

# LÄRARHANDLEDNING

Lärohandledning till **Lilla Koala kan inte bada**, ISBN: 9789198841251

Författare: Dr. Ross Greene, Fouzi Benbouzid & Tove Hagtorn

Illustratör: Irmelin Bohlinger. Bokförlag: Boksmart

Handledning skapad av: Helen Larsson, speciallärare anpassad grundskola.



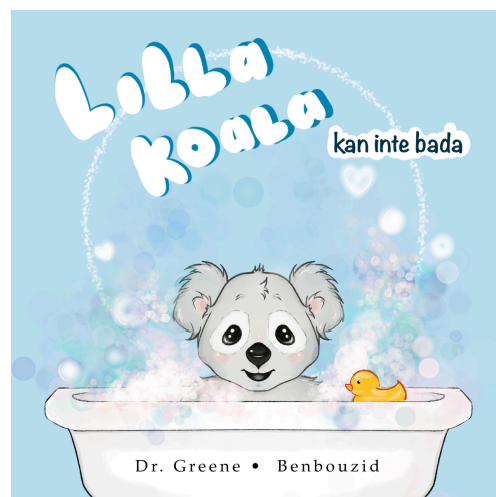
BOKSMART

— SÄGOR MED INBYGGD KUNSKAP —

## Lärohandledningens upplägg

I denna lärohandledning finns frågor och tips till idéer som kan användas före, under och efter läsningen av boken.

Det finns också konkreta tips på hur man kan jobba förebyggande tillsammans med barnen i liknande situationer som uppstår.



Barn gör inte fel med för att de vill, de gör rätt om de kan. Vi kan möta barn med nyfikenhet, empati och samarbete, inte med hot och straff. I handledningen finns kort sammanfattning av vad man kan tänka på utifrån Dr. Ross Greenes CPS-modell och tydliggörande pedagogik.

Det finns också tecken som alternativ och kompletterande kommunikation, TAKK, för ord som förekommer i boken. Ritade tecken kommer från: Ritade Tecken © Specialpedagogiska skolmyndigheten

Materialet får kopieras inom er verksamhet.

Lycka till!

Önskar Lilla Koala

Ps! Se mer av oss här:

[https://www.youtube.com/@Lilla\\_Koala](https://www.youtube.com/@Lilla_Koala)



BOKSMART

— SÄGOR MED INBYGGD KUNSKAP —

# Lärarhandledningens innehåll

s.4

Före läsning

Under läsning

Efter läsning

s.5-7

Förslag på frågor att ställa under eller efter läsningen

s. 8-9

CPS-modellen

s.10

Tydliggörande pedagogik

s.11-14

Konkreta tips

s.15-22

Kopieringsunderlag



# Före läsningen

## **Börja med framsidan.**

Vad ser ni?

Vad tror ni att boken kommer att handla om?

Vad är bokens titel? Vad heter den?

Vem har skrivit boken? Vem är författare?

Vem har ritat bilderna? Vem är illustratör?

Titta sedan på bilderna ett uppslag i taget. Barnen berättar vad de ser på bilderna. Stanna upp och titta på ansiktsuttryck. Vilka känslor visar de?

## **Under läsning**

Stanna upp under läsningen och ställ frågor och titta återigen på bilderna. Förslag på frågor finns i detta material. Alternativt ställs fler frågor efter läsningen.

## **Efter läsning**

Bläddra igenom boken en gång till och peka på olika begrepp och visa dess tecken.

Se förslag på uppgifter att göra i arbetet med boken.

## **Övergripande frågor**

**VAD** Vad hände i sagan?

**VILKEN** Vilket problem fanns i sagan?

**VARFÖR** Varför ville Lilla Koala inte äta?

**HUR** Hur slutade sagan?

**SYFTE** Vad tror du att sagan vill lära oss?

## Frågor att ställa under eller efter läsningen

### **Sidan 2-3**

Vem är Stora Koala?

Vem är Lilla Koala?

Var bor de?

Vilken färg har de på sin dörr?

Vilka olika saker kan du se i deras hem?

Kan du se deras djur? Vilket djur är det?

Peka på stövlarna! Varför är de blöta?

Kan du hitta deras nyckel?

Kan du se regnbågen? Har du sett en regnbåge?

Vilken färg är det på bordet?

Hur många ben har bordet?

Peka på paraplyet! Vilken färg är det?

### **Sidan 4-5**

Vad gör Lilla Koala?

Vilka färger har Lilla Koalas klossar?

Vad brukar du leka med?

Vad vill Stora Koala?

Vilken känsla tror du att Lilla Koala får då?

Brukar du bada eller duscha? När då?

Varför behöver man bada eller duscha?

Vad kan hända annars?

Kan du hitta Lilla Koalas bok?

Kan du se musen?

Peka på klockan!

Ser du humlan? Peka!

## **Sidan 6-7**

Vad känner Lilla Koala nu? Varför då?

Vad gör Lilla Koala sen? Varför då?

Vem hänger i kläderna?

Hur många tröjor har Lilla Koala?

Vilka färger har Lilla Koala på sina tröjor?

## **Sidan 8-9**

Vart tar Lilla Koala vägen? Peka på Lilla Koala!

Varför tror du att hen gömmer sig där?

Vad berättar Stora Koala?

Vad betyder överens?

Kan du se en frukt?

Vad heter den frukten?

Vilken färg är det på äpplet?

Vem ska äta äpplet?

## **Sidan 10-11**

Vilken lösning har Lilla och Stora Koala bestämt?

Tycker du att det är en bra lösning?

Vilka mer leksaker har Lilla Koala?

Peka på bilen! Dockan! Bollen! Ankan!

## **Sidan 12-13**

Vad gör Lilla Koala nu?

Hur mår Lilla Koala nu?

Vad gör Stora Koala?

Varför går det bra för Lilla Koala att bada nu?

Kan du hitta en snigel?

Hittar du en till?

Hur många sniglar finns det?

Kan du se ett a? b? c?

## **Sidan 14-15**

Vad ser du på bilden?

Hur tror du att det känns för Lilla Koala?

Hur känns det för Stora Koala?

Hur många badankor har Lilla Koala?

I vilka färger?

Finns det fler djur?

Hur många tandborstar har de?

# CPS-Modellen

Oavsett ett barns ålder är det viktigt att lyssna på dem och involvera dem i problemlösningsprocessen. Dr. Ross Greene beskriver tre steg som ingår i denna process, och även små barn kan vara delaktiga i alla tre.

## 1. Empati

I det första steget – som kallas **empatisteget** – ställer vi frågor till barnet för att förstå vad som gör det svårt för dem att möta en viss förväntning.

Exempel på frågor:

"Jag har märkt att det ibland är svårt för dig att sluta leka med klossarna och komma in för att bada. Vad är det som gör det svårt?"

Dr. Greene har beskrivit åtta olika "fördjupningsstrategier" (drilling strategies) för att hjälpa till att samla in information.

Ett exempel på vad barnet kan säga:

"Jag vill bli klar med det jag bygger innan jag går och badar. För efter badet måste jag gå och lägga mig direkt, och om jag inte blir klar innan badet så kan jag inte avsluta det jag bygger."

## 2. Definiera problemet

I det andra steget – **definiera vuxnas bekymmer** – förklarar den vuxne varför det är viktigt att förväntningen uppfylls.

Vuxnas bekymmer handlar oftast om en eller båda av följande:

- hur problemet påverkar barnet
- hur problemet påverkar andra

Vanliga områden är: hälsa, säkerhet, lärande och rättvisa.

Exempel:

"Jag är orolig för att om vi inte kommer in och badar ganska snart så blir du sen till läggdags, och då kanske du inte får tillräckligt med sömn för att orka nästa dag."

### 3. Bjud in till lösning

I det tredje steget – *inbjudan* – kommer barnet och den vuxne tillsammans fram till en lösning. Det börjar med att man sammanfattar bådas perspektiv:

"Jag undrar om vi kan hitta ett sätt så att du hinner bli klar med det du bygger och samtidigt komma in och bada ganska snabbt?"

Sedan får barnet tänka och komma med egna idéer:

"Har du några förslag?"

Om barnet inte har några idéer är det helt okej att den vuxne föreslår alternativ.

Exempel på lösning:

"Om jag inte är klar med det jag bygger, kan jag få fem minuter till? Då hinner jag avsluta och sen gå och bada så att jag kan få tillräckligt med sömn till nästa dag."

## Exempel från skolan

### ***Empatisteget***

Vuxen:

"Jag har märkt att du har haft svårt att hålla händerna för dig själv när ni står i led på väg till skolgården. Vad händer?"

Barn:

"Alla vill vara först i ledet, så alla knuffas. Då måste jag också knuffas."

### ***Definiera vuxnas bekymmer***

Vuxen:

"Jag är orolig för att någon kan göra sig illa om alla knuffas."

### ***Inbjudan***

Vuxen:

"Jag undrar om vi kan hitta ett sätt så att det inte blir så mycket knuffande, samtidigt som ingen gör sig illa. Har du några idéer?"

Barn:

"I fröken Larssons klass har de ett schema som visar vem som får vara först varje dag, så alla får turas om. Kanske vi kan göra så också? Då slipper vi knuffas och ingen gör sig illa."

# Tydliggörande pedagogik

Alla barn behöver känna sig trygga för att kunna lära sig. Att inte förstå vad som ska hända, hur det kommer att gå till, varför man ska göra det och när det slutar kan skapa en osäkerhet som blir ett hinder för lärandet. Idag vet vi att vi kan förebygga många stressande och osäkra situationer genom att tydligt låta barnen veta varför, vad, hur, när, var, med vem och vad som händer sen.

- **struktur** - ha en tydlig struktur över dagen. Visa med visuellt stöd, tex bildstödsbilder.
- **visuellt stöd** - använd bilder, fotografier, färger, TAKK osv för att skapa en tydlig struktur som barnen förstår och kan läsa av.
- Tänk på att de **pedagogiska frågorna** ska vara tydliga för alla barn. De ska veta:

**Vad** de ska göra

**Varför** de ska göra det

**När** de ska göra det

Med **vem** de ska göra det

**Hur** man genomför aktiviteten.

**Hur länge** aktiviteten håller på och vad som händer **sedan**.

## Tips på litteratur:

- Tydliggörande pedagogik i förskolan av Edfeldt, Sjölund, Jahn & Reuterswärd
- NPF i förskolan av Maria Büler

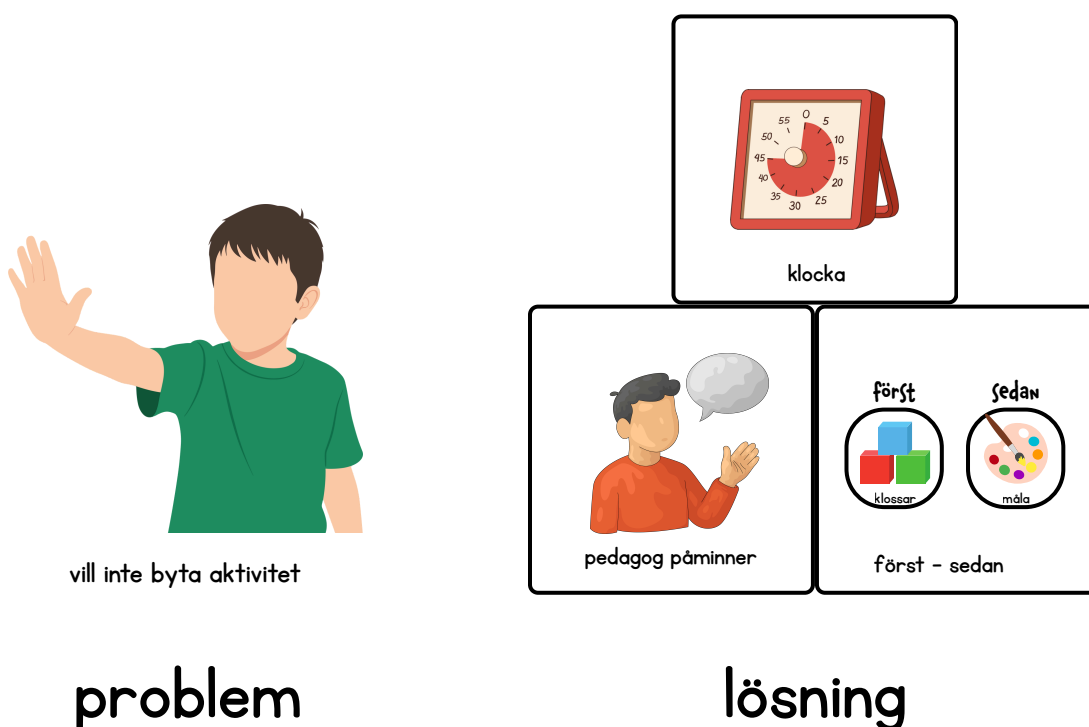
## Problem - lösning

Långt ifrån alla barn, oavsett ålder, kan själva komma på lösningar till ett problem som uppstår. De kan behöva se hur en lösning kan se ut för att veta om det är en bra lösning eller inte.

**Modellera** - du som pedagog kan modellera, dvs visa, hur olika lösningar skulle se ut. I den här boken handlar det om att hitta lösningar på att bada. Då kan man förbereda badet medan Lilla Koala bygger klart med sina klossar. Stora Koala kan exempelvis sätta ett klocklarm eller så kan Lilla Koala bygga tre klossar till och sen bada.

**Bilder** - Man kan också skapa bildkartor som tex visar två till fyra olika lösningar. Då ser barnet att det finns olika sätt att lösa ett problem på. Dessa bildkartor kan men med fördel spara i tex en pärm för att påminna barnet eller för att visa andra barn som kanske hamnar i liknande situationer.

Och det är inte fel att använda sig av en kombination av att både modellera och använda bildkartor. I handledningen finns ett exempel för byta aktivitet att skriva ut.



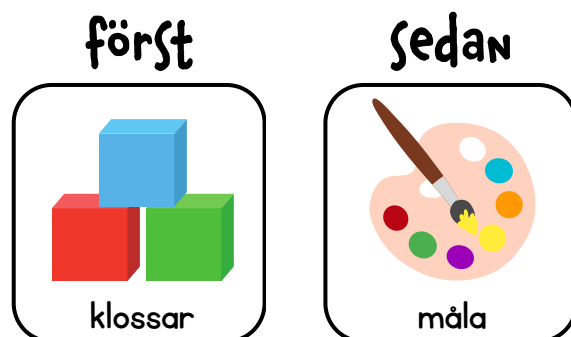
## Att byta aktivitet

Många barn har svårt att avsluta en aktivitet som de är helt uppe i. Då är det en fördel att arbeta med visuellt stöd på olika sätt. Nedan följer några konkreta exempel som man kan testa. Dessa åtgärder är en fördel om de används för hela gruppen. Det är inte dåligt för någon, bra för alla och nödvändigt för vissa.

## Först - sedan

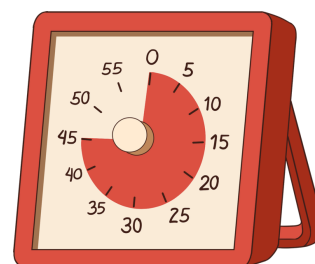
Skriv ut en bakgrund till "först - sedan". Finns en i detta material. Laminera den och sätt dit kardborre med klistersida, en i varje ruta. Skriv ut bildstödsbilder som ni brukar använda i er verksamhet. Bilderna ska visa olika aktiviteter som barnen gör. Sätt upp det barnet ska göra först, tex bygga med klossar. I rutan "sedan" sätts aktiviteten upp som barnet sedan ska byta till, tex måla (bada i sagan). Prata med barnet om de olika bilderna.

För att förtydliga ytterligare kan man också arbeta med en visuell timer.



## Visuell timer

Det finns många olika visuella timers att använda, både digitala och analoga. En variant är time timer, en annan är timstock. Det är svårt för barn att känna hur lång tid som gått, särskilt när de har roligt i en aktivitet. Genom att använda en visuell timer kan barnen se hur mycket tid som är kvar av aktiviteten. Det kan vara en idé att visa och påminna barnen när det är 5 minuter kvar.



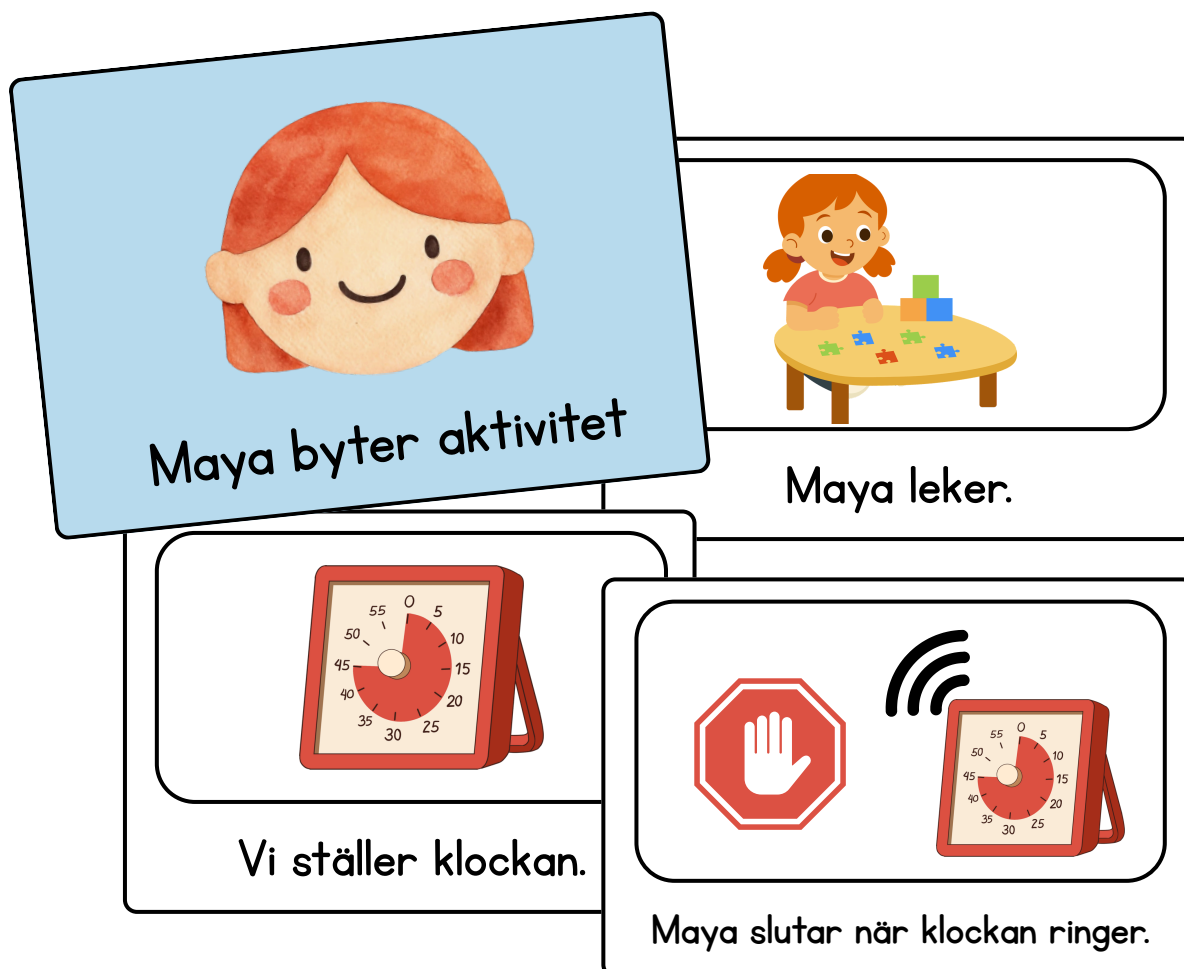
## Social berättelse

En del barn behöver få höra och se flera gånger hur till exempel en rutin ska gå till. Då kan man skriva en så kallad social berättelse om den specifika situationen och ta med den lösning som man tillsammans kommit fram till.

En social berättelse kan göras som en bok. Jag brukar göra den i A5 liggande format. På försättsbladet finns en bild på barnet och en titel, tex *Maya byter aktivitet*.

I en social berättelse bör man undvika att använda negationer. Man ska alltså inte skriva vad barnet inte ska göra. Istället fokuserar man på det man vill att barnet gör.

Använd en till två mening per sida och lägg till en bild som passar till. Nedan finns några exempel på hur några sidor i en sådan bok kan se ut.



### **Öva på att sluta**

För att öva på att sluta göra en aktivitet, kan man köra “dansstopp”. Man dansar och stoppar när musiken pausar. Ett alternativ är att en vuxen eller ett barn spelar på tex en trumma medan resten av barnen dansar eller rör sig runt i rummet. När man slutar spela ska alla stå still.

### **Öva “först - sedan” med barnen**

Låt barnen vara med och sätta upp bilder till först och sen. Om man vill kan man ta ett kort på timern när den är ställd på tex 10 minuter. Den sätts upp ovanför “först”. Ovanför “sedan” sätter man en bild på klockan när det är tillbaka på utgångsläget. Då vet barnen hur klockan ser ut när det är dags att byta aktivitet.

### **Öva på att använda visuell timer**

Låt ett barn ställa klockan på tex 10 minuter. Peka på “först” för att visa vad ni ska göra. Börja med en aktivitet som ni kartlagt är enklare för barnet att avsluta.

Kom ihåg att påminn när det är 5 minuter kvar och beröm barnet/barnen när de avslutar den första aktiviteten.

### **Vilken känsla?**

Slå upp en sida i boken. Titta på Lilla eller Stora Koala. Hur känner hen sig? Låt barnen göra känslan med olika ansiktsuttryck eller använd smileysarna på nästa sida.

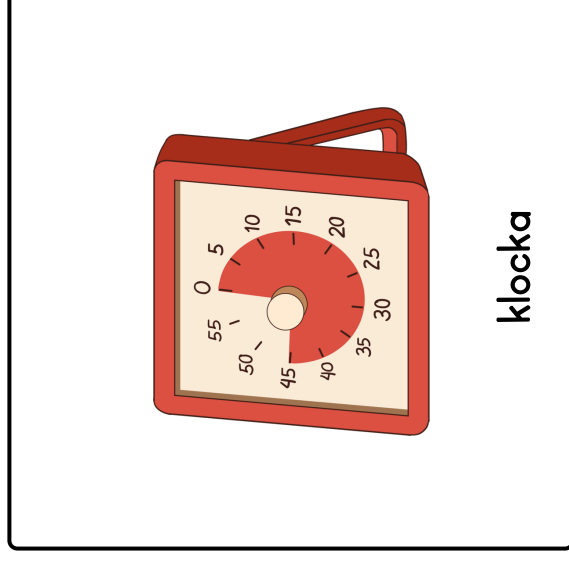


# problem

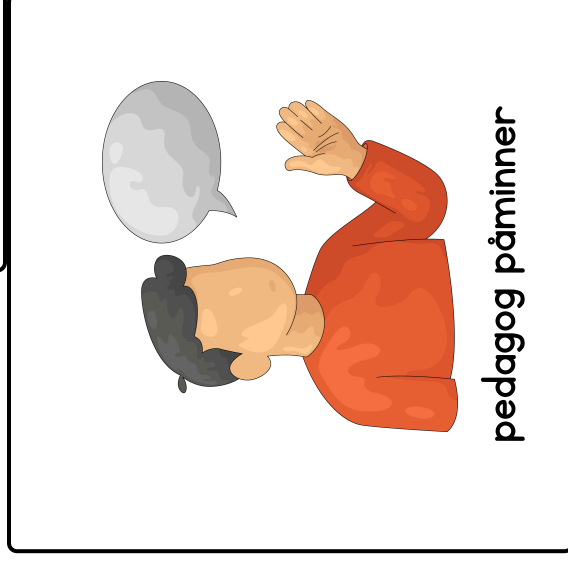


vill inte byta aktivitet

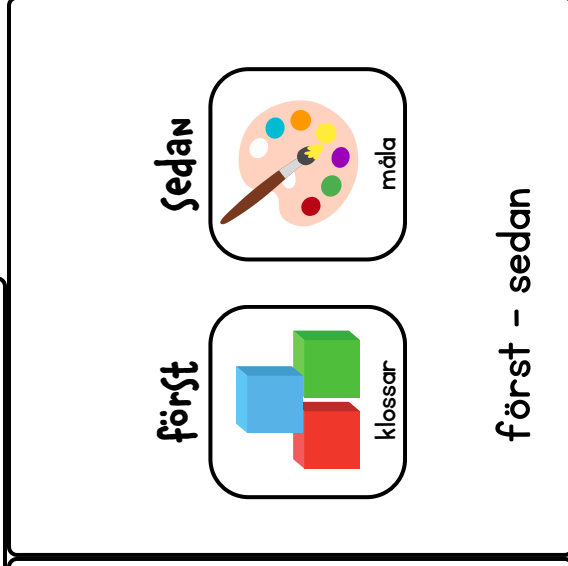
# lösning



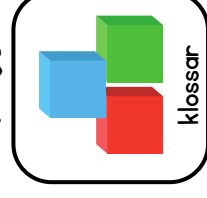
klocka



pedagog påminner

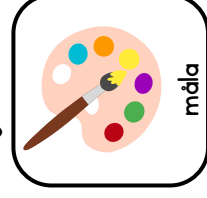


först



klossar

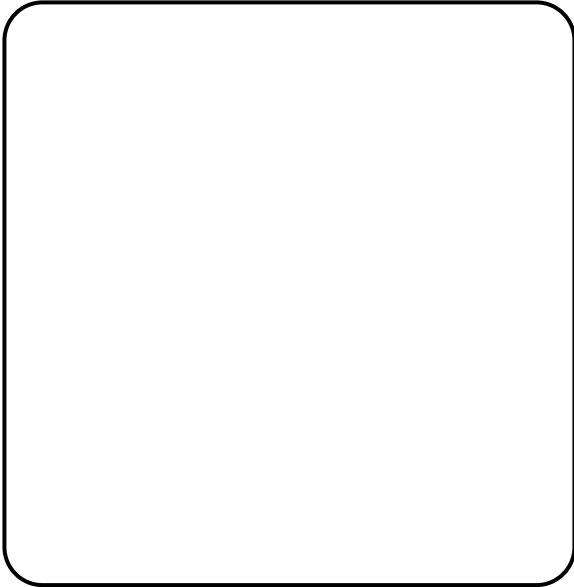
sedan



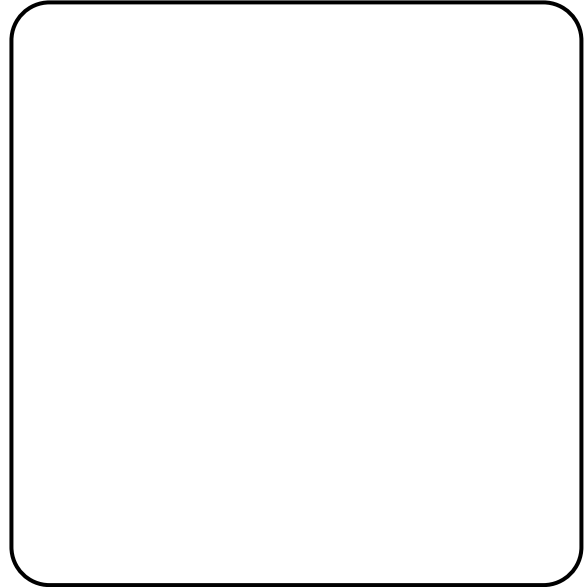
måla

först - sedan

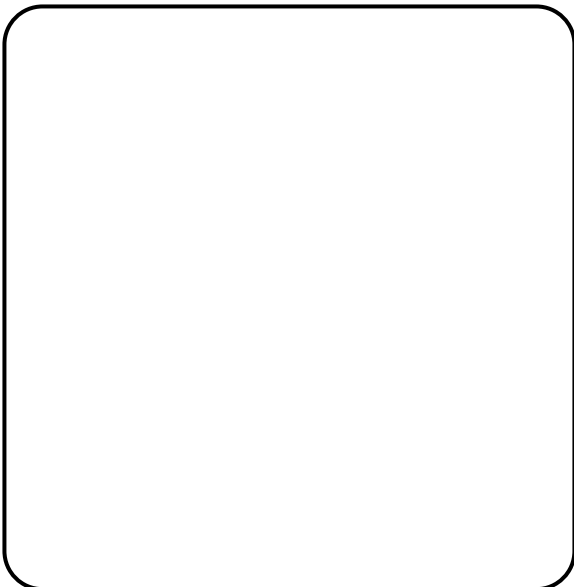
först



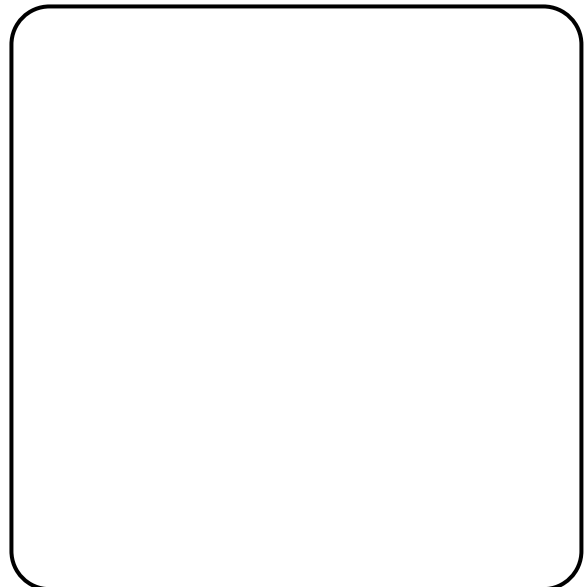
sedan



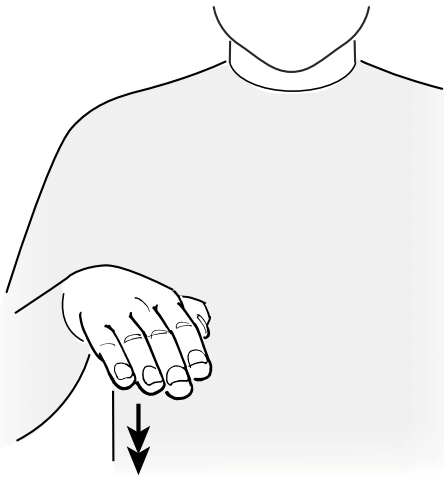
först



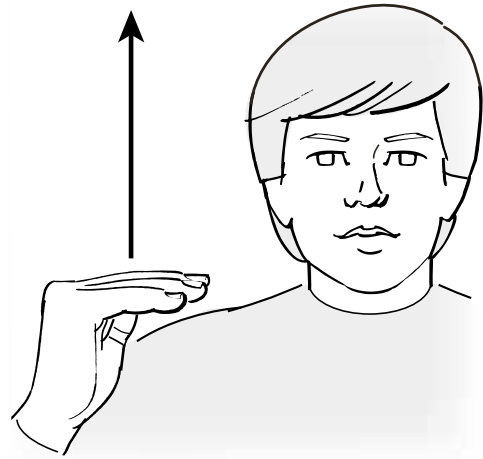
sedan



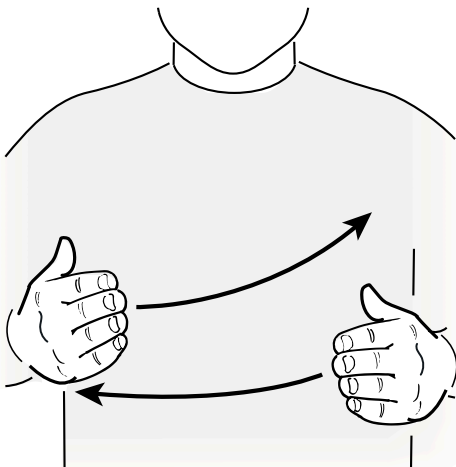




liten



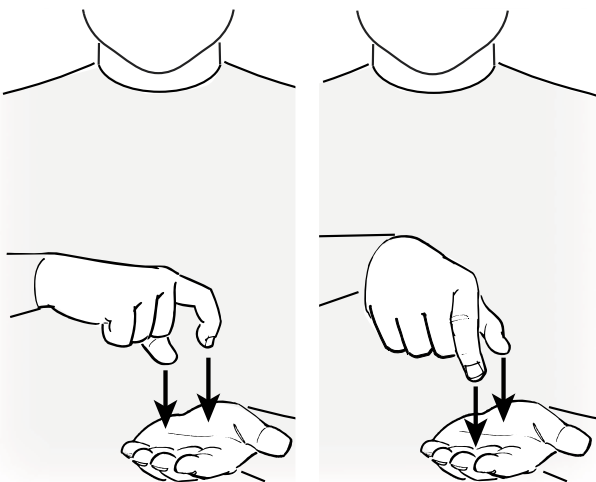
stor



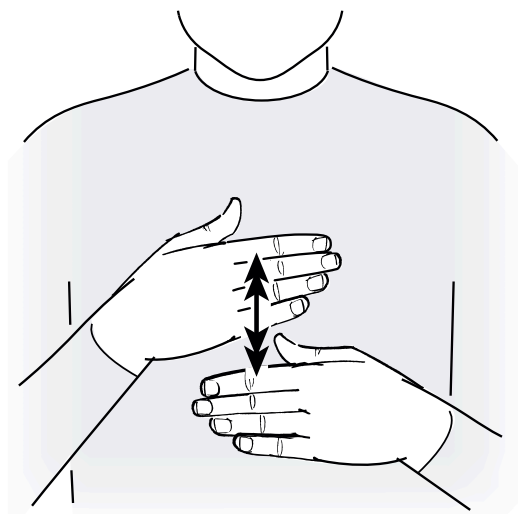
koala



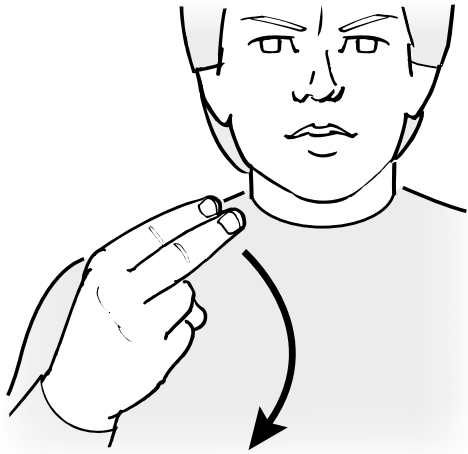
leka



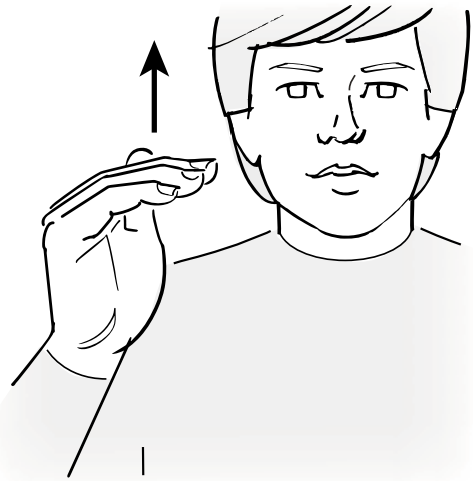
kloss



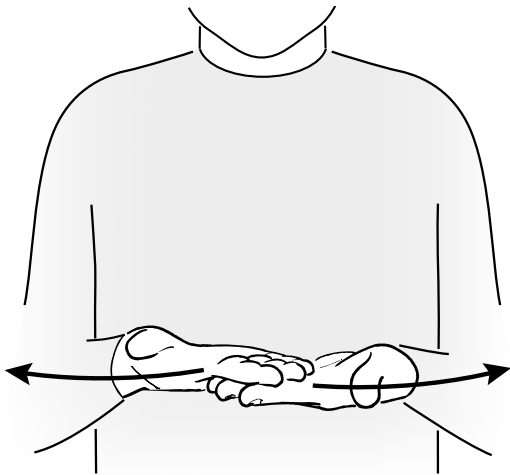
bada



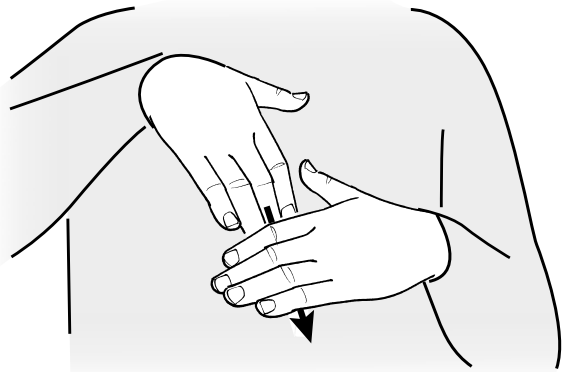
nej



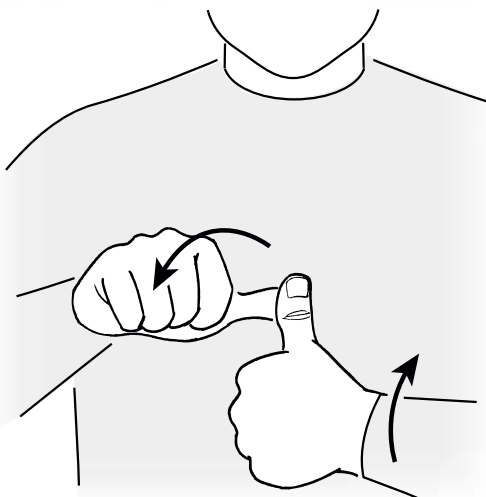
mer



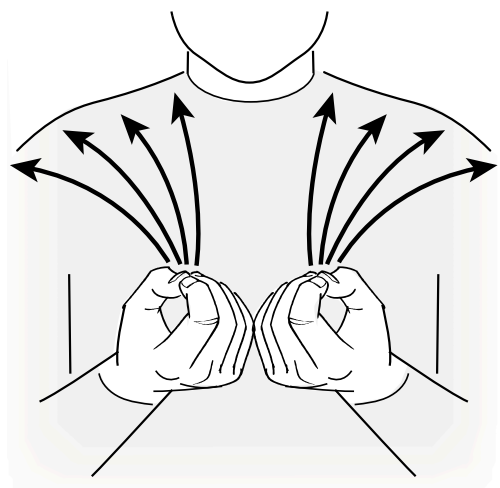
inte



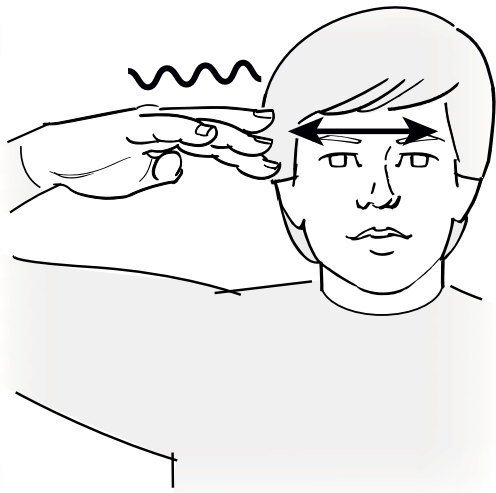
gömma sig



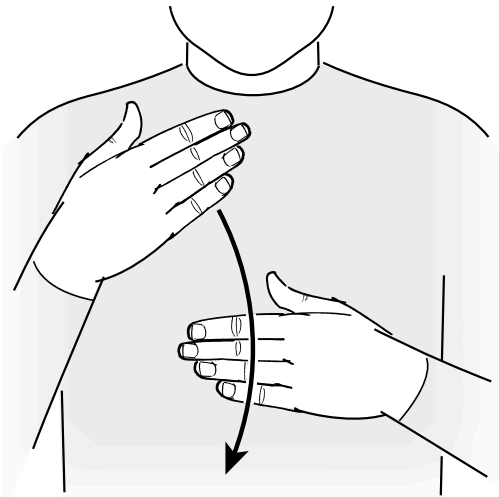
överens



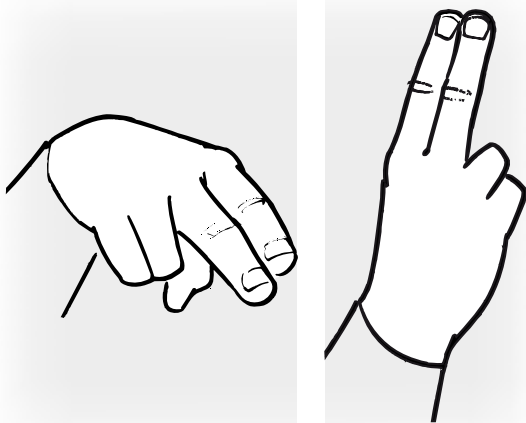
löst



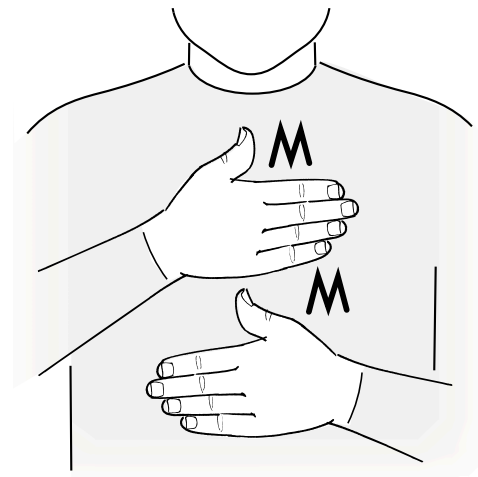
problem



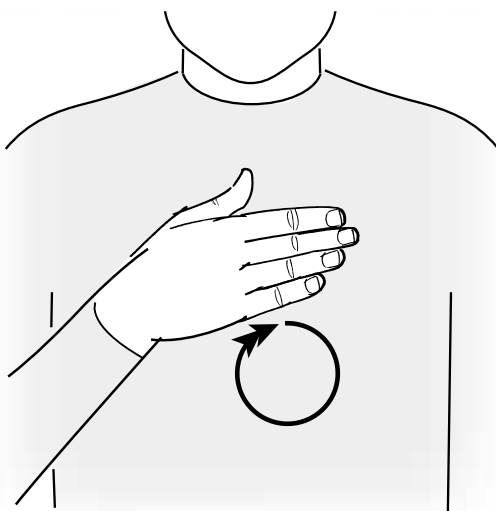
klar/färdig



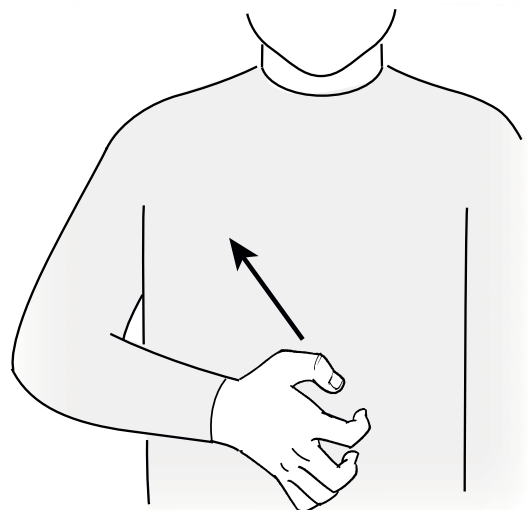
nu



glad



ledsen



arg

# Djur



Kan du hitta  
djuren i  
boken?



# Djur



katt

anka



humla

Kan du hitta  
djuren i  
boken?



mus



kanin



snigel





Lärohandledning

**Lilla Koala kan inte bada**

Författare: Dr. Ross Greene,  
Fouzi Benbouzid & Tove Hagtorn  
Illustratör: Irmelin Bohlinder

Materialet får kopieras inom er verksamhet.  
Handledning skapad av: Helen Larsson,  
speciallärare. anpassad grundskola.

Boksmart Skola 2026