykke hvidt papir over, så du kan se tegningen nedenunder. Tegn nu prikker, så det passer med stregerne, og sæt tal på også.

Til det lille barn, der endnu ikke har styr på tallene, kan du hjælpe ham ved at kopiere tegningen over på karton og så sy - uden tråd - fra 1 til 2 til 3 til 4 osv. På den måde blir det nemmere at finde den rigtige række-

[96] På kopisiderne kan du se eksempler på uudfyldte skattekort med 6 og 10 felter.

Logopædisk værktøjskasse

følge.

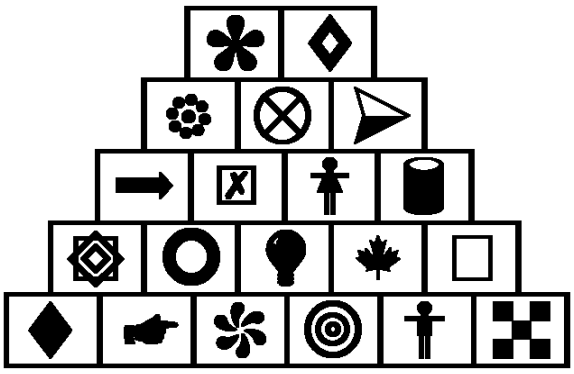
• Puslespil med tal

Tag lige så mange billeder (af bamser, tog, elefanter, huse etc.), som der skal være deltagere i legen. Klæb billederne på tykt karton og klip derpå hvert billede ud i 6 dele.

Tegn én prik på den første brik, 2 på den næste, osv. op til 6. Udover puslespillene skal I bruge en terning. Hver spiller får 'sit eget puslespil' og ser, hvordan det ser ud, når det er samlet. Så skiller I alle puslespillene ad og blander alle brikkerne derfra i en stor bunke på bordet.

Nu slår spillerne efter tur med terningen, og de skal finde den brik til deres eget puslespil, der har det samme antal prikker, som terningen har øjne. Spillet fortsætter, til alle puslespillene er samlede.

Du kan variere spillet ved at tegne former /farver eller skrive bogstaver i stedet for tal på brikkerne (og terningen).



• Pyramidespil

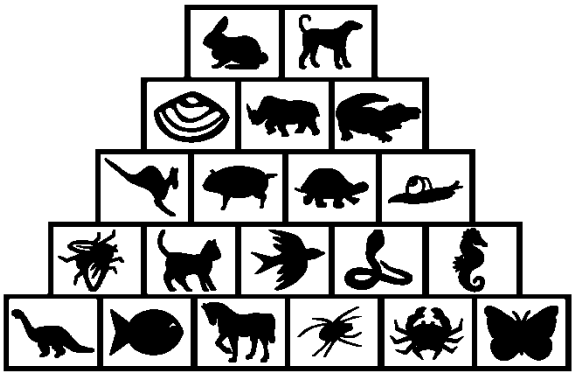
Tegn eller kopiér en pyramide som den på kopisiderne til hvert barn. I en pose har du billeder af forskellige symboler, tal, bogstaver, dyr, møbler, farver ... det vigtigste er, at der er flere, end der er rum i pyramiden. Hver pyramide skal udfyldes med 19 forskellige af de samme symboler (eller tal etc.).

Én udnæves til opråber, og han trækker første billede fra posen. De børn, der har billede, krydser det over på deres pyramide (præcis som i tallotteri) eller lægger en lille jeton hen over det.

Aftal, hvilken præmie, man vinder, hvis man fx får en hel række med hhv. 2, 3, 4, 5 eller 6. I kan bestemme, at der kun må trækkes 10 billeder, og så se, hvem der har fået dækket en hel række - eller måske flere!?

En pyramide med symboler kunne se ud som ovenfor.

Og én med dyr kunne være som denne:



Se også på side 13 (en udgave med bogstaver) og på side 308 (hvor du kan se en udgave med tal).

• Skattejagt

Du udarbejder en liste over ting i huset/haven/kvarteret/skolegården/legepladsen - så langt som skattejagten nu skal udfolde sig. Du skal være meget præcis.

Førskolebørn kan deltage, hvis du tegner de ting, de skal finde. Det skal være rigeligt nemt: En blå sok, en rød bil osv. Eller alle frugter i huset. Eller alle legetøjsdyr. Eller alle de ting, du kan komme i tanker om, der begynder med s. Giv barnet listen og en pose eller en kurv, der er specielt udsmykket til lejligheden.

Se også side 289.

• Sudoku

På {54} kan du finde inspiration til at lave små sudoku-opgaver med grafiske symboler til børnene.

Ideen med sudoku er, at der i hver række og kolonne og i hver 2x2-firkant ikke må være gentagelser - i dette tilfælde af symboler - så det er et spørgsmål om logik at finde ud af, hvor de 4x4 symboler skal placeres.

• Symboljagt

Lav kort med 3x4 rum på. Og lav små symbolkort - 2 af hver - der passer ind i rummene. Læg nu kort i 11 af de 12 rum, så 10 af

symbolkortene er ens 2 og 2, og det sidste kort er enligt. Barnets opgave er nu at finde ud af, hvilket kort der er enligt.

• Sænke slagskibe

Se under afsnittet om SKRIFTSPROG, side 195.

Ideen kan du også bruge til at indøve alskens symboler, evt. kombineret med forskellige farver: Rød pil, grøn måne, gul trekant, orange stjerne, lyseblå cirkel, sort firkant, brun sol, lilla hjerte, pink prik.

• Tegn ClipArt

Døveskolernes Materialecenter har udgivet en rigtigt fin CD-rom med 1.533 tegnsprogstegn. Illustrationerne er tydelige sort-hvide stregtegninger med en pige og en dreng, der udfører de forskellige tegn. En stor del af tegnene kan ses på {49}.

Du kan få fat på Døveskolerne Materialecenter på {119} og se, hvad de ellers har at byde på (og det er meget!). Tegn ClipArt har katalog nr. 887.

• Tekst med billeder

Mange børn synes om at læse bøger, hvor nogle af ordene er erstattet af billeder. Når man læser dem højt, holder den voksne fingeren under det ord, man er kommet til i teksten, og når der så kommer et billede, er det barnets opgave at sige det ord, som billedet forestiller.

Henriettas bøger om P.S. Bamse (fx *P.S. Bamse holder fødselsdag*; Carlsen) og Clevins om drengen Jakob og elefanten Joakim (fx *Jakob og Joakim på sommerferie* eller *Jakob og Joakim holder fødselsdag*; Gyldendal) er gode eksempler på sådanne bøger.

• 2-ben sad på 3-ben

2-ben sad på 3-ben og gnavede på 1-ben.
Så kom 4-ben og tog 1-ben fra 2-ben.
Så tog 2-ben 3-ben og kylede efter 4-ben,
så 4-ben tabte 1-ben.

En remse som denne, hvor 'deltagerne' alle kaldes noget andet end deres rigtige betegnelser (1-ben = kødben, 2-ben = mand, 3-ben = skammel, 4-ben = hund), er velegnet til at snakke med barnet om, at man kan bruge symboler i stedet for de ting, som de står for.

Tal & mængder

⊙ Mange af fingerremserne i afsnittene om RIM & REMSER (der starter på side 214) og FINMOTORIK (fra side 49) handler om tal og om at tælle, så der kan du finde mere inspiration til at arbejde med tal og mængder.

⊙ Brug praktiske eksempler til at vise børnene, hvad tallene betyder. Og brug virkelige ting fremfor billeder, når du kan komme til det:

- »Hvor mange knapper har du på din trøje?«
- »Hvor mange skal vi dække bord til? Hér er knive og gafler, hvor mange skal vi bruge af hver?«
- »Vil du være rar at se, hvor mange tallerkener jeg mangler at stille på bordet?!«
- »De skal bruge 5 bolde, kan du finde det til dem?«
- »Hér er 2 sutter - og hér er 2 til. Hvor mange er der nu?«
- »Jeg har 3 blyanter. Hvis jeg tager 1 til, hvor mange har jeg så?«
- »Jeg har 3 bøger, du har 3 bøger, og der ligger 3 bøger på bordet. Hvor mange er det til sammen?«
- »Der var 5 kager på tallerkenen. Du har taget 1. Hvor mange er der så tilbage?«
- »Du har 3 biler i kassen. Hvis du giver mig 2, hvor mange biler er der så tilbage?«
- »Hér er 4 vingummier. Hvor mange er vi? Kan vi alle få en vingummi hver?«

• Addition

Alias 'at lægge til' eller 'at plusse' ...

Vis børnene, hvordan de kan lægge sammen vha. en tallinje, som du tegner med

Logopædisk værktøjskasse

kridt på gulvet. Giv så børnene små regneopgaver af typen:

- Du har 2 bamser, og til jul får du 1 mere - hvor mange har du så? Regnestykket hedder '2 + 1 = 3'.
- Han har 3 æbler, og du har 3 - hvor mange har I til sammen? Regnestykket hedder '3 + 3 = 6'.

Hvis du vil arbejde med subtraktion (at trække fra eller at minusse) eller med multiplikation (at gange), kan du også bruge tallinjen.

• Alt besat

Hver deltager får fra start 10 spillebrikker. I skal på skift kaste med én terning, og målet er at slippe af med sine brikker.

Når du har slået et slag, ser du på det tilsvarende felt på spillepladen. Er det tomt, kan du lægge en spillebrik i det og har ret (men ikke pligt) til at fortsætte med at kaste endnu et slag. Ligger der allerede en spillebrik på feltet, skal du tage den, og din tur er forbi.

Undtagelsen er felt nr. 6, hvor man altid kan lægge en spillebrik, uanset hvor mange der måtte ligge der i forvejen. På dette felt forsvinder spillebrikkerne altså uigenkaldeligt fra spillet, så der på den måde blir færre og færre tilbage.

Efter at have slået en 6'er har du naturligvis lov (men ikke pligt) til at slå igen med terningen.

• Badende uhyrer

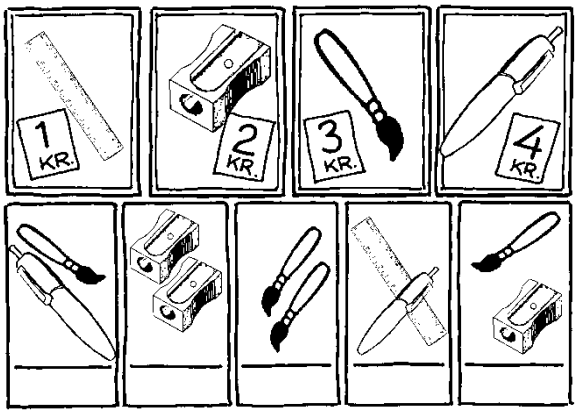
Samme ide som "Mariehønsehaverne" - se på side 304. Tegn 4 monstre i hver sit badekar eller i hver sin sø og klip så bløde engangsvaskeklude i 40 stykker, så hvert monster kan fornøje sig med 10 vaskeklude hver.

• Bilnumre

Gå på bilnummerjagt med børnene. Hvilket tal er det højeste, som I kan finde? Kan I finde nummerplader med en masse ens tal?

• Boghandlerens priser

Lav en 'prisseddel', så man kan se, hvad tingene koster hos boghandleren, og lav regneopgaver, hvor det handler om for barnet at regne ud, hvor meget det koster at købe:



Den slags opgaver er det jo nemt selv at konstruere! Du kan fx lave opgaver med forskelligt legetøj, forskellige mad- og drikkevarer, forskelligt tøj, etc.

• Bowling

... se side 271; kan også bruges til tal.

I stedet for billeder sætter du kort med tal i klemmerne. Du kan evt. bruge spillekortene fra es til 10. Vend tallene væk, så I ikke kan se, hvilke kort I vælter. Tæl, hvor mange points I har fået, og lav en konkurrence!

• Brætspil med terninger

Der findes masser af terningspil, hvor I kan træne tallene op til 6 eller 12, fx ludo og backgammon.

• Bøger om og med tal

- Clark EC: *Den store tæl-til-tifest*; Sesam.
- Clarke G: *Ti små marsmænd*; Forum.
- Cousins L: *Malles bus*; Gyldendal.
- Diaz J & Gerth M: *Min første jumbobog om tal*; Starbox.
- Fechner A: *Find mig, føl mig, tæl mig*; Atelier.
- Kruusval C: *1 2 3 og helt til hundrede*; Klematis.
- Leopé: *10 små tyve*; Thorup.
- Jennings L & Church CJ: *Ni små misser*; Thorup.
- Lyhne M, Saunte I & Vebæk A: *Tolv tænder i en trold*; Baobab.
- Meer Rvd & Gardner B: *Leg med tal 3+*;

Könemann.[97]
- Prater J: *Skal vi tælle til ti, Lille Bjørn?*, Sesam.
- Rieper-Bastian M & Nahrgarn F: *1, 2, 3 ... sørøvere på dæk*; Klematis.
- Root P & Chapman J: *En and i knibe*; Gyldendal.
- Sahlbjerg D-E: *Skikonkurrencen*, Carlsen.
- Salling L & Iversen BO: *Tyve trætte trolde*; Klematis.
- Snape J & C: *Tal-labyrinter*; Carlsen.

Og så er der jo M Jørgensen og I Tobiasens bog *Tælleleg* (Klematis). Den indeholder alskens aktiviteter med at tælle og lægge til, trække fra og dividere. God bog!

• Cirkelspil

Se spillepladen "Jack-pot"på kopisiderne.

I skal bruge 2 terninger, og det gælder om at erobre så mange spillebrikker (små sten, rosiner, pebernødder, bingo-brikker ...) som muligt. Før spillet fordeler I spillebrikkerne ligeligt imellem jer - 20 brikker pr. deltager er et godt antal. I skiftes til at kaste med de 2 terninger:

- Hvis du slår 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 eller 11, lægger du en spillebrik i det tilsvarende felt, medmindre der allerede ligger 3 spillebrikker. I så fald vinder du dem og må tage dem 'hjem'.
- Hvis du slår 2 (1 + 1 - også kaldet 'slangens øjne'), skal du lægge en spillebrik på alle de felter, der ikke allerede rummer 3 spillebrikker.
  Hvis udfaldet er 12 (6 + 6), kan du 'hjemtage' alle spillebrikkerne på spillepladen.

• Domino

Findes i alskens udgaver (med prikker, tal, forskellige antal af alskens ting og sager på brikkerne), der alle kan bruges til at tælle og genkende tal og mængder.

• Edderkoppedans

Lav 7 uldne edderkopper (se på side 265 under punktet "Teater 2") og tegn dernæst 2 store spindelvæv i de diagonalt modsatte hjørner på et A4- papir. Hver deltager eller hvert hold har så hvert et edderkoppespind. Slå med en terning og flyt det antal edderkopper ind i det første spind, som terningen viser. Slå igen med terningen og flyt det antal edderkopper ind i det andet spind, som terningen viser. Hvis terningen viser flere øjne, end der er edderkopper 'til overs', tager I de resterende edderkopper fra det første spind.

Deltagerne/holdene skiftes nu til at slå med terningen og flytte det antal edderkopper, som terningen viser, over til sit eget spind. Tømmes et spind helt for edderkopper, har det modsatte hold vundet.

• Farveleg

Se instruktionen på side 46. Hvis du bruger kort fra et UNO-spil, og du trækker en grøn 2'er, skal alle grønne børn flytte 2 pladser til højre.

• Fiskespil med tal

For at træne børnenes genkendelse af talsymbolerne kan du lave et fiskespil med tal. Lav 3-4 kort af hvert tal og lad børnene på skift bede hinanden om »alle dine 7'ere«!

• *Fra alle os ...*

Er en bog med mange, mange timers god sproglig underholdning i. Den fulde titel kan du finde under REFERENCER **{66}**. Af tal- og tælleopgaver kan nævnes:

- En myldreside med masser af Bamser, vandkander, bolde, honningkrukker osv.
- Et landskabsbillede med Kaj og Andrea og bl.a. heste, snegle, fugle, harer
- Et Askepotspil
- En rosenfest med roser, balloner og kugler

[97] I denne bog er der timevis af underholdning med og om tal:
- Hvor mange kan du finde? Løft op og kig!
- Drej rundt, og se, hvad der sker: hvor mange er der nu?
- Lægge sammen og trække fra.
- Prøv disse regnestykker.
- Kender du formerne?
- Kender du klokken?
- Sjov med talrim.
- Nedtælling.

Kort sagt: En rigtig anbefalelsesværdig bog! Der findes også *Leg med tal 5+* og *Leg med tal 7+*.

Logopædisk værktøjskasse

- Find firkløverne!
- En bondegård med masser af dyr, der skal findes og tælles
- En myldreside med masser af udgaver af Kaj og masser af forskellige udgaver af Andrea
- Et trafikspil

• Fængsel

Se spillepladen på kopisiderne.

Kopiér en fængselsspilleplade og giv hver deltager et antal spillebrikker, fx 10. I skiftes til at slå med 2 terninger, og man har kun ét slag pr. omgang. Læg øjnene sammen og læg en spillebrik på det felt, der har samme tal som summen af de 2 tal. Hvis der allerede ligger en spillebrik i feltet, får man den, i stedet for at man skal lægge én af sine egne. Hvis man slår 7, skal man lægge en brik under alle omstændigheder - felt nr. 7 er nemlig fængslet.

Hvis man slår 2 eller 12, vinder man alt, hvad der ligger i fængslet. Og hvis man slår 2 eller 12, og fængslet er tomt, skal man lægge en spillebrik i alle 9 felter. Spillet slutter, når der er en spiller, der ikke har flere spillebrikker - vinder er den, der har flest tilbage.

• Grydespil

Se spillepladen på kopisiderne!

Hver spiller får en spillebrik, der flyttes efter udfaldet af kast med én terning. Hvis man lander på et felt, der allerede er optaget, skal man (indtil felt 12) starte forfra.

Lander man i gryden (= felt nr. 13), udgår man af spillet - eller hvilken 'straf' I nu finder på. Er man sluppet forbi gryden, blir man kun slået tilbage til felt nr. 14, hvor man skal vente en omgang.

Vinder er den, der først når præcis i mål, dvs. rammer felt nr. 26 - som jo ikke er der. Står du fx på felt 23, kan du kun komme i mål med en 3'er; slår du en 4'er/ 5'er/6'er, kommer du jo for langt. Slår du en 2'er, rykker du frem til felt 25 og kan så derefter kun komme i mål med en 1'er.

• Først til 30

Slå med en terning og læg øjentallene sammen for hvert slag. Når du når op omkring de 30, kan du vælge at stoppe ved fx 28, fordi du ikke tror, at du kan være så heldig at slå enten en 1'er eller en 2'er. Den spiller, der er tættest på 30 (ikke over!), har vundet.

I dette spil skal du således regne og tage stilling til chance og sandsynlighed!

• Garagerne

Samme ide som "Mariehønsehaverne" (side 304). Tegn 4 garager med plads til 10 biler og find 40 billeder af små biler, der kan passe ind i garagebåsene.

• Gæt antallet!

Fyld et glas med kugler, karameller, pastaskruer, hvad som helst ... og bed børnene om at gætte, hvor mange der er i glasset. Den, der kommer nærmest, må fylde glasset i næste omgang.

Du kan også give hvert barn et glas og så have en talterning og en stor skål med småting. Lad børnene skiftes til at kaste med terningen og tage lige så mange ting, som øjnene viser. Når I har været igennem 7-8 runder, kan I forsøge at gætte, hvem der monstro har fået flest ting (uden at tælle tingene først).

• Hoppende kænguruer

I sidder på gulvet i en rundkreds og skiftes til at slå med 2 terninger.

- Viser terningerne 2, 3, 4, 5 eller 6 øjne, skal den, der kastede terningerne, hoppe ligeså mange kænguruhop.
- Viser terningerne 7 øjne, laver alle 7 kænguruhop.
- Viser terningerne 8, 9, 10, 11 eller 12 øjne, laver alle på nær den, der kastede, det tilsvarende antal kænguruhop.

• Hugge-spil

Det her spil er populært ved de voksnes julefrokoster, hvor det gælder om at hugge gaver fra hinanden. Men det er ikke godt til helt små børn, for de kan ikke lide at få hugget deres ting.

Sæt et minut-ur på fx 5 minutter. Læg en masse klodser (popcorn, bolde, biler ...) i en bunke på midten af bordet. I slår nu med en terning på skift. Hvis du får en 6'er, må du

tage en klods fra bunken. Hvis du får en 1'er, skal du give en klods til den, der kommer efter dig - hvis du altså har en! Nogle spiller også med, at man skal lægge en klods tilbage i bunken, hvis man slår en 4'er.

I kan have en regel om, at hvis man slår en 6'er, må man hugge en gave. Slår man derimod en 2'er, skal man give en gave til ...; slår man en 3'er, er det ..., der skal have en gave, osv. På den måde kommer der virkelig gang i spillet!

Når alle klodserne er taget, og du slår en 6'er, må du hugge én fra en af de andre deltagere. Når uret ringer, tæller I hvor mange klodser hver deltager har fået skrabet til sig.

Hvis I spiller om slik, kan det være en god idé at supplere op, så alle ender med at få lige meget.

• Hundehvalpespil

Jeg har et spil med 4 hundekurve med hhv. 0, 1, 2 og 3 hundehvalpe i. Og så har jeg 16 små kort med hhv. 0, 1, 2 og 3 kødben på. Det gælder nu om at matche kødben og hundekurve, så kortene med 2 kødben på skal hen til hundekurven med 2 hunde i osv.

De fleste 3-årige kan overskue mængder op til 3. Arbejder du med et barn, hvor dét er for svært, tager du bare hundekurven med 3 hunde + kortene med 3 kødben væk.

Jeg plejer at spille det som en lydskelneleg, hvor vi skiftes til at trække kødbenskort op af en hemmelig pose og vuffer, lige så mange gange som der er kødben på kortet. Den anden skal så gætte antallet af kødben.

Jeg har et lignende spil med katte og fisk.

Se også "Halløj i Hundegården" på side 178.

• Husnumre 1

Lav først en række kuverter med tallene fra 1 til 15 - eller hvor langt op i talrækken børnene kender talsymbolerne. Udvælg et af børnene til at være postbud. Kuverterne deles ud af de andre børn, der skal 'poste' dem rundt om i rummet - dvs. gemme dem på ikke alt for svære gemmesteder - mens postbudet ser på.

Når alle kuverter er gemt, skal postbudet ud på sin runde og hente post i byens mange postkasser. Når alle breve er fundet, skal de lægges i nummerorden, så de kan blive delt rigtigt ud: Skriv tal med kridt på gulvet, så postbudet ved, hvor kuverterne skal hen!

• Husnumre 2

På tavlen skriver det første barn tallene fra 1 til 20 hulter til bulter og gerne med forskellige størrelser på tallene. Det næste barn skal sætte kryds over tallene i nummerrækkefølge. Det sidste barn visker tallene ud - igen i nummerrækkefølge.

• Hvad er klokken, hr. Løve?

Alle deltagere står på en lang række på nær én (= hr. Løve), der står med ryggen til alle de andre og med god afstand (fx 10-15 meter) til dem.

De mange råber nu: »Hvad er klokken, hr. Løve?« Og hr. Løve svarer et tal mellem ét og 12, fx »Den er 3!« De mange går nu så mange skridt, som hr. Løve har fortalt, at klokken er. Atter spørger de: »Hvad er klokken, hr. Løve?« »Den er 8!«

På et tidspunkt, når hr. Løve blir spurgt om klokken, svarer han: »Den er spisetid!«, vender sig om og forsøger at fange én af dem, der har spurgt om klokken. Den, der fanges, kan være den nye hr. Løve - eller der kan være 2, der er hr. Løve.

Man kan også lege denne leg, som de gør i Skovbo børnehave. De spørger: »Hvad er klokken, hunløve?« når det er en pige, der er løven - og: »Hvad er klokken, hanløve?« når det er en dreng, der er løven.

Og i sproggruppen spørger vi hhv. hr. Løve og fru Løve om klokken.

• Hvor er der mest?

Find 2 beholdere og fyld dem med vand. Beholderne skal rumme det samme men have forskellig form - den ene skal være højere og smallere end den anden. Spørg barnet, hvilken der er mest vand i? Svaret vil sikkert være, at det er der i den smalle, høje beholder.

Vis, at beholderne rummer det samme ved at fylde dem og så hælde vandet fra først den ene og så den anden i et litermål. De fleste børn skal være ret store, før de forstår, at der er lige meget i beholderne, så tab ikke

tålmodigheden, hvis ikke budskabet går ind første gang - prøv evt. igen efter et par måneder og se, om det går bedre.

En anden klassisk udgave af denne opgave består af 4 små sten på en række + 4 små sten lagt tæt sammen i en gruppe. Hvor er der flest? Og endnu en opgave af denne type består af 2 lige store klumper modellervoks eller ler, som du ruller, så de ser ens ud - og så barnet kan se, at klumperne ER lige store. Rul nu den ene klump, så den ligner en slange. Hvilken klump er størst?

• Hvor er der mest? - fortsat ...

Du kan også tage 2 skåle, der er lige store, og veje fx 250 g mel af i den ene og 250 g ris i den anden - hvad ser der ud til at være mest af?

Vej andre ting på samme måde fx sukker, tomater, ærter, legoklodser, legetøjsbiler, papirstumper, glaskugler. Sammenlign, hvad de forskellige ting fylder.

• Hvor mange kopper kan der være i en spand?

Sæt jer i sandkassen og giv hvert barn en kop af ens størrelse. Giv dem dernæst spande af forskellige størrelser og bed dem om at fylde dem op med sand vha. kopperne - hvor mange kopper sand skal der til, for at spandene er fyldt op?

På en varm sommerdag kan denne leg også leges med vand!

• Hænder

Se instruks under "*Æg*" (side 314) og se en spilleplade på kopisiderne. I stedet for æg tegner du en masse hænder, som I skal strege ud ...

• Ingen højere?

Brug et almindeligt kortspil og tag alle billedkortene fra - på den måde har I et spil kort med talværdierne fra 1 til 10. Del derefter kort ud, så hver spiller har 7 kort på hånden, og læg resten i en bunke med bagsiden opad.[98]

Yngste spiller lægger nu sit laveste kort ned på bordet med billedsiden opad. Spilleren til højre for skal så lægge et kort med enten samme eller højere værdi. Dvs., at der oven på en 3'er kan ligge ethvert kort med værdierne 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, og 10.

Hvis spilleren ikke har et højere kort end det, der ligger øverst - og dette kort vel at mærke ikke er en 10'er - skal spilleren trække et kort op. Hvis øverste kort er en 10'er, og spilleren ikke kan lægge noget ned, skal han i stedet for lægge sit laveste kort - og så starter runden forfra, indtil én af spillerne er kommet af med alle sine kort og har vundet!

• Katte- og musespil

På biblioteket har jeg lånt et sjovt regnespil fra Jegro {130}, der på hollandsk hedder "Kaas en Muis Spel". Hver spiller har en lille plade med plads til 10 oste og 3 mus, og så er der en stor spilleplade med pil, der skal drejes. Pilen kan pege på et vist antal oste (1, 2, 3 eller 4), en mus eller en kat. Vinder er den, der først har 10 oste og ingen mus.

- Peger pilen på et oste-rum, må man tage det angivne antal oste hen på sin spilleplade.
- Får man derimod pilen til at pege på en mus, skal man tage den hen på spillepladen og slå med en terning. Musen spiser så lige så mange oste som det antal øjne, terningen viser.
- Får man en kat, spiser den en af spillerens mus (hvis man altså er så uheldig at have haft besøg af én i forvejen).

• Købmandsbutikken

Allerførst skal I lave en masse prissedler med priser fra fx 1 til 20 kroner. Tal med børnene om, at det er vigtigt, at der på sedlerne står "kr." efter tallet - ellers kan man jo ikke vide, om prisen er 15 kroner, 15 kameler eller 15 karameller! Lav en masse legemønter og legepengesedler - helst nogle, der ligner de rigtige.

Dernæst skal I finde en masse små ting, som købmanden kan sælge i sin butik (fx

[98] Spiller du med et barn, der ikke kan holde så mange kort i hånden på én gang, kan I lægge kortene på en stol ved siden af barnet, så ingen af de øvrige deltagere kan se dem.

mad, legetøj, skriveting). Læg nu hver ting oven på en prisseddel, så det er nemt at se, hvad hver ting koster. Udstyr både kunder og købmand med en kugleramme.

Mens kunden går rundt og overvejer, hvad han skal købe, kan I synge *Hvad vil du købe, hvad vil du købe, hvad vil du købe i min butik?* Når kunden har bestemt sig, putter han sine varer i en kurv og giver købmanden den prisseddel, der hører sammen med den pågældende vare. Købmanden tæller sammen på sin kugleramme og fortæller undervejs, at »Nu har du købt for ... kroner.« Når kunden har gjort sit sidste køb, fortæller købmanden, hvor mange kroner kunden skal betale. Kunden tager nu sin kugleramme og bruger den til at tjekke, at han giver det rigtige beløb til købmanden.

Det vil være fint at lære børnene remsen "10-20-30" (se på side 311), så det er nemt at tælle i 10'ere.

• Linealer

Af kraftigt karton kan du lave en lineal til hvert barn - lad den fx være 10 cm lang. Lad nu børnene gå rundt i lokalet på jagt efter ting, der er ligeså lange som linealen. Lav også linealer på 20 og 30 cm og send igen børnene ud på jagt.

• Ludo

Jeg plejer at spille med 2 terninger, for så skal vi lægge terningernes øjne sammen for at se, hvor langt brikken/brikkerne må rykkes.

• Mariehønsehaverne

Du skal bruge 4 stykker grønt karton, 40 ølkapsler, en lille pensel, rød og sort emaljelak, terpentin til at rense penslerne i.

På kartonstykkerne maler du hegn hele vejen rundt i kanterne, så mariehønsene ikke kan komme ud af 'haverne'. På ølkapslerne maler du først rødt og lader det tørre. Rens penslerne og mal et lille sort mariehønehoved + sorte prikker og en sort stribe (der skal illudere mellemrummet mellem vingerne) på hver af mariehønsene.

Du er nu klar til at bruge mariehønsene og deres haver til alskens tællelege og -spil! Ideen med at have 4 haver er, at så kan barnet prøve hver opgave 4 gange - og har du flere børn sammen i en gruppe, kan de tjekke hinanden bagefter - fx:

- »Læg 3 mariehøns i hver have«
- »Kast med terningen og læg lige så mange mariehøns i hver have«

Du kan lave talkort med tal fra 1 til 10 og bede børnene om at sætte det rigtige antal runde, røde mærkater på kortene og dernæst tegne mariehønseprikker på hver mærkat. I skiftes derefter til at trække et kort og lægge det rigtige antal mariehøns i haven - hjælp derefter hinanden med at tjekke, at det blev det rigtige antal.

Eller gør det omvendt: Læg et antal mariehøns i haven og bed barnet om at finde det rigtige talkort.

• Matador

Med store førskolebørn kan du begynde at spille Matador. Hér er der mange gode muligheder for at regne op til 12 og snakke om 'rigtige' penge.

• *Matemaleg*

{79} ... er en superbog, når du skal arbejde med tal og mængder og matematik for begyndere. Mange af aktiviteterne i dette afsnit om TAL & MÆNGDER er kraftigt inspirerede af bogen, der varmt kan anbefales!

Matematisk ordforråd 1

Det er vigtigt, at barnet lærer de ord, der hører til arbejdet med tal og mængder og med matematik. Så brug dem ofte i jeres aktiviteter, sange, historier, og når du stiller spørgsmål til ham.

Matematiske ord handler om tid, mål, størrelse, position, mængde og matematiske 'handlinger' og tegn/symboler. Nedenfor følger en oversigt over nogle af matematikkens fagudtryk:

- **Former** - aflang, cirkel, ellipse, femkant, firkant, hjørne, kant, lige, rund, spids, trekant, vinkel.
- **Kategorisering** - farve, form, forskellig, at høre sammen, materiale, samme, slags.
- **Matematiske 'handlinger'** - det samme, at

dividere, ens, forskellig, at gange, at lægge til/sammen, at måle, at sammenligne, at trække fra, at tælle, at veje.

- **Matematiske symboler** - '+' betyder plus og at lægge sammen, '÷' betyder minus og at trække fra, '=' betyder lig med og at være lige store, '>' betyder større/flere end, '<' betyder mindre /færre end. (Husk, at mindre betyder "ikke så stor mht. størrelse", og at færre betyder "ikke så mange".)
- **Mængde** - 1, 2, 3, 4 etc., del, dobbelt, dusin, flere, færre, få, halv, hel, hvor mange, hvor meget, kroner, kvart, mange, mere, par, stykker, ører.
- **Mønstre** - bagefter, ens, flere gange, forskellig, først, gentage, i midten, og så, rytme, række, rækkefølge, sidst.
- **Mål** - centimeter, deciliter, grad, gram, kilo, kilometer, liter, meter, mililiter, milimeter, at måle, termometer, ton, at veje.
- **Penge** - at koste, kroner, købe, pris, sælge, ører.
- **Position** - bund, der, først, her, hjørne, højre, i midten, indeni, kant, langt væk, ned, nede, omkreds, op, oppe, rundt om, sidst, top, tæt på, udenpå, venstre.
- **Størrelse** - alle, fuld, ingen, kort, lang, let, lille, mere, mindre, mindst, nogle, stor, større, størst, tom, tung, tyk, tynd.
- **Tal og at tælle** - 1, 2, 3, 4 etc, enere, flere, flest, færre, færrest, få, ikke mange, lige mange, mange, ordenstal (første, anden, tredje, fjerde etc.), tiere.
- **Tid** - dag, dato, efter, før, i dag, i morgen, kalender, klokken, minut, måned, sekund, sidste år, time, uge, år, årstid.

Matematisk ordforråd 2

For hvert af de matematiske emner er der aktiviteter, der er særligt velegnede. Nedenfor kan du finde nogle eksempler ...

Former

- Førskoleopgaver, der handler om "Former" (side 111) og "Visuel skelnen" (side 113).
- FORMOPFATTELSE - fra side 99.

Kategorisering

- Førskoleopgaver, der handler om "Kategorier" - se på side 112.
- KATEGORIER - fra side 167.

Matematiske 'handlinger' og symboler

- Førskoleopgaver om "Tal og mængder" (side 113).
- Punktet om "Addition" på side 298. Du kan også arbejde med subtraktion og multiplikation, hvis barnet har vanskeligheder hér - men det er nok knapt så logopædisk relevant ...!
- Ord som: lægge til, flere end, færre end, mere end, mindre end, større end, trække fra, tælle, veje.

Mængde

- Førskoleopgaver om "Tal og mængder" (side 113).
- Ord som: 1, 2, 3, 4 etc., del, dobbelt, dusin, flere, færre, få, halv, hel, hvor mange, hvor meget, kroner, kvart, mange, mere, par, stykker, ører.

Mønstre

- Førskoleopgaver, der handler om "Dele og helheder" - se på side 110.
- FORMOPFATTELSE (med start på side 99) og RYTMIK - fra side 226.

Mål

- Førskoleopgaver, der handler om "Størrelser" (side 113).
- Punkterne "Vægt" (side 252) og "Hvor mange kopper kan der være i en spand?" på side 303.
- Ord som: deciliter, gram, kilo, lineal, liter, meter, mililiter, milimeter, at måle, termometer, ton, at veje, vægt.

Penge

- Punkterne "Boghandlerens priser" (side 299), "Købmandsbutikken 2" (side 303), "Slikmutter" (på side 308) og "Sparegrisen" (side 308).
- Bogen *Med Lauritz i supermarkedet* - se lige nedenfor.
- Ord som: betale, billigt, dyrt, kroner, købe, penge, pris, ører.

Placering

- Førskoleopgaver om "Præpositioner" (se side 112) og om "Labyrinter" (side 112).
- GROVMOTORIK - fra side 150 - og RUM/RETNING - fra side 220.

- Ord som: (inden) i, højre, langt væk, mellem, oppe, over, tæt på, uden på, under, venstre.

Sammenligning
- Førskoleopgaver om "Størrelser" - se på side 113 - og om "Visuel skelnen" - på side 113.
- Punktet "Mere eller mindre" nedenfor i dette afsnit.
- Ord som: bredere, bredest, kortere, kortest, længere, længst, mindre, mindst, smallere, smallest, større, størst, tungere, tungest, tykkere, tykkest, tyndere, tyndest.

Størrelse
- Førskoleopgaver om "Størrelser" - på side 113.
- Punktet "Linealer" på side 304.
- FORMOPFATTELSE - fra side 99.
- Ord som: bred, kort, lang, smal, stor, større, størst, tom, tung, tyk, tynd.

Tal og at tælle
- Alskens brætspil med talterninger.
- Bøger om og med tal - se forslag dertil på side 299 - og sange med tal - se på side 308.
- At dække bord
- At dele ting ud til gruppen - kridt, papir, krus ... »er der nok til alle?« »hvor mange er vi? hvor mange ... behøver vi så?«
- Fortæl *Guldlok og de 3 bjørne* med konkreter i miniaturestørrelse og bed bagefter børnene om at give hver bjørn én stol, én skål med grød og én seng.
- Førskoleopgaver, der handler om "Tal og mængder" - se på side 113.
- Prik-til-prik-opgaver.
- Afsnittet TAL & MÆNGDER har selvklart masser af relevante aktiviteter om tal og om at tælle!

Tid
- Førskoleopgaver om "Rækkefølge" - på side 112.
- Med skolebørn vil det også være relevant at arbejde med klokken og om ugedagenes og månedernes navne.
- Ord som: eftermiddag, efterår, formiddag, i dag, i går, i morgen, i overmorgen, istid, jul, klokken, nat, om en uge, på fredag, påske, måned, sidste år, time, uge, vikingetid, år, årstid.

- ## *Med Lauritz i supermarkedet*
  ... af Repchuk & Henley (Carlsen) er en rigtigt sød bog om bamsen Lauritz, der skal købe ind. På hver side er der en lille indkøbsliste med billeder, der viser, hvad han skal købe i de forskellige afdelinger. For hver varetype er der prisskilte, så bogen lægger op til små regnestykker af typen »Hvis Lauritz køber 2 kager og 1 brød, hvor mange mønter skal han så betale?«

- ## Mere eller mindre?
  Introducér begreberne 'mere (end)' og 'mindre (end)' vha. den altid sultne alligator Alvin! Han drejer sig altid i den retning, hvor der er flest af noget - for han vil jo være sikker på at få nok ...
  - 4 > 2 - betyder '4 er mere end 2' - og det er nemt at se, for Alvins mund vender mod 4-tallet!
  - 3 < 7 - betyder '3 er mindre end 7' - igen er det nemt at se, fordi Alvins mund altid vender mod det tal, der betyder den største mængde!

- ## Mus
  Se instruksen på side 54.

  I kan lave små papbrikker med tal på fra 1 til 10. Så blir det nemmere at huske, hvilken brik der er 'musen'.

- ## Musefælden
  Ravensburger forhandler et rigtigt sødt spil om nogle mus, der vil hen til et stort stykke ost. Undervejs kan de falde i en masse musehuller og en enkelt musefælde. I slår med en terning og får således rige muligheder for at tælle op til 6.

- ## Mønsterbog
  Se på side 102. Ideen kan også bruges til at træne skrivning af talrækkefølger - eller bare til at skrive det samme tal igen og igen.

- ## 0
  Det kan være svært at forstå begrebet '0', der jo er ingenting. Når der er ingenting i posen,

er der 0 hatte, 0 spøgelser - når kassen er tom, er der 0 blyanter, 0 is.

0-99

Se spillepladen på kopisiderne.

Du kan bruge spillepladen til almindelige spil, hvor I slår med terninger og rykker fremad. Du kan også tilføje stiger (hvor man rykker opad, hvis man lander på de nederste stigetrin) og slanger (hvor man glider nedad, hvis man lander på hovedet).

Og du kan bruge pladen til at vise børnene, hvordan tallene (og deres navne) hører sammen i familier: hver række har et 'efternavn' (på nær lige 0-familien og 10'er-familien), og hver kolonne fortæller 'fornavnet' på tallene. Talfamilierne hedder 20'er-familien, 30'er-familien osv. Og medlemmerne i familierne hedder 1, 2, 3, 4, 5 osv. Så hvis bare man kender fornavnet og efternavnet, kan man nemt regne hele tallets navn ud. Fx 5og-60 eller 8-og-80.

Den eneste 'besværlige' familie er 10'er-familien, hvor tallene ikke hedder 1-og-10, 2-og-10, 3- og-10 ... Til disse tal (og til 1'erne, hvis de er svære for børnene) kan du lave huskerim med illustrationer til, så børnene i starten husker tallets navn på illustrationen og efterhånden husker tallets navn uden hjælp fra den.

Se "Talrim" på side 310.

Nummerfiskene

Tegn en masse fisk på karton. Giv hvert af dem et nummer mellem 0 og 10. Laminér dem og udstyr dem med fx en clips, så de kan fanges med en magnetfiskestang.

Brug fiskene til at afgøre ...

- hvor mange rim, man skal finde på
- hvor mange gange et bestemt ord skal siges
- hvor mange kort af en bunke med billeder (som skal benævnes), barnet må tage

Ordenstal

Husk at snakke med barnet om ordenstallene!

At nr. 1 kan man kalde 'den første', nr. 2 'den anden', nr. 3 'den tredje' osv. Når I går på trapper og tæller trinnene, kan I skifte, så I somme tider tæller 1-2-3-4 og somme tider første-anden-tredje-fjerde.

Palmetræet

I {11} har jeg set en beskrivelse af palmetræsspillet. Spillepladen, som du kan finde på kopisiderne, er dog helt min egen.

Hver spiller (eller hvert hold) har hver 3 brikker, som de stiller op på de 3 øverste prikker, der er under hver side af palmen. Disse brikker gælder det om at få over på den anden side af palmen - altså dér, hvor modstanderens brikker begynder spillet.

Man kaster med 2 terninger ad gangen, og man må selv bestemme, om man vil rykke samtlige øjne med den samme terning eller med 2 forskellige. Der kan kun stå 1 terning på hver cirkel. Hvis man lander på en cirkel med 'snor' i, blir man trukket op i den anden ende af snoren - uanset hvilken vej man var på vej i.

Når man lander på en sort cirkel, skal der ske et eller andet ekstra - man skal trække et kort fra en bunke og benævne eller løse den opgave, der står, man skal løbe 2 gange rundt om bordet ...

Pjat med tal

- Kan du tælle til en tiger? 1'er, 2'er, 3'er ... TIGER!
- Hvor skal I hen på tur? På kolo-én, kolo-to ... kolo-ni!
- Hvilke dyr er gode til at hoppe? Ka-é(n)-ner, ka- to-ner ... ka-ni-ner!
- Hvad kaldes indianernes telt? Én-pi, to-pi, tre-pi ... ti-pi!
- A-én-ka, A-to-ka, A-tre-ka ... A-ni-ka!
- Kan du tælle til politi? Poli-én, poli-to ... poli-ti!

Alle disse pjatteremser egner sig fremragende til at blive hoppet på en trampolin.

Pletskud?

Tegn en indianerhøvding med bue og pile. Og tegn neden under forskellige 'ansigter' (det hedder den plade, man skyder på, i bueskyttefagsprog) med pile på. Nu skal man så regne ud, hvor mange points, der er skudt på hvert ansigt.

Logopædisk værktøjskasse

Du kan lave et stort ansigt og hænge det på væggen og give børnene små vatkugler dyppet i vandfarve, som de skal kaste på ansigterne. Og når I blir rigtigt avancerede, kan I også bestemme, at hvis man rammer i fx den yderste ring, trækker det fra!

• Pyramidespil

Side 297.

• Regne-memory

I kan lave jeres eget memory-spil med små enkle regnestykker (plus & minus). På den måde passer '2+3' sammen med '5'. I kan yderligere gøre det avanceret ved, at ikke kun regnestykket skal passe - hvis I skriver tallene med forskellig farve, er det kun gul '8-2', der passer sammen med gul '6'.

• Sange med tal

- *Een indi, 2 indi, 3 indianer*
- *Og 4 små grise, de skulle ud at gå ...*
- *100 mus med haler på*
- *Min hat, den har 3 buler*
- *Per Syvspring*
- *Peter slår med én hammer*
- *Der sad 2 katte på et bord*
- *10 små cyklister*
- *2 skridt til højre og 2 skridt til venstre ...*
- *3 små soldater, de vendte hjem fra krigen*
- *Vil du, vil du?*

• Slikmutter

Da jeg var barn, kunne man gå ned på ismejeriet og købe slik hos 'slikmutter'. Hun havde en velsignelse af forskellige slags slik til 1 øre, 2 ører, 5 ører og 10 ører pr. stk.

Lav jeres egen slikmutter med masser af små tegninger af bolcher, tyggegummier, vingummibamser, lakridsdæk etc. og skriv pris på hver af dem. Lad dernæst børnene skiftes til at gå hen i slikmutters butik og køb for 1 krone blandet slik. Hvis man vil have mange stykker slik, kan det så bedst betale sig at købe dem til 10 ører stykket?

• Slikspil

Du skal bruge en terning - eller 2 - plus en stor skål med slik (rosiner, m&m'er, popcorn, lakridser). Hvert barn skal desuden have en lille skål eller serviet. Efter tur slår børnene nu med terningen og fortæller, hvor mange stykker slik de må tage.

I kan spille på følgende måder:

- Slå med terningen, til der ikke er mere slik og spis hver især, hvad I har fået.
- Slå med terningen, til der ikke er mere slik og tæl op, hvor meget hver især har fået (vid på forhånd, hvor meget slik der er pr. snude). Fordel slikket retfærdigt, når I er færdige med optællingen.
- Brug 2 terninger og lad barnet lægge tallene sammen og tage slik derefter (fx 5+2 =7).
- Brug 2 terninger og lad barnet trække det mindste tal fra det største og tage slik derefter (fx 5-2=3). Hér gælder det altså om ikke at få 2 ens!

• Slå 2 ens

Slå med 2 terninger, til du får 2 ens. Hver gang du slår, skal du lægge øjentallene sammen. Den, der har den største sum, før man slår 2 ens, har vundet.

• Sorteper med tal

For at træne børnenes genkendelse af talsymbolerne kan du lave et Sorteperspil med tal. Lav 2 kort af hvert tal + et kort med en Sorteper, der fx sidder og tæller en masse kyllinger eller penge eller ...

• Sparegrisen

Tøm din sparegris og lad barnet sortere mønterne. Tag en snak om de forskellige mønter og deres værdi - fx skal der 2 50-ører til 1 krone og 10 2-kroner til en 20'er.

Du kan også tegne små sparegrise og så skrive på dem, hvor mange penge der skal i (dvs. oven på) hver af dem. Vis barnet, at der er mange måder at få værdien 5 kroner eller 2,75.

• De små detektiver

Send en alle børnene i gruppen rundt i børnehaven eller på legepladsen med et stykke papir og en blyant. Deres opgave er at tælle forskellige ting, som du i forvejen har tegnet på papiret (vinduer, træer, borde, cykler, osv.).

Logopædisk værktøjskasse

Du kan også udstyre dem med et målebånd eller en tommestok og give dem opgaver af typen:

- Hvem har de korteste sko?
- Hvem har det længste hår?
- Hvem kan tage de længste skridt? og hvor lange er de?
- Hvilken banan er den tykkeste?
- Hvilken lampe er den længste?
- Hvor bredt er køkkenbordet?
- Hvor kort er den mindste ske, vi har?
- Hvor lang er den længste cykel, vi har?
- Hvor mange meter er der fra lågen til døren?
- Hvor stort (bredt og højt) er det største vindue, der vender ud mod haven?

• Sommerfuglebuskene

Samme ide som "Mariehønsehaverne" - se på side 304. Tegn 4 sommerfuglebuske og lav 40 små silkesommerfugle, der kan sidde på buskene.

• Statistik

Du kan lave nemme og sjove statistik-opgaver med børnene; bed dem fx om at måle, tælle, veje alskens ting og så skrive resultaterne ind i et skema.

- Hvor mange dyr har vi hver især? Eller søskende?
- Hvor lange arme har vi hver især?
- Hvilken slags slik kan vi lide hver især?
- Hvor mange af os kan lide hvilken slags?
- Hvor tunge er vores madpakker?
- Hvor mange grader er det udenfor i dag?
- Hvordan var det i går? Og i forgårs?

• Stavelsesdyr

Side 185.

• Stjerneriet

Se spillepladen på kopisiderne!

I skal bruge en terning med tallene 1, 2 og 3 på. Når man lander på en stjerne, skal man dreje til højre, næste gang, man har tur. På den måde kan man både være meget heldig og blive meget hurtigt færdig - og meget uheldig og være længe om at komme i mål på felt 45.

I kan også aftale, at der skal ske noget særligt, når I lander på en stjerne ...

- træk et kort fra opgavebunken
- tæl fra 10 ned til 1
- mål, hvor lang ... er

• Den sultne dinosaur

Introducér begrebet 'et par' ved hjælp af fantasidyret den sultne dinosaur. Han vil kun spise 2 af hver slags (altså et par) - fx 2 bøger, 2 heste, 2 sko, 2 ostemadder, 2 biler, 2 handsker ...

• Sy et tal

På et stykke kraftigt karton skriver/tegner du et givent tal - gerne i kontur. Prik nu forsigtigt huller rundt om tallene med ca. ½ cm's afstand imellem. Udstyr barnet med en stoppenål + garn.

Værsgo at sy!

• Sænke slagskibe

Se på side 195.

Ideen kan du også bruge til at træne tallene. Udfyld felterne med de tal, som I er ved at træne, og gå så i gang med at sænke hinandens slagskibe!

31	32	33	34	35	X
25	26	27	28	29	30
19	20	21	22	23	24
13	14	15	16	17	18
7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6

• Tage og give

Lav en lille terning med +'er og ÷'er på. Brug denne terning sammen med en almindelig talterning.

Slår man et +, må man tage lige så man-

ge brikker, popcorn, sten, kugler hen til sig, som øjnene viser på talterningen. Slår man ÷, skal man lægge lige så mange brikker tilbage. Vinder er den, der først har samlet fx 10 brikker. Eller den, der har flest brikker, når minuturet ringer.

Af taktiske grunde skal du nok lave en terning med 4 +'er og kun 2 ÷'er.

Talbaner

Du kan lave talbaner med opgaver i ...

- Start ved X'et.
- 2 ←
- 5 ↑
- 1 ↓
- 3 →
- 4 ←
- Hvilket tal sluttede du på?

Tallotteri

Lav et tallotteri bestående af seks kartonplader (18x12 cm) med 2x3 felter og 36 brikker (à 6x6 cm). Felterne forsynes med prikker i 6 forskellige farver. På hver plade får felterne prikker fra 1 til 6 med forskellige farver (rød, blå, gul, grøn, lilla og sort) på prikkerne.

Sørg for, at der på hver plade er 6 forskellige tal og 6 forskellige farver, og sørg for, at der i alt kun er 1 brik med 2 røde, 2 gule, 2 grønne osv. brikker. Dvs. at der i alt er 36 forskellige felter. Brikkerne laver du, så de er forskellige på samme måde som felterne på pladerne. Du kan gøre spillet sværere, hvis du ikke anbringer prikkerne, som børnene er vant til fra en almindelig terning!

Spillet kan I spille som et vanligt billedlotteri, hvor børnene skal koncentrere sig om både farve og antal. Eller I kan spille med 2 terninger (1 med tal og 1 med farver) - så blir det endnu sværere at blive færdig. I kan så aftale, at det er nok at have 3 på stribe for at have vundet.

Talrim

For at hjælpe børnene med at huske tallenes navne kan du lave talrim med illustrationer til, fx:

- 0 - er et hul.
- 1 - smører fedt.
- 2 - på en ko.
- 3 - er et kræ.
- 4 - er en spire.
- 5 - må gå hjem.
- 6 - er en heks.
- 7 - er en tyv.
- 8 - kan han nå det?
- 9 - lille bi.
- 10 - i en si.
- 11 - han må skælve.
- 12 - der kom en trold.
- 13 - sikken skratten!
- 14 - hul i skjorten.
- 15 - har du glem(t) den?
- 16 - taber gejsten.
- 17 - hul i bøtten.
- 18 - der sad katten.
- 19 - lige på midten!
- 20 - de må lyve.
- 30 - det var li' ve'! (ikke noget superrim ...)
- 40 - hang til tørre.
- 50 - er halvtilfreds.
- 60 - er tilfreds.
- 70 - går til vejrs.
- 80 - det er pi'rs.
- 90 - sad på sin hems.

Se også under "0-99" på side 307.

Talskrivning

På samme måde, som du kan hjælpe barnet med at huske, hvordan de enkelte bogstaver skrives (se på side 13), kan du hjælpe ham med talskrivning:

- 0 rundt
- 1 ned
- 2 op, rundt, ned og hen
- 3 rundt og rundt
- 4 skråt ned og hen og så oppefra og ned
- 5 ned og rundt og så et tag på
- 6 ned og rundt
- 7 hen og ned og en streg over maven
- 8 rundt og rundt og rundt og rundt
- 8 først et s og så rundt og rundt ovenpå
- 9 rundt og rundt og ned

En sjov måde at øve at skrive på er at stå foran tavlen med hvert sit stykke skridt. Den voksne dirigerer, og børnene følger hendes instruktion. Først mange gange langsomt for

hvert tal og så hurtigere og hurtigere - det kan nemlig godt betale sig at bruge noget tid på at få bevægelserne automatiserede, så børnene ikke skal bruge energi på at huske, hvordan hvert af dem skrives.

Når I har fået skrevet en masse udgaver af det samme tal, så hold en lille skønhedskonkurrence: lad hvert barn vurdere, hvilket af hans 6-taller der er blevet det flotteste.

Talspionen

Når I har arbejdet med et givent tal, og børnene er helt sikre i, hvordan det ser ud, kan I gå på taljagt i jeres omgivelser: kan vi finde 8-taller? Det kan fx være på et husskilt (nr. 18), det kan være i en bog (side 88), det kan være en dato (d. 8. februar 2008) ...

Se også ”Bogstavjagt 2” på side 13.

Telefonbog

Lav en fiktiv telefonbog med børnene. Lad dem derefter ringe på en mobiltelefon uden batteri - eller endnu bedre på en lommeregner, for så kan I tjekke, om nummeret blev rigtigt!

Terninger

Alle spil, hvor du bruger terninger med tal eller øjne på, er gode til at træne tal og/eller mængdeforståelse op til 6. Du kan evt. selv lave terninger i karton, hvis barnet har brug for at træne tallene fra 7 til 12 fx - eller hvis det er rigeligt svært at overskue tallene fra 1 til 3. Se en opskrift under punktet ”Hjemmelavet terning” på side 278.

Og ellers kan man bl.a. hos Gonge købe terninger med op til 12 sider og tallene fra 1 til 12 på.

Jeg gør ofte det, hvis jeg spiller med 1-23, og jeg ved, at barnet er usikker i sin symbolgenkendelse, at jeg på et stykke papir skriver:

De fleste børn over 3-4 år kan hurtigt og nemt overskue i ét blik, om der er én, 2 eller 3 ting, og så er det som regel ikke svært at lære dem at forbinde talsymbolet med mængden. Hvis vi slår med terningen, og den viser 1, kan vi kigge på papiret og tælle, hvor mange stjerner (eller mus eller juletræer) det svarer til.

Og så er det altså så mange felter, vi må rykke frem på spillepladen. Se også ”Hundehvalpespil” ovenfor i dette afsnit.

Terningleg

Lav 16 opgaver, som du nummererer med tallene 3-18. Læg opgavernene i 16 små kasser med tydelige tal udenpå - opgaverne kan fx være at nævne en ting fra en bestemt kategori, at rime med et bestemt ord, at fortælle sit for- og efternavn. Tag nu 3 terninger og bed det første barn om at kaste dem og dernæst tælle antallet af øjne. Hvis han har slået en 2’er, en 3’er og en 6’er, har han i alt 11 øjne, og så får han opgave nr. 11.

Boksen med nr. 11 på stilles derefter væk, og terningerne går videre til næste barn. Hvis han også får 11 øjne, går turen videre - eller han får endnu et forsøg.

Med 3 terninger er der i alt 56 mulige talkombinationer, hvoraf kun 1 kombination er mulig for hhv. 3, 4, 17 og 18 øjne. På samme måde er der kun 2 mulige kombinationer for at få 5 og 16 øjne, 3 mulige kombinationer for 6 og 15, 4 for at få 7 og 14, 5 for at få 8 og 13 - og 6 forskellige mulige terning-kombinationer for at få 9, 10, 11 og 12. Forvent derfor, at de midterste tal ‘ryger’ først, og at det kan blive svært at ramme tallene med få kombinationsmuligheder.

Når I kun har de svære tal tilbage, kan I tilføje en regel om omslag og om, at man gerne må samle på hhv. 1’ere og 6’ere.

10 små cyklister

Hvis du kan illustrere denne sang, er den ekstra sjov at synge!

10-20-30 ...

Denne remse kan bruges til andet end til at afgøre, hvornår hovedet skal under vandet!

Lær børnene remsen, så det blir nemmere for dem at tælle længere end til 20. Og så I kan tage en snak om 10'ere, når I fx bruger kuglerammer.

Trold!

God leg til at træne forståelse for 10'ere og 1'ere - og til at træne koblingen mellem mængde og talsymbol. Du skal bruge følgende:

- klodser (der symboliserer 10'ere)
- tændstikker uden svovl (der symboliserer 1'ere)
- 1 terning
- 1 spilleplade med felter til at skrive tal i - se på kopisiderne.

Begynd med at fortælle børnene, at trolden i spillet kan lide tændstikker, og at han spiser dem, når han kan få øje på dem med sine 2 øjne (dvs., når barnet slår en 2'er).

Forklar dernæst, at der på spillepladen er to kolonner af felter under deres navne, og at venstre kolonne er til klodserne og højre til tændstikkerne. I venstre kolonne kan I altså bruge 10'er- remsen (10-20-30 ... 100), og i højre kolonne kan I tælle 0-1-2-3-4-5-6-7-89.

Det første barn slår med terningen og må tage det antal tændstikker hen til sig, som øjnene viser. Skriv under hans navn på spillepladen, det antal tændstikker, han har - fx

Fortæl, at nu har du skrevet, at barnet har 0 klodser og 5 tændstikker, og at det til sammen giver 5.

Næste barn gør det samme; slår med terningen og tager det antal tændstikker hen til sig, som øjnene viser. Når alle børn har prøvet én gang, kommer I til næste omgang, hvor I igen slår med terningen og tager et antal tændstikker. I denne omgang - og i alle de følgende - tæller I, hvor mange tændstikker barnet har til sammen, og du skriver tallet/tallene ind i felterne under hans navn. Fortæl hver gang, hvad du skriver i begge kolonner, og vis, at når du skal læse, hvad der står, ser du først på 1'er-kolonnen og dernæst på 10'er-kolonnen. Så hér står der fx 6 og 20 - altså 26!

Når et barn har fået 10 tændstikker, veksler han dem straks til en klods (= en 10'er). Det smarte med klodserne er, at dem kan trolden ikke spise! Så hvis barnet fx har 3 klodser og 7 tændstikker og slår en 2'er, skal han han kun af med de 7 tændstikker, hvis han slår en 2'er. Og så skal du skrive 30 i felterne.

Når du skønner, at barnet har styr på korrespondencen mellem mængde og symbol, beder du ham om selv at 'læse' tallene.

At tælle 1

For nogle børn tager det rigtigt lang tid at lære at tælle. Som voksne kan vi hjælpe disse børn ved at gøre dem opmærksomme på tal og mængder når som helst og hvor som helst og om hvad som helst, der kan tælles, måles og/eller vejes.

Det er en helt grundlæggende færdighed at kunne tælle uden besvær, eftersom talrækken er grundlaget for at beskæftige sig med tal og mængder. Er barnet usikkert i talrækken, blir han nemt usikkert og frustreret, når han blir stillet over for matematiske opgaver - så stop ikke for tidligt med at hjælpe barnet med at tælle. I kan fx tælle

- trapper
- de hvide striber i fodgængerfeltet
- busser
- arme, ben, fingre og tæer
- knapper på trøjen
- gafler på middagsbordet
- hunde, som I møder på vejen

Når børn skal lære at tælle, er der flere aspekter, de skal lære, og som du som voksen og hjælper udi begyndermatematikken skal tage højde for:

- **Tallenes navne**: 1, 2, 3, 4, 5 ... først når barnet er helt sikker i talrækken, kan du begynde at lære ham ordenstallene og at

Logopædisk værktøjskasse

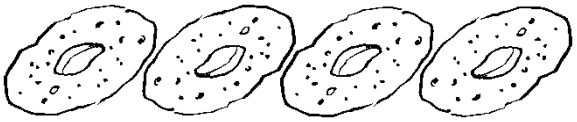
tælle baglæns

- **Tallenes konstans**: For hver ny ting bruger man et nyt tal uden at genbruge eller springe hverken tal eller ting over
- **Tallenes mængdeekvivalens**: Når du spørger barnet om, hvor mange ...?, er det rigtige svar kun ét tal fx »4« og ikke »1, 2, 3, 4«
- **Tallenes mængdekonstans**: Antallet af ting i en mængde er det samme, ligegyldigt i hvilken rækkefølge de blir talt - og uanset, hvordan tingene er anbragt.

At tælle 2

Endnu en måde at anskueliggøre børns 'matematiske udvikling' er denne udviklingsrække, som hvert enkelt barn må igennem:

- **Konkreter** - giv barnet rigtige ting at lege og arbejde med. Han har brug for at kunne se og røre ved konkreter for at kunne verbalisere sine tanker (at 4 kager = antallet 4)



- **Illustrationer** - barnet har dernæst brug for billeder af 4-mængder (fx et kort med 4 prikker = antallet 4)

- **Symboler** - så kommer cifrene på banen (tallet/symbolet/cifret 4 = antallet 4)

- **Abstraktioner** - til slut forstår barnet begrebet '4', hvad enten det blir repræsenteret vha. konkreter, illustrationer eller symboler

Nogle børn er umanérligt længe om at komme fra ét stade til det næste - fortvivl ej! Der skal nogle gange masser og masser af egne erfaringer til, før barnet er klar til at erkende, at 4 kager er det samme som 4 prikker, der er det samme som (an)tallet 4.

Det er ikke for ingenting, at et populært børneprogram på SVT hedder "Fem myror är fler än fyra elefanter" ...!

Tælle til ...

Tælle-aktiviteter kan du gemme i en stor papæske, og børnene kan tage dem frem, så tit de vil (med jævne mellemrum laver du nye opgaver, så det blir spændende at kigge i tællekassen):

- Hvor mange kjoler har Barbiedukken?
- Hvor mange knuder er der på de forskellige sejlgarnsstykker?
- Hvor mange ringe er der bundet fast til snorene?
- Hvor mange små tændstikæsker kan elastikken nå rundt om?
- Hvor højt et tårn kan du bygge?
- Hvor mange stjerner er der på billedet?
- Hvor mange træklodser er der i de små kasser?

Undgå 1'eren

Slå med en terning, til du får en 1'er. Hver gang du slår, skal du lægge øjentallene sammen. Den, der har den største sum, før man slår en 1'er, har vundet.

»Vil du ha' ...?«

Se på side 267.

Du kan også bruge ideen til at øve tal og mængder. På øverste halvdel af bogen skriver du opgaver af typen: »Kan du finde ...

- 1 hus?«
- 2 dukker?«
- 4 rummænd?«
- 5 fisk?«

Eller mere avanceret:

- 2 grønne frøer?
- 4 is med syltetøj i toppen?
- 7 hvide hajer?

... og på den nederste halvdel har du billeder

Logopædisk værktøjskasse

med mange forskellige ting ...

- en dyrehandel med masser af forskellige dyr
- en iskiosk, med dyr i kø
- en rumstation med rummænd, der spiser is
- en zoologisk have, med et stort akvarium
- en ubåd

Bladr i bogen og besvar spørgsmålene!

- ## Vis tallet

  Giv hvert barn kort med tallene fra 0 til 10. Skriv et tal på tavlen og bed børnene om at vise det samme tal med deres kort. Eller sig et tal og bed dem om at vise det rigtige kort.

- ## Yatzy

  Findes i alskens varianter. Se i Novrups *Bogen om terningspil* {133} og få masser af ideer!

- ## Yatzydart

  I stedet for at kaste med terninger kan I bruge en yatzydart-skive, som den på kopisiderne.

  Print den på A3-papir, farvelæg den og laminér den, så den kan holde til lidt hårdhændet behandling. Når man lander i en cirkel med et givet tal, får man det antal points. Hvis man er så heldig at ramme inde i midten, får man selvfølgelig 10 points.

- ## Æg

  Se et eksempel på kopisiderne.

  På et stykke papir tegner du et antal æg. I skiftes nu efter eget valg til at farvelægge 1, 2 eller 3 æg. Den, der farver det sidste æg, har vundet. Eller I kan farve det antal øjne, som en terning viser, når I har kastet den. Den, der farver det sidste æg, der har vundet - eller måske tabt?

Tungegymnastik

⊙ Dette afsnit hænger selvklart sammen med afsnittene om ORALMOTORIK og Puste/suge (med start på hhv. side 196 og 209). Rigtigt mange af øvelserne har jeg fået af diverse kollegaer i form af kopier af øvelsesark af ubestemmelig oprindelse.

Der er også en masser af tungeøvelser i *Kompendium til undervisning af børn med …* af Bau, Boers & Schöps {16}.

⊙ Husk, når du laver tungeøvelser med et barn, at lave de øvelser, der har relevans for barnet. Har du fx at gøre med et barn, der fint kan lave fortungekonsonanter, er der ingen som helst grund til at lave øvelser, der involverer fortungen (som at slikke nutella ud af æggebægre fx)!

Og husk, at man lærer at tale af at tale - ligesom man lærer at cykle af at cykle og ikke af at ligge på gulvet og lave cyklebevægelser op i luften.

⊙ Læs P Flipsens definition af oralmotorisk versus talemotorisk arbejde på side 196 og C Bowens beskrivelse af nytten af oralmotorisk træning i begyndelsen af afsnittet om ORALMOTORIK, inden du giver dig i kast med alt for mange tungeøvelser!

- ## Fortungelæsp

  1 Tjek allerførst barnets auditive diskrimination: Kan han høre forskel på /s/ og /ɵ/? Introducér ham for 'slangelyden' og bed ham om at fortælle dig, når du siger den hhv. rigtigt og forkert (brug fx teknikken beskrevet i "Rigtigt eller forkert?" (side 36). Hvis barnet kan høre forskel, skulle det gerne gøre hans fremskridt lettere. Under alle omstændigheder vil det være godt at lade ham både 'se' og 'føle' forskellene.

  2 Hold et kort sugerør foran dine fortænder, så sugerøret berører tænderne. Lav så et /s/, indtil du kan høre luften suse gennem sugerøret og lave en 'hvislelyd'. Lad dernæst barnet gøre præcis det samme, så han får en klar fornemmelse af, hvor luften skal

komme ud.[99]

3 Fortæl (og vis) barnet, hvordan luften skal komme ud på midten af tungen for at lave 'slangelyden', på samme måde, som når han lavede 'hvislelyden' med sugerøret. Fortæl ham (og demonstrér, tegn en tegning, etc.), at han kan tænke på sin tunge som en sommerfugl - med siderne som vinger - der kan løfte sine 'vinger' for at holde luften på midten af tungen - sommerfuglens krop. Lad ham dernæst lege med lyden og bruge 'stærke sommerfuglevinger' (så luften ikke kommer ud i kinderne) og se, om han kan lave 'slangelyden' rigtigt. Lad ham dernæst lave et 'pølsebrød' med tungen - igen for at vise ham, hvordan tungens sider går op for at undgå, at luften kommer ud i/ved kinderne.

4 Hvis punkt 3 ikke virker, så fortæl barnet om, at nogle lyde er lange og andre korte. Klap let på bordet, når du laver et /t/ - som en demonstration af en 'kort' lyd. Stryg dernæst hånden hen over bordet, når du laver den 'lange' lyd /tssss/ - altså først et let klap og derpå går din hånd ud til siden. Lad dernæst barnet prøve det samme. Typisk vil det, at han først siger /t/ gøre det nemmere at sige /s/, uden at det kommer ud i siden som /ɬ/. Øv jer i at sige korte og lange lyde, mens I laver bevægelserne med hånden. Hvis barnet kan et korrekt /s/, når det følger efter /t/, så ros ham for at lave en flot slangelyd efter den korte lyd!

5 Når barnet kan sige et korrekt /s/ efter et /t/, så gå i gang med at øve /s/ SFWF i ord, der ender på ts (se på side 64 under listen med ord, der har /ds/ finalt). Når det går at sige /-sd/-ord, går I over til ord, der slutter på /-Vs/ (se listen på side 86 under punktet "/s/"), så han kan sige /s/ uden /t/. Sig fx til ham: »Tungen skal ikke røre tænderne!« eller »Den korte lyd skal ikke være med nu!«

[99] Hvis barnet laver et fortungelæsp, er luftstrømmen så diffus, at der enten ikke kommer nogen hvislelyd eller også kan den være svær at få frem ... Hvis han derimod laver et sidelæsp, vil 'hvislelyden' komme, når han holder sugerøret ud for én eller begge sider af hans mund.

{24}

• S-indikator

... kan du bruge til børn med fortungelæsp - men sidelæsp og addentalt læsp (sidstnævnte også kaldet 'ungpigelæsp') er den ikke god til; der er nemlig masser af højfrekvent støj på både sidelæspet og addentalt /s/!

• Sidelæsp

En effektiv måde at vise barnet, hvor luften kommer ud (og hvor den retteligt burde komme ud), er at bruge et sugerør. Sig /s:/ og bevæg enden af sugerøret laaaaangsomt langs med læberne. Det blir nu meget tydeligt, hvor luften kommer ud! Man kan både høre det og mærke det (det kilder noget så eftertrykkeligt)!

Øvelser, du kan lave med børn med lateralt læsp:

- Tungespidsen bag fortænderne, tungen skal være flad. Føl alle tænderne.
- Sig ord med de urundede fortungevokaler: Sige, sine, sirup, sive, se, sekund, sesam, sæbe, sæde, sær, særlig, sagde, sale, sabel, Sanne, sand, sandelig, salme.
- Så de rundede fortungevokaler: Sy, 7, syrlig, synlig, sø, 17, søster, søløve, sørøver, Søren, sør'me, sørgelig.
- Til sidst bagtungevokalerne: Sur, suge, sulten, suse, so, sofa, sol, soldat, sål, suppe, summe, sorg, såre, sove, sovs, sommer, således, soppe, sange, zappe, samme.
- Sig de samme ord, hvor ts-lyden trækkes sammen til »tsige, tsine«.
- Øv så til sidst at sige ordene med rene s'er: »S__ige, s__ine«.
- Find s'er i en tekst og sæt t foran.
- Samme tekst. Hold pause foran s-ordene og tænk 't', men sig »s«.
- Så de sværere øvelser (sæt evt. først /t/ foran):
- »Tante Tove tog 2 teboller til teen.«
- »Søren strikker, Søren strikker, Søren strikker strømper. / Stri-i-bede strømper, stri-i-bede strømper, / store strømper, sjove strømper, store, sjove strømper.« (Synges på *Lille Lise*)
- »Fiskeren fisker friske, franske fisk.«

Referencer

{1} Acredolo L & Goodwin S (1996): *Babytegn.* Tal med dit barn, før det kan tale; Forlaget Liva, Århus.
{2} Adrian R (1987): *Tommelfinger, kig til mig*; Tellerup, u. sted.
{3} afasicengland.org.uk
{4} alexkelly.biz
{5} ancientscripts.com
{6} Andersen M et al. (1994): *Bogstavkursus - Noas ark*; Gad & Grafisk, København.
{7} apraxia-kids.org
{8} Armstrong T (2002): *Klog på mange måder*; Adlandia, Humlebæk.
{9} Asbjørnsen A (2003): Kan vedvarende mellomørebetennelse i barnealder gi pedagogiske ettervirkninger? *Nordisk tidsskrift for spesialpedagogikk* 2003(3): 163-169.
{10} asha.org
{11} Astrop J (1979): *Den store bog om brætspil*; Borgen, u.sted.
{12} Bach B (2001): *Læg krop til sproget*; Forlaget Lea, Århus.
{13} Bak J (1981): *100 ideer til børnehaveklasse, første og anden klasse*; Nordisk Forlag, København.
{14} Ballinger E (1993): *Hjernegymnastik*; Agertoft, København.
{15} Bang F & Jørgensen F (1979): *Og hvad siger du så?* Special-pædagogisk forlag, Herning.
{16} Bau A; Boers M & Schöps A (2003): *Kompendium til undervisning af børn med læbeganespalte og andre ganedysfunktioner*; Special-pædagogisk forlag, Tarm.
{17} Bengtson KDB (1993): *Logopædi - talepædagogik eller logologi?*; Monografi nr. 16, Audiologopædisk forening.
{18} Bishop D (1997): *Uncommon understanding*; Psychology Press, Hove, UK.
{19} bit.ly/HDp2LT
{20} bit.ly/HEiRGN
{21} bit.ly/Hhaq2C
{22} bit.ly/HovOpZ
{23} bit.ly/HYolxC
{24} bit.ly/IoA89O
{25} bit.ly/IqfVlc
{26} bit.ly/n6qlgv
{27} bit.ly/nusfdq
{28} bit.ly/nXb1IX
{29} bit.ly/oqb9Dt
{30} bit.ly/pSaDRz
{31} bit.ly/pYutzu
{32} bit.ly/rbm9yq
{33} bit.ly/r9F5Om
{34} Bleses D (2007): *Sprogvurdering af treårige* - præsentation af Familieministeriets materiale; Lederforum, København d. 8. oktober 2007.
{35} Bleses D et al. (2003): *Midtvejsrapport:* tværsnitsundersøgelse af danske børns ordforråd i alderen 8 til 15 måneder; Center for Sprogtilegnelse, Syddansk Universitet, Odense.
{36} blog.abcleg.dk/gratis-materiale
{37} Borstrøm I & Petersen DK (1997): *På vej til den første læsning*; Alinea, København.
{38} Bowen C (2005): What is the evidence for …? Oral motor therapy; *Acquiring knowledge in speech, language and hearing* 7(3): 144-147.
{39} Bruce B; Hansson K & Nettelbladt U (2007): Interactional style, elicitation strategies and language production in professional language intervention; *Child Language Teaching and Therapy* 23(3): 253-266.
{40} Chiat S (2000): *Understanding children with language problems*; Cambridge University Press, Cambridge, UK.
{41} Chiat S; Law J & Marshall J (eds.) (1997): *Language disorders in children and adults*; Whurr, London, UK.
{42} Christensen RV (2018): *Udviklingsmæssige sprogforstyrrelser*; (bit.ly/2UeSgL1)
{43} Christiansen K & Moser T (2002): *Sam-*

menhengen mellom motorisk og språklig-kognitivt funksjonsnivå hos 11/12 åringer; Høgskolen i Østfold, Rapport 2002:2 (bit.ly /1pdpXWW)

{44} Clausen MC & Fox-Boyer A (2011): Dansk-sprogede børns fonologiske udvikling; *Dansk Audiologopædi* (47)4: 4-13.

{45} Clevin J (1986): *Sjov med bogstaver*; Forlaget Stavnsager ApS, Århus.

{46} Clevin J (1993): *Den store Clevin-bog*; Gyldendal, København.

{47} Clevin J (2005): *366 ideer*; Borgen, København.

{48} Dahms A-G (2003): *Fonologi i børnehøjde I*; Kommunikationscentret, Frederiksborg Amt.

{49} deaf.dk/den-elektroniske-ordbog

{50} denstoredanske.dk

{51} dict.org/bin/Dict

{52} dyspraksi.dk

{53} Dodd B (1995): *Differential diagnosis and treatment of children with speech disorder*; London: Whurr Publisher

{54} edhelper.com

{55} Egebjerg T & Gram B (2009): *Logopædisk stammebehandling af unge og voksne – anbefalinger vedrørende god praksis*; Dansk videnscenter for stammen

{56} Einon D (1998): *At lære* - fra nul til seks; Høst & Søn, København.

{57} Elmgreen A; Hyldgaard L & Jacobsen L (1999): *Tværfaglige observationer af småbørn med dysfasi*; Tale- og Høreinstituttet, Københavns Amt, Rødovre.

{58} Epstein AG (1978): *Sprogmangler hos børn*; Dansk Videnskabs Forlag, København.

{59} Evan-Jones J & M (1998): *Ordblindhed er ingen hindring*; Lademann, København.

{60} fdf.dk

{61} Feldman JR (1991): *A survival guide for the preschool teacher*; The center for applied research in education, New York, USA.

{62} Fey ME (1986): *Language intervention with young children*; Allyn and Bacon, USA.

{63} forlaget-aesop.dk

{64} Forrest K (2003): Diagnostic criteria of developmental apraxia of speech used by clinical speech-language pathologists; *American Journal of Speech-Language Pathology* 12(3): 376-380.

{65} Fox-Boyer A (2017): *POPT, En psykolingvistisk interventionsmetode til børn med udtalevanskeligheder*; Dansk psykologisk forlag, København

{66} *Fra alle os* - opgaver, lege, spil og ting I selv kan lave (DR Multimedie, 2002).

{67} Franzén K (2001): *Se hvad vi kan!*; Klematis, Aalborg.

{68} Freyaldenhoven HJ & McCullough K (2006): Word retrieval treatments with aphasia; *speechpathology.com* (bit.ly/142-i5zC)

{69} Fugl M (2008): Forskere giver opskriften på den perfekte lærer; *Asterisk* nr. 41 (juni-juli): 16-18.

{70} Furman B (2005): *Børn kan. Jeg kan-metoden til kreativ løsning af børns problemer*; Gyldendal & Hans Reitzels forlag, København.

{71} Gallagher T (1999): Interrelationships among children's language, behavior, and emotional problems; *Topics in Language Disorders* 19(2): 1-15.

{72} games.ravensburger.de/labyrinth/loader.php

{73} gamleskole.dk

{74} German DJ (1992): Word-finding intervention for children and adolescents; *Topics in Language Disorders* 13(1): 33-50.

{75} German DJ (2000): *Examiner's manual*, TWF-2; Pro-Ed, Austin Texas, USA.

{76} Girolametto L et al (2007): In-service education for promoting emergent literacy in child care centers: A feasibility study; *Language, speech, and hearing services in schools* 38(1): 72-83.

{77} gonge.dk

{78} Goodwin C (1981): *Conversational organization: Interaction between speakers and hearers*; Academic Press, New York, USA.

{79} Griffiths R (1993): *Matemaleg*; Tellerup, Ruds-Vedby.

{80} grsites.com

{81} Grunwell P (1992) (red.): *Developmental speech disorders*; Whurr, London, UK.

{82} Grønnum N (2001): *Fonetik og fonologi*; Akademisk forlag, Viborg.

{83} Grønnum N (2007): *Rødgrød med fløde*. En

lille bog om dansk fonetik; Akademisk forlag, København.
{84} Guldager A (2007): Én vanskelighed kommer sjældent alene ...; *Fysioterapeuten* nr. 3, febr.
{85} Hagtvet BE (1986): Reynells språktest: Bruksområder, bruksmåter og bruksverdi; in: *Norsk Tidsskrift for Logopedi* nr. 2, 1986.
{86} Hagtvet BE (1989): *Skriftsprogsudvikling gennem leg*; Gyldendal, København.
{87} handyhandouts.com
{88} hanen.org
{89} health.groups.yahoo.com/group/speechfiles
{90} Hvithamar M; Lahti U, Lomholt K & Skov L (2007): *Lydbyggeren*; Dyspraksiforeningen, u. sted.
{91} isu.edu/-flippete/default.html
{92} Jacobsen L & Wessel EB (2005): *Før ku' jeg ikke ...* Motoriske vanskeligheder hos småbørn med dysfasi; Fysio- og Ergoterapifunktionen, Københavns Amt.
{93} Jakobsen MH (2005a): Drænbehandling af sekretorisk otitis media, *Ugeskrift for Læger* 167(17): 1874-1875.
{94} Jakobsen MH (2005b): Drænbehandling af sekretorisk otitis media 2, *Ugeskrift for Læger* 167(21): 2310.
{95} Jensen IA (2007): Modulopdelte intelligenser - berigelse og begrænsning; in: Schilhab TSS & Steffensen B (2007): *Nervepirrende pædagogik*; Akademisk forlag, København.
{96} Jensen LR & Lønnberg C (2003): Mapping-metoden i anvendelse - nogle erfaringer og en beskrivelse af et undervisningsforløb; *Dansk Audiologopædi* - nr. 1, marts 2003.
{97} Jensen MN (2004): *Dialogisk oplæsning i dagtilbud*. Et forskningsprojekt under projektet Sølv og Guld: Læring i dagtilbud; Learning Lab Denmark, København.
{98} Johansen DS & Kamp MF (2008): *Dyspraksi i et psykolingvistisk perspektiv*; Specialeafhandling i audiologopædi, INSS, Københavns Universitet.
{99} journals.asha.org/search.dtl
{100} Juhl-Petersen M et al. (1987): *SGLAJ?*; Special-pædagogisk forlag, Herning.
{101} Kjærum JO (2017): *Produktbeskrivelse & brugsvejledning til fonitterne* (bit.ly/2ELneUr)
{102} Knudsen A-E (2007): *Seje drenge og superseje piger*. Hjerne og hjerte hos de 10- til 18-årige; Schønberg, Århus.
{103} Knudsen O (1980): *Ti små fingre*; Hernov, København.
{104} Kristjansdottir B (red.) (1995): *Dansk som andetsprog*; Undervisningsministeriet, Folkeskoleafdelingen.
{105} Kroner I & Olsen P (2016): *Om udtaleappen* (speakapp.dk)
{106} Lahey M (1988): *Language disorders and language development*; Macmillan Publishing Company, USA.
{107} Larsen L & Lonnov L (2004): *Dansk som andetsprog i institutioner og skoler*; Pædagogisk Center Albertslund.
{108} Lindenbaum P (2003): *Halli Hallo!* Gyldendals Børnebogklub, København.
{109} logopedia.dk/7000.htm
{110} Lous J & Lauritsen M-BG (2002): Forsinket trommehindedræn ved langvarig sekretorisk otit har ingen sproglige omkostninger; *Ugeskrift for Læger* 164(25): 3370.
{111} lydbyggeren.dk
{112} lydhuset.dk
{113} Maegaard B & Ruus H (1981): *Hyppige ord i danske børnebøger*; Gyldendal, København.
{114} Mamen M (2007): *Forkælede børn*; Akademisk forlag, København.
{115} Manning CD & Schütze H (1999): *Foundations of statistical natural language processing*; MIT Press, Cambridge, Mass., USA.
{116} Manning S (2004): *Coaching*; Aschehoug & Gyldendals bogklubber, København.
{117} Markussen JN (1992): *Hjemme i fonemernes verden*; Åløkke, Horsens.
{118} Marstal I (red.) (1995): *Min sangbog*; Wilhelm Hansen, København.
{119} matcen.dk
{120} Maul JI (1998): *Tema'er i sprog- og talevanskeligheder hos børn*; Special-pædagogisk forlag, Herning.
{121} Milberg P (red.) (1984): *Børnebilledsangbogen*; Folkeskolens Musiklærerforening, Kolding.
{122} mnsu.edu/comdis/kuster2/sptherapy.

Logopædisk værktøjskasse

html

{123} mun-h-center.se

{124} Møller MK (2005): Testmaterialer i dansk børnelogopædi; *Dansk Audiologopædi*, december 2005.

{125} Nettelbladt U (1983): *Developmental studies of dysphonology in children*; Travaux de l'Institut de Linguistique de Lund XIX, Gleerup.

{126} Nettelbladt U; Håkansson G & Salameh E-K (2007): Specifik intervention av fonologi, grammatik och lexikon, I: Nettelbladt U & Salameh E-K (red.) (2007): *Språkutveckling och språkstörning hos barn*; Studentlitteratur, Lund, Sverige: 289-310.

{127} Nettelbladt U & Salameh E-K (red.) (2007): *Språkutveckling och språkstörning hos barn*; Studentlitteratur, Lund, Sverige.

{128} Nielsen H (1993): *Aktivitetsmappe til Sneglerier*; Special-pædagogisk forlag, Tarm.

{129} Nielsen H (1993): *Sneglerier*; Special-pædagogisk forlag & Audiologopædisk Forening, Tarm.

{130} nnsl.nl/shop

{131} Nordahl T (2002): *Eleven som aktør*: fokus på elevens læring og handlinger i skolen; Universitetsforlaget, Oslo.

{132} Nordahl T (2005): Læringsmiljø og pedagogisk analyse; in: *Psykologisk Pædagogisk Rådgivning*, nr. 5(6): 629-646.

{133} Novrup S (2000): *Bogen om terningspil*; Aschehoug, Viborg.

{134} Nyberg M-L (1998): *Den magiske sprogpose*; P. Haase, Kolding.

{135} omniglot.com/babel/index.htm

{136} Pascoe, M; Stackhouse J & Wells B (2006): *Persisting speech difficulties in children*; Wiley/Whurr, Chichester, UK.

{137} Patterson A & Leijenaar B (red.) (2007): *Revision of the minimum standards for education*; CPLOL, General assembly, Riga (bit.ly/q2Z4sB).

{138} Pepper J & Weitzmann E (2007): *To skal der til - sprog og tale*; Materialecenteret, Aalborg.

{139} Petersen E (2007): Målsætninger. Terminologi og opstilling; *Dansk Audiologopædi* nr. 1, jan./febr. 2007.

{140} Plum OM (red.) (1990): *Dansk - tegn ordbog*; Danske Døves Landsforbund og Døves Center for Totalkommunikation, København.

{141} pokemon.com

{142} prekinders.com

{143} Printz T, Mehlum CS & Nikoghosyan-Bossen G (2018): Verbal og oral dyspraksi hos børn og unge; *Ugeskrift for Læger* 2018:180 (bit.ly/2tW3JUc).

{144} psychcorp.co.uk

{145} rcslt.org/about/publications/overview

{146} Romme-Mølby M (2009): Nielsen og Nielsen; *Magisterbladet* 6: 34-35.

{147} Rose C & Civardi A (2005): *CHAMPS*. Bliv opmærksom og lær bedre; Accelerated Learning Systems, Hants, UK.

{148} Rønholt E (1999): *Familiens bog om lege og traditioner*; Høst & Søns Forlag, København.

{149} Schneider M (1998): *Musikalsk legestue*. Sange, remser, rim, sanglege; Kompendium, Virum.

{150} school.discoveryeducation.com/clipart

{151} Slott M; Vach W & Bleses D (2008): Evaluation of methods used to assess language development of 3-4-year-old Danish children; *Logopedics Phoniatrics Vocology* 33(4): 190-207.

{152} Smiley L & Goldstein P (1998): *Language delays and disorders*; Singular Publishing Group, San Diego, USA.

{153} speakingofspeech.com

{154} speech-language-therapy.com

{155} speechteach.co.uk

{156} speechtx.com

{157} speechtx.com/articulation.htm

{158} spf-herning.dk

{159} sprogvejleder.dk

{160} Stackhouse J (1992): Developmental verbal dyspraxia: A review and a critique; in: *European journal of disorders of communication*, 27:19-34.

{161} Steenhold JM (2000): *Den rene leg*; Aschehoug, u. sted.

{162} Stephensen L (1999): *De små leger*; Aschehoug Dansk Forlag A/S, Holme Olstrup.

{163} Svensson A-K (1996): *Skibet er ladet med sprogglæde og sproglege*; Munksgaard, Viborg.

{164} Söderbergh R (1980): *Barnets tidiga språkutvikling*; LiberLäromedel, Lund.

{165} talkingpoint.org.uk
{166} tegnebordet.dk
{167} Tetzchner S von (2002): *Utviklingspsykologi*. Barne- og ungdomsalderen; Gyldendal Norsk Forlag, Oslo.
{168} theideabox.com
{169} Thomsen IB (1996): *Metafonundervisning*; Special-pædagogisk forlag, Herning.
{170} Thorsen N & O (1985): *Fonetik for sprogstuderende*; Københavns Universitet, Humanistisk Fakultet - Reproafdelingen.
{171} ti.me/1Olpjpo
{172} vidensbutikken.dk
{173} vocaldevelopment.com
{174} Weltzer H (1984): *Kuno Bellers udviklingsbeskrivelse af småbørn*; Dansk psykologisk Forlag, Slangerup.
{175} Westby C (2000): A scale for assessing development of children's play; In: Sandgrund A; Schaefer CE & Gitlin-Weiner K (eds.): *Play diagnosis and assessment*; Wiley, New York, USA: 15-57.
{176} Williams P & Stephens H (2004) (eds.): Nuffield centre dyspraxia programme 2004 *Therapy manual*; The Miracle Factory, Windsor, UK.
{177} Young EC (1987): The effects of treatment of cluster and weak syllable reduction processes in misarticulating children; in: *Language, Speech, and Hearing Services in Schools* 18(1): 23-33.

Stikordsregister

* Adfærd og sprog 200
* Afspilning af lydfiler 5
* Anamnese 18
* Ansvarsfordeling 107
* Antonymer og synonymer 242
* Apps 5
* *Appshopper* 6
* Ændre på sin udtale (at) 98
* b med tungen 61
* *Babytegn* 242
* Backward chaining 60
* BAFFI 107
* Baselines 19
* *Bellers udviklingsbeskrivelse* 19
* Besked fra Jessicas hjerne 107
* Biblioteksbøger 188
* Billed- og pegebøger 300
* Billeder på internettet 274
* Billedlotteri 275
* Bogstavlyd 6
* Bogstavnavne 13
* Bøger med 'formler' 218
* Bøger med vers 217
* Bøger uden ord 243
* Bøger, der får børn til at blomstre 188
* *Børn kan* 201
* Brug af sut 199
* Brug en bog 61
* Bruge skriften til at huske med (at) 160
* Children's communication checklist 202
* Dania eller IPA? 63
* Dataindsamlingsskemaer 20
* Dekontekstualiseret sprog 244
* Developmental language disorder 108
* Diadokokinese 20
* Diagnostisk intervention 21
* Dialogisk oplæsning 189;190
* Dimser i massevis 277
* Din bedste talepædagog 108
* Dingbats 108
* Dodds dysfonologi-typer 26
* Du er modellen! 109
* Dysfonologi 21;22;24
* Dyspraksi eller dysfonologi? 27
* Dyspraksidiagnosticering 27
* Een ting ad gangen 109
* Emnearbejde 242;243
* Emotioner 203
* Ens eller forskellig? 28
* Evidensbaseret praksis 109
* Evidensniveauer 110
* Faktoranalyse 29
* Fælles opmærksomhed 203
* Fire ko'er (de) 29
* Fit, focus & functionality 144
* Fonemhyppighed på dansk 66
* Fonemsange 67
* Fonemspøgelserne 67
* Fonologiske targets 68
* Fonte 15
* Forældre med læse-/skriveproblemer 190
* Forældreinvolvering 110
* Former 15
* Førskoleopgaver 110;114
* Førskoleopgaver på Pinterest 114
* Fra pin til opgaveark 6
* Genfortælle (at) 260
* Gentag en sang 235
* Gentage (at) 30
* Gentage en remse (at) 219
* Gentagelser 70;206
* Gør otitter nogen forskel? 115
* Gør øvelse mester? 115
* Halvvokaler 72
* Håndfonemer 74
* Hare, egern eller ugle? 115
* Hellere LEO end MAS! 117
* Hestebørn 117
* Huske-/vendespil af alskens slags 284
* Huskebogstaver eller -billeder 72
* Hvad handler sangen om? 236
* Hvad laver du? 117
* Hvis barnet ikke klarer opgaven 30
* Hvorfor er skriftsprog så vigtigt? 191
* Hvorfor læse op for børn? 191
* Hvorfor operere med normer? 30
* Idiomer 246
* Indlæring af motoriske færdigheder 156
* Indre scenario (det) 191
* Indspilning af lydfiler 6
* Inkonsekvente udtalemønstre 30
* Intelligenser à la Gardner m.fl. 117
* Intervention ≠ undervisning 118

Logopædisk værktøjskasse

* Interventionsformål 119
* Kasser i hovedet 171
* Kategorisere (at) 172
* Kend den bog, du læser op af! 192
* Koartikulaion 75
* Kobl dine handlinger med ord 247
* Kommunikationsstil 31
* Kompetens og performans 32
* Konkurrence 75
* Konsonanter 76
* Konsonantklynger 77
* Købespil vs. hjemmelavede spil 287
* Kvalitativ og kvantitativ testning 33
* Labyrinter 226
* Lad barnet rette på dig 119
* Late talkers 119
* Lær dit barn at læse 192
* Lære af de andre børn (at) 122
* Læse for små børn - og store (at) 193
* Læse højt (at) 193
* Leg selv med sproget 287
* Lege (at) 287
* Legehjælp 287;288
* Legeudviklingsskemaer 288
* Logopædiske skammel (den) 121
* *Lydalfabetet* 78
* Lydbygger-webapp 8
* Madlavning og sprogstimulering 248
* Matche farver (at) 47
* Matematisk ordforråd 311
* Mestring 122
* Mestringsniveauer 346
* Minimale par 80
* Motivation 123
* Motorik og sprog 123
* Multisansning 123
* Mundinspektion 33
* Musikalsk ordforråd 237
* Muskler er konservative 124
* Myten om 'det hele barn' 124
* Observation vs. test 34
* Oplæsningsbøger 195
* Ordenstal 313
* Ordforråd 249
* Ordmobilisering 250
* Ordmobiliseringshjælp 251
* Ordmobiliseringsprofil 251
* Ordmobiliseringsstrategier 252
* Ordmobiliseringsvanskeligheder 253
* Overflødiggør dig selv! 125
* Øjerim og ørerim 223
* P Flipsens Decision tree 347
* PACS 34
* Pin en hel hjemmeside 8
* Pinterest 9
* Pludren 35
* POPT 82
* POPT-materialer 84
* Pragmatiske vanskeligheder 207
* Procent korrekte konsonanter 35
* Prompting 125
* Psykolog eller logopæd? 207
* Puh, hvor her stinker! 213
* Puslespil 55
* Remser & sange 166
* Revisioner og reparationer 126
* Rigtigt eller forkert? 36
* Risikobørn og tidlig indsats 126
* SABEL 127
* Sangposer 240
* Sangtekster 240
* Sætninger 91
* Sætningsplanlægning 149
* Skattejagt 37
* Skelne (at) 89
* Skriftprincipper 196
* Små børn og sange 240
* SMART 128
* Speech tutor 88
* Spil og sprogbehov 296
* Sprogbeskrivelse 38
* Sprogkioskens fonemfont og fonemikoner 90
* Sproglige trafikregler (de) 208
* Sprogmand 39
* Sprogpædagogiske principper 129
* Sprogprocessering 39
* Sprogstimulering 131
* Sprogstimuleringslinks 10
* Sprogtrappen 131
* Status i gruppen 209
* Stemmeføring 196
* Stimulability 39
* Succes 132
* Sugerørslege 215
* Sværhedsgrad 132
* Syng forkert - med vilje! 241
* Tælle (at) 319
* Teachers pay teachers 10
* Teater 270
* Tegn til tale 132
* Temperament 209
* Temperament intervention 210
* Terninger 317
* Test eller screening? 40
* Teste (at) 40;41
* Testoversigt 42;349
* Theory of mind 210
* Tiny tap 10
* Tjek hørelsen! 43
* Tokens 91
* Totalkommunikation 132
* Træne (at) 133
* Træning af intelligenserne 133;134
* Tre alfabeter 17
* Udvikling og intervention 352
* Udviklingsmæssige sprogforstyrrelser 134
* Undersøg verden 137
* Underviserkompetencer 137
* Venskaber 211
* Verbal dyspraksi 138
* Verbal/oral dyspraksi 355
* Vokaler 94
* Vokalskema 356
* Vokaltrapper 95;356
* Voksnes kommunikationsstile 140
* Vurdering af materialer 141
* Webwords 142
* When/how 97
* Zonen for nærmeste udvikling 142

a (som i Ane) 59
a (som i Anne) 59
a (som i Arne) 60
å (som i Åse) 99
å (som i Oliver) 99
å (som i Orla) 99
å-remse 99
Åbent vendespil 299
Addition 305
Adgang forbudt! 151
Adjektiv-leg 168
Alfabetbøger 11
Alfabetdans 11
Alfabeter 11
Alfons Åberg 258
Alle gode gange 3 175
Alle kongens mænd 273
Alle mine kyllinger, kom hjem! 151
Alt besat 305
Ambulance- eller brandbilspil 60
Ansigtsmaling 200
Ansigtsmassage 201
Ansigtsudtryk 201
Appendix 334
Apps & internet 5
Auditivt huskespil 175
Avisløb 151
æ (som i Ægir) 97
Æbler og pærer ... 241
Æg 321
Æg i reden 217
b 60
Babuschka 100
Badende uhyrer 305
Bage og dekorere (at) 49
Bakke snagvendt (at) 176
Bakkelege 152
Bakterieleg 152
Balancere med ting (at) 152
Balancerim 152
Ballonopgaver 274

Logopædisk værktøjskasse

Banke, banke, bøf! 152
Barrierespil 274
Baskisk klappeleg 176
Bazinga! 274
Bedstemor med slaw i 274
Bestiksortering 168
Bevæg dig til en lyd 176
Bevæg dig til flere lyde 176
Bevæge sig som en ting (at) 152
Bevæge sig som et dyr (at) 152
Bevægelseshuskeleg 160
Bikuben 217
Biljagten 100
Bilnumre 305
Bilvask 224
Bingo 201;275;276;300
Bingo med ansigter 201
Bingo til børn i førskolealderen 43;168
Biograf 60;276
bj 61
Bjørnejagten 230
bl 61
Blindebuk 168
Boghandlerens priser 305
Bogstavbog 11
Bogstavdans 12
Bogstavdoktoren 12
Bogstaver 10;11
Bogstaver + figurer 12
Bogstavgåder 12
Bogstavjagt 12;13
Bogstavlotteri 13
Bogstavpuslespil 14
Bogstavpyramide 13
Bogstavskrivning 13
Bogstavsnurre 14
Bogstavvendespil 14
Bogstavyatzy 14
Bold-raketten 211
Boldbaner i sand 224
Boldcirkus 153
Boldlege 153
Bombay Bazar 224
Bordtennis-æg 212
Bowling 276;305
Bøger 49
Bøger med indlagte fejl 100
Bøger med låger, der skal åbnes 49
Bøger om farver 44
Bøger om og med tal 306
Bøger om visuel opmærksomhed 100
Bøgernes bog 188
Bøje verber (at) 143
Børne-memory 176
Børnebolden 153
Børnenes hotel 258
Børnepakken 153
br 61
Braille 15
Brætspil med små brikker 49
Brætspil med terninger 305
Brevsprække-leg 168
bs 62
Bus-huskespil 160
Butikker 168
Butikslotteri 169
Byd bamse på kaffe 44
Byens dyr 100
Byg et tårn 62
Bygge tårne (at) 49
Byt et ord 234
Cirkelspil 306
Collage (en) 169
d 62
Da jeg var til te hos Kejseren 63;161
Darth Vader 64
Dåsekast 154
Dåseskjul 154
Dataindsamling 17
Den, som flaskehalsen peger på 276
Det regner, sa'e Per Degner 221
Digt en pjattet historie 258
dj 64
Domino 306
Dominoeffekten 50
Død mands fod 154
dr 64
Dragebrevene 44
Dreje på dørhåndtag 50
ds 64
Du skal ... 176
Dukker 277
dv 64
Dyr, plante eller metal? 169
Dyrelyd og dyregang 176
Dyrenes ABC-spil 100
Dyrerim 219
Dyresnak 259
Dyspraksi og dysfonologi 335
ð 62
ð vs. j 63
ð-remse 63
e (som i Erik) 64
Edderkoppedans 306
Een farve ad gangen 44
Eftertegne figurer 50
Ej sikke lej, sikke london ton 219
Eksamensspil 277
Eksekutive funktioner 161
Ens eller forskellig? 101
Ental - flertal 143
f 64
f-pust 212
f-sang 64
Fagbøger for småbørn 244
Fagtesange 234
Fangeleg 278
Fangevogtere 278
Fantasitur 259
Farveblandinger 45
Farvefindeleg 45
Farvehistorien 45
Farvehuskeleg 45
Farvelarven 45
Farvelæg efter en kode 46
Farvelæg en tegning 50;278
Farveleg 46;306
Farver 43
Farvevæddeløb 46
Fængsel 307
fd 65
Fespil 65
Find 5 fejl 224
Find din fisk 161
Find mig, føl mig, tæl mig 101
Find min tvilling! 177
Find selv på historier 259
Find ting, der begynder med 15
Fingerdukker 50
Fingerdukketeater 50
Fingerlege 51
Finmotorik 49
Fire-på-stribe 224
Fisk 279
Fiskedammen 279
Fiskespil 279
Fiskespil med bogstaver 15
Fiskespil med tal 306
fj 65
fl 65
Flash 65
Flip flop 278
Flodhesten på ærten 259
Fløjte (at) 212
Flyrejsen 259
Flyvende tændstikæske (den) 51
fn 65
Fodringstid 279
Fold et billede 101
Folde papir (at) 51
Fonemdoktoren 177
Fonemdomino 177
Fonemer 59
Fonemyatzy 68
Fonologi i børnehøjde 68
Fonologiske kontraster 177
Forhindringsbane 154
Forlystelsesparken 280
Formopfattelse 100
Formtegning 51
Fortæl en historie 259
Fortæl en historie på mig 224
Fortæl et eventyr 260
Fortryllede labyrint (den) 224
Fortungelæsp 321
Forundringsspil 15
Fødselsdagsgaven til mor 260
Føle-huskespil 101
Følekassen 101

Logopædisk værktøjskasse

Føleleg 51
Føleposen 101
Følg pilen eller snoren 46
Først til 10 281
Først til 30 307
Først til 6 281
Første mand hjælper den sidste 281
fr 69
Fra /ð/ til /t, d/ 70
Fra /i/ til /ç/ 69
Fra /p, b/ til /t, d/ 69
Fra alle os 46;190;224;260;307
Frankensteins monster 51
Frøhistorier 260
Frugtsalat 178
Frys og tø 154
Fyld hullerne 280
g 70
g-remse 70
Gå en remse 230
Gåbingo 282
Gåder 162
Gåder med dyr 260
Gåder, der også er vitser 162
Gamle Skole (den) 115
Garagerne 307
Garnnøglet 225
Gavespil 281
Gækkebreve 52
Gæt antallet! 307
Gæt dit navn 190
Gæt en tegning 102
Gæt et rim 219
gd 70
Gemmeleg 225
Genbrug 51
Generelle betragtninger 106
Geomag 225
Girafspil 281
gj 71
gl 71
gn 71
Gnideaftryk 52
Gør dig parat 71
Gør dyr sådan? 244
Gør ligesom jeg 225
Gøre sig hulkindet (at) 212
gr 71
Grammatik 143
Grammatikforståelse 144
Grovmotorik 151
Grønthandlerens vindue 169
Grydespil 307
gs 71
Guld, sølv eller bronze 71;178
Guldgraverne 281
Gulerødder 154
h 71
h-sang 71
Hajalarm! 154
Halli! Hallo! 261
Halløj i hundegården 178
Halve ord 191
Håndfonemer 16
Har du én? 282
Hare eller skildpadde? 235
Havdyr 52
Havheksen 282
Hænder 309
Hængte mand (den) 285
Heksedrikken 282
Hello Taxi! 46
Hemmelig eller usynlig skrift 191
Hemmelig Sorteper 283
Hemmelige have (den) 162
Hemmelige kort (det) 283
Hemmelige sørøverkort (det) 261
Her vil jeg tegne ottetaller 231
Heste med hoste 154
Hesten uden hale 179
Hink 155
Hinke- og sjippelege 155
Historiehjulet 262
Hit med ...! 283
Hjemmelavede instrumenter 231
Hjemmelavede perler 52
Hjemmelavede stempler 52;102
Hjemmelavet 'ler' 52
Hjemmelavet kategorispil 169
Hjemmelavet puslespil 102
Hjemmelavet sangbog 236
Hjemmelavet terning 283
Hjulspinner 283
Homonymer 245
Hop et ord 284
Hop om bord i lyd og ord 16;72
Hop-galop 47
Hoppe i elastik 155
Hoppe i sjippetov (at) 155
Hoppe-i-mand 155
Hoppende frøer 179
Hoppende kænguruer 170;284;308
Hopperemse. 219
Hoved, skulder, knæ og tå ... 236
Højre eller venstre? 225
Hør dig selv på båndet! 73
Hr. Krokodille 262
Hugge-spil 308
Hukommelse 160
Hul-lotteri 163
Hule 225
Hundehvalpespil 179;308
Husk din krop! 155
Husk dit ord! 179
Husk vores ord! 179;180
Huske en historie (at) 163
Huskebilleder 163
Huskebogstaver 300
Huskesange 163
Huslige gøremål 52
Husnumre 308
Hv-spørgsmål 245
Hva' ka' du li'? 73
Hvad begynder det med? 73;180
Hvad behøver man? 170
Hvad er der indeni? 245
Hvad er forkert? 262
Hvad er forskellen? 262
Hvad er klokken, hr. Løve? 308
Hvad gemmer jeg? 102
Hvad handlede historien om? 164
Hvad har de på? 263
Hvad har du gemt? 284
Hvad har jeg lavet om? 164
Hvad har vi lavet? 164
Hvad hører sammen 245
Hvad kan man gøre med ...? 245
Hvad rimer det på? 219
Hvad siger de? 246
Hvad spiser/drikker du? 246
Hvaffor en hånd vil du ha'? 53
Hvem er hvem? 102;170;246
Hvem er under tæppet? 164
Hvem har bolden? 156
Hvem skal begynde? 284
Hver dag sin farve 47
Hverdagslyde 180;181
Hvilken én skal ikke være med? 170
Hvilket billede taler vi om? 263
Hvilket dyr er du? 246
Hviskeleg 164
Hvor er ...? 102;164;284
Hvor er der mest? 309
Hvor er dinosaurens hale? 73
Hvor langt kan vi puste? 212
Hvor må jeg sidde? 285
Hvor mange kan du finde? 171
Hvor mange kopper kan der være i en spand? 309
Hvor mange stavelser? 181
Hvor mange ting kan du huske? 165
Hvordan kan man kende forskel? 171
Hvordan lyder jeg, når ...? 181
Hvordan ser jeg ud? 165
Hvorfor er det forkert? 181
Hvorfor hører de sammen? 171
Hybriddyr 263
Hyperhurtige Hubert 144
i 74
I lære som kommentator 263;264
I Zoo-lo-lo-lo-lo-lo-gisk have 74
Ikke røre stregerne 53
Indkøbssedler 191
Indretningsarkitekten 247
Ingen højere? 309
Instruktionsspil 285
j 74
j-bog 74
Jackpot 286
Jeg har ..., hvem har ...? 286

Jens Hansens bondegård 74
Jeopardy 264
Jerusalem brænder 181
Jorden er giftig 156
Julekalender-puslespil 286
k 74
Kåde køer i køkkenet 236
Kaffen er varm! 156
Kagetyven 232
Kan du finde hunden Strit? 102
Kaptajn Klo 264
Karaoke 181
Karsenavn 16
Kastanjedyr 53
Kategorier 167
Katte- og musespil 309
Kattemor kalder 182
Kighullet 103
Killinger og hvalpe 156
Kims-leg 103;165
Kinesisk tagfat 156
kj 75
kl 75
Klappe stavelser 182
Klapperemser 232;236
Klæd børnene på! 47
Klip bogstaver ud 300
Klip en lyd 182
Klip masker 53
Klip tal ud 300
Klippe med saks (at) 53
Klistermærkebøger 264
Klodsmajor 53
Kluddermor 157
kn 77
Kom en mand fra Det røde Hav (der) 172
Kongens efterfølger 226
Konkurrence 75
Konsonanthistorier 77
Konsonantskema 336
Kort, en lang, en trekant, en stang (en) 300
Kort, hvor der sker noget 301
Kortvender 286
Købmandsbutikken 301;310
Kørekort til børn 192
Køreskolen 226
kr 77
Krig 286
Kroneskjul 157
Kropsdele 247
Krtek 262
Kryds og bolle 226
Kryds og bolle med spørgsmål 264
Kryds over snoren 157
Kuffertleg 165
kv 77
Kyklopen 103
l 77
Labyrinter 53
Labyrintleg 157
Langt eller kort? 182
Langt ud' i skoven 165
Låse døre op med nøgler 54
Laste lastbilen 172
Lav dine egne ebøger 7
Lav jeres eget logo 16
Lære - fra nul til seks (at) 290
Læs dine kort! 290
Læs ebøger på din pc 8
Læseparathed 193
Læsning 188
lb 77
ld 78
Leg med isterninger 103
Lege med hønseringe eller kugler 54
Lege med sand (at) 54
Lege, hvor man skal vride i håndleddet 53
Legedatabasen 287
Legedej til småbørn 54
Legehjælp 337
Legeremser 220
Legeskrivning 192
Legeudvikling 338
Lejlighed til leje 226
lf 78
lg 78
Lille 183
Lille hvid dukke (en) 47
Lille Lise 172
Linealer 310
Links 7;8
lm 78
Lodret og vandret 227
Lodslegen 227
Lommehistorier 264
Lommelygten 265
Lotto (for 2 personer) 289
ls 78
Ludo 310
Lugte 247
lv 78
Lydbilleder 78
Lydbroer 122;183
Lydelevatoren 183
Lyden i hjørnet 183
Lydhistorier 183
Lydlotteri 78
Lydløst eller larmende? 172
Lydmuren 184
Lydpar 184
Lydsange 236
Lydskelnen 175
Lydtoget 79
Lydtyven 79
Lydværkstedet 79;184
Lykkehjul 289
Lykkekort 289
Lyt og lær med Otto 184
Lyt til din mad 184
m 79
Magnetiske brikker 290
Male (at) 54
Mangler en lyd (der) 184
Mangler et stykke (der) 103
Mariehønsehaverne 310
Matador 311
Matche tal med mængde (at) 301
Matcheleg 172
Matemaleg 311
Matematisk ordforråd 311
mb 79
md 79
Med Lauritz i supermarkedet 312
Mere eller mindre? 313
Mesterdetektiven 104
mg 79
Mikado 54
Mimik-snapper 206
Mimikbilleder 206
Min familie 265
Min mand hedder ..., og jeg selv hedder ... 79
Mini Løk 80;301
Mini-Paradis 157
Mit barn er forsvundet 265
Mit bogstav! 16
Mit kort er blevet stjålet! 166
Mit navn 16
Mit yndlingslegetøj 265
ml 80
mn 80
Modellérvoks 54
Modsætninger 248
Modsætningssætninger 248
Monsterrim 220
Mønsterbog 102
Mørkeleg 291
mr 80
ms 80
Mus 16;54;195;313
Musefælden 313
Museleg 157
mv 80
Myggestik 220
Myldre(ord)bøger 248
Myldrebilled(e)lotteri 104
Myldrebilleder 34
n 80
Navnelæseleg 16
Navnerim 220
Navnesang 238
Navnevendespil 195
nd 81
Nede i hr. Hansens port 220
Nellie & Cezar 265
Nordenvind/Søndenvind 157
ns 81
Nul 313
Nul til 99 313

Logopædisk værktøjskasse

Nummerfiskene 313
Nytårs-'truthorn' 212
ŋ 81
ŋg 81
o (som i Ole) 81
Og hvad siger du så? 145
Ognib 291
Okker gokker gummiklokker 221
Oles nye autobil 81
Omvendt skattejagt 145
Omvendt-leg 249
Omvendte ekko (det) 184
Online-vendespil 291
Opfind selv et eventyr 125
Opgavebog med Kaj og Andrea 266
Opskrifter 195
Oralmotorik 197
Orddeling 81
Ordfamiler 221
Ordfuldendelse 185
Ordjagten 291
Ordklassesang 145
Ordremser 166
Ordtennis 266
Orienteringsleg 17;302
Over åen 227
Oversæt 8
Oversigt over konsonanttræk 336
ø (som i grøn) 99
ø (som i høne) 98
ø (som i mørk) 98
ø (som i østers) 98
p 81
På jagt 173
På vej til skole så jeg 293
Påklædningsdukker 215;267
Palmetræet 313
Panteleg 266
Papa Moll 266
Paparazzi 166
Papir-sugning 212
Papirdukker 104
Papirklip 104
Papmaché 54
Par 291
Pas på ørnen! 157
Peddersen & Findus 291
Pengeskabslotteri 173
Perleplader 55
Perlestøvsuger 212
Personlige pronominer 145
Perspektiver 104
Piktogrammer 302
Piletegninger 227
Pincetgreb 55
pj 82
Pjat med konsonanter 82
Pjat med tal 314
pl 82
Pladespil 158
Plant noget ... 227
Pletskud? 314
Pludremål 266
Pokémon 185
Postbudleg 195
pr 85
pr-sang 85
Pragmatik 199
Præpositionsspil 292
Prik-til-prik 17
Prik-til-prik-tegninger 55;302
Propleg 85
Prøv lykken 85;292
Prutter 212
Pruttesang 238
Puslespil 227;293
Puslespil med tal 303
Puslespil-lotteri 166
Pust 213
Pust balloner op 213
Pust en bil! 213
Pust en klovn! 213
Pust med næse og mund 213
Puste ærter 213
Puste med fjer 213
Puste/suge 211
Pustebane 213
Pustebil 213
Pustefisk 214
Pustefodbold 214
Pustekonkurrence 214
Pustelabyrint 214
Pustelege 214
Pustelotto 214
Pustemaleri 214
Pustetusser 214
Put-kasser og form-brædter 55
Pyramidespil 303;314
r 85
Racerbaner 85;293
Raketten 233
Rammelege 293
Rart eller væmmeligt? 173
Ravensburgerspil 47
Ræv, Ræv! 268
Referencer 322
Regnbuebingo 48
Regne-memory 314
Remse med farver 48
Restaurant 86;253
Reversible sætninger 147
Rim & remser 217
Rim med dyr 221
Rimbøger 221
Rimeopgaver 222
Rimgåder 222
rimogremser.dk 222
Rimord 222
Rimsnegl 222
Robotsprog 268
Robotten 227
Rodekassen 254
Rollelege 268;293
Rød mand stå! Grøn mand gå! 294
Rødt eller sort? 294
Rødt lys - stop! 158
Røverspil 294
Ru, glat, blød eller hård? 173
Rum/retning 223
Rundt eller kantet? 173
Rytme og rim & remser 222
Rytmeboksen 86
Rytmemønstre 233
Rytmik 230
s 86
s-benet 86
S-indikator 322
S-land 86
Så går vi rundt om en enebærbusk 241
Safari 167
Samlemappe til billeder 87;254
Samme størrelse 104
Sammenlign farver 48
Sammensatte ord 148
Sammentryksbilleder 104
Sandt eller falsk? 268
Sangbøger 238
Sange 234
Sange med tal 314
Sangen med én stavelse 87
Sanglege 238;239
Sanser 104
Sansesortering 173
Sardiner i dåsen 228
Sæbebobler 216
Sækkevæddeløb 159
Sænke slagskibe 197;304;316
Sætninger, der rimer 222
Sætningsfuldendelse 149
Sætningsplanlægningsskema 348
Sætte halen på grisen 229
sb 87
sb-sang 87
sbj 87
sbl 87
sbr 87
Scrapbog 148;173
sd 87
sd-bog 88
sd-sange 88
sdj 88
sdr 88
sdr-sang 88
Se hvad vi kan! 55
Se min kjole 48
Selektiv hørelse 185
Semantik 242
Send et brev 268
sg 88
sg-sang 88
sgj 88
sgr 88

Logopædisk værktøjskasse

sgv 89
Sidelæsp 322
Sikke noget hø! 294
Sikken suppe! 90;159
Silhouetter 105
Simon siger 185
Simon's cat 269
sj (som i Charlotte) 89
Skabslotteri 174
Skattejagt 295;303
Skattejægersang 240
Skibet er ladet med 174
Skibsværft 56
Skifte - hurtigt (at) 89
Skildpadderæs 295
Skilte i børnehaven 195;196
Skønhedssalon 269
Skygge 228
Skyggedukker 268
Skyggefigurer 56
Skyggetegning 105
sl 90
Slå 2 ens 315
Slå på tromme 233
Slangen 228
Slikmutter 314
Slikspil 315
sm 90
Små detektiver (de) 315
Små leger (de) 222
Smag! 174
Smil 208
Sminke 208
sn 90
sn-sang 90
Snakkelege 257
Snap 254
Snapper 295
Snegl & paradis 158
Sneglen i gruset 222
Snorelege 56
Snup 56
Sole 228
Sommerfuglebuskene 315
Sorteper 269
Sorteper med bogstaver 17
Sorteper med tal 315
Sortering af alskens ord 174
Sorteringsleg med former 105
Sømbræt med elastikker 106
Søvnige dukke (den) 150
Sparegrisen 315
Spids eller flad? 105
Spil & lege 273
Spil på internettet 297
Spil spil! 297
Spinner 56
Spiralen 90
Spiselig fingermaling 56
Sporjagten 298
Spøgelsesmaleri 56
Springe buk (at) 158
Springvand 215
Sprog er en gave 254
Sprogposer 255
Spunken fortæller 148
Stå-trold 158
Statistik 315
Stavelsesdyr 186
Stemmeføring 269
Sten, saks, papir 57
Stendyr 57
Stifinder 298
Stiger og slanger 228
Stikbold 158
Stikordsregister 327
Stjerneriet 298;316
Stole-akrobatik 158
Stopdans 186
Store bog om brætspil (den) 57
Strand til en regnvejrsdag 57
Strukturmaling 57
Sudoku 228;303
Suge fisk (at) 215
Sugeøvelser 215
Sultne dinosaur (den) 316
Sultne slange (den) 186
sv 91
sv-remse 91
sv-sang 91
Svar først! 256
Svingfigur 159
Sy (at) 57
Sy et billede 57
Sy et bogstav 17
Sy et tal 316
Symboler 299
Symboljagt 304
Syng en sang om mig! 241
Syntese-leg 187
Synteselotteri 196
t 91
Tage og give 316
Tal & mængder 304
Talbaner 316
Talefonen 270
Taletidskort 270
Tallotteri 316
Talrim 317
Talskrivning 317
Talspionen 317
Tampen brænder 187
Tårnvælteren 299
Tæl på tegnsprog 58
Tælle til ... 320
Tælleremser 223
Teater 270
Tegn ClipArt 304
Tegn en historie 167
Tegn et barn 229
Tegn på min ryg! 229
Tegne eller farvelægge (at) 57
Tegneleg 106
Tekst med billeder 304
Telefonbog 317
Telefoner 187
Tepotteleg 270
Terningleg 318
Terre 57
Ti frække fugle 229
Ti små cyklister 318
Ti-tyve-tredive 318
tj 91
To mand frem for en enke 159
To-tagfat 159
Toben sad på 3-ben 304
Togspil 48
Togturen 241
Toobaloo 187
Tordenskjolds hemmeligheder 271
Tossede billeder 271
Totalkommunikationscirkel 351
Tøj af og på 58
Tøjforretning 175
Tøjspil 175
tr 92
tr-sang 92
Trafiksange 241
Trampolin og vers 233
Trædesten i vadestedet 298
Trække perler på en snor 58
Tre små kinesere på Højbro Plads 92
Trebensløb 159
Tril og lim! 159
Trin-for-trin 211
Trold! 318
TRUT! 187
Trylledej 58
Tryllehatten 187
Tryllestaven 271
Tungegymnastik 321
Turbino 216
tv 92
Tyve spørgsmål til professoren 256
u 92
Udeladelse af subjekt 150
UFO-spil 159
Undersøg maden! 106
Undgå 1'eren 320
Urleg 187
v 93
v-bog 93
Vandpistoler 299
Varme stol (den) 271
Vatkugle-raket 216
Vægt 256
Vælt et kort 299
Værksteder 257
Vejrstation 216
Velærer og sugerør 93
Vendespil 167
Vendespil for de mindste 299
Verbespil 144

Logopædisk værktøjskasse

Vi aber efter dyrelyde 94
Vi rejser! 271
Vil du ha' ...? 272;320
Vindhjul 216
Vis et bogstav 17
Vis tallet 320
Vognmanden 160
Vokalsang 95
Vokalsange 95
vr 95
Vrøvlehistorier 95;96
Vrøvleordsedderkopper 96
w (som i hav) 97
Walkie-talkie-leg 272
y 97
Yatzy 320
Yatzydart 320
Ymermaling 59

Appendix

Dyspraksi og dysfonologi	side 329
Konsonantskema + konsonanttrækanalyse	side 330
Legehjælp	side 331
Legeudvikling	side 332
Mestringsniveauer	side 337
P Flipsens Decision tree	side 338
Sætningsplanlægningsskema	side 339
Testoversigt	side 340
Totalkommunikationscirkel	side 342
Udvikling og intervention	side 343
Verbal/oral dyspraksi	side 346
Vokalskema og -trapper	side 347

Logopædisk værktøjskasse

Dyspraksi og dysfonologi

DYSPRAKSI	DYSFONOLOGI
• Artikulationen er dårligere, desto længere ordet eller sætningen er	• Artikulationen er (ikke altid) dårligere ved længere ord eller sætninger
• Der kan være oralmotoriske vanskeligheder	• Der er ikke (altid) oralmotoriske vanskeligheder
• Diffuse vokaler	• (Som regel) ingen vokalproblemer
• Inkonsekvente og uforudsigelige substitioner	• Konsekvente og forudsigelige substitutioner
• Ofte prosodiske vanskeligheder	• Sjældent prosodiske vanskeligheder
• Overfører ikke nyindlærte fonemer til utrænede ord - eller til sit lydsystem	• Kan overføre nyindlærte fonemer til utrænede ord - og til sit lydsystem
• Ringe effekt af intervention	• God effekt af intervention
• Svært at sekventiere fonemer	• Ikke svært at sekventiere fonemer
• Svært at udvikle et fonologisk system	• Mangelfuldt men påvirkeligt fonologisk system
• Svært ved at imitere	• Ikke (altid) svært ved at imitere fonemer og non-ord
• Tilbagegang efter interventionspause	• Bedring gennem modning

Se omtalen på side 27. Og se også ”Dyspraksidiagnosticering” på side 27.

Logopædisk værktøjskasse

Konsonantskema

måde⇩ sted⇨	bilabial, labiodental	alveolær	palato-alveolær	palatal, uvulær	glottal
nasal	m	n		ŋ	
klusil	p b	t d		k g	ʔ
frikativ	f v	s (ɵ) ð	ɕ	r	h
½vokal + lateral	w	l	j	ɐ	

Når der er mere end ét fonem i et rum, er det førstnævnte aspirereret/affrikeret (klusilerne) eller ustemt (frikativerne).

Oversigt over konsonanttræk

TRÆKANALYSE		b	d	ð	f	g	h	j	k	l	m	n	ŋ	p	r	s	ɕ	t	v
sted	labial	x			x						x			x					x
	alveolær		x	x						x		x				x		x	
	alveopalatal							x									x		
	velær					x			x				x						
	hals						x								x				
måde	nasal										x	x	x						
	frikativ			x	x		x	x		x					x	x	x		x
	klusil	x	x			x			x					x				x	
voicing	+ stemt. ÷ asp./aff.	x	x	x		x		x		x	x	x	x						x
	÷ stemt + asp./aff.				x		x		x					x	x	x	x	x	

Se omtalen af konsonantskemaet + trækanalyse på side 23 under punktet 'Træk' i "Dysfonologi 1", afsnittet om DATAINDSAMLING. I skemaet betyder forkortelse(r)n(e) asp./aff. aspireret/affrikeret.

Logopædisk værktøjskasse

Legehjælp

Nogle børn har brug for meget konkret hjælp, når de skal lege. Så arbejder du med et sådant barn, kan du givet finde inspiration i nedenstående oversigt, som jeg har fra C Westby. Se også omtalen på side 282.

	Hvad kan man gøre?	Hvad kan man sige?
Indlede en leg med andre	• Prik på skulder • Vis (dukke) • Stå lige i nærheden • Se på (legekammeraten) • Peg (på spillet)	• Skal vi lege? • Vil du lege med (dukker)? • (Legekammeratens navn) • Hvad laver du/I? • Skal vi spille (spillets navn)?
Svare på andres lege-invitation	• Tag legekammeratens hånd • Gør som legekammeraten • Stå lige i nærheden • Se på (legekammeraten) • Saml det (tæppe) op, som legekammeraten rører ved • Vis (ryst tæppet)	• Vis/fortæl mig, hvad du vil spille/lege • (Legekammeratens navn) • Hvad laver du/I? • Vil du lege med tæppet? • Skal vi lege med tæppet? • Skal jeg lægge tæppet hér?
Komme ind i andres leg	• Stå lige i nærheden (af den legekammerat, der har en indkøbskurv) • Saml (varer) op i egen kurv • Se på (legekammerater, der leger med kugler) • Stå lige i nærheden • Vent (på en pause i legen)	• Må jeg købe ind sammen med dig/ jer? • Jeg har også en indkøbskurv - må jeg være med i jeres leg? • Det ser sjovt/sejt ud! • Må jeg prøve? • Må jeg være med?
Vedligeholde /udvide en leg med andre	• Se på legekammerat • Kopiér legekammerat • Tag ture på skift (i spillet) • Tag ture på skift (i gemmeleg)	• Se lige mig! • Kom (med)! • Hvis tur er det? • Din tur - min tur - hans tur • Gem dig/jer! • Tæl til 10 • Nu kommer jeg!

Logopædisk værktøjskasse

Legeudvikling

Legeudviklingsskemaerne er fra C Westby {175}. Se omtalen på side 283.

Ages	Theory of Mind	Content Themes (Episodic Memory) Organization		Decontextualization
17-19 mo	pretend play on self	events personally experienced that happen daily	single activities	realistic props
19-22 mo	pretends on doll (doll passive recipient)	caregiver activities	combines 2 toys or performs actions on 2 people	realistic props
2 yr	talks to doll	events personally experienced that happen periodically (associated with emotion)	several actions on a theme (doll in tub, wash, dry)	realistic props
2 ½ yr	talks to doll	events personally experienced that happen periodically (associated with emotion)	several actions on a theme (doll in tub, wash, dry)	realistic props
3 yr	talks to doll	events personally experienced that happen periodically (associated with emotion)	several actions on a theme (doll in tub, wash, dry)	realistic props
3-3 ½ yr	gives voice to dolls/puppets	events child has seen or read about but not personally experienced	short sequences of temporally-related activities; events evolve	low representation toys; object substitutions
4 yr	gives characters multiple roles (mother, wife, doctor)	events child has seen or read about but not personally experienced	planned events with cause-effect sequences	language used to set scene
5-6 yr	gives characters multiple roles (mother, wife, doctor)	highly imaginative themes	multiple planned sequences	language used to set scene

Logopædisk værktøjskasse

Level + age	Play			Communication
	Object Permanence	Means-End/Problem Solving	Object Use	
Presymbolic Level I: 8 to 12 months	☐ Aware that objects exist when not seen; finds toy hidden under cloth, box, etc., associates object with location	☐ Attains toy by pulling cloth on which toy is resting ☐ Attains toy by pulling string ☐ Touches adult to continue activity	☐ Explores moveable parts of toy ☐ Does not mouth all toys. Uses several different schemes (patting, banging, turning, throwing, etc.); uses some differential schemas on familiar objects	☐ Joint attention on toy and person ☐ No true language; may have performative words that are associated with action or the total situation ☐ Shows and gives objects Exhibits the following communicative intents: ☐ Request (instrumental) ☐ Command (regulatory)
Presymbolic Level II: 13 to 17 months	☐ Aware that objects exist separate from location; finds objects hidden in first one place and then in a second or third location	☐ Understands "in-ness;" dumps objects out of bottle ☐ Hands toy to adult if unable to operate ☐ Hands toy to adult to get attention ☐ Uses index finger to point to desired object	☐ Recognizes operating parts of toys (attends to knobs, levers, buttons) ☐ Discovers operations of toys through trial and error ☐ Construction of toy relationships (e.g, puts one toy in another such as figure in car; nests boxes) ☐ Uses familiar objects appropriately	☐ Context dependent single words, e.g., child may use the word "car" when riding in a car, but not when he sees a car; words tend to come and go in child's vocabulary Exhibits the following communicative functions: ☐ Request ☐ Protest ☐ Command ☐ Label ☐ Interactional ☐ Response ☐ Personal ☐ Greeting

	PLAY				LANGUAGE	
	Decontextualization	Thematic Content	Organization	Self/Other Relations	Function	Form and Content
Symbolic level I: 17-19 mths.	Child exhibits internal mental representation □ Tool-use (uses stick to reach toy) □ Finds toy invisibly hidden (when placed in a box and box emptied under scarf) □ Pretends using life-like props □ Does not stack solid ring	□ Familiar, everyday activities (eating, sleeping) in which child has been an active participant	□ Short isolated schemas (single pretend actions)	□ Self as agent (auto-symbolic or self-representational play, i.e., child pretends to go to sleep, to eat from a spoon, or to drink from an empty cup)	Directing □ Requesting □ Commanding □ Interactional Self-maintaining □ Protesting □ Protecting self and self interests Commenting □ Labeling (objects and activity) □ Indicating personal feeling	Beginning of true verbal communication. Words have following functional and semantic relations: □ Recurrence □ Existence □ Nonexistence □ Rejection □ Denial □ Agent □ Object □ Action or state □ Object or person associated with object or person
Symbolic level II: 19-22 mths.		□ Activities of familiar others (cooking, reading, cleaning, shaving)	□ Short, isolated schema combinations (child combines two actions or toys in pretend, e.g., rocking doll and putting it to bed; pouring from pitcher into cup, or feeding doll from plate with spoon)	□ Child acts on doll (Doll is passive recipient of action); brushes doll's hair, covers doll with blanket □ Child performs pretend actions on more than one object or person, e.g., feeds self, a doll, mother, or another child	□ Refers to objects and persons not present □ Requests information	Beginning of word combinations with following semantic relations: □ Agent-Action □ Action-object □ Agent-object □ Attributive □ Dative □ Action-locative □ Possessive
Level III: 2 years			□ Elaborated single schemas (represents daily experiences with details, e.g., puts lid on pan, puts pan on stove; collects items associated with cooking/eating such as dishes, pans, silverware, glasses, highchair	□ Reverses roles: "I'll play you and you play me."	□ Comments on activity of self (get apple) □ Comments on doll (baby sleep)	□ Uses phrases and short sentences Appearance of morphological markers: □ Present progressive (ing) on verbs □ Plurals □ Possessives

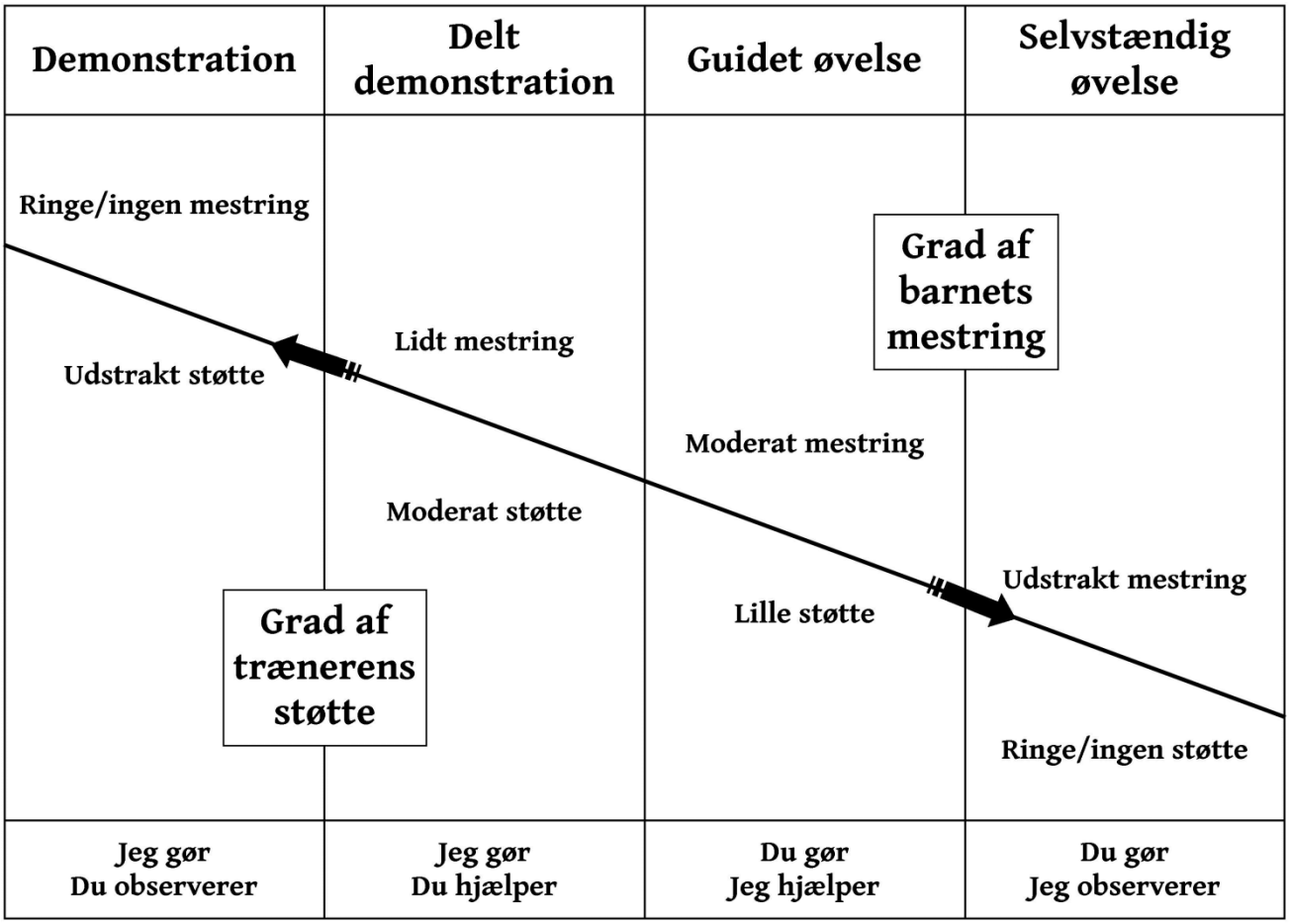
Logopædisk værktøjskasse

	PLAY				LANGUAGE	
	Decontextualization	Thematic Content	Organization	Self/Other Relations	Function	Form and Content
Symbolic level IV: 2½ years		Represents less frequently personally experienced events, particularly those that are memorable because they are pleasurable or traumatic: □ Store shopping □ Doctor-nurse-sick child		□ Talks to doll □ Reverses dyadic/complementary roles ("I'll play x and you play y."), e.g. doctor/patient; shopper/cashier		Responds appropriately to the following WH questions in context: □ What □ Who □ Whose □ Where □ What ... do □ Asks WH question (generally puts WH at beginning of sentence) □ Responses to why questions inappropriate except for well-known routines □ Asks why, but often inappropriate and does not attend to answer
Level V: 3 years		□ Compensatory play: Re-enacts experienced events, but modifies original outcomes	□ Evolving episode sequences, e.g., child mixes cake, bakes it, washes dishes; or doctor checks patient, calls ambulance, takes patient to hospital (sequence not planned)	□ Transforms self into role □ Engages in associative play, i.e., children do similar activities, may share same role, but no organized goal	□ Reporting □ Predicting □ Emerging narrating or storytelling	□ Uses past tense, such as, "I ate the cake," "I walked" □ Uses future aspect (particularly "gonna") forms, such as "I'm gonna wash dishes."
Symbolic Level VI: 3 -3½ years	□ Carries out pretend activities with replica toys (Fisher Price/Playmobil dollhouse, barn, garage, village, airport) □ Uses one object to represent another (Stick can be a comb, chair can be a car) □ Uses blocks and sandbox for imaginative play. Blocks used as enclosures (fences, houses) for animals and dolls	□ Represents observed events, i.e., events in which child was not an active participant (policemen, firemen, war, cowboys, schemas/scripts from TV shows: Batman, Ninja Turtles, Power Rangers		□ Child assigns roles to other children; negotiates play □ Multiple reversible roles ("I'll be a and b and you be x"), e.g., child is ticket seller, pilot, and airline steward, but co-player is always passenger Uses doll or puppet as participant in play: □ Child talks for doll □ Reciprocal role taking: child talks for doll and as parent of doll	□ Projecting: gives desires, thoughts, feelings, to doll or puppet □ Uses indirect requests, e.g., "mommy lets me have cookies for breakfast." □ Changes speech depending on listener □ Reasoning (integrates reporting, predicting, projecting information) □ Metacommunicative strategies	Descriptive vocabulary expands as child becomes more aware of perceptual attributes; uses terms for following concepts (not always correctly): □ shapes □ sizes □ colors □ textures □ spatial relations □ Uses metalinguistic and metacognitive language, e.g., "He said ..." "I know ..."

	PLAY				LANGUAGE	
	Decontextualization	Thematic Content	Organization	Self/Other Relations	Function	Form and Content
Symbolic level VII: 3½-4 years	☐ Uses language to invent props and set scene ☐ Builds 3-dimensional structures with blocks	☐ Improvisations and variations on themes	☐ Schemas/scripts are planned ☐ Hypothesizes "what would happen if/"	☐ Uses dolls and puppets to act out schemas/scripts ☐ Child or doll has multiple roles (e.g., mother and wife; fireman, husband, father)	☐ Uses language to take roles of character in the play, stage manager for the props, or as author of the play story	☐ Uses modals (can, could, may, might, would) ☐ Uses conjunctions (and, but, so, because, if) NOTE: Full competence for modals and conjunctions does not develop until 10-12 years of age. ☐ Some appropriate responses to why and how questions requiring reasoning
Symbolic level VIII: 5 years	☐ Can use language to set the scene, actions, and roles in play	☐ Highly imaginative activities that integrate parts of known schemas/scripts for events child has never participated in or observed (e.g., astronaut builds ship, flies to strange planet, explores, eats unusual food, talks with creatures on planet)	☐ Plans several sequences of pretend events. Organizes what is needed: both objects and other children. ☐ Coordinates several scripts occurring simultaneously	☐ Engages in collaborative play, i.e., play roles coordinated and themes are goal-directed		☐ Uses relational terms (then, when, first, last, next, while, before, after) Note: Full competence does not develop until 10-12 years of age.

Logopædisk værktøjskasse

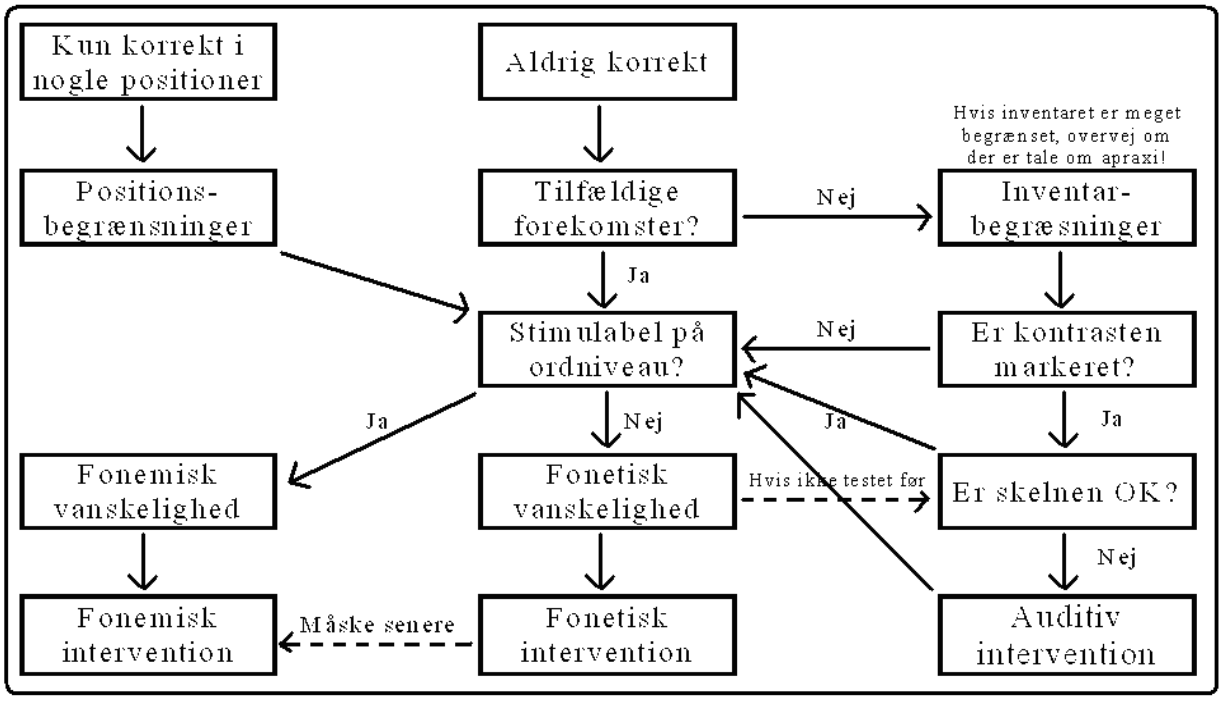
Mestringsniveauer



Se omtalen på side 122.

Logopædisk værktøjskasse

P Flipsens Decision tree



Se omtalen på side 24 under punktet ”Dysfonologi 3”.

Logopædisk værktøjskasse

Sætningsplanlægningsskema

Niveau	Normale processer og former for viden	Eksempler på problemer
Message level Begrebslig (førsproglig) strukturering	• Motivation og initiativ. • Udvælgelse af det, der skal formidles. • Analyse af hændelsesforløbet: Hvem gør hvad mod hvem osv.	• Svigtende initiativ. • Usikker udvælgelse og afgrænsning af det, som skal formidles. • Utilstrækkelig analyse af hændelsesforløb: Hvem gør hvad mod hvem?
Functional level Sætningens indholdsside planlægges	• Ordbetydninger aktiveres og udvælges i det semantiske system. • Verbets indholdsroller og mappingmønstrene aktiveres. • Substantiverne tilordnes de relevante indholdsroller.	• Svigtende evne til at mobilisere indholdssiden af ord: Verber, substantiver eller alle ordklasser. • Manglende adgang til viden om verbets mapping-mønstre.
Positional level Sætningens udtrykside planlægges	• Ordrækkefølge etableres i form af en sætningsramme med anvendelse af verbets mapping-mønstre. • Grammatiske endelser og småord indsættes i rammen. • Ordformerne tilordnes de relevante indholdsroller.	• Problemer med endelser og grammatiske småord. • Svigtende evne til at mobilisere udtrykssiden af ord: Substantiver eller alle ordklasser.
Articulatory level Sætningen realiseres motorisk	• Fonetisk programmering; planlægning af overgange mellem lydsegmenter, prosodi og intonation. • Selve artikulationsbevægelserne.	• Problemer med motorisk programmering. • Problemer med motorisk udførelse; dysartri eller fonetiske vanskeligheder.

Se omtalen af Merrill F. Garretts sætningsplanlægningsskema på side 148.

Testoversigt

Følgende forkortelser er brugt: Fon. = fonologi, Sem. = semantik, Morf. = morfologi, Synt. = syntax, Prag. = pragmatik.

Testens navn	Impressiv					Ekspressiv				
	Fon.	Sem.	Morf.	Synt.	Prag.	Fon.	Sem.	Morf.	Synt.	Prag.
BKS	x									
Bornholmsk 3-års screening		x			x	x	x	x	x	x
Children's Comm. Checklist					x					x
CHIPS		x								
DIM			x							
EVA		x				x	x		x	
Expressive One Word Test							x			
Fonologisk billedtest						x				
KGORM		x	x	x						
Kontrolleret TegneIagttagelse		x	x	x						
LauraL							x			
Lund-materialet (Lumat)			x	x		x	x	x	x	
NELLI	x	x	x	x		x	x	x	x	
NEPSY	x	x	x	x		x	x	x	x	
NOT-S						x				
OrdKendskabstesten (OK)		x					x			
ORIS						x				
Peabody		x								
Pluralistjek								x		
Processpecifikke undersøgelser						x				
Pædagogisk værktøjskasse	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Reynell		x	x	x						
Rimtesten	x									
Ringsted-materialet		x	x	x			x	x	x	
SITO	x					x				
SOP / Viborg-materialet							x			
Sproglig opmærksomhed	x	x	x	x		x	x	x	x	

Logopædisk værktøjskasse

Testens navn	Impressiv					Ekspressiv				
	Fon.	Sem.	Morf.	Synt.	Prag.	Fon.	Sem.	Morf.	Synt.	Prag.
Sproglig test 1							x			
Sproglig test 3							x			
Syntax & morfologi		x	x	x			x	x	x	
TOKEN		x	x	x			x	x	x	
TRAS	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
TROG			x	x						

[Se lige på stregerne i skemaet, og lav dem ens :)
Find osse linket til Mette et al.'s nyeste testoversigt - indsæt linket hertil/-fra!]
Se omtalen af tests og af skemaet på side 42 under punktet 'Testoversigt 2' i afsnittet om DATA-INDSAMLING.

Logopædisk værktøjskasse

Totalkommunikationscirkel

Se omtalen på side 131.

Logopædisk værktøjskasse

Udvikling og intervention

Fra J Feldmans fantastiske *Survival guide* {61} kommer følgende oversigter (i min oversættelse) over førskolebørns forventelige motoriske, sociale, emotionelle, sproglige og kognitive udvikling og oplæg til, hvilken intervention vi kan lave med dem - og hvordan

I 'udviklings'-kolonnen kan du se, hvad du kan forvente af børn på de forskellige alderstrin, og i 'interventions'-kolonnen kan du se, hvilke interventionsformer der er gode til alderstrinnene. Husk dog at tage højde for, at hun beskriver amerikanske børn og amerikansk preschool-intervention!

2-årige	**Udvikling**	**Intervention**
Motorisk	• Kan gå, løbe, hoppe på 2 ben, liste og klatre • Kan legeskrive, klare puslespil med 3 og 4 brikker, sætte store perler på snor, stable klodser, lave figurer i modellérvoks, male • Kan spise selv og rydde op	• Mulighed for at løbe og for at klatre opad og henad både inde og ude • Mange forskellige materialer at arbejde med • Lad barnet selv at tage tøj på, spise selv og tage vare på legeting
Social	• Leger oftest alene, begyndende parallelleg • Er ikke god til at dele • Kan være aggressiv over for andre børn	• Klodseleg og dukkekrog/legekøkken lægger op til leg med andre • Hav flere eksemplarer af hvert stykke legetøj • Læg godt mærke til barnet og vær selv en god rollemodel • Opfordr til at bruge sproget til at udtrykke følelser
Emotionel	• Blir selvstændig og opmærksom på sit 'selv' • Favoritordene er »nej!« og »ka'/vil selv!« • Blir let frustreret, når han ikke kan det, han vil • Kan ikke lide forandringer eller skift • Følelserne skifter hurtigt - latter og gråd	• Valgmuligheder og lad barnet gøre så meget som muligt selv • Alderssvarende legetøj og aktiviteter • Trygge omgivelser og faste rutiner • Støt barnet og vær indfølende
Sproglig	• Kan sige et sted mellem 200 og 600 ord • Forstår mere, end han kan give udtryk for • Holder af gentagelser • Bruger sprog til at fortælle om sine ideer	• Opfordr barnet til at tale, tale, tale • Beskriv, hvad du gør, og hvad barnet gør • Syng, sig rim og remesr og læs yndlingsbøgerne igen og igen • Forvent og opfordr barnet til at udtrykke sine ønsker og behov
Kognitiv	• Kort opmærksomhedsspændvidde • Lærer gennem sanserne • Kan matche farver og kan lide billeder • Kan identificere kropsdele • Kender sit navn	• Kortvarige aktiviteter og valgmuligheder mellem forskellige aktiviteter og legetøj • Lad barnet røre, lugte, smage, se og høre • Sortere og/eller matche ting • Syng sange og leg lege, der handler om kroppen og dens dele

3-årige	**Udvikling**	**Intervention**
Motorisk	• Kan gå baglæns, løbe med armsving, kaste, balancere på 1 fod, gå på trapper med 1 fod pr. trin, køre på trehjulet cykel • Har større kontrol over hænderne • Farvelægger, klipper lige, tegner linjer og cirkler • Kan hælde væsker, spise med ske og gaffel, tage tøj af og på, børste tænder, vaske hænder	• Lege og muligheder for at lege med bolde og ting, man kan klatre op, balancere og sidde på • Barnet vil synes om kreative bevægelser • Farver, tusser, blyanter, sakse, modellérvoks, klodser, puslespil • Opfordr barnet til selv at hælde op, tage mad, tage tøj af og på

Logopædisk værktøjskasse

3-årige	Udvikling	Intervention
Social	• Har venner • Begynder at kunne dele og skiftes til at have tur • Vil gerne hjælpe og være dygtig • Kan lide fantasilege	• Giv masser af tid til at lege • Ros barnet, når han deler med andre • Giv barnet 'pligter': dække bord, fodre kæledyr • Klæd-ud-tøj og alskens rekvisitter vil lægge op til og understøtte fantasilege
Emotionel	• Mere sikker på sig selv • Kan lide et godt grin • Der kan komme en hård fase ved 3½ år	• Ros ofte og brug materialer / lav aktiviteter, hvor barnet vil opleve succes • Læs skøre historier og gør skøre ting • Klare regler, konsekvens og kærlighed
Sproglig	• Kan udtale de fleste ord og lave enkle sætninger • Bruger sproget til at udtrykke følelser • Kan følge enkle instruktioner	• Syng, rim, lav fingerlege, læs, beskriv ting og oplevelser • Vis gode måder at udtrykke ønsker og behov • Hjælp barnet med at løse problemer vha. sprog • Giv én- og to-ledede instruktioner
Kognitiv	• Er nysgerrig • Benævner farver • Kan tælle til 10 • Kan sammenligne • Kan genkende nogle former, bogstaver og cifre • Noget længere opmærksomhedsspændvidde	• Del glæden ved at lære • Farve-, sortere- og matcheaktiviteter • Benævn ting i jeres omgivelser • Tælleremser og -sange gerne med fagter • Tving ikke barnet - giv ham muligheder for at arbejde med mange forskellige materialer • Længerevarende aktiviteter

4-årige	Udvikling	Intervention
Motorisk	• Kan løbe, hoppe, galoppere, hinke, dreje rundt, drible med og kaste en bold • Kan skrive sit navn, klippe efter en streg og tegne enkle ting • Klarer knapper, hægter, lynlåse, sløjfer	• Masser af tid til udendørs aktiviteter, så barnet kan 'brænde krudt af' • Finmotoriske aktiviteter med papir, blyanter, ler, puslespil osv.
Social	• Holder af andre børn og at være sammen med dem • Deler legetøj med andre børn og leger gerne sammen med dem • Er opmærksom på, hvordan andre har det • Overskrider grænser og regler	• Masser af tid til leg både inde og ude • Lav små gruppeaktiviteter og aktiviteter, hvor børnene hjælper hinanden med at lære • Gør barnet opmærksom på de andre børns handlinger og følelser • Snak om, hvordan forskellige handlinger har forskellige konsekvenser og virkninger • Klare regler og klare konsekvenser af dem
Emotionel	• Voldsomme følelsesudsving - hader noget eller nogen det ene minut og elsker det næste • Opmærksom på fare • Er modig, eventyrlysten og selvsikker • Meget fantasifuld	• Tålmodighed, støtte og indfølelse • Giv nye udfordringer og ros barnets forsøg på at klare dem • Brug kreative bevægelser og opfordr barnet til at opfinde fantasihistorier
Sproglig	• Er skør og meget interesseret i ord og sprog • Stiller mange hvorfor- og hvordan-spørgsmål • Kender og husker mange sange, fingerremser og historier • Taler uafladeligt	• Humor og grin - læs sjove bøger • Opfind skøre ord og rim • Besvar barnets spørgsmål, så godt du kan - eller besvar med »hvad tror du selv?« • Syng og læs ofte

Logopædisk værktøjskasse

4-årige	Udvikling	Intervention
Kognitiv	• Er nysgerrig på sin omverden og andre mennesker • Kan parre ting, der passer sammen • Benævner enkle former • Genkender nogle bogstaver og cifre • Kan være opmærksom i længere tid	• Tag på ture, invitér folk til at komme og fortælle, giv mulighed for oplevelser • Tælle- og andre matematikaktiviteter • Lav aktiviteter, hvor barnet skal tegne oven på forskellige former og bogstaver • Introducér bogstaverne og deres lyde vha. lege og sanseoplevelser • Flere gruppeaktiviteter

5-årige	Udvikling	Intervention
Motorisk	• Kan hoppe, sjippe, galoppere, kaste, sparke • Kan skrive sit navn og kopiere enkle former • Håndethed er etableret • Kan klippe, sy, tegne genkendelige former • Binder sløjfer, reder hår og passer på sig selv	• Motoriske udfordringer med redskaber • Mange forskellige materialer til rådighed • Opfordr til kunstneriske udfoldelser • Ros barnet for hans selvhjulpenhed
Social	• Indordner sig gruppen • Følger regler • Avancerede fantasilege • Vil gerne være dygtig og 'please' de voksne	• Hjælp barnet med at fastlægge gode regler for opførsel og samvær • Spil enkle spil • Opfordr til fantasilege og giv masser af klæd-ud-tøj og andre rekvisitter til at understøtte legene • Opfordr barnet til at hjælpe til både ude og hjemme
Emotionel	• Har god fornemmelse af sig selv • Er stolt over egne produktioner og kunnen • Vil gerne både give og modtage kærtegn og andre tegn på kærlighed og venskab • Blir vred, når han ikke kan det, han vil	• Giv megen ros for barnets arbejde og opfordr ham til at fortælle om sig selv • Vis barnets arbejde frem • Giv masser af kærtegn; kram, klap og berøringer • Planlæg aktiviteter, hvor barnet kan få succes • Frustrér ham ikke ved at bede om al for megen abstrakt tænkning eller for meget 'skolearbejde'
Sproglig	• Er god til at kommunikere • Bruger korrekte bøjninger • Kender sit fulde navn, fødselsdag, adresse, telefonnummer • Kan lide bøger • Kan genfortælle en historie i rigtig rækkefølge	• Mange muligheder for at bruge sit sprog - vær en god og interesseret lytter • Spil spil, hvor barnet skal sige sit navn, adresse • Læs mange slags bøger; skønlitteratur, fagbøger, billedbøger, kapitelbøger • Lav teater med barnet • Læg billeder i rigtig rækkefølge
Kognitiv	• Kan genkende bogstaver og fonemer • Kan matche tal og mængde op til 10 • Kan tælle til 20 • Kan præpositioner og modsætninger • Har en meget længere opmærksomhedsspændvidde	• Spil spil og brug hverdagsting til at understøtte indlæring af bogstaver og fonemer • Matcheopgaver • Tæl, tæl, tæl • Lad barnet vise præpositioner og modsætninger • Længerevarende gruppeaktiviteter

Verbal/oral dyspraksi

TABEL 2

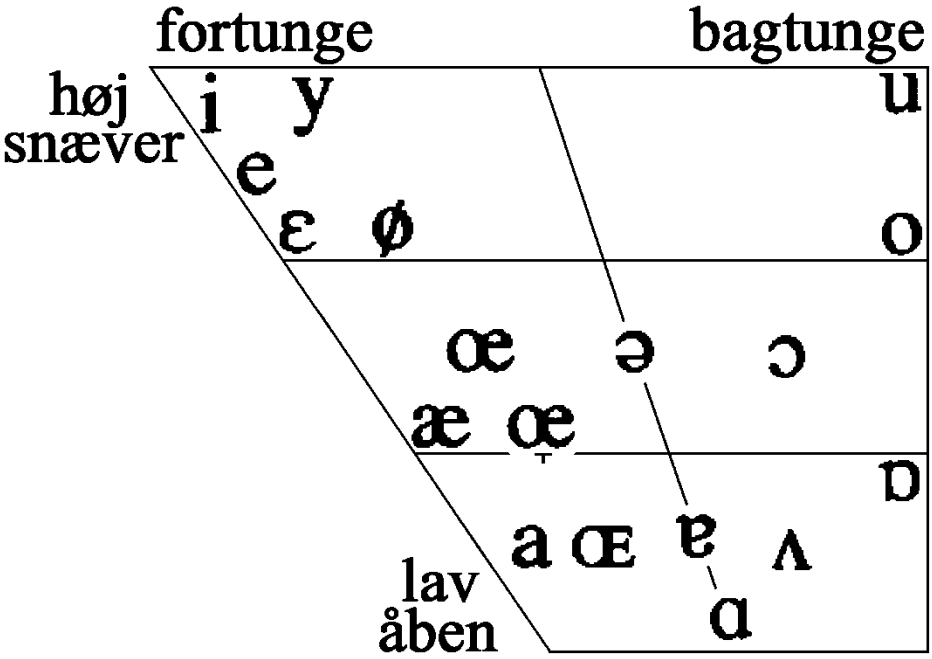
Alder, år	Verbal dyspraksi	Oral dyspraksi
< 3	Pludren sparsom, unuanceret, og forsinket Langvarig indlæring og automatisering af nye lyde: 6-12 mdr. Besvær med automatisering af artikulationsmåde og -sted for enkelte lyde Sekventeringsbesvær Manglende konsistens og systematik i lydproduktionen Både konsonanter og vokaler er påvirkede, men konsonanter i sværere grad	Sutte-/synkevanskeligheder hos spædbørn: Svært ved at tage fat om brystvorten med læberne, og/eller suge brystvorten tilstrækkeligt ind i munden Nedsat taktil tolerance for brystvorten mod mundhulen Øget savletendens Forsinket overgang til fast føde Nedsat selvrensende funktion af mundhulen
3-5	Begrænset antal automatisk anvendte sproglyde Overforbrug af simple stavelser Artikulationen dårligere ved lange ord/ytringer: sekventeringsproblemer Simple ord og stavelser kan udtales renere, når de gentages separat Påvirket auditiv hukommelse Markant større passivt end aktivt ordforråd Svært ved imitation Vanskeligt ved at tilpasse stemmestyrke Ringe effekt af taleundervisning og tilbagegang efter pause	Spisevanskeligheder: Kræsenhed over for diverse konsistenser Præferencer for bløde, let tyggelige madvarer Synkevanskeligheder og eventuelt fortsat behov for parenteral ernæring: sjældent
> 5	Generthed eller en tendens til at bruge »jeg ved ikke« som reaktion på spørgsmål Holder sig tit til et bestemt samtaleemne, hvor rækkefølgen af ord og sætninger er nøje planlagt Udadreagerende overfor legekammerater, ved mislykket verbal kommunikation Læse- og stavevanskeligheder, grundet besvær med at sekventere bogstaver i ord eller ord i meningsfulde sætninger	Lette spisevanskeligheder: undgår bestemte madvarer

Karakteristika ved verbal dyspraksi og oral dyspraksi, inddelt efter alderstrin [3, 10].

Læs omtalen på side 137.

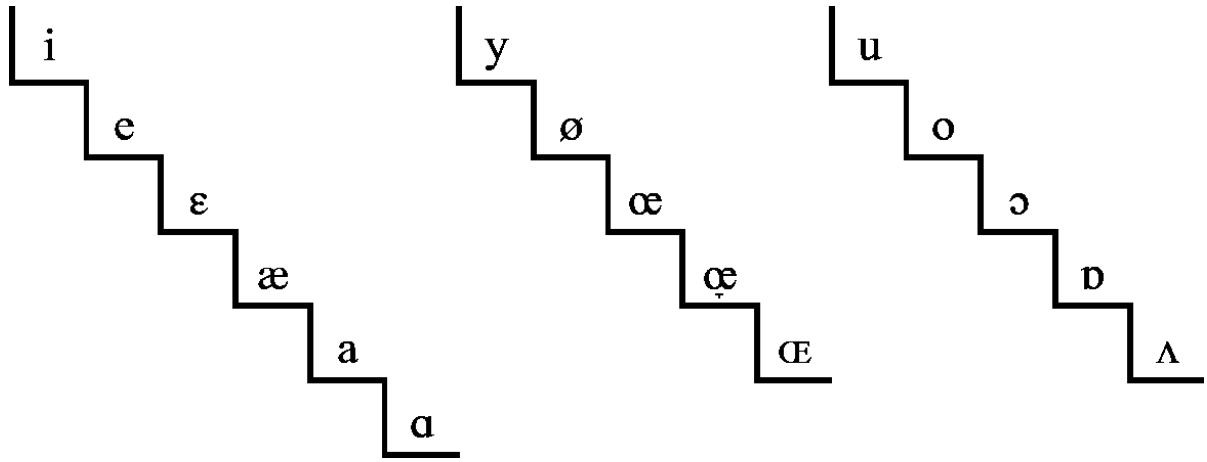
Logopædisk værktøjskasse

Vokalskema



Læs om vokaler på side 93.

Vokaltrapper



Læs omtalen på side 95.