

Tøj og farver

Í þemanu er fjallað um:

- Föt, liti og fylgihluti.

Markmið er að nemendur:

- læri helstu liti.
- læri grunnorðaförða um föt.
- skilji þegar talað er um föt og liti á dönsku á einfaldan hátt.
- geti lýst eigin fötum og annarra.
- þekki orð um helstu fylgihluti.

Hugmyndir að kveikjum:

- Kennari finnur myndir af fólki í mismunandi fötum á Netinu. Hægt er að nota myndirnar til að ræða um liti og mismunandi tegundir af fötum.
- Kennari getur bent á eigin föt eða föt nemenda og nemendur herma eftir.

Flotte farver

Lesbók bls. 12

Vinnubók bls. 20–21

Í lesbók

Myndin af sjóræningjanum er eins og lýst er í ríminu. Æskilegt er að nemendur lesi rímið með tilþrifum og fái þannig tilfinningu fyrir litum. Einnig eru kynnt nokkur orð um föt. Gott getur verið að ræða útlit sjóræningjans og leggja sérstaka áherslu á litina.

Snak med din makker

Nauðsynlegt er að nemendur læri litina utan að og noti síðan samtalsæfinguna til að festa þá í minni.

Verkefni A

1. Nemendur finna 8 liti í stafaruglinu.
2. Nemendur skrifa litina 8 á línurnar.
3. Nemendur lita hringina í samræmi við orðið.

Verkefni C

Nemendur eiga að velja sér orð og myndir úr kassanum og skrifa setningu þar sem þau koma fyrir. Ætlast er til að þeir velji nafnorð, lýsingarorð og lit. Nemendur eiga síðan að teikna mynd af því sem þeir skrifuðu um og lita hana.

Verkefni D

Þessi æfing reynir á grunn litafræði. Sjá lausnir.

Hvilken farve har din bold?

Lesbók bls. 13

Vinnubók bls. 22–23

Í lesbók

Vel má hugsa sér að nemendur og kennari lesi teiknimyndasöguna saman upphátt og leiki þá mismunandi hlutverk. Þar sem Gunnar leikur stórt hlutverk getur kennari ef til vill tekið að sér það hlutverk. Ef hópurinn er óöruggur mætti hugsanlega ræða myndirnar á dönsku, t.d. Hvem har en rød og en blå bold? Hvem har en orange kat? Og svo framvegis.

Í vinnubók

Hlustunaræfing 9

Til þess að nemendur átti sig betur á textanum er ætlast til að þeir lesi hann yfir áður en þeir hlusta og reyni að setja orðin í kassanum inn í réttar eyður. Þegar þeir svo hlusta á lagið eiga þeir að athuga hvort þeir hafi skrifað rétt orð. Ef ekki geta þeir lokið við að fylla inn í eyðurnar. Mælt er með að nemendur syngi lagið að lokum.

Spil og leg 5

Hviskeleg

Læsebog side 12–16 og opgavebog side 20–30

Tegund: Hvísleikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- Að þjálfra orðaforða um föt og liti.
- Að þjálfra framburð og hlustun.

Undirbúningur: Nemendur setjast/standa í hring. Einnig geta þeir setið í eigin sætum.

Um leikinn

1. Kennari ákveður hvaða orð yfir föt og liti hann ætlar að nota. Dæmi: *En sort sko.*
2. Kennari hvíslar orðunum í eyra fyrsta nemandans sem hvíslar áfram til næsta og svo koll af kolli.
3. Síðasti nemandinn á að segja orðin upphátt og kennari staðfestir hvort þau sé rétt.
4. Nemendur skiptast á að byrja. Þeir geta ef til vill verið búnir að finna orð eða setningu fyrirfram.

Se mit tøj A

Lesbók bls. 14

Vinnubók bls. 24–27

Í lesbók

Allur orðaforði tengdur fötum er í hringjunum neðst á blaðsíðunum. Kennarar eru hvattir til að ræða við nemendur um föt og liti til að festa orðaforðann þeim tengdum. T.d má taka dæmi um föt sem nemendur klæðast. Í textanum eru orðin *kan lí´* og *elsker* kynnt til sögunnar og má hugsanlega tengja þau þegar talað er um föt við nemendur.

Í vinnubók

Verkefni A

Nemendur eiga að skrifa hvaða fötum persónurnar klæðast en ákveða sjálfir litina. Þeir eiga að lita myndirnar.

Hlustunaræfing 10

Kennari þarf að kynna tölurnar 1–5 svo nemendur geti sett númer á myndirnar. Kenna þarf nemendum að telja upp að 5. Einnig er æskilegt að kennari ræði um myndirnar á dönsku áður en hlustunin hefst.

Verkefni D

Nemendur svara spurningunum út frá eigin tilfinningu.

Verkefni E

Nemendur eiga fyrst að mynda samsett orð með tölum og draga svo strik í rétta mynd.

Verkefni G

Orðið í 11 er *undertøj*. Orðið hefur ekki komið fyrir í textanum, einungis orðið underbukser. Ef til vill munu þó einhverjir nemendur geta giskað á rétta orðið, þar sem þeir hafa bæði kynnst orðinu *under* og *tøj*.

Se mit tøj B

Lesbók bls. 16–17

Vinnubók bls. 28–30

Í lesbók

Allur orðaforði tengdur fylgihlutum er kynntur á bls.16. Þessi orð koma einnig fyrir í textunum tveimur.

Snak med din makker

Myndaröðin býður uppá marga möguleika.

Í talæfingunni er gert ráð fyrir að nemendur vinni saman í pörum og finni ákveðnar persónur út frá fötum og litum.

Aðrir möguleikar eru að nemendur lýsi einstökum persónum munnlega eða skriflega. Nemendur geta einnig fundið nöfn og aldur þeirra. Einnig má hugsa sér að þeir ákveði hvaðan þær koma, hver áhugamál þeirra eru o.s.frv.

Í vinnubók

Verkefni C

Í þessari æfingu eiga bókstafirnir að vera jafn margir og strikin.

Verkefni D

Christina þarf að komast til Stockholm. Hún má einungis stíga á sagnir á leið sinni. Það getur auðveldað nemendum að lita sagnirnar. Vel getur þurft að rifja upp hvernig nemendur þekkja sagnir.

Tøjsnor

1. Nemendur klippa út myndir af ýmsum flíkum og líma þær á blöð.
2. Nemendur skrifa nöfn á flíkunum á blöðin
3. Kennari hengir fötin á þvottasnúru sem hengd er upp í stofunni.



Spil og leg 6

Sig en farve

Læsebog side 12–16 og opgavebog side 20–30

Tegund: Hreyfi og orðaleikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- Að þjálfar orðaforða um föt og liti.
- Að þjálfar framburð og hlustun.

Um spilið

1. Kennari kastar bolta til nemanda og spyr hann spurninga t.d.
 - Hvilken farve har dine strømper?
 - Hvilken farve har dine øjne?
 - Hvem har en grøn trøje på?
2. Sá sem grípur boltann svarar. Hann kastar svo boltanum til annars og spyr þann sem grípur spurningar. Sá nemandi svarar o.s.frv.

Spil og leg 7

Slangespil

Læsebog side 12–16 og opgavebog side 20–30.

Tegund: Borðspil

Form: Par- eða hópleikur

Markmið: Að þjálfra orðaforða um föt og liti.

Undirbúningur:

- Prenta út [spil og leg 7](#).
- Finna til teninga og spilakalla.

Ábending: Geti kennari ekki prentað út í lit verður hann að lita þá reiti þar sem gert er ráð fyrir lit.

Um spilið

1. Hver leikmaður byrjar með sinn kall á START.
2. Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og færa kallinn.
3. Ef leikmaður lendir á reit með fötum eða lit á hann að segja orðið á dönsku. Ef hann segir rétt orð má hann klifra upp stigann.
4. Ef hann segir rangt orð má hann ekki stytta sér leið.
5. Ef leikmaður lendir á hala snáks með lit eða fötum á hann að reyna að segja orðið á dönsku.
 - a. Ef hann svarar rétt heldur hann áfram á næsta reit.
 - b. Ef hann svarar rangt færast hann niður á hausinn.
6. Ef leikmaður lendir á hala snáks með engum lit eða fötum færast hann niður á hausinn.
7. Sá sem kemur fyrst í mark/SLUT vinnur.