

TOLO First Friends Dyrepark



TOLO First Friends Dyreparksæt

First Friends Dyreparksæt er et ideelt udgangspunkt til at snakke med børnene om at tage ansvar for levende væsner. Sættet understøtter også små børns udvikling på mange områder i de tidlige år og opfordrer til fantasi, kreativ tænkning og problemløsning.

Scenarier

De tre scenarier med figurene fra First Friends Dyreparksæt er designet til at præsentere børnene for figurene og gøre dem levende. Scenarierne kan bruges til at snakke med børnene om levende væsner, at passe på sig selv og på andre, at overholde regler og opføre sig ansvarligt.

Scenarie1

Velkommen til Dyreparken:

En introduktion til Dyreparken og det arbejde, der udføres her.

Scenarie2

Mød dyrene:

De forskellige dyrs egenskaber, hvordan de ser ud, hvordan de bevæger sig, hvad de spiser og hvor de kommer fra.

Scenarie3

Rundt omkring i parken:

Hvordan man finder rundt i parken og kigger på dyrene samt hvordan man klarer nødsituationer.

Brug First Friends Dyreparksæt som udgangspunkt og spørgsmålene på kortene til at hjælpe børnene med at lære mere om forskellene imellem kæledyr og vilde dyr, hvor vigtigt det er at give dyrene mad, ly og motion, de forskellige dyrs egenskaber og hvor de kommer fra.

'Startpunktsgitteret'

Ideerne i Startpunktsgitteret viser, hvordan sættet kan bruges til at forbedre:

- kreativitet
- matematisk opdagelse
- kommunikation
- udforskning
- fysisk leg
- personlig og social udvikling

Gennem:

- leg med legetøj
- fortælling
- konstruktion
- kunsthåndværk
- problemløsning
- udendørsleg
- forestilling

Forslagene på Startpunktsgitteret kan bruges til mange forskellige aktiviteter for små børn. De vidtspændende ideer illustrerer, hvordan First Friends Dyreparksæt kan bruges som udgangspunkt. Nogle af disse ideer anvender direkte First Friends Dyreparksæt, mens andre er inspireret af First Friends-figurene og dyrene og deres almindelige dagligdag. Alle ideerne er designet til at få børnene til at bruge deres fantasi og kreativitet, udvikle deres kommunikations- og tænkeevner samt at blive engageret i leg, udforskning og aktiv indlæring. Der er ideer til både udendørs- og indendørsleg, som gør brug af de mennesker, steder og miljøer, der findes omkring os.

Gør fuld brug af ideerne i Startpunktsgitteret, men vær altid parat til at lytte til børnenes meninger om, hvordan disse ideer kan udvikles på interessante og usædvanlige måder.

TOLO First Friends Dyreparksæt

Aktivitetskort

Aktivitetskortene består af seks ideer fra Startpunktsgitteret, som her udvikles yderligere. Der er et eksempel fra hvert område - kreativitet, matematisk opdagelse, kommunikation, udforskning, fysisk leg og personlig og social udvikling. De har alle samme format og består af en kort præsentation af aktiviteten, en 'Hvad har du brug for?'-sektion, som angiver de ressourcer, der er brug for i sektionen 'Sådan gør du'. Hvert eksempel har en række Udvidelsesaktiviteter, som indeholder forslag til ideernes videreudvikling.

Yderligere ressourcer

Ideerne på disse ark indeholder en række simple kontekster, hvori børnene kan øve sig i at læse, tælle lave mærker og mønstre. De kan bruges, når børnene leger med First Friends Dyreparksættet eller som en særskilt aktivitet.

Understøttelse af små børns indlæring og udvikling

First Friends Dyreparksæt giver mulighed for på en børnevenlig måde at snakke om:

- ansvar for at passe levende væsner
- at være ansvarlig for sin egen og andres sikkerhed
- at være opmærksom på lokalmiljøet
- hvor vigtigt det er at overholde regler
- det arbejde, forskellige mennesker udfører

Der er mulighed for at fokusere på:

- forskelle og ligheder
- kropsdele
- tider på dagen og daglige rutiner
- brug af farver og mønstre til camouflage
- sund mad
- kort og ture
- transaktioner

Ressourcesættet indeholder:

- Introduktion til TOLO First Friends Dyreparksæt.
- 3 scenarier med figurerne fra First Friends Dyreparksæt.
- Startpunktsgitter - 42 startpunkter til TOLO First Friends Dyreparksæt.
- 6 aktivitetskort, der videreudvikler udvalgte ideer fra Startpunktsgitteret.
- Yderligere ressourcer, der understøtter brugen af First Friends Dyreparksæt.

TOLO First Friends Dyrepark Produkter



TL0182 TOLO First Friends Wild Life Sanctuary Park



TL0183 TOLO First Friends Explorer Vehicle



TL0083 TOLO First Friends Polar Animals



TL0184 TOLO First Friends Explorer Quad



TL0186 TOLO First Friends World Animals



TL0187 TOLO First Friends Wild Animals

TL0185 TOLO First Friends Safari Animals

Du kan finde mere information på www.firstcelticlearning.com

Velkommen til Dyreparken

A

- Velkommen til Dyreparken i Friendly Town.
- Jeg hedder Adam og jeg er opsynsmand her i Dyreparken.
- Kan du lide min smarte uniform?
- Går du i uniform?
- Jeg har en speciel hat på til at beskytte mit hoved og min hals imod solen.
- Går du med hat, når du er udenfor i solen?
- Mit arbejde er at passe alle dyrene i Dyreparken.
- Har du lyst til at høre mere om noget af det arbejde, jeg laver hver dag?



B

- Dyrene i Dyreparken i Friendly Town er alle vilde dyr, så man skal være forsigtig med ikke at komme for tæt på dem.
- Har du kæledyr derhjemme?
- Hvilken slags dyr har du?
- Ved du, hvad de alle sammen kan lide at spise?
- Hvem fodrer dem?
- Hvor mange gange om dagen spiser de?

C

- Hver morgen kører jeg rundt i Dyreparken for at kontrollere, at alle dyrene har det godt og ikke er i fare.
- Kan du hjælpe mig med at tælle dyrene for at sikre, at der ikke er nogen, der er løbet væk?
- Hvor mange dyr er der?
- Når Mette, som også holder opsyn, kommer på arbejde, hjælper hun mig med at fodre dyrene.
- Tror du, at alle dyrene kan lide at spise den samme mad?
- Har de alle sammen brug for at spise hver dag?



Velkommen til Dyreparken, fortsat ...

D

- Dyrene i parken bor alle på store marker, der hedder indhegninger.
- Derfor har de masser af plads til at løbe rundt.
- Sommetider er der forskellige slags dyr i samme indhegning.
- Ved du, hvilken slag dyr der kan bo sammen uden problemer?
- Hvilke dyr, tror du, vi bliver nødt til at holde adskilt?
- Hvorfor tror du, vi gør det?

F

- Når der kommer gæster her i Dyreparken, betaler de for at komme ind.
- Hvad tror du, at vi bruger pengene til?
- Når dagen er slut, går gæsterne hjem og så skal vi til at rydde op.
- Vi fodrer dyrene igen og så kontrollerer vi, at alt er i orden.
- Så lukker og låser vi og jeg går hjem og skriver dagbog om min travle dag.
- Hvad tror du, at dyrene laver om natten?
- Sover de alle sammen?

E

- I Dyreparken har vi en lille cafe.
- Hver dag skriver vi en menu, så de besøgende kan se, hvad vi skal have til frokost.
- Vi serverer suppe, salater og smørrebrød og mange forskellige slags frugt.
- Hvis du kom til vores cafe, hvad ville du så spise?
- Hvad slags frugt ville du vælge?
- Hvad ville du drikke?
- Tror du, at dyrene ville kunne lide den mad, vi serverer i cafeen?



Mød dyrene

A

- Har du lyst til at høre mere om de forskellige dyr i Dyreparken?
- Hvor mange forskellige dyr er der?
- Kender du navnene på de forskellige dyr?
- Lad os først møde flodhesten.
- Hvor tror du, at flodheste kan lide at bo – på land eller i vand?
- Ved du, hvad flodheste kan lide at spise?



B

- Lad os møde giraffen.
- Hvad tror du er helt specielt ved ham?
- Ved du, hvad giraffer kan lide at spise?
- Kan du finde ud af, hvilke lande giraffer kommer fra?
- Tror du, at han kan løbe stærkt?
- Tror du, at han kan kigge hen over et højt hegn?



C

- Lad os møde løven.
- Ved du, hvilken lyd en løve laver?
- Gør lyden dig bange?
- Ved du, hvad løver kan lide at lave det meste af dagen?
- Hvad kan løver lide at spise?
- Tror du, at de har brug for at spise hver dag?
- Ved du, hvem der normalt fanger den mad, som løverne spiser i naturen?
- Har du brug for at spise hver dag?



Mød dyrene, fortsat ...

D

- I Dyreparken har vi en speciel indhegning, som krokodillen bor i.
- Indhegningen har et stort bassin med masser af sten til krokodillen.
- Når krokodillen svømmer, hvilke kropsdele bruger den så?
- Hvilke kropsdele bruger den, når den bevæger sig på land?
- Hvorfor tror du, at krokodillen har skarpe knopper på ryggen?
- Tror du, at det er en god ide at svømme i krokodillens bassin?



F

- I Dyreparken i Friendly Town har vi en meget stor slange.
- Hvor mange ben har slangen?
- Hvordan tror du, at slangen bevæger sig?
- Kan du bevæge dig lige som en slange?
- Kan du finde ud af, hvad slanger kan lide at spise?
- Tror du, at slangen ville være et godt kæledyr?

E

- Nu skal vi møde elefanten.
- Hvad har elefanten, som ingen af de andre dyr har?
- Hvorfor tror du, at elefanten har så store ører?
- Hvad kan elefanter lide at spise?
- Tror du, at en elefant er stærk nok til at vælte et træ?
- Hvad ville der ske, hvis elefanten satte sig på TOLO jeepen?



Rundt omkring i parken

A

- Hver dag kører jeg gæsterne rundt i jeepen for at se på dyrene.
- Gæsterne kan lide at stå bag i jeepen og kigge på dyrene, mens vi kører.
- Når vi kører på et ujævnt spor, svinger jeepen fra side til side.
- Tror du, at det er svært at stå op?
- Hvad ville der ske, hvis du ikke holdt godt fast?
- Hvor sidder du normalt, når du er med i bilen?
- Hvad har du til at hjælpe dig med at være sikker i trafikken, når du kører i bil?



B

- Når jeg kører rundt i parken, vil jeg ikke have, at dyrene kan se os.
- Jeg går i grøn uniform og hjelm og der er striber uden på jeepen.
- Det hjælper og sørger for, at jeg ikke kan ses, når vi kører igennem græsset og buskene.
- I parken følger vi skiltene, som viser os vej.
- Hvad tror du, der ville ske, hvis vi ikke fulgte skiltene?
- Ved du, hvordan du kommer fra dit hus til skolen?

C

- I parken kører vi langsomt omkring, så vi ikke gør dyrene bange.
- Tror du, at det bliver nemt at se dyrene?
- Hvilke dyr er måske svære at se i det lange græs?
- Hvilke dyr kan gemme sig imellem høje træer?
- Er der dyr, som vi forventer at se i vand?
- Hvor tror du er et godt sted for elefanter at gemme sig?



Rundt omkring i parken, fortsat ...

D

- Når jeg kører med Mette og gæsterne, tager de billeder af dyrene.
- Hvad tror du, de gør med billederne, når de kommer hjem?
- Har du nogensinde brugt et kamera?
- Hvad tager du billeder af?
- Hvad gjorde du med de billeder, du tog?



E

- Hvis dyrene bliver syge, passer jeg dem.
- Jeg beder dyrlægen om at komme og fortælle mig, hvad der er galt.
- Hun tjekker for at se, om de spiser ordentligt eller om de har slået sig.
- Sommetider undersøger hun dem helt tæt på.
- Så skal vi være meget forsigtige.
- Hvad tror du, der kunne ske, hvis dyrlægen gjorde et af dyrene ked af det?
- Har et af dine kæledyr nogensinde været hos dyrlægen?
- Hvordan tog I til dyrlægen?
- Kunne dit kæledyr lide at besøge dyrlægen?

F

- En dag, da jeg kørte rundt i parken, fandt jeg et hul, hvor hegnet var blæst omkuld.
- Da jeg talte dyrene, manglede der et.
- Hvad tror du, jeg så gjorde?
- Kan du finde på en historie om et dyr, der er sluppet ud?
- Hvilket dyr løber væk?
- Hvor i Friendly Town løber dyret hen?
- Hvordan fanger du dyret igen?
- Hvordan kan du forhindre dyret i at undslippe igen?



'Startpunkter'

Ideer og aktiviteter til First Friends Dyreparksæt



	Kreativitet	Matematisk Forståelse	Kommunikation	Udforskning	Fysisk leg	Personlig og social udvikling
Udforskning af omverdenen	Når du introducerer First Friends Dyreparksæt, kan du få børnene til at finde på navne til dyrene, figurerne og jeepen baseret på udseende, egenskaber og de lyde, de laver.	Mens børnene leger med Dyreparksættet, kan du introducere komparative matematiske ord. Størrelse – større, mindre, længere, kortere, højere til at beskrive dyrene. Hastighed – langsommere og hurtigere, mens jeepen kører.	Giv børnene en række informationskilder – bøger, blade, computerprogrammer - til at finde ud af mere om de miljøer, hvori dyrene lever. Snak om forskellene imellem vilde dyr og husdyr.	Få børnene til at se grundigt på de forskellige dyr i Dyreparksættet. Snak om forskelle og ligheder imellem dyrenes kroppsdele – øjne, ører, hoveder, kroppe, ben og haler.	Mens børnene leger med Dyreparksættet, kan du snakke om, hvad voksne og børn har brug for at gøre for at værne om deres personlige sikkerhed i Dyreparken. Snak om personlig sikkerhed, overholdelse af regler og at følge instruktioner.	Snak om, hvor vigtigt det er at have regler i forskellige situationer – i skolen, derhjemme og i Dyreparken. Find på nogle regler for gæster i Dyreparken sammen med børnene og få børnene til at overholde reglerne i deres leg.
Fortælling	Mens børnene leger med Dyreparksættet, kan du få dem til at udvikle menneskernes og dyrenes personligheder for at lave historier. Find på eventyr til dyrene som f.eks. 'Krokodillens fødselsdag', 'Karneval i Dyreparken', 'Afsted på ferie'.	Hjælp børnene med at finde på et digt om dyrene i Dyreparksættet, som omfatter at tælle, f.eks.: En lang hals på den gule giraf. To store elefantører.	Bed børnene om at tænke på forskellige lyde, som dyrene laver og hvordan de kommunikerer med hinanden og med opsynsmanden i Dyreparken. Fortæl en historie, som kræver, at børnene laver de lyde, som dyrene laver.	Opstil en scene, hvor et af dyrene mangler – hvad er der sket? Få børnene til at fortælle en historie om eftersøgningen efter dyret. Tænk over de tegn, der kan hjælpe med at spore dyret.	Kig på de forskellige dyr i Dyreparksættet sammen med børnene og snak om, hvordan dyret bevæger sig. Brug Internettet til at finde billeder af, hvordan dyrene bevæger sig. Fortæl en actionhistorie, hvor børnene bevæger sig på samme måde som de forskellige dyr.	Tænk over det arbejde, opsynsmanden i Dyreparken laver hver dag. Lav en bog, som fortæller historien 'En dag i Dyreparkopsynsmandens liv'.
Konstruktion	Kig på de forskellige dyrs former og størrelser sammen med børnene. Bed børnene om at tænke over det ly, som dyrene har brug for, hvis vejret bliver dårligt. Hjælp dem med at tegne og lave ly til de forskellige dyr.	Få børnene til at se grundigt på jeepen og hvordan den ser ud, dens funktioner, hvordan den kører og de lyde, den laver. Hjælp børnene med at tegne og lave anhængere, som kan transportere forskellige dyr.	Besøgende i Dyreparken skal have at vide, hvor de skal gå hen for at se de forskellige dyr. Hjælp børnene med at lave skilte, der viser besøgende, hvor de kan finde dyrene – du kan også bruge fotografier af dyrene til de yngste børn.	Lav en stor model af Dyreparken vha. forskellige byggesæt. Hjælp børnene med at undersøge dyrenes forskellige levesteder vha. bøger og Internettet. Lav miljøer til de forskellige dyr.	Brug en række byggematerialer og værktøj til at bygge infrastrukturen i Dyreparken – et besøgscenter, butik, cafe, kontorer, førstehjælpsstation og parkeringsplads.	Se på det tøj, som opsynsmanden i Dyreparken har på. Snak om det beskyttelsesudstyr, som folk har på hovedet – hvordan det ser ud og hvorfor det skal bruges. Bed børnene om at lave hjelme til at beskytte besøgende imod solen.

	Kreativitet	Matematisk Forståelse	Kommunikation	Udforskning	Fysisk leg	Personlig og social udvikling
Kunst/håndværk	<p>Brug et stort stykke tykt papir eller stof til at lave et underlag til Dyreparken.</p> <p>Mal eller påtryk spor, træer og buske, indhegninger, søer og åer på underlaget.</p>	<p>Lav en nummerlinje til sættet ved at hjælpe børnene med at tage digitale fotografier af figurerne og dyrene fra Dyreparksættet. Vis:</p> <p>1 krokodille</p> <p>2 slanger</p> <p>3 elefanter</p>	<p>Lav en stor gruppeplakat til at reklamere ture til Dyreparken.</p> <p>Brug forskellige teknikker som f.eks. tegning, maling eller collage.</p>	<p>Kig grundigt på markeringerne på TOLO Jeepen. Snak med børnene om camouflager og hvorfor camouflager er vigtig.</p> <p>Brug skotøjsæsker til at lave miljøer til dyrene, hvori de kan camoufleres.</p>	<p>Snak med børnene om, hvad de forskellige dyr kan lide at spise.</p> <p>Brug ler eller modellervoks til at lave mad til dyrene. Du kan også lave æsker og poser, som opsynsmanden kan bruge til at transportere maden.</p>	<p>Opsæt en scene vha. Dyreparksættet, hvor pigen, der er på besøg, farer vil. Snak om, hvordan hun har det og om hvordan opsynsmanden hjælper hende.</p> <p>Lav et simpelt kort for at hjælpe besøgende med at finde rundt i parken.</p>
Problem- løsning	<p>Brug et stykke stof eller en træbakke til at stille dyrene på.</p> <p>Leg hukommelsespil med børnene, hvor du fjerner dyrene et efter et og hvor børnene skal gætte, hvilket der mangler.</p>	<p>Opstil butikken i Dyreparken for at introducere leg, der omfatter transaktioner.</p> <p>Beslut, hvad butikken skal sælge og find varer – bøger, postkort, fotografier, gaveartikler.</p> <p>Lav prisskilte til varerne i butikken.</p>	<p>Snak om de opgaver, som opsynsmanden i Dyreparken skal udføre hver uge.</p> <p>Lav en liste over de ting, opsynsmanden skal udføre i løbet af en uge. Få børnene til at bruge listen i deres rollespil.</p>	<p>Tænk over, hvad der ville ske, hvis der var oversvømmelse i Dyreparken.</p> <p>Hvilke dyr ville du redde først? Hvorfor?</p> <p>Hvordan ville du redde alle dyrene?</p>	<p>Se på, hvordan jeepen bevæger sig, mens den kører. Hvorfor gør den bevæger sig fra side til side, mens den kører. Hvorfor gør den det?</p> <p>Brug bøger, autoblade og Internettet til at finde ud af offroadkøretøjers egenskaber - bevægelse, udformning, lys og lyde.</p>	<p>Snak med børnene om dyrenes egenskaber og tænk over, hvilke slags personligheder de måske har. Tænk over deres natur, holdninger og udseende. Find på en 'Gæt hvem'-leg til at identificere dyrene.</p>
Udendørsleg	<p>Lav en stor dyrepark udendørs.</p> <p>Brug dele af haven, sandkassen og vandbakken til at skabe områder til hvert dyr. Brug sten, rør og naturmaterialer.</p>	<p>Brug den store dyrepark, I har lavet udendørs til at introducere børnene for anvisninger og hvordan man følger dem.</p> <p>Få børnene til at giv opsynsmanden anvisninger og følg dem, så han kan besøge alle dyrene et efter et.</p>	<p>Find på alle de forskellige skilte, der er brug for i Dyreparken.</p> <p>Hjælp børnene med at lave skilte til udendørsarealet. Brug ord og symboler for følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Billetsalg • Indgang • Udgang • Toiletter • Parkeringsplads 	<p>Hvis det er muligt, kan du organisere en tur til en dyrepark, et naturreservat, en zoologisk have, bybondegård eller lokal park.</p> <p>Find ud af, hvordan parken ser ud, hvordan den fungerer, hvem der arbejder der og hvordan de besøgende bliver behandlet.</p>	<p>Du kan udvide dyreparktemaet ved at bruge store bløde dyr i stedet for dyrene i sættet og lade børnene spille parkens medarbejdere og besøgende.</p> <p>Brug æsker og pap til at omdanne legetøjet på hjul til offroadkøretøjer.</p>	<p>Brug rollespil udendørs til at udvikle et regelsæt for korrekt dyrepasning.</p> <p>Tænk over, hvornår dyrene skal fodres, rengøres og motioneres og af hvem.</p> <p>Der skal også være regler for førerne af køretøjerne i parken.</p>
Præstation	<p>Bed børnene om at hjælpe dig med at ændre ordene i en sang, de kender, for at lave en ny sang om Dyreparken.</p> <p>Prøv: 'Jens Hansen har en bondegård'</p>	<p>Find sange eller traditionelle børnerim, som fokuserer på at tælle dyrene og som børnene kan synge.</p>	<p>Tænk over de lyde, de forskellige dyr, mennesker og køretøjer i Dyreparksættet laver.</p> <p>Bed børnene om at vælge musikinstrumenter til at repræsentere figurerne 'stemmer'. Find på nogle lydhistorier.</p>	<p>Se grundigt på dyrene og figurerne i Dyreparksættet. De har meget særprægede udformninger og konturer.</p> <p>Lav et skyggespil, hvor børnene skal genkende dyr og figurer ud fra deres skygger.</p>	<p>Snak om, hvad pigen, der besøger parken, laver i Dyreparken. Introducér børnene for et videokamera, hvis det er muligt. Hjælp dem med at lave en gruppevideo af gruppen, der bevæger sig, spiller og lyder som dyrene, figurerne og køretøjerne i Dyreparken.</p>	<p>Snak med børnene om, hvordan det føles at være et dyr i en dyrepark. Lav masker, så børnene kan begynde at identificere sig med dyrene. Hjælp dem med at få en indføling med vilde dyr i fangenskab.</p>

Aktivitet 1

Hvor bor dyrene?

Brug TOLO First Friends Dyreparksættet som udgangspunkt for en snak om de forskellige slags miljøer, som dyr lever i.

Aktiviteten kan bruges til at bygge på børnenes erfaringer med at passe kæledyr derhjemme.

Det har du brug for

- Figurene og dyrene fra First Friends Dyreparksættet.
- En række informationskilder om dyrenes omgivelser – bøger, blade, fotografier, Internet.
- Information i pjecer og bøger om at passe dyr derhjemme.

Sådan gør du

- Lyt til børnene, mens de leger med First Friends Dyreparksættet. Vær opmærksom på, hvad de allerede ved om vilde dyr og husdyr og om hvor de bor.
- Brug lejligheden til at snakke om vilde dyr i fangenskab og hvordan de skal passes.
- Bed parkens opsynsmand om at forklare overfor pigen, der besøger Dyreparken, hvordan dyrene passes i parken.
- Snak om, hvor vigtigt det er at have den plads, det miljø, de fodringsforhold og det klima, dyrene har brug for.

- Vis børnene billeder af de forskellige dyr fra Dyreparksættet i deres naturlige omgivelser.
- Få børnene til at snakke om, hvordan de miljøer ser ud og at tænke over, hvordan de kan genskabes i Dyreparken.
- Tænk over de naturlige elementer, som Dyreparken skal have – vand, træer, sten, huller og plads.
- Byg på børnenes viden om at holde kæledyr, herunder hvad de ved om fodring, søvn, motion og passende steder at bo.
- Se på pjecerne og bøgerne som at holde kæledyr.
- Få børnene til at lægge mærke til forskellene imellem vilde dyr og husdyr.

Udvidede aktiviteter

- Find en række turistbrochurer fra safariparker, zoologiske haver og fugle- og dyrereservater, som du kan bruge i kommunikationen.
- Tegn en pjece om Dyreparken, som viser de miljøer, dyrene bor i.

Notater:

Aktivitet 2

Hvor bor dyrene?

Brug TOLO First Friends Dyreparksættet som en god ressource til at få børnene til at tage aktivt del i gruppefortælling og tilføjelse af handling til deres historier.

Aktiviteten kan bruges til at introducere børnene for en række forskellige bøger om dyr – faglitteratur, spændingshistorier, fabler og traditionelle eventyr.

Det har du brug for

- Dyrene fra First Friends Dyreparksættet.
- En række bøger om dyr – både skønlitteratur og faglitteratur.
- Film om dyr i bevægelse på dvd eller på Internettet.

Sådan gør du

- Kig på dyrene i TOLO First Friends Dyreparksættet sammen med børnene og se på deres bevægelige dele og de bevægelser, de laver.
- Giv børnene faglitteratur, som viser, hvordan dyrene bevæger sig og se på dem sammen med børnene.
- Introducér ord, som beskriver de forskellige måder, hvorpå dyrene bevæger sig. Få børnene til at bruge disse nye beskrivende ord, mens de snakker om billederne af dyrene og dyrene fra Dyreparksættet.

- Hvis det er muligt, kan du give børnene dvd'er, som indeholder film om vilde dyr i bevægelse. Snak om, hvad I ser og prøv at imitere bevægelserne.
- Læs skønlitteratur om dyr for børnene – spændingshistorier, fabler og traditionelle eventyr.
- Få børnene til at finde på en gruppehistorie om dyrene i Dyreparksættet.
- Bed dem om at inkludere mange beskrivelser af dyrene, når de bevæger sig omkring.
- Nedskriv gruppehistorien for børnene eller optag børnenes stemmer.
- Brug tid sammen med børnene til at imitere de bevægelser, dyrene laver.
- Afspil eller fortæl børnenes historie, mens de bevæger sig rundt som reaktion på historien.

Udvidede aktiviteter

- Brug rim og digte om dyr til at introducere børnene for rytme og rim.
- Tænk over de lyde, dyrene laver og indarbejd dem til opførelsen af en gruppehistorie.

Notater:

Aktivitet 3

Dyr i bevægelse

TOLO First Friends Dyreparksæt giver børnene mulighed for at løse problemer, mens de tænker over, hvordan man transporterer mennesker og dyr rundt i Dyreparken.

Aktiviteten ser på, hvordan køretøjer bevæger sig, hvordan I designer og fremstiller og hvordan man ser på numre, form og størrelse.

Det har du brug for

- Dyrene og figurerne fra First Friends Dyreparksæt.
- TOLO Jeep.
- Byggesæt og æsker, hjul og aksler.

Sådan gør du

- Få børnene til at kigge grundigt på jeepen mens de leger med dyreparksættet
- Gør dem opmærksom på, hvordan køretøjet ser ud, de lyde det laver og hvordan det bevæger sig.
- Se på lyde og bevægelser i de mønstre, der forekommer.
- Snak om den måde, køretøjet bevæger sig fra side til side, mens det kører og hvorfor det gør sådan.

- Få børnene til at tænke over offroadkøretøjer og deres egenskaber og hvordan de klarer de forskellige overflader, de kører over.

- Prøv at sæt dyrene og figurerne i jeepen. Hvilke passer i jeepen og hvilke gør ikke?

- Brug matematiske ord, som beskriver form, størrelse og rum.

- Giv børnene byggesæt eller forskellige æsker, hjul og aksler.

- Hjælp børnene med at tegne og lave anhængere til jeepen til at transportere dyrene rundt i Dyreparken.

- Bed børnene om at lave flere anhængere, som de kan bruge til at transportere forskellige antal dyr fra et sted til et andet.

- Få børnene til at tænke over de forskellige terræner, som anhængerne skal hen over, når de tegner og laver deres dyretransport.

Udvidede aktiviteter

- Afprøv anhængerne, mens de trækkes rundt af jeepen udendørs.

- Snak om, hvordan man holder dyrene uden for fare, når de transporteres rundt i Dyreparken. Hvad har anhængerne brug for?

Notater:

Aktivitet 4

En gæst farer vild

Diskutér følelser og hjælpsomhed med TOLO First Friends Dyreparksættet.

Brug denne aktivitet til at få børnene til at snakke om, hvordan de har det, når de er kede af det, føler sig fortabt eller er bekymrede. Hjælp dem med at udvikle empati for andres følelser og bekymringer.

Det har du brug for

- Dyrene og figurerne fra First Friends Dyreparksættet.
- Et område – indendørs eller udendørs – til at skabe et Dyreparkmiljø.
- Nogle enkle kort.

Sådan gør du

- Snak med børnene om de forskellige følelser, de har, når de skal på besøg – spænding, glæde, nervøsitet.
- Hvis du opdager, at et barn er bekymret over at tage et nyt sted hen, kan du diskutere dette med to eller tre børn.
- Opstil en scene vha. First Friends Dyreparksættet, som omhandler pigen og hendes forsvinden i Dyreparken.

- Snak om, hvordan hun har det og hvordan hun opfører sig.
- Nogle børn kan have oplevet at have faret vild og vil gerne snakke om deres oplevelse.
- Introducér opsynsmanden i Dyreparken i legen og snak om de forskellige ting, som opsynsmanden kan gøre for at trøste og hjælpe den gæst, der er faret vild.
- I Dyreparken kan opsynsmanden muligvis tage pigen tilbage til besøgscentret i jeepen.
- Vis børnene forskellige simple kort, måske fra turistattraktioner i lokalområdet.
- Se på kortene og snak om, hvordan gæsterne kan bruge dem.
- Hjælp børnene med at lave et meget enkelt kort, som de besøgende i Dyreparken kan bruge.

Udvidede aktiviteter

- Brug First Friends Dyreparksættet til at lave en scene, hvor et af dyrene farer vild. Få børnene til at fortælle en historie om, hvordan eftersøgningen efter dyret gik.
- Bed børnene om at agere opsynsmand i Dyreparken i deres leg.

Notater:

Aktivitet 5

Gæt hvem

TOLO Dyreparksættet kan bruges til at introducere børnene for simple problemløsningslege.

Denne aktivitet opfordrer børnene til at udvikle deres hukommelse og bruge beskrivende ord i sproget.

Det har du brug for

- Dyrene og figurerne fra Dyreparksættet.
- En træbakke eller et stykke stof.
- Stof til at dække bakken med.
- En 'følepose'.

Sådan gør du

- Sæt nogle af dyrene og figurerne på træbakken eller stoffet. Begynd med at introducere fire eller fem figurer.
- Få børnene til at beskrive hver figur.
- Brug mange beskrivende ord, som hjælper børnene med at gætte, hvilken figur du taler om.
- Forklar reglerne for den problemløsningsleg, som du vil lege med børnene.
- Sæt først fire eller fem figurer op på bakken og bed børnene om at se grundigt på dem, så de kan huske, hvilke figurer der var på bakken.

- Dæk figurerne med stoffet og bed børnene om at se væk.
- Fjern stoffet og en af figurerne.
- Bed børnene om at gætte, hvilken figur er blevet fjernet.
- Få børnene til at beskrive den manglende figur, før du sætter den tilbage igen.
- Gentag processen med hver figur og tilføj flere dyr og figurer, efterhånden som børnene forbedrer deres koncentration og hukommelsesfærdigheder.
- Hjælp børnene med at lede spillet efter tur og dække og fjerne figurerne, mens de andre gætter.

Udvidede aktiviteter

- Variér hukommelsesspillet ved at lægge figurerne i en følepose og bede børnene om at gætte, hvem der ligger i posen enten ved at røre ved posen eller ved at lytte til din beskrivelse.
- Bed børnene om at gætte, hvilken figur du har lagt i posen ud fra de lyde, du laver.

Notater:

Aktivitet 6

Skyggespil

TOLO Dyreparksættet er ideelt til at introducere børnene for, hvordan man undersøger lys og skygge.

Denne aktivitet understøtter børnenes sprogudvikling, efterhånden som de skaber og opfører historier om figurerne i Dyreparksættet.

Det har du brug for

- TOLO First Friends Dyreparksættet.
- Et dukketeater eller en stor kasse.
- En stærk lyskilde.

Sådan gør du

- Brug dukketeatret eller lav selv et dukketeater ud af en stor papkasse.
- Brug musselin, voile eller et tyndt lagen til at skabe en skærm foran 'scenen'.
- Opsæt det stærke lys – som f.eks. et spotlight eller en arkitektlampe – bag ved scenen, så lyset skinner på skærmen.
- Placér dukketeatret, så børnene kan flytte figurerne i First Friends Dyreparksættet rundt uden at blive set.
- Hjælp børnene med at udvikle en historie om Dyreparkens dyr og mennesker og tænke over figurerne og begivenhedernes rækkefølge.

- Snak om, hvordan I kan gøre historien levende ved at bruge figurerne fra First Friends Dyreparksæt som skyggedukker.
- Gør børnene opmærksomme på de tydelige udformninger og konturer, som Dyreparksættet dyr og mennesker har.
- Se grundigt på de skygger, de laver.
- Hjælp børnene med at finde ud af, hvordan de fortæller deres historie vha. skyggedukkerne fra Dyreparksættet.
- Få børnene til at samarbejde om at skabe forestillingen i deres skyggeteater.
- Optag forestillingen på video, så dukkemestrene kan se deres egen forestilling.

Udvidede aktiviteter

- Giv børnene tykt papir, tynde kort, pinde, tape og stof til at lave ting og teaterdekorationer til figurerne i historien.
- Lav billetter og et teaterprogram til forestillingen for at fortælle publikum, hvor de skal sidde og hvad der sker under forestillingen.

Notater: