

Hukommelse

• Bus-huskespil.

Lav en dobbeltdækkerbus i karton og lav 8 vinduer i hver etage, så der er ialt 16 vinduer. Lav/ find så 16 små billeder, der i størrelse passer til vinduerne:

- Passagererne i bussen
- Enkle handlinger
- Ting, der indeholder en bestemt vokal, konsonant eller konsonantkombination

Find også 16 billeder ligesom de små vinduer.

Læg nu de billeder, der passer til bussens vinduer, med bagsiden opad - ét i hver vindue. Bland billederne, der passer til, og læg dem i en bunke ligeledes med bagsiden opad.

Deltagerne skiftes nu til at tage et kort fra bunken og til at 'åbne' et vindue i bussen. Hvis billedet i vinduet er det samme som billedet fra bunken, må kortet beholdes og vinduet efterlades åbent. Hvis billederne ikke passer sammen, lukkes busvinduet igen, og kortet lægges nederst i bunken.

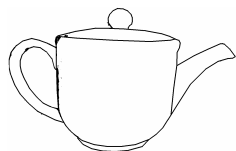
Når alle busvinduer står åbne, og alle kort er blevet fordelt, er vinder den, der har flest kort.

• Da jeg var til te hos Kejseren.

Man sidder i en rundkreds, og én starter med at sige: »Da jeg var til te hos Kejseren, så jeg x« (fx en hest, et bord, en lagkage). Den næste siger så: »Da jeg var til te hos hos Kejseren, så jeg x og y«. Den tredje i kredsen siger: »Da jeg var til te hos hos Kejseren, så jeg x og y og z«. Og så fremdeles.

Ideen er altså, at man skal huske de ting, de foregående har set hos Kejseren, og så selv tilføje en ting til listen, der jo blir længere og længere og derfor sværere og sværere at huske.

En variant kan være, at man - i stedet for at se en ting - møder en nisse, Pia fra børnehaven, en kyling, postbudet, en engel osv. Eller spiser kager, en ostemad, en pizza eller slik. Eller køber glaskugler, batmanddragt, laserpistol, sjippetov ...



• Gåder 1.

Er eminente til at opøve evnen til at opmagasinere information - man er jo nødt til at kunne huske alle detaljer og alle oplysninger for at kunne løse gåden!

Nemme gåder til førskolebørn kan du bl.a. finde i Sonja Rasmussens bøger: *Gåder på stribe* og *Den blå gådebog* (Høst & Søns forlag + Høsts Kvadratbøger). På børnebiblioteket står gådebøger under decimalnummer 79.38.

Også *Bamses 100 bedste gåder* (Elin Bing og Dina Gellert, Gyldendal) kan anbefales. Se evt. under "Lommehistorier".

• Gåder 2.

- "Her er de aldrig tørstige" = Ølsted/Ølstykke/Ølby
- "Her er de altid tørstige" = Vanløse
- "Her bor bageren" = Melby
- "Her må ingen være blå" = Allerød
- "Her vil ingen katte bo" = Hundested
- "Hun siger aldrig nej" = Anja
- "Hvilken gris stikker?" pindsvin
- "Kan du gætte, hvad jeg helst vil drikke af?" Jakob

• Hukommelser.

Når du skal arbejde med hukommelse, så husk, at man har i hvert fald 3 slags at gøre godt med:

En visuel hukommelse

Her kan du bruge følgende aktiviteter:

- "Den hemmelige have" (se ovenfor i dette afsnit).
- "Hvor er ...?" (nedenfor i dette afsnit).
- Vendespil i alskens afskygninger.

En auditiv hukommelse

Her kan du bruge følgende aktiviteter:

- "Ens eller forskellig?"
- "Hverdagslyde 1, 2 + 3" (se under LYDSKELNEN) - lav flere og flere lyde og bed barnet om at huske dem evt. i rækkefølge.

En kropslig/motorisk hukommelse

Og her vil det være oplagt at arbejde med:

Logopædisk værktøjskasse

- "Klapperemser".
- Labyrinter.
- Fagtesange.

Husk også, at én slags hukommelse kan hjælpe eller forstyrre en anden! Så vidt muligt bør du have tjek på, hvor barnet har sine styrker og svagheder - hvis barnet er god til at huske med øjnene, så understøt dine auditive/motoriske øvelser med noget visuelt til at hænge hukommelsen op på.

• Hul-lotteri.

Til hvert barn finder du et billede fra et ugeblad eller en tilbudsavis med et forholdsvis enkelt motiv. Klæb billederne på på karton. På hvert billede tegner du 6-8 lige store huller (fx ved hjælp af en ikke alt for lille mønt). Klip eller skær hullerne ud, og pas godt på, at cirklerne ikke går i stykker, for skal jo kunne sættes ind på plads igen bagefter!

Børnene får nu hver et billede med huller. Alle de udklippede cirkler blander I godt og lægger dem i en bunke midt på bordet med billedsiden opad. Når alt er klart, prøver børnene så hurtigt som muligt at finde de cirkler, der passer til hullerne i deres billede, og sætter dem på plads.

Eller én af jer er opråber og skal forklare, hvad der er på hver enkel cirkel. I næste omgang bytter børnene billeder, cirklerne blandes godt igen, og spillet starter forfra.



• At huske en historie.

Historier og remse-eventyr, der gentager sig selv, er populære og sjove, fx:

- "Her er det hus, som Hans har bygt"
- "Kyllerylle"
- "Den lille røde høne"
- "Pandekagen"

Tricket er selvfølgelig, at børnene efterhånden kan huske mere og mere udenad, jo flere gange, historien blir fortalt.

• Hvem er under tæppet?

= en gætteleg for de mindste.

Børnene sidder i en rundkreds med et stort tæppe i midten. Et barn blir sendt udenfor døren, og et andet barn gemmer sig under tæppet, mens de andre rykker sammen i kredsen.

Barnet udenfor døren kaldes ind og skal gætte, hvem der ligger under tæppet. Hvis barnet ikke kan gætte det, kan I give lidt hjælp ved, at den, der er under tæppet, viser noget frem af sig selv eller siger: »Kukkuk!«.

• Hvor er ...?

Til denne leg skal du bruge en 8-10 ensfarvede bægre + en hoben småting, I kan putte i bægrene.

Start med 3 bægre med hver deres ting i. Vis barnet, hvad du putter i hvert bæger (vend dem om, så de står med bunden opad, så slipper man for at kunne komme til at snydekigge), fx en kugle, en lille bil og en knap, og læg dernæst de samme 3 ting foran barnet.

Peg nu på én af tingene og spørg: »Hvor er denne her?« Det smarte ved at have 2 ens af hver ting er, at så slipper barnet for at skulle kunne huske navnet på tingen (så er det - forhåbentligt - kun den visuelle hukommelse, du tjekker, og ikke også den verbale).

Du kan også være fræk og lægge 4 ting foran barnet (en kugle, en lille bil, en knap og en stjerne) for at se, om det kan huske, at lige præcis stjernen ikke blev lagt ned i et af bægrene.

Hvis barnet uden vanskeligheder klarer at huske 3 ting, går du videre med 4, 5 og så videre. Husk bare at holde pauser (eller at lave noget helt andet) ind imellem, ellers blir det til sidst svært at huske den ene omgang fra de(n) forrige - det, som psykologerne kalder for interferens.

Og for, at det ikke hele tiden skal være barnet, der skal huske, kan I skiftes til at være den, der husker/gætter.

For at undgå, at barnet gætter sig frem, kan du have tokens (små stjerner, popcorn ...) med i legen. Lav en regel om, at hvis man gætter/husker rigtigt i første omgang, får man 2 tokens. Hvis man først gætter rigtigt i anden omgang, får man kun en token. Og hvis man bruger 3 gæt på at ramme korrekt, får man ingen.

Logopædisk værktøjskasse

HUKOM-
MELSE

• Hvor mange ting kan du huske?

I sproggruppen leger vi en leg, hvor vi stiller 3 ting (fx en dinosaur, en bil og en legopige) synligt i rummet, så alle kan se dem. Børnene skiftes til at instruere hinanden i, hvilken ting, de skal tage først, dernæst og sidst: »Du skal tage bilen, dinosaur og legopigen.« Alle er med til at tjekke, at rækkefølgen blir rigtig.

I denne leg - som i mange andre - kan man hjælpe de auditivt svage ved at skrive 'bil', 'dinosaur' og 'legopige' på hvert sit stykke papir. Det barn, der instruerer, skal så både sige tingene og lægge ordkortene i den ønskede rækkefølge.

Selvfølger er I nødt til først at være sikre på, at alle børnene sikkert kan genkende ordene på ordkortene! I kan øve det ved at skrive ordet på den ene side af kortet og lave en tegning af ordets betydning på den anden. Vigtigt er det, at du laver det være OK, at barnet tjekker hukommelsen ved at vende kortet og kigge efter, om han/hun har husket rigtigt.

Hvis det er meget svært med 3 ting, kan du nøjes med 2. Når børnene med lethed klarer 3 ting, kan du øge til 4. Eller du kan stille måske 5-6 ting på og stadig kun hente 3.

• Kims-leg.

Eksperimentér med, om det blir nemmere at huske tingene ...

- når børnene får lov til at røre dem først
- når I snakker om dem først
- når børnene selv bestemmer, hvilke ting der skal være med
- når alle tingene tilhører den samme kategori (dyr, juleting, madvarer etc.)
- når tingene ikke er fra samme kategori

• Kuffertleg.

Er en variant af "Da jeg var til te hos Kejseren": Læg en bunke tøj og ting på gulvet og stil en tom kuffert (eller papkasse, hvis du ikke har en kuffert) ved siden af.

Det første barn lægger en ting op i kufferten fx en rød hat og siger: »Jeg skal på ferie, og jeg tager min røde hat med«. Den næste lægger fx en blå trøje på i kufferten, mens han siger: »Jeg skal på ferie, og jeg tager min røde hat og min blå trøje med«.

Legen fortsætter, og rækken af ting blir længere og længere, indtil et af børnene glemmer noget. For mindre børn kan det være rigeligt svært at huske tingene (så hér skal du nok ikke insistere på, at rækkefølgen og/eller farverne også skal huskes).

Igen kan legen varieres, så I - i stedet for tøj - tager dyr, legetøj, mad, møbler op i en kasse, æske, kurv, pose ...

• Remser & sange.

Er gode til at optræne den auditive hukommelse (ligesom gåder er det).

Rytmen hjælper til at huske. Og remser/synger I nogle stykker sammen, vil der næsten altid være én, der kan huske det næste af remsen/sangen. Så man kan altså nemt hjælpe hinanden!

Jeg gør ofte det, når jeg vurderer, at barnet er ved at kunne remsen/sangen, at jeg skiftes med barnet til at sige/synge den. I fællesskab vælger vi en sang eller en remse, som barnet også selv synes, det er ved at have tæk på ...

På den måde siger jeg fx: »Hvem er det, der banker?« Barnet svarer så: »Det er Peter Anker!« Jeg fortsætter: »Hvem er det, der lukker op?«, barnet svarer: »Det er Peter Sikkertop!« Til slut spørger jeg: »Hvem er det, der kommer ind?«, hvortil barnet svarer: »Det er Peter Slikkepind!« (Se også under afsnittet om SANGE.)

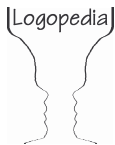
Når vi skiftes til at være på, behøver barnet ikke kunne hele remsen, for hvis det ikke kan huske 'sin linje', kan jeg prompte eller bare begynde på eller hviske den.

For rigtigt mange børn er det endvidere en hjælp, hvis vi klapper, tramper, hopper eller går rytmen, mens vi siger remsen / synger sangen.



• Safari.

Tactic forhandler et rigtigt godt huskespil, der har en vagtmand som hovedperson. Vagtmanden skal samle 6 forskellige dyr (giraf, elefant, flodhest, abe, zebra og løve) til sin egen zoologiske have. Nogle af



Logopædisk værktøjskasse

dyrene er gemt under buske, og når man lander foran en busk, må man få dyret under busken, hvis man altså kan huske, hvad det er for et.

Og hvis man lander i floden, skal man aflevere et dyr ...

• Vendespil.

Er pr. definition huskespil. Der findes adskillige købe-vendespil - både med og uden logopædisk tilsnit.

Vendespil kan varieres i det uendelige, se fx

- "Bogstavvendespil"
- "Hemmelig Sorteper"

- "Hvor er ...?"
- "Navnespil"
- "Par"
- "Vendespil for de mindste"
- "Vrøvlehistorier 1 & 2"
- "Åbent vendespil"

Og du kan med lethed selv fabrikere vendespil, der passer til barnets aktuelle behov - eller rettere, som passer til det, som du vil træne med det.

Ellers er det faktisk kun din opfindsomhed, der sætter grænser for, hvilke spil (alskens puslespil, billedlotterier fx) der kan bruges som eller konverteres til vendespil ...