

# SPROG FITNESS

## VEJLEDNING

# Den Døve Mand

Den døve mand er en leg, hvor børnene skal føre en døv mand rundt for at se dyrene i zoologisk have. En voksen spiller den døve. Børnene får forklaret legen og guides nu igennem. Det kan være nødvendigt at hjælpe dem med at imitere dyrenes bevægelser.

## TRIN FOR TRIN

1. Start med en kort fortælling:  
"Den døve mand har et brændende ønske om at komme i zoologisk have for første gang nogensinde." (spørg herefter om børnene ved, hvad det betyder at være døv).  
"Ja/nej, at være døv betyder nemlig, at han fx ikke kan høre noget, lige meget hvor højt, I råber." (Prøv at råbe så højt, I kan. Den døve mand lader som om, han ikke kan høre noget).
2. Gå hen til post nr.1, og se, hvilket dyr, der bor her. Spørg børnene, om de kender dyret, og om de ved, hvordan det bevæger sig.
3. Hjælp børnene med at gestikulere, at I er klar til, at den døve mand kan komme.
4. Nu kommer den døve mand for at se dyret. Prøv sammen med børnene at lege, at I er dyret, så den døve mand kan se det.
5. Gentag de samme processer ved posterne 2, 3 og 4.
6. Den døve mand træder ud af rollen og fortæller, hvilke dyr, han har set.

## MATERIALER

- Billedkort
- Høreværn til den døve mand
- 4 kegler til de forskellige poster

## DELTAGERE

Børn: 2-10

Voksne: 1-2

## VARIATIONER AF LEGEN

I stedet for en døv mand er det nu en blind mand, der skal føres rundt i zoologisk have. Børnene skal derfor prøve at sige dyrets lyd, i stedet for at ligne dyrene.

## LEGEN STYRKER PRIMÆRT

- Ordkendskab
- Pragmatiske kompetencer (børnene forholder sig til modtagerens forhåndsviden og forudsætninger for kommunikationen)
- Grovmotorik gennem fysisk aktivitet, når man leger dyr.
- Mangfoldighed (kursorisk kendskab til det at være døv og blind)
- Korttidshukommelse, da man skal kunne huske, hvilke dyr man har været.

BIBLIOTEKERNES

Sprogspor

UCN

Post 2

Post 3

Post 1

Post 4



Start

BIBLIOTEKERNES

Sprogspor

UCN