



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

## IDETYPE:

Aktiv læring

## ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

## REKVISITTER:

Markeringsbrikker - dansk alfabet 29 bogstaver.

## ANTAL:

4 el. flere

## VARIGHED:

Fra 15 minutter

## Alfabetrejsen:

I legen rejser børnene sammen med pædagogen til forskellige lande. Børnene stiller sig på en række. Pædagogen stiller sig forrest i rækken. Inden rejsen påbegyndes, beder pædagogen børnene tænke på et bogstav, de kender. Gruppen bevæger sig på række rundt på legepladsen som fly. Pædagogen og børnene løber med armene strakt ud til siden som en flyver. På legepladsen er markeringsbrikker med bogstaver på forhånd spredt ud.

Herefter spørger pædagogen, hvor rejsen skal gå til, og det første barn i rækken siger det bogstav, som barnet har tænkt på. Det kunne være forbogstavet i barnets navn.

Barnet vælger eksempelvis bogstavet E, og hele gruppen går nu hen til bogstavet E. Når gruppen er samlet omkring bogstavet E, fortæller pædagogen, hvilket land de er kommet til, f.eks. Elefantland (se inspirationsark).

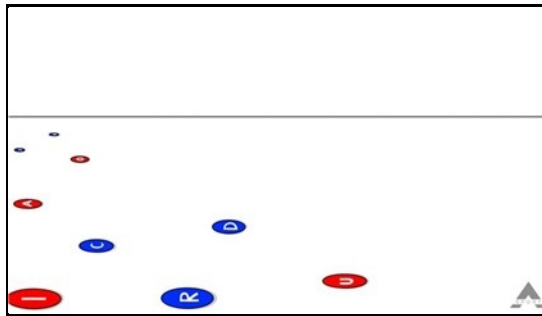
Pædagogen lægger op til, at børnene selv sætter ord på, hvordan en elefant bevæger sig, ser ud, spiser etc., hvorefter hele gruppen bevæger sig rundt på banen som elefanter - gerne med lyd.

Herefter flyver gruppen videre til et nyt bogstav og dermed et nyt land.

Legen afsluttes, når alle børn har fået lov til at vælge et bogstav.

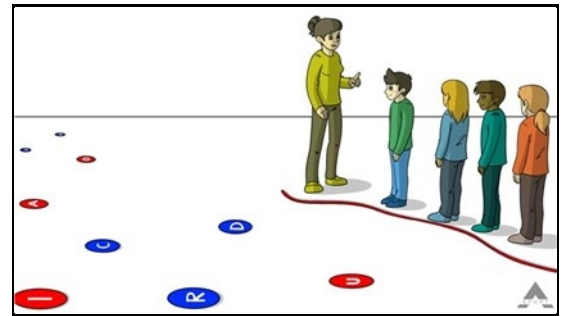
**Variation:** Legen kan varieres således, at også børn uden kendskab til bogstaver kan lege med. I stedet for at barnet fortæller, hvilket bogstav det har tænkt på, kan barnet blot stille sig på et vilkårligt bogstav. Herefter fortæller pædagogen, hvilket bogstav barnet har stillet sig på. Efterfølgende udføres aktiviteten, som knytter sig til det pågældende bogstav. Eller et barn vælger et dyr, de gerne vil bevæge sig som, og pædagogen fortæller børnene, hvilket bogstav dyret starter med. Transportformen kan evt. ændres, så gruppen i stedet bevæger sig som bil, cykel, tog etc.

## SÅDAN GØR DU:



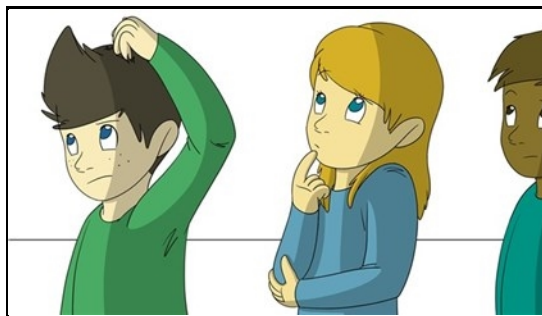
### Markeringsbrikker med bogstaver

Markeringsbrikker med bogstaver bliver placeret rundt på legepladsen.



### En række

Børnene stiller sig på en række ved fx et langt sjippetov. Pædagogen stiller sig forrest i rækken.



### Før alfabetrejsen begynder

Inden alfabetrejsen påbegyndes, beder pædagogen børnene tænke på et bogstav, de kender.



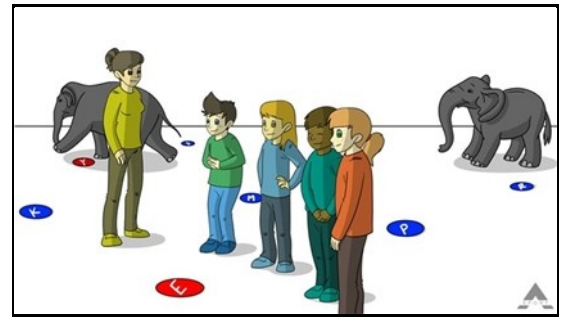
### Rejsen starter

Gruppen bevæger sig på en række rundt på legepladsen som fly. Pædagogen og børnene løber med armene strakt ud til sidensom en flyver.



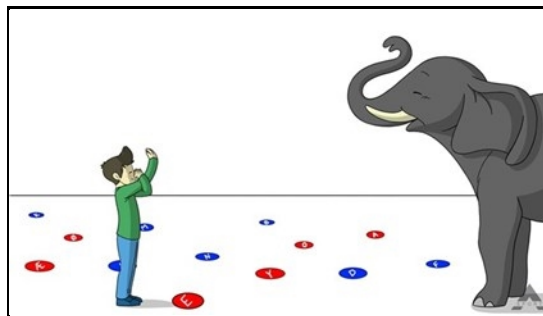
### 1. stop

Ved første stop spørger pædagogen, hvor rejsen skal gå til, og det første barn i rækken siger det bogstav, som barnet har tænkt på. Det kunne være forbogstavet i barnets navn.



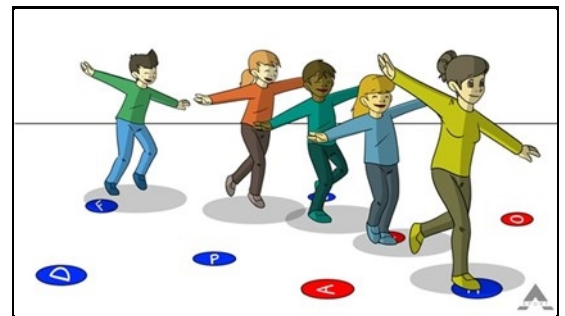
### Finder bogstavet E

Barnet vælger eksempelvis bogstavet E, og hele gruppen går nu hen til bogstavet E. Når gruppen er samlet omkring bogstavet E, fortæller pædagogen, hvilket land de er kommet til, f.eks. Elefantland (se evt. inspirationsark)



### Spørg børnene...

Pædagogen lægger op til, at børnene selv sætter ord på, hvordan en elefant bevæger sig, ser ud, spiser etc., hvorefter hele gruppen bevæger sig rundt på banen som elefanter - gerne med lyd - (fx børnene laver en snabel med deres arm og bevæger sig rundt med store skridt.)



### Flyver videre - næste stop...

Barnet med bogstavet E går om bag i rækken, og herefter flyver gruppen videre til et nyt bogstav og dermed et nyt land. Næste barn i rækken bestemmer. Legen afsluttes, når alle børn har fået lov til at vælge et bogstav.