

Lav dine egne fortællinger i vuggestuen

At fortælle historier i vuggestuen handler om at dele gode oplevelser og udvide de sociale og sproglige horisonter.

I vuggestuefortællinger bruger vi strukturen som limpind til at fastholde børnenes opmærksomhed. På den måde optimerer vi mulighederne for den sproglige udvikling og fælles læring.

Ligesom *sprogsporene* skaber mulighed for at gøre historien let og sjov at høre for børnene, bruger vi *strukturen* til at give retning for børnene, så de lettere kan forstå, hvad der sker og især hvorfor. Jo klarere årsag-virkning vi kan vise i fortællingen, jo lettere er det at afkode den.

Uanset om du griber nuet og begiver dig ud i en improviseret fortælling uden at kende slutningen, eller om du har gennemtænkt den nøje, vil jeg forslå, at du bruger følgende elementer i din struktur:

- HOVEDPERSON
- STED
- VILKÅRLIG HÆNDELSE

Første skridt: Sæt fortællingen i gang

Først præsenterer du **HOVEDPERSONEN**.

Beskriv personen nok til at alle kan se vedkommende for sig.

Navn, alder, hårfarve, påklædning og noget de elsker at lave eller gerne vil have. Du kan samtidig placere personen, på **STEDET** hvor fortællingen starter, eller vente lidt med det.

Kiki er en lille pige, der har sort hår og en flot rød flyverdragt og blå støvler. Hun skal ud på legepladsen med de andre børn, og hun løber hen til gyngen. Hun løber alt hvad hun kan i de blå støvler. Dup dup dup dup dup dup.

Hun holder fast i gyngen. Hun løfter foden, men hun kan ikke selv komme op. Hun skubber med armene. Men nej, hun kan ikke. Så kommer Kirsten og løfter hende. Juhuu. Nu sidder hun i gyngen og Kirsten skubber hende. Op og ned og op og ned og det suser afsted. Wssshh.

Andet skridt: Lad historien brygge sig selv. Indsæt vilkårlig hændelse

Hvad er det næste der sker? Hun vil ned fra gyngen, og kommer ned selv og løber hen til sandkassen og hvad sker der dér?

Snart laver hun sandkager med en af den andre piger.

Indsæt ny vilkårlig hændelse

Børnene skal ind nu, men hun kan lige nå at hoppe i den store vandpyt. Plaske plaske plaske. Det er sjovt. Hun griner. Der er vand overalt og støvlerne bliver meget våde.

Nu skal de altså ind siger Kirsten. Inde på stuen får de saftevand. Det kan hun godt lide. Gul saft, der smager af appelsin. Juhuu. Det klistrer på fingrene. Hun slikker på det. Det smager godt.

Bagefter leger hun med bolden, der kan ringe med en klokke, når den triller.

Om de vilkårlige hændelser

Den vilkårlige hændelse behøver ikke være en større udfordring som hovedpersonen skal overvinde. Der er ikke brug for drager og nogen der bliver væk i skoven. Dagligdagens oplevelser er rigeligt til fortællinger i vuggestuen. Du kan måske se det som en rejse gennem dagen, med de forhindringer og udfordringer, som opstår der.

FX

Så skal Kiki hentes og hendes støvler er væk. Åh nej, hvor er de, siger mor? Kiki ved det ikke. Åh Nej. De leder. Åh nej – er støvlerne væk?

Hun kigger på mor. Ser mor sur ud? Nej, hun smiler. Det var godt. Og hov, Nåh ja – de er jo inde i tørreskabet, fordi de var våde ... nu er de tørre igen.

Det er dejligt med sådan et tørreskab. Så kunne hun gå hjem med sin mor med varme fødder ... Sikke en dejlig dag.

Jeg bruger de tre elementer: Sted, Person og Vilkaarlige hændelser og lader det folde sig ud. Der er ikke meget på spil, men alligevel rigeligt til de helt små.

Du har frit valg, når det kommer til hvor og hvordan du vil have din fortælling til at udfolde sig, men jeg vil anbefale, at der er flest mulige genkendelige elementer med.

Jeg foreslår, at du især bruger en vekselvirkning mellem sprogs porene ydre liv og handling og tilsætter masser af lydeffekter og begrænsede mængder indre liv.

Og så er det bare derud af, mod eventyrlige horisonter, væltede colaflasker, hunde der skal klappes, gemmesteder der skal afprøves og nye måder at stable klodser på.

BONUS

Du kan også afsøge historier, der har med animerede objekter som hovedpersoner. Det lyder fancy – det er det ikke.

Det handler ganske enkelt om at give liv til en ting. Det kan være en sko, en bamse, en gaffel, en mælkekarton eller en hat. Tag den i hånden, kig på den, tal lidt med den, lån den din stemme og fortæl så en historie med objektet som hovedperson, altså set fra deres perspektiv.

Fx

Hej HAT. Hvad laver du?

Jeg ligger mest ovre på reolen

Nå – er det sjovt?

Næ – det er kedeligt. Så sover jeg bare. Men når jeg ikke kan sove, så får jeg sjove idéer og finder på noget at lege. Men jeg kan ikke tale så højt. Så ingen hører mine idéer.

Men nogle gange er der nogen, der tager mig på. Så falder idéen fra mig og ned i hovedet på dem. Bum. Så får de idéen. Vil du prøve?

Kig overrasket på hatten – tag den på – hold en pause og få en god idé

AJ – hatten siger vi skal lege Byen sover. Skal vi det?

Hvis du kan lave historier, der er fx 2-3 minutter lange, har du gjort det godt. Og hvis ungerne vil have mere – så kan du jo heldigvis bare fortælle en til ...

Vuggestuefortællinger har et bredt læringspotentiale. De styrker ordforrådet, præsenterer løsninger til dagligdags problemer og lader børnene se "en som mig selv" udefra. En der klarer den og dermed inspirerer til samme.

**TEGNING AF CIRKELDIAGRAM DER VISER FORESLÅEDE
MÆNDGER AF SPROGLIGHED**

(til print – men ak – er ikke tegnet endnu)