

BOGSTAVBUTIKKEN



B er det første bogstav i BUTIK.
Lillefidusen vil lege butik og købe bogstaver.
Han bygger ord med de bogstaver, han køber i butikken.
"Sig BANAN på robotsprog," siger Læsefidusen, "sig det langsomt og tydeligt, så kan du høre ordets lyde! Sig BA-NAN."



Citat fra B-siden i *Læsefidusens ABC* af Maj-Britt Westi

Hvad?

BOGSTAVBUTIKKEN er navnet på en række ÅRSHJUL-aktiviteter, hvor vi skaber en fælles opmærksomhed på at lege og bruge bogstaver som barnets byggeklodser.

Vi leger butik med Læsefidusens fysiske kodebrikker. De findes til udklip i to størrelser: som SMÅ KODEBRIKKER og som STORE KODEBRIKKER. Begge versioner af kodebrikker viser model-bogstaver til håndskrivning af henholdsvis de store bogstaver A-Å og de små bogstaver a-å.

Vi tager initiativ til dialog om bogstaver og bruger kodebrikkerne som *det fælles tredje* og stiller spørgsmål til barnets kendskab til bogstaver. Vi samler bogstaverne i en alfabetisk opbevaring, f.eks. en skuffereol eller en kartotekskasse - til at lege og finde de bogstaver, vi vil købe af hinanden. Bogstaverne bruger vi til at bygge navne og ord eller til f.eks. huskespil med bogstaver.

Vi kan tilpasse bogstavbutikken til den konkrete situation og følge fantasien og energien - i familien - i børnehaven - eller i børnehaveklassen.

AKTIVITET A: Leg butik med små kodebrikker.

AKTIVITET B: Leg butik med små kodebrikker i skuffereol.

AKTIVITET C: Leg butik med store kodebrikker i bogstavkasse.

Hvorfor?

BOGSTAVBUTIKKEN sætter fokus på at skabe en leg, hvor bogstaverne bruges som legetøj. At være sammen om at lege butik kan inspirere barnet til at blive venner med bogstaverne, og ad den vej kan vi understøtte overgangen ind i børnehaveklassen, hvor undervisning i bogstavkendskab er en væsentlig opgave.

Forskning fremhæver, at *en af de vigtigste forudsætninger for at lære at læse og skrive er, at man kender bogstaverne - simpelthen!*

Bogstavkendskab handler om flere forskellige færdigheder, f.eks.:

- at vide, at et bogstav har et navn, en form og en lyd
- at genkende bogstavets form
- at skrive bogstavets form
- at udpege bogstavet og sige bogstavets navn
- at udpege bogstavet og sige bogstavets lyd!

Om bogstavets form, navn og lyd!

Hvert bogstav har *et navn og mindst én lyd*. Et bogstav har to former, som kaldes *det store bogstav og det lille bogstav*.

Læsefidusens kodebrikker kan bruges til leg og opmærksomhed på bogstavets *form, navn og lyd*:

- De store bogstaver findes på kodebrikkerne på ARK 5-9.
- De små bogstaver findes på kodebrikkerne på ARK 10-14.
- Hver kodebrik viser et modelbogstav med en startprik. Barnet kan tegne/skrive oven på modelbogstavet og eksperimentere med at skrive bogstavets form, fordi håndskrivning viser sig at være en veldokumenteret vej til at lagre alle bogstaverne i hukommelsen.
- Hver kodebrik viser mindst et forlyds-billede, så vi kan koble ordets forlyd til bogstavet og på den måde bruge forlyds-billedet som et huskeord til bogstavets lyd, f.eks. ABE, BANAN og CYKEL. Bogstavet C har ikke sin egen lyd. C låner lyd fra S i CYKEL og fra K i CAMPINGVOGN. Derfor er der to forlyds-billeder på kodebrikken med C.
- Hvis kodebrikken viser mere end ét forlyds-billede, så kan vi bruge billederne som støtte til samtale om bogstavets lyd. Måske undrer barnet sig over, hvorfor det første bogstav i EVENTYR er et E, når den første lyd i ordet EVENTYR, lyder som bogstavet Æ!
- Begrundelsen er, at bogstaverne kan låne lyde af hinanden, og det er netop det, der driller, når skriftsprogets kode skal knækkes. Derfor er direkte instruktion i kobling af *bogstav og lyd i læsning* og kobling af *lyd og bogstav i stavning* til gavn for alle børn i børnehaveklassen.
- Læsefidusens kodebrikker kan bruges til at gå på opdagelse i de små forlyds-billeder. Vi kan lege robot og overdrive udtalen af den første lyd i det ord, forlydsbilledet viser, og så koble lyden med bogstavet på kodebrikken.
- Det er faktisk en fordel at lære at lytte *fleksibelt* til talesproget og være en *fleksibel lytter*, når talesprogets *lyde* skal kobles med skriftsprogets *bogstaver*.
- Barnets forudsætninger for læsning og skrivning bygges op allerede fra fødslen ved at tale, lytte, læse, skrive og at opdage verden - sammen med omsorgsfulde voksne!
- Vi kan bruge Læsefidusens kodebrikker som *det fælles tredje* og stille spørgsmål, der understøtter barnets erfaringer, f.eks.: *Kan du pege på dit bogstav? Hvad hedder dit bogstav? Kan du skrive dit bogstav? Kender du det lille bogstav, der passer til dit bogstav?*

Hvordan?

Læs og vælg en aktivitet: A, B eller C. De er beskrevet under punktet **MENS**

Før:

Sådan kan du forberede den aktivitet, du vælger:

- Tjek litteraturlisten. Udvælg og lån litteratur.
- Tjek listen med printark. Udvælg og print, f.eks. ARK 5 SMÅ KODEBRIKKER med de store bogstaver eller ARK 10 SMÅ KODEBRIKKER med de små bogstaver. De to ark kan eventuelt lægges i hver sin plastiklomme og bruges som lege-underlag i bogstavbutikken.
- Tjek huskelisten. Skriv dine egne noter på huskelisten - eksempelvis genbrug eller køb af et passende system til de udvalgte kodebrikker, f.eks.: skuffereol med mindst 30 små skuffer til de små kodebrikker eller kartotekskasse til de store kodebrikker.

Mens:

Sådan kan du gøre, men følg barnets interesse i situationen:

AKTIVITET A: Leg butik med små kodebrikker

1. Gå på opdagelse i alfabetets bogstaver. Brug ARK 5 SMÅ KODEBRIKKER A-Å og ARK 10 med SMÅ KODEBRIKKER a-å som oversigt og legeunderlag i BOGSTAVBUTIKKEN.
2. Syng ABC-sangen for at huske bogstavernes navne og rækkefølge. A-siden i *Læsefidusens ABC* kan støtte med musik og børnekor via QR-kode.
3. Læg ARK 5 som legeunderlag på bordet foran barnet.
4. Læg ARK 10 som legeunderlag på bordet foran den voksne, som også har et sæt, udklippede kodebrikker fra ARK 10.
5. Leg BOGSTAVBUTIK ved at lege, at barnet kan *købe* kodebrikker med de små bogstaver ved at betale med sin viden om bogstaver. Stil spørgsmål, der passer til barnets erfaringer f.eks.:
 6. Kan du pege på dit bogstav på legeunderlaget? (ARK 5)
 7. Hvad hedder dit bogstav?
 8. Kan du skrive dit bogstav?
 9. Kan du pege på et andet bogstav og sige bogstavets navn?
 10. Hvis jeg siger I som i is, kan du så pege på bogstavet I?
 11. Hvis jeg siger E som i eger, kan du så pege på bogstavet E?
 12. Hvis jeg siger Æ som i æble, kan du så pege på bogstavet Æ?
 13. Hvis jeg siger ...
14. Hver gang barnet svarer rigtigt, får barnet en kodebrik med et lille bogstav. Barnet lægger den købte kodebrik oven på det store bogstav på sit legeunderlag. (ARK 5)
15. Legen kan fortsætte, indtil barnet har koblet alle de store og små bogstaver.
16. Følg fantasien og energien i situationen.

AKTIVITET B: Leg butik med små kodebrikker i skuffereol

1. Gå på opdagelse i alfabetets bogstaver. Brug ARK 5 SMÅ KODEBRIKKER A-Å som legeunderlag og oversigt. Brug også ARK 10 SMÅ KODEBRIKKER a-å som oversigt og legeunderlag, hvis det er relevant at lege med de små bogstaver.
2. Syng ABC-sangen for at huske bogstavernes navne og rækkefølge. A-siden i *Læsefidusens ABC* kan støtte med musik og børnekor via QR-kode.
3. Find en skuffereol med mindst 30 små plastikskuffer. Tal om, at der er en lille skuffe til hvert bogstav i alfabetet. Skriv det store bogstav og det lille bogstav på hver skuffe. Skuffereolen til legen med at sortere og finde bogstaver i BOGSTAVBUTIKKEN.
4. Klip kodebrikker fra ARK 5 SMÅ KODEBRIKKER A-Å. Og fra ARK 10 SMÅ KODEBRIKKER a-å, hvis relevant.
5. Læg hver kodebrik på plads i bogstavets skuffe.
6. Brug skuffereol og legeunderlag til leg i BOGSTAVBUTIKKEN.
7. Tal eventuelt om, at prisen for at købe et bogstav er at bruge sin viden om bogstaverne. Vælg en passende pris i situationen. Det kunne være
 - at udpege bogstavets form på legeunderlaget
 - at skrive bogstavet med sin finger på ryggen af sælgeren
 - at sige bogstavets navn, mens der peges på bogstavet på legeunderlaget.
8. Lad barnet sælge kodebrikker til den voksne. Stil spørgsmål, der passer til barnets erfaringer f.eks.: *Kan jeg købe bogstaver til at bygge dit navn/mit navn?*
9. Byg navnet af de købte bogstaver - sammen med barnet.
10. Lad barnet lægge de købte kodebrikker tilbage i skuffereolen, hvis I kun har få udklippede kodebrikker i BOGSTAVBUTIKKEN.
11. Lad nu barnet købe kodebrikker. Spørg barnet: *Hvilket navn vil du bygge med bogstaver?*
12. Vis barnet alle bogstaverne til det ønskede navn, f.eks. LÆSEFIDUSEN.
13. Byg navnet sammen med barnet.
14. Læs navnet højt, mens I peger på rækken af bogstaver på kodebrikkerne.
15. Lad barnet betale i butikken ved at svare på spørgsmål, der passer til barnets erfaringer f.eks.: *Hvilke bogstaver kender du i navnet LÆSEFIDUSEN? Hvad hedder det første bogstav i navnet LÆSEFIDUSEN? Hvor mange bogstaver er der i navnet LÆSEFIDUSEN? Er det mon et langt eller et kort ord? Kender du figurer i vores børnebøger, der begynder med det bogstav? Kender du den figur, der hedder LILLEFIDUSEN?*
16. Brug eventuelt de købte kodebrikker til at lime på et tegnepapir, hvor personen/figuren tegnes. Kodebrikkerne kan også limes på et navneskilt. (ARK 16)
17. Lad barnet skrive ovenpå kodebrikkenes modelbogstaver, hvis barnets er interesseret. Vis bogstavets startprik og skrivevej. Peg på bogstavets form og gentag bogstavets navn, mens barnet tegner/skriver.
18. Følg fantasien og energien i situationen.

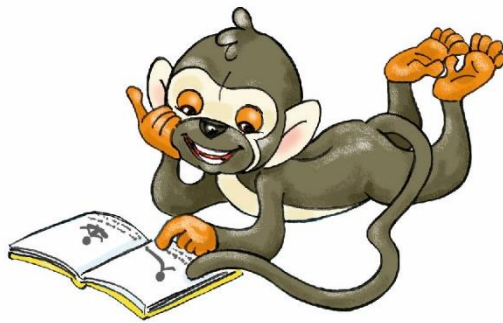
AKTIVITET C: Leg butik med store kodebrikker i bogstavkasse.

1. Gå på opdagelse i alfabetets bogstaver. Brug ARK 5 SMÅ KODEBRIKKER A-Å som legeunderlag og oversigt. Brug også ARK 10 SMÅ KODEBRIKKER a-å som oversigt og legeunderlag, hvis det er relevant at lege med de små bogstaver.
2. Find en passende kasse, gerne en kartotekskasse (A7-format) med fanekort fra A til Å. Tjek om der er et fanekort til hvert bogstav i det danske alfabet! Fanekortene kan hjælpe os med at holde orden, når vi sætter de store kodebrikker i bogstavkassen.
3. Skab et eller flere sæt spillekort af ARK 6-9 STORE KODEBRIKKER A-Å - ved at klippe og klistre hver kodebrik på A7-kartonkort (99,1 x 67,7 mm). Alternativt kan printede etiketter/labels med kodebrikker klistres på A7-kartonkort.
4. Skab også et sæt spillekort af ARK 11-14, hvis det er relevant at lege med de små bogstaver.
5. Sæt hver kodebrik/spillekort på plads i bogstavkassen - lige *efter* det rigtige fanekort.
6. Brug bogstavkassen og ARK 5 til leg i BOGSTAVBUTIKKEN (eventuelt også ARK 10).
7. Tal eventuelt om, at prisen for at købe et bogstav er at bruge sin viden om bogstaverne. Vælg en passende pris i situationen. Det kunne være:
 - at udpege bogstavets form på ARK 5 (eller ARK 10).
 - at skrive bogstavet med sin finger på ryggen af sælgeren
 - at sige bogstavets navn, mens der peges på bogstavet på ARK 5 (eller ARK 10).
8. Lad barnet *købe* (f.eks. syv) kodebrikker med de bogstaver, som barnet udvælger og udpeger på ARK 5 (eller ARK 10). Sig navnet på hvert bogstav, når barnet får kodebrikken i hånden.
9. Lad barnet *sælge* syv kodebrikker, der kan mime de syv kodebrikker, som barnet har købt, så I sammen kan danne to ens par.
10. Brug de købte kodebrikker som spillekort til huskespil.
11. Læg alle kodebrikker med bogstavet nedad.
12. Spillet handler om at danne par af to ens kodebrikker. Vinderen er den, der får flest stik.
13. Spillet kan gøres lettere - ved at lægge alle kodebrikker med bogstavetsiden opad.
14. Spillet kan gøres sværere - ved at ændre reglerne: Måske skal man sige bogstavets navn for at få stik. Måske skal man sige den første lyd i et ord, der findes som billede på kodebrikken.
15. Lad barnet lægge kodebrikker/spillekort på plads i bogstavkassen - efter spillet.
16. Følg fantasien og energien i situationen.

Efter:

Sådan kan du afslutte og evaluere den aktivitet, du har gennemført:

- Tal om jeres fælles aktivitet. Leg videre med Læsefidusens kodebrikker.
- Opret jer, og brug "MØDESTEDET" på sprogsportet.dk
- Print diplom til barnet.
- Lad barnet skrive sit navn på diplommet.



Litteraturliste

Tjek litteraturlisten. Udvælg og lån litteratur.

- Annette Carlsen, Ida Toldbod, Helle Madsen og Mette Popp-Madsen: Kroppens ABC (2021)
- Halfdan Rasmussen: Halfdans ABC (2002)
- Lotte Salling: Alfabet-atlet (2018)
- Lotte Salling: Tal-atlet (2019)
- Maj-Britt Westi: Læsefidusens ABC (2021)
- Kim Fupz Aakeson: Hr. Struganoffs mad-alfabet (2016)
- Kim Fupz Aakeson: VITELLO 28 historier fra A til Å (2017)

Liste med printark

Tjek listen med printark. Udvælg og print.

- ARK 5: SMÅ KODEBRIKKER A-Å. Hver kodebrik har mindst et forlyds-billede til bogstavet. Hvert modelbogstav har startprik.
- ARK 6-9: STORE KODEBRIKKER A- Å. Hvert modelbogstav har startprik. Print på papir til udklip af de store kodebrikker. Eller print på A4-ark med 8 etiketter/labels (99,1 x 67,7 mm)
- ARK 10: SMÅ KODEBRIKKER a-å. Hver kodebrik har mindst et forlyds-billede til bogstavet. Hvert modelbogstav har startprik.
- ARK 11-14: STORE KODEBRIKKER a-å. Hvert modelbogstav har startprik. Print på papir til udklip af de store kodebrikker. Eller print på A4-ark med 8 etiketter/labels (99,1 x 67,7 mm)
- ARK 16: NAVNESKILT med store og små bogstaver med forlyds-billeder.

Huskeliste

Sæt kryds på huskelisten. Skriv dine egne noter.

- udvalgt litteratur _____
- udvalgte printark _____
- skuffereol med mindst 30 små plastikskuffer til de SMÅ KODEBRIKKER
- kartotekskasse og fanekort i A7-format (99,1 x 67,7 mm) med hele alfabetet A-Å
- firkantede grydesvampe til at modvirke at fanekort og kodebrikker vælter i bogstavkassen
- karton i A4-format til bagsider til STORE KODEBRIKKER i A7-format (99,1 x 67,7 mm)
- kartonkort i A7-format (99,1 x 67,7 mm) til bagside til STORE KODEBRIKKER
- sakse
- blyanter
- farveblyanter
- viskelæder
-
-

Årshjulaktiviteterne i BOGSTAVBUTIKKEN er udarbejdet af Holbæk Bibliotekerne

Sammen om Skolestart er støttet af Slots- og Kulturstyrelsen og er et samarbejde mellem Bibliotekernes Sprogspor og Dan sklærerforeningen. Se mere på sprogsporet.dk/sammen-om-skolestart

Illustrationer: Gunhild Rød ©Dan sklærerforeningens forlag