

Forløb til *Bettinas Badekar*

Forløbet her knytter an til bogen *Bettinas badekar* af Flemming Quist Møller (2017). Illustrationerne er lavet af flere forskellige illustratører og designere, som hver står for deres karakterer eller miljøer. Illustratørerne er Kristian Nordentoft, Jesper Fink, Magnus Tscherning Damgaard, Thorkild Kaarebæk Kasimir Kusnitzoff, Jakob Oxbjerg, Signe Parkins og Kim Klevin.

Værket er en skønlitterær billedbog og multimodal på den måde, at den blander forskellige udtryksformer. Den er sammensat af forskellige grafiske teknikker med hver deres udtryk og referencer. Billedbogen findes i en udgave med tilhørende musik på CD.

Derudover findes bogen også som lydbog indtalt af Flemming Quist Møller. Også lydbogen fås i en udgave med musik, ligesom der er musikvideoer om flere af bogens karakterer. Der er altså tale om et klyngeværk. Dette bidrager til at udvide historien og universet, fordi musikvideoerne udfolder karaktererne samt de miljøer, som karaktererne hver især lever i og repræsenterer.

Bettinas badekar er tilgængelig både med og uden musik på bibliotek.dk og eReolen.dk. Musikvideoerne er tilgængelige via Facebook-gruppen *Bettinas Badekar* samt YouTube.

Musik og videoer udvider oplevelsen og er af høj kvalitet. Men de har et udtryk og en sprogbrug, som kan virke stødende og måske skræmmende for børn i denne aldersgruppe. Derfor er det op til jer som voksne at vurdere om netop jeres børnehgruppe vil have fornøjelse af musikdelen, og om I ønsker at inddrage musikken i aktiviteterne. Det er ikke en forudsætning for at tage forløbet i anvendelse.

Bonusinfo: *Bettinas badekar* trækker stærke tråde og forbindelser til *Bennys badekar*, som også er skrevet af Flemming Quist Møller (1969) og filmatiseret (1971). *Benny badekar* findes også indtalt af forfatteren, ligesom der er skrevet musik til bogen samt lavet musikvideoer, som findes på YouTube.

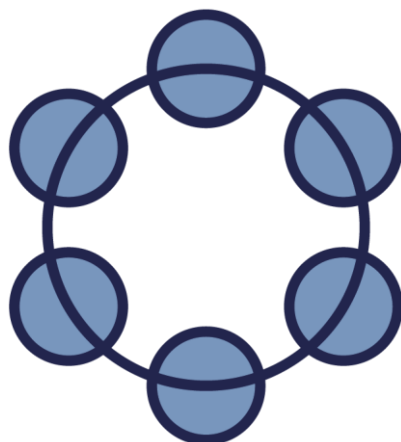
Generelt vil dette forløb arbejde meget med æstetikken i *Bettinas badekar*, da disse forskellige stilarter og udtryksformer er meget karakteristiske for bogen. Derfor vil der i de forskellige aktiviteter være lagt op til at fokusere på én stilart eller kombinere to.

Forløbet knytter følgende temaer til historien: fantasi, rejser, faste vendinger, rummet, genbrug/genanvendelse, at lokke nogen, venskab og ondskab.

Eksempler på fokusord: vrissen, lokke(mad), genbrugsplads, skrot, rust, blodtørstig, trussel, grum, besætning, krumsabel, genbrug, fartøj, statsminister, dippedut/dingenot, ordspil: Tom Trussel, Sløve Kniv, fister løgsovs m.fl.

Bettinas badekar kan betegnes som en cirkulær fortælling, idet handlingsforløbet slutter fortællingen, hvor den begyndte. En cirkulær fortælling "bider sig selv i halen"; når man har læst slutningen, kan man begynde forfra igen. Da Bettina vender retur til jorden, er hun beriget med to nye venner, men ellers er familiesituationen nøjagtig som før, hvor far træner og mor arbejder.

Cirkulær struktur:



Handlingsforløb

Der præsenteres mange miljøer og karakterer i bogen. Her får I en oversigt over de forskellige steder og planeter, som vi besøger i historien. Oversigten er baseret på hjem-ude-hjem modellen. Ofte vil situationen være forbedret i forhold til udgangspunktet, men her er der ikke sket væsentlig ændring.

Hjem

- *Planeten Jorden*: Her bor Bettina med sine forældre. Far træner til sin ironman, og mor klarer sit overarbejde. Bettina og far tager på genbrugspladsen, hvor hun finder dimser, som hun bygger sin baderaket af.

Ude

- *Rumstenen*: Her har Kongen boet i ti tusind år, men Bettinas synes mere, han ligner en Sveske. Rumstenen er dog gået i stykker, så nu må de på jagt efter et nyt hjem til Sveske.
- *En gul planet*, som 'garntresse lugter af tis'.
- *En hullet planet*, som 'ligner en ost'.
- *En firkantet planet* – men Sveske 'hader hjørner'.
- *Universets Centrum*: Her bor Adam og Eva, der betragter sig selv som en slags guder. De har en kanon, som hedder Big Bang, der skyder æg ud i universet og dermed skaber al liv.
- *Blækspruttemonstrets planet*: Her lokkes rumrejsende til med sang. Sveske bliver betaget og lader sig lokke, men den udkårne viser sig at være en mekanisk dukke, som skal tiltrække ofre.
- *Skrotplaneten*: Her bor Jens, som driver en skrotbutik, der sælger reservedele til rumskibe. Han har en rusten robot til at hjælpe sig. Robotten sniger sig med ombord, da Bettina rejser.
- *Rumpiraternes rumskib*: Her bor de dødsensfarlige tvillinge-kaptajner - Sløve Kniv og Tom Trussel – som tager rejsende til fange og piner og plager dem på diverse måder.
- *Blækspruttemonstrets planet*: Nu er vi tilbage for at redde Sveske fra den falske rumsveske, men robotten, som faktisk hedder Jørgen, er lige ved selv at blive fanget.

Hjem

- *Planeten Jorden*: Bettina vender tilbage sammen med de to nye venner, robotten Jørgen og Sveske. Men de voksnes verden – inklusive mor og far selv – er helt uforandret.

Sammen om Skolestart er bygget op, så børnene genbesøger værker i børnehaveklassen, som de også mødte i børnehaven. Noget i de to afsnit *Før læsning* og *Under læsning* vil derfor være repetition for nogle børn, mens aktiviteterne i afsnittet *Efter læsning* vil være nye for alle.

Før læsning

For- og bagside

Hvad ser I på for- og bagsiden?

Hvad er titlen på bogen?

Hvem er forfatteren?

Hvem har lavet billederne/illustrationerne?

Indhold og illustrationer

Nogle bøger har også motiver på omslagets inderside, som hedder satsbladet. Har denne bog også det? Hvad ser I her, og hvad tror I, det forestiller?

Hvem, hvor, hvornår? Vis, at bøger har en kolofon, som fortæller alt om, hvem der har lavet bogen, samt hvor og hvornår den er lavet. Her er den placeret først i bogen, men hvis der ikke er nogen kolofon forrest i bogen, hvor finder I den mon så?

Bonusinfo: Sidste trykte side i bogen var kolofonens oprindelige placering til midt i 1500-tallet. I visse nyere bøger finder man stadig kolofonen bagest.

Prøv at bladre lidt i bogen. Hvordan ser siderne forskellige ud? Hvilke farver og stemninger er der på de forskellige sider? Vis de mange medvirkende bagest i bogen og tal om, hvordan de illustrerer på hver sin måde.

Nu har I undersøgt bogen sammen. Hvad tror I, historien handler om? Er *Bettinas badekar* et eksempel på fakta (informerende tekst) eller fiktion (fortællende tekst)?

Under læsning

Inddelingen i første, anden og tredje læsning er baseret på metoden i Lopéz, Lønholt og Broström: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012).

Første læsning

Læs bogen igennem. For at skabe sammenhæng og fordybelse i fortællingen anbefales det, at den første læsning sker uden for mange afbrydelser.

Del evt. historien op i mindre bidder, så den er overskuelig, og der er tid til at fokusere på billedsiden.

Stop gerne op undervejs og spørg børnene: Hvad tror I, der sker nu? Nu kommer de til denne planet. Hvad ligner det for et sted? Hvad tror I, der skal ske her? Hvem kunne bo her?

Efter endt læsning inviteres børnene til at komme med deres umiddelbare kommentarer og spørgsmål. Tal om hvad de kunne lide og ikke lide ved historien; hvad de undrede sig over eller lagde særligt mærke til.

Ord/ordsprog/vendinger

Tal om de ord, som børnene undrer sig over eller ikke kender – se også forslag til fokusord ovenfor. Skriv evt. ordene op på en tavle og undersøg ordene nærmere efter endt læsning. Der er nemlig rigtig mange skægge ord og meget pudsigt sprogbrug undervejs, som er sjove at dykke ned i og snakke om: *statsmedister*, *'lugter garntrisse af tis'*, *'fy for den lede' (og andre kraftudtryk)*, *dubleringsmaskine*, *'tordenkaffe og citronmåne'*, *taber en rokettand på Mælkevejen'*, *'solgt til stanglakrids'*, *'rulle i bussemænd'*. Navne: *Sveske (Kongen)*, *Sløve Kniv & Tom Trussel*.

Anden læsning

På anden eller evt. tredjedagen læses historien igennem igen – evt. i mindre grupper. Denne gang er det meningen, at børnene skal indbydes til at komme med kommentarer og spørgsmål undervejs og herved få sat ord på de tanker, som historien sætter i gang hos dem. Følg børnenes interesse og brug god tid på at tale om illustrationerne. Brug gerne både åbne og lukkede spørgsmål for at aktivere alle børn i samtalen, hvis nogle holder sig tilbage fra selv at spørge.

Eksempler på spørgsmål til historien:

- Specifikke ord: 'Besætning' – hvad er det at besætte noget, og hvad er en besætning?
- Tekstnære: Hvorfor hedder rumpiraterne mon Sløve Kniv og Tom Trussel?
- Genkaldende: Hvorfor forsvandt Sveske pludselig?
- Illustrationer: Sammenlign husene på s. 2 og 23 og tal fx om brugen af collage.
- Forståelses- og tolkningsspørgsmål: Hvorfor har blækspruttemonstret brug for levende rumvæsener (suger varme fra dem og laver den om til strøm til parcelhuset)?
- Generaliserende: Kender I godt det at kede sig alene? Og måske have hemmeligheder?

Spørgsmålene bliver gradvist sværere ved at bevæge sig fra det konkrete til det komplekse. Mærk efter på din børnegruppe, hvor langt de er klar til at gå.

Temaer baseret på rejsen rundt i miljøerne, samt mødet med karaktererne

Hver planet i bogen har sine egne tematikker, som man har mulighed for at udfolde og evt. knytte til andet tematisk arbejde med børnene. Temaerne foldes også ud i aktivitetsforslagene nedenfor. Her følger en oversigt over de forskellige temaer:

Planeten Jorden

Temaer: bæredygtighed/genbrug, forældre, rummet, Kina, klima, at præstere, at have travlt
Karakterer: Bettina, mor, far

Universets Centrum

Temaer: universets begyndelse, Big Bang, at skabe liv, gud/Gud, skønhed
Karakterer: Sveske (som Bettina møder i rummet), Adam & Eva

Planeten med blækspruttemonstret

Temaer: forelskelse, ondskab, forføre, lokke, snyde, parcelhuskvarter, fælde, uskyldig
Karakterer: Monstret, lokkemaden (-svesken)

Skrotplaneten

Tema: skrot, genbrug, dublering, salg, krejleri
Karakterer: Jørgen (den rustne robot), Jens (skrothandler)

Rumpiraternes rumskib

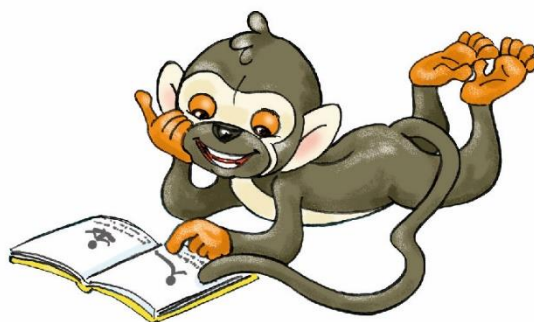
Tema: ondskab, at være led, overgå hinanden, drille, pine og plage
Karakterer: Sløve Kniv og Tom Trussel

Tredje læsning

Efter anden fælles gennemlæsning kan du lade børnene på skift hjælpe med at genfortælle afsnit fra bogen. Lad dem gerne selv sidde med bogen og "legelæse", imens de fortæller efter hukommelsen og med støtte i illustrationerne - evt. med brug af "læsefingeren", hvor barnet følger teksten med sin pegefinger.

Repetér evt. også, hvilken slags tekst *Bettinas badekar* er - var det fakta (informerende tekst) eller fiktion (fortællende tekst)?

Minder *Bettinas badekar* jer om andre historier, I har læst?



Diskussion om temaer fra bogen

Nu vil vi gerne have børnene til at reflektere over bogens temaer, inden de skal omsætte værket til deres egne udtryk. Børnene skal derfor sættes i gang med diskussioner, som udfordrer dem og ikke har et endegyldigt eller "rigtigt" svar.

Nedenfor finder du tre såkaldte ankerspørgsmål, som er bygget over skabelonen *Hvis (præmis) + så*. Hvis jeres samtaler om bogen gør det mere oplagt for jer at lave jeres egne spørgsmål, så kan I gøre det.

Anbefalinger før I går i gang:

- Lad gerne børnene sidde i en rundkreds, hvor alle kan se hinanden. Evt. anbragt i "hestesko" med en tavle i centrum, hvor vigtige ord kan fastholdes med tegning eller skrift.
- Brug gerne en blød bold eller lignende til at markere, hvem der har ordet.
- Når ankerspørgsmålet er stillet, er din opgave som den voksne at holde diskussionen i gang mellem børnene – uden at komme med din egen holdning eller tolkning.
- Du må gerne veksle mellem åbne spørgsmål ("Hvorfor gør de mon det?") og lukkede spørgsmål ("Mener du, at det er sådan altid?") spørgsmål, når du hjælper børnene med at diskutere ankerspørgsmålet.
- For at sikre at alle børn får sagt noget, kan du indimellem lade børnene tage en makkernak to og to, inden I fortsætter diskussionen i fællesskab.
- Husk, at der ikke skal komme et bestemt svar, tolkning eller resultat ud af diskussionen.

Vi har her taget afsæt i bogen *Tænk højt med dine elever* af Peter Worley (2018). Ved mere kompleks litteratur kan anbefales metoden æstetisk dialog. Se bogen *I begyndelsen var billedet* af Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø (2020).

Forslag til ankerspørgsmål til Bettinas badekar:

- HVIS man kan bo på alle mulige spændende planeter, hvorfor SÅ bo på jorden?
- HVIS alle har brug for venner, hvorfor gør nogle SÅ dumme ting mod andre?
- HVIS gammelt er noget skrammel, er nyt SÅ altid godt?

Efter læsning

Forslag til aktiviteter

I præsenteres her for en række forslag til forløb og aktiviteter, som giver børnene mulighed for en æstetisk bearbejdning af den tekst, de har mødt. Forslagene er skalérbare i omfang og varighed, men tanken er ikke, at I skal gennemføre det hele med børnene. Udvælg det, som passer ind i jeres hverdag og planer.

Det er dog altid en god idé at dokumentere arbejdet med værkerne, så børnene kan vende tilbage og reflektere over deres proces – særligt når de i børnehaveklassen genoptager arbejdet med et værk, som de tidligere har beskæftiget sig med. Derfor opfordrer vi også til, at dokumentationen (skitser, fotografier og lign.) følger med barnet ved skolestart.

Uddybet forslag til æstetisk læreproces

Lav en stop-motion film eller billedbog med skurke

I Bettinas badekar møder vi de dødsensfarlige rumpirater Sløve Kniv og Tom Trussel. I dette forløb skal eleverne lave deres egen fortælling, som indeholder et skurke-makkerpar. Deres handlinger - og måder at være skurke på - er omdrejningspunktet for historien.

Forløbet her lægger op til at lave en film med brug af stop-motion eller lave jeres egen billedbog med fx Book Creator.

Film

Hvis I vælger at lave en film, så fungerer det sådan, at I tager billeder af en figur og flytter den lidt mellem hvert billede. Når billederne vises hurtigt efter hinanden, ser figuren levende ud. Der findes apps, som selv omdanner jeres billeder til en lille film, som det er nemt at lægge lyd på og dele.

I kan gratis hente både vejledninger, baggrunde og animationsapp hos Det Danske Filminstitut, DFI. Deres app *FILM-X Animation* er målrettet børnehaver og indskoling og kan bruges meget intuitivt. Se mere på dfi.dk. Er I mere fortrolige med andre apps, kan I naturligvis frit vælge at bruge disse.

Jeres film kan optages mod en flad, liggende baggrund (2D opstilling), eller med stående, rumlige figurer (3D opstilling). I vælger selv, om børnene skal arbejde med tegnede/klippede figurer fotograferet ovenfra ved at fastgøre jeres iPad til for eksempel en taburet, eller om børnene skal arbejde med figurer filmet forfra ved at sætte jeres iPad i en holder. I begge tilfælde kan børnene selv skabe figurer og baggrunde.

Når I kommer til fordybelsesfasen, er det nødvendigt med et rum, hvor der ikke bliver pillet ved tingene. Længden af de enkelte faser kan I selv definere ud fra jeres lokaler og øvrige tidsplaner.

Billedbog

Hvis I vælger at lave en billedbog, kan I bruge programmet Book Creator, som både findes til computer og tablet. Med det kan I lave en bog, hvor eleverne selv kan indsætte billeder, diktere tekst, indsætte lyd, symboler og figurer, videoklip, deres egne tegninger, talebobler på billeder og meget andet.

I kan finde korte, forklarende videoguides på dansk på skoletubeguide.dk.

Uanset om I vælger at lave forløbet som film eller billedbog, så kig gerne på de forskellige typer illustrationer og stilarter i bogen og lad børnene vælge én, som de synes er spændende og gerne vil forsøge at efterligne.

Forløbet er baseret på grundmodellen i Austring og Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006).

Fase

Proceselementer

Impuls:

Inden I går i gang, så genlæs stykket, hvor Bettina og Sveske kommer til Rumpiraterne og se evt. musikvideoen hertil, hvis I synes, den egner sig til børnene. Tal om piraterne og hvorfor de er onde og dødsensfarlige. Hvad er det

- for nogle trusler, de kommer med? Prøv at liste deres trusler op. Kan I finde på nogle, som er sjove ligesom dem? Kender I andre historier, hvor der er skurke med, og hvordan er de? Børnene skal nu selv finde på nogle onde, lede skurke og lave en film/bog om dem.
- Optakt:** Lav sammen et storyboard, som med tegninger viser den historie, I vil fortælle. Storyboardet viser de vigtigste scener i jeres kommende film/bog og hjælper jer til at holde fast i, hvad I gerne vil fortælle. Tegn gerne i A4-format, og lad storyboardet fylde en hel væg, så I hver dag under forløbet kan vende tilbage til boardet, før I går i gang med filmindspilningerne.
- Eksperiment:** Lav scenografier til jeres film/bog ved at tegne, male eller klippe baggrunde. Modellér eller klip små figurer. Børnene kan også lave figurer og baggrundsmiljøer ud af udklip af blade, aviser eller magasiner. Hvis I laver filmen i 3D, kan I også bruge små legetøjsfigurer og klodser. Prøv teknikken af, så børnene er fortrolige med appen.
- Udveksling:** Præsenter jeres historie, baggrunde og figurer for hinanden. Lad børnene beskrive, hvad der skal fortælles med netop deres historie.
- Fordybelse:** Nu skal eleverne i gang med at producere. Hvis de laver en film eller skal bruge filmklip til deres billedbog, er der brug for, at scenografierne kan stå fast samme sted i al den tid, som det tager at skabe en film ved at bevæge karaktererne i bittesmå ryk og tage billeder undervejs. Tag dette med i overvejslen, når I planlægger forløbet. Er jeres lokaler egnede til, at optagelserne finder sted over flere dage? Eller skal I satse på én dags koncentreret arbejde? Husk gerne at dokumentere processen med fotos eller video.
- Præsentation:** Så er det tid til popcorn! Invitér forældre eller naboklassen til fremvisning af film/billedbøger og udvid gerne oplevelsen med popcorn og måske børnenes egne filmplakater og billetter. Det er en stor oplevelse for børn at have lavet deres eget produkt, og premieren må gerne understrege det store arbejde.
- Evaluering:** Tal bagefter med børnene om processen. Hvordan var det at arbejde med appen, og hvordan blev resultatet i forhold til de første skitser og ideer? Hjælp børnene med at få tegninger og fotos samlet i en mappe – fysisk eller digitalt.

I skal bruge: Karton, farver og sakse til baggrunde og 2D figurer. Til 3D film skal I også bruge figurer. De kan for eksempel laves af modellervoks af typen Smeedi Plus, som ikke bliver for blød. Af teknisk udstyr skal I bruge en iPad. Skal den bruges til film, skal den være med holder. Har I ikke en særlig holder til formålet, kan I fastgøre jeres tablet til en taburet stillet hen over opstillingen (2D) eller bygge en holder af for eksempel LEGO-klodser til at sætte jeres tablet lodret i (3D). Se eksempler på dfi.dk. Sørg for godt kunstigt lys i rummet.

Hvis I vælger at lave en billedbog, skal I ligeledes bruge både karton, farver og figurer til at lave diverse billeder eller videoer til jeres produktion.

Bonusinfo: Hvis I optager fortællingen som flere små film, kan I til sidst sætte filmbidderne sammen og gemme dem som én film. Hvis I har brugt *Film-X Animation*, skal I eksportere filmene til en computer og for eksempel anvende *iMovie* eller *WeVideo* på *Skoletube* til at redigere dem sammen. Filmen kan lagres på *YouTube*, så I let kan dele den med andre.

Andre aktivitetsforslag

Rumvæsen på glas

Saml en masse syltetøjsglas. Når man putter noget på indersiden af dem, kommer det til at se rigtig interessant ud, fordi glasset skaber en sjov 3D-effekt. Klip derfor et stykke papir, som passer i størrelsen på indersiden af syltetøjsglasset, så det når hele vejen rundt. Tegn jeres eget rumvæsen herpå og hæng glassene op i loftet, så I får en udstilling af rumvæsener på glas ligesom hos Spruttemonstret.

Tegn jeres eget univers

I skal skabe jeres eget univers ved at tegne det med vandfarver. Skal det være dystert eller hyggeligt? Farverigt eller nedtonet?

Når I har malet det med vandfarve, skal I tage et billede af det med en tablet. Inde i foto-app'en skal I herefter redigere billedet. Her tilføjer I figurer eller elementer til billedet ved at tegne med den sorte tusch. *På en iPad trykker I på de tre prikker oppe i højre hjørne og vælger markering, så kommer der et udvalg af tegneredskaber, hvor I også kan vælge farve.*

Inde i foto-appen kan I ændre kontrast, lys, skygger og en masse andet. I kan også tilføje filtre. Hvilken stemning skal der være i jeres univers?

Snak om, hvad alle disse effekter gør for udtrykket og oplevelsen af billedet.

På tur i rummet

Med en internetforbindelse kan man hurtigt komme en tur i rummet. På [Google Maps](#) kan I se forskellige planeter, deres måner og rumstationer.

I kan også se den lille film om solsystemet for børn på dansk: [Paxi - Solsystemet](#) fra ESA (5:20 min.):

Snak om rummet, planeter og måner. Spørg eleverne, hvad de ved og opsøg viden.

Ligner nogle af planeterne de planeter og rumskibe, som I ser i bogen?

Universets oprindelse

I bogen er der et skørt bud på livets oprindelse, som involverer store kanoner og æg. Nu skal I finde på jeres egen skabelsesberetning. Hvis I tænker vildt, kreativt og uden begrænsninger – hvilken historie kan I så finde på om universets oprindelse?



Forslag til supplerende læsning med børnene

- Maren Hasenjäger: *En lille blå prik* (2021)
- Flemming Quist Møller: *Bennys badekar* (1969)
- Antoine de Saint-Exupéry: *Den lille prins* (1950)

Hjemmesider

- *Book Creator - Skoletubeguide*: <http://skoletubeguide.dk/project/bookcreator/>
- *Digitalt - det er for børn*: <https://digitale-born.vejle.dk/>
- *Film-X Animation*: <https://www.dfi.dk/laering-og-formidling/boernehaver/film-x-animation>
- *Google Maps*: www.google.dk/maps/space/
- *Paxi - Solsystemet*: https://www.youtube.com/watch?v=slb2_tDpL1Q

Find mere inspiration til din praksis her

- Benny D. Austring og Merete Sørensen: *Æstetik og læring : Grundbog om æstetiske læreprocesser* (2006)
- Erika Brandt, Jette Aabo Frydendahl, Stine Liv Johansen m.fl.: *Digital pædagogik* (2015)
- Stig Broström, Kristine Jensen de López og Jette Løntoft: *Dialogisk læsning i teori og praksis* (2012)
- Janne Højrup Nielsen og Søren Fanø: *I begyndelsen var billedet : om billedlitteratur og formidlingen af den* (2020)
- Isabel Thomas: *23 sjove og kreative projekter for miljøhelte* (2016)
- Marlene Vorborg Jensen, Mette Eiersted og Rasmus Max Byriel Andersen: *Digitale børnefællesskaber : leg og læring med digitale medier i vuggestue og børnehave* (2015)
- Peter Worley: *Tænk højt med dine elever : 25 sessioner der får hele klassen med* (2018)
- Lone Ørnø: *Kreative børn - inspiration til kreative processer med børn fra 2 til 10 år* (2010)
- Annika Øyrabø: *Skrotrobotter og andet sjov med skrald* (2013)

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

Illustrationer: Gunhild Rød ©Dansk lærerforeningens forlag