

Familien

Í þemanu er fjallað um:

- Fjölskyldur og fjölskyldutengsl
- Daglegar athafnir
- Tölurnar frá 1–20
- Dagaheiti og tímasetningar
- Dýr sem foreldra

Et stamtræ

Lesbók bls. 19

Vinnubók bls. 32–33

Markmið er að nemendur:

- læri orðaforða um fjölskyldutengsl.
- læri sagnir um almennar daglegar athafnir.
- læri tölurnar frá 1–20.
- kynnist ýmsum lýsingarorðum um útlit á fólki.
- læri nokkur orð um dýr og athafnir þeirra
- geti tjáð sig á einföldu máli um fjölskyldu sína og daglegar athafnir.
- festi orð um daga í minni.

Í lesbók

Mikilvægt er að tala um myndina á dönsku til að nemendur átti sig á orðaforðanum og skoði myndina og orðin vel. T.d. má spyrja: *Hvem står øverst til venstre? Hvem har en grøn træje på? Hvor sidder han?* Orðin í dálknum til hægri eru nokkuð gegnsæ og nemendur ættu að skilja þau. Mikilvægt er að vekja vekja athygli þeirra á þessum orðum.

Snak med din makker

Paræfing. Nemendur spyrja hvor annan um fjölskylduna. Gert er ráð fyrir að þeir noti sem flest fjölskylduorð á blaðsíðunni.

Í vinnubók

Verkefni A

Nemendur eiga að lesa textann í vinnubók um Torben. Markmiðið er að þeir átti sig á fjölskyldutengslunum og geti skrifað inn í ættartréð.

Hlustunaræfing 15

Ef til vill þarf að rifja upp tölur að 10 svo nemendur getir merkt við myndirnar með númerum. Sem undanfari hlustunaræfingarinnar getur verið gott að tala saman á dönsku um myndirnar. Þannig eiga nemendur auðveldara með að skilja það sem þeir heyra.

Verkefni D

Nemendur eiga að búa til ný fjölskylduorð úr orðunum í vinnubók. Þeir ráða sjálfir hvort orðið þeir nota sem grunn til að byrja á að skrifa út frá.

Spil og leg 8

Familiefest

Læsebog side 19–23 og opgavebog side 32–41

Tegund: Orða og hreyfileikur

Form: Hópleikur

Markmið: Að þjálfra orðaforða um fjölskylduna.

Undirbúningur:

- Raða stólum í hring.
- Útbúa miða með fjölskyldunöfnum. Eitt nafn á miða (sjá tillögur neðst).

Um leikinn

1. Nemendur setjast í hring á stólum og kennari stendur í miðju.
2. Allir nemendur fá miða með fjölskyldunafni t.d. *far* eða *mor* (sjá tillögur neðst). Mikilvægt er að svipaður fjöldi sé með sama fjölskylduorð. Nemendur mega ekki sjá miða annarra. (Einnig mætti hvísla orðum að nemendum).
3. Kennari kallar t.d. *mormor*. Allir sem eru *mormor* eiga nú að skipta um sæti, á meðan kennari reynir að setjast í sæti einhvers þeirra.
4. Ef kennari nær að setjast í sæti einhvers tekur sá nemandi við af honum. Sá nemandi kallar nú annað heiti og leikurinn heldur áfram
5. Ef kallað er *hele familien* eiga allir að standa upp og skipta um sæti.

Tillaga af orðaforða: bror, syster, far, mor, mormor, morfar, farfar, farmor, oldefar, oldemor, stedmor, stedfar, lillesöster, lillebror, stedsöster, stedbror.

Nemendur teikna sitt eigið eða ímyndað ættartré og setja inn dönsku orðin og nöfn fjölskyldunnar.



Sammen med familien

Lesbók bls. 20–21

Vinnubók bls. 34–36

Í lesbók

Kennarar eru hvattir til að gefa þessum tveimur síðum góðan tíma. Orðaforðinn er fjölbreyttur og nemendur þurfa að ná tökum á algengum sögnum og dögum. Myndirnar tengjast textunum vel. Eins og áður er gott að nota myndirnar til að ræða um innihald texta og vinna þannig munnlega með orðaforðann.

Hér getur verið gott að ræða hvernig við notum *han*, *hun*, *de* og *den*, þar sem þau orð koma fyrir í textum og í verkefnum sem fylgja.

Tölur:

Mikilvægt er að nemendur læri að telja upp að tuttugu og skilji tölurnar þegar þeir heyra þær.

Rim og remser:

Rímið er hér til gamans en einnig til að auka máltilfinningu og festa tölur í minni. Nemendur geta æft sig að lesa rímið upp með áherslu á rímorðin.

Í vinnubók

Hlustunaræfing 16

Eins og við aðra hlustun með myndum er gott að ræða við nemendur á dönsku um myndirnar. Þannig verður hlustunin þeim auðveldari.

Hlustunaræfing 17

Hlustunin er með aðaláherslu á tölurnar frá 1–20. Einnig er kynntur orðaforði sem kennari notar þegar hann biður nemendur um að að fletta upp í kennslubók.

Hlustunaræfing 18

Svar: Nemendur teiknuðu svín

Spil og leg 9

Leg með tal

Læsebog side 19–23 og opgavebog side 32–41

Tegund: Talnaleikur

Form: Hópleikur

Markmið: Að þjálfra tölur frá 1–20.

Undirbúningur: Finna bolta eða annað sem nemendur geta kastað á milli sín.

Um leikinn

1. Nemendur sitja/standa í hring eða sitja í sætunum.
2. Sá nemandi sem byrjar leikinn kastar bolta og segir tölustafinn en.
3. Sá sem grípur segir töluna to o.s.frv.

Önnur útfærsla: Nemendur gera eins en telja aftur á bak.

Dyr er gode forældre

Nemendabók bls. 22

Vinnubók bls. 37–39

Í nemendabók

Þar sem orðið *den* kemur fyrir í öllum textum getur verið gott að rifja upp hvenær notað er *den* og hvenær *han/hun*. Eins má hugsa sér að rifja upp liti í tengslum við umræðu um myndir og texta.

Í umræðu um texta má ef til vill taka fyrir andstæður eins og *varm – kold* og *stor – lille*.

Dæmi: *Bor en isbjørn i et koldt eller et varmt land? Hvilke dyr kommer fra et koldt land?*

Hvad er det modsatte ved en voksen kænguru? Og svo framvegis.

Í vinnubók

Hlustunaræfing 19

Myndirnar í æfingunni gefa tilefni til ýmissa fleiri tegunda verkefna, t.d. munnlega útgáfan:



Gætteleg

A hugsar sér mynd og B reynir að finna út hvaða mynd það er. A má aðeins svara með já og nei.

Dæmi: B. *Er det et stort dyr? Er dyret fra et koldt land? o.s.frv.*

Min skøre familie

Lesbók bls. 23

Vinnubók bls. 40–42

Í lesbók

Textinn er með fjölbreyttan orðaforða. Eins og áður segir á að vinna með texta og mynd og gera þannig textann auðveldari. Nokkuð mikið er um lýsingarorð sem lýsa útliti í textanum og sjálfsagt er að vekja athygli nemenda á þeim.

Í vinnubók

Hlustunaræfing 20

Nemendur heyra lýsingu á dýrinu á myndinni. Ef lýsingin er rétt samkvæmt myndinni draga nemendur hring um *ja*, ef ekki draga þeir hring um *nej*. Ef það sem sagt er kemur ekki fram á myndinni draga nemendur hring um *ved ikke*.

Verkefni D

Orðin standa í réttri röð miðað við textann í lesbók.

Verkefni E

Nemendur eiga að skrifa lýsingarorð og óákveðin greini þegar þeir lýsa myndunum.

Spil og leg 10

Memory

Læsebog side 19–23 og opgavebog side 32–41.

Tegund: Samstæðuspil

Form: Paravinna

Markmið: Að þjálfra orðaforða um dýr.

Undirbúningur: Prenta út spjöld og **spil 10A** og **spil 10B** og klippa niður. Hvert par fær bæði spjöldin.

Um spilið

1. Nemendur leggja spjöldin á hvolf á borðið. Orð/mynd snýr niður. Nemandi A flettir fyrst við einu spjalda og segir hvað er á því. Flettir síðan við öðru og freistar þess að fá samstæðu. Dæmi um samstæðu: Mynd af hesti- orðið hest. Fáir hann ekki samstæðu leggur hann bæði spjöldin niður aftur á sama stað og þau voru.
2. B á nú leik.
3. Fáir nemandi samstæðu má hann gera aftur.
4. Að lokum eru samstæðurnar taldar.