

# START

## Spil og leg

# Hvad hedder du?

**Tegund:** Samtals- og hreyfileikur

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að læra að kynna sig.

**Undirbúningur:**

- Finna bolta eða annað sem nemendur geta kastað á milli sín.
- Nemendur setjast/standa í hring.

**Um leikinn**

1. Kennari kastar bolta til nemanda og spyr hann spurninga t.d.
  - Hvað hedder du?
  - Hvor kommer du fra?
  - Hvor gammel er du?
  - Hvor bor du?
2. Sá sem grípur boltann svarar. Hann kastar svo boltanum til annars og spyr þann sem grípur spurningar. Sá nemandi svarar o.s.frv.

Ef til vill getur kennari bætt við fleiri léttum spurningum sem kenndar hafa verið áður.

# Memory

**Tegund:** Samstæðuspil

**Form:** Para- eða hópavinna

**Markmið:** Að festa orðaforða um Norðurlöndin og þjóðerni.

**Undirbúningur:**

- Ljósrita eitt eintak af [opgaveblad 2](#) fyrir hvert par eða hóp.
- Klippa spjöldin niður.

**Um spilið**

1. Nemendur leggja spjöldin á hvolf á borðið. Textinn snýr niður. Nemandi A flettir fyrst við einu spjalda og segir það sem stendur á því. Flettir síðan við öðru og freistar þess að fá samstæðu. Dæmi um samstæðu: *Jeg kommer fra Sverige – Jeg er svensker.* 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.

### Memory

|                                      |                                  |   |
|--------------------------------------|----------------------------------|---|
| Jeg kommer fra Sverige.              | Jeg er svensker.                 | Jeg kommer fra Island.                  |
| Jeg er islænding.                    | Jeg kommer fra Finland.          | Jeg er finne.                           |
| Jeg kommer fra Norge.                | Jeg er nordmand.                 | Jeg kommer fra Grønland.                |
| Jeg er grønlænder.                   | Jeg kommer fra Færøerne.         | Jeg er færings.                         |
| Jeg kommer fra Danmark.              | Jeg er dansker.                  | Hvad hedder Sveriges hovedstad?         |
| Den hedder Stockholm.                | Hvad hedder Islands hovedstad?   | Den hedder Reykjavik.                   |
| Hvad hedder Finlands hovedstad?      | Den hedder Helsinki.             | Hvad hedder Noregs hovedstad?           |
| Den hedder Oslo.                     | Hvad hedder Danmarks hovedstad?  | Den hedder København.                   |
| Hvad hedder hovedstaden på Færøerne? | Den hedder Thorshavn.            | Hvad hedder hovedstaden på Ålandsøerne? |
| Den hedder Mariehamn.                | Hvad hedder Grønlands hovedstad? | Den hedder Nuuk.                        |

# Simon siger

**Tegund:** Hermileikur

**Form:** Hópleikur

**Markmið:**

- Hlusta og fara eftir fyrirmælum.
- Að æfa orðaforða og málnotkun tengda líkamshlutum.

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

### Um leikinn

1. Kennarinn stjórnar leiknum í fyrstu.
2. Nemendur sitja/standa í hring.
3. Stjórnandi gefur nemendum fyrirmæli í boðhætti.  
Dæmi: *Simon siger stá på et ben.*
4. Ef stjórnandi segir Simon siger ... verða nemendur að hlíða skipuninni.
5. Ef stjórnandi **sleppir því að segja** *Simon siger* eiga nemendur að hunsa fyrirmælin. Dæmi: *Stá på et ben.*
6. Nemendur eru úr leik ef þeir:
  - Fara ekki rétt eftir fyrirmælum þ.e. lyfta t.d hægri hendi en ekki þeirri vinstri.
  - Hlýða fyrirmælum þegar stjórnandi sleppir því að segja *Simon siger*.
  - Hunsa fyrirmæli þegar stjórnandi segir *Simon siger*.
7. Seinna geta nemendur skipst á að stjórna.

Dæmi um skipanir:

**host – ræk tungun ud – stá på et ben – tryk på din mave – løft venste arm over hovedet – løft højre arm over hovedet – stá på venste ben – stá på højre ben – bøj højre arm – hold fast i næsen – åbn munden – stá på et ben og host – hop på et ben.**

## Spil og leg 4

### Min krop

Læsebog side 9–19  
Opgavebog side 6–11

## Bingo

**Tegund:** Bingó með myndaspjöldum

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða tengdan líkamshlutum.

**Undirbúningur:**

- Ljósrita bingóspjöld [oppgaveblad 4A](#) fyrir hópinn.
- Ljósrita miða fyrir stjórnanda [oppgaveblad 4C](#).
- Klippa niður miðana sem nota á til upplestrar.

**Um spilið**

1. Bingóspjöldin eru 16 talsins. Ef nemendur eru fleiri en 16 þarf að skipta þeim niður í fleiri hópa.
2. Kennari ákveður í upphafi hversu mikið þarf að fylla út á bingóspjaldinu til að vinna spilið. Eina röð lárétt eða lóðrétt eða allt spjaldið.
3. Kennari eða nemandi stjórnar spilin. Stjórnandi dregur miða og segir orðið upphátt.
4. Sá sem fyrstur fyllir út í alla reitina vinnur spilið.

## Spil og leg 4

### önnur útfærsla

Læsebog side 9–19  
Opgavebog side 6–11

## Bingo

**Tegund:** Bingó með orðaspjöldum

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða tengdan líkamshlutum.

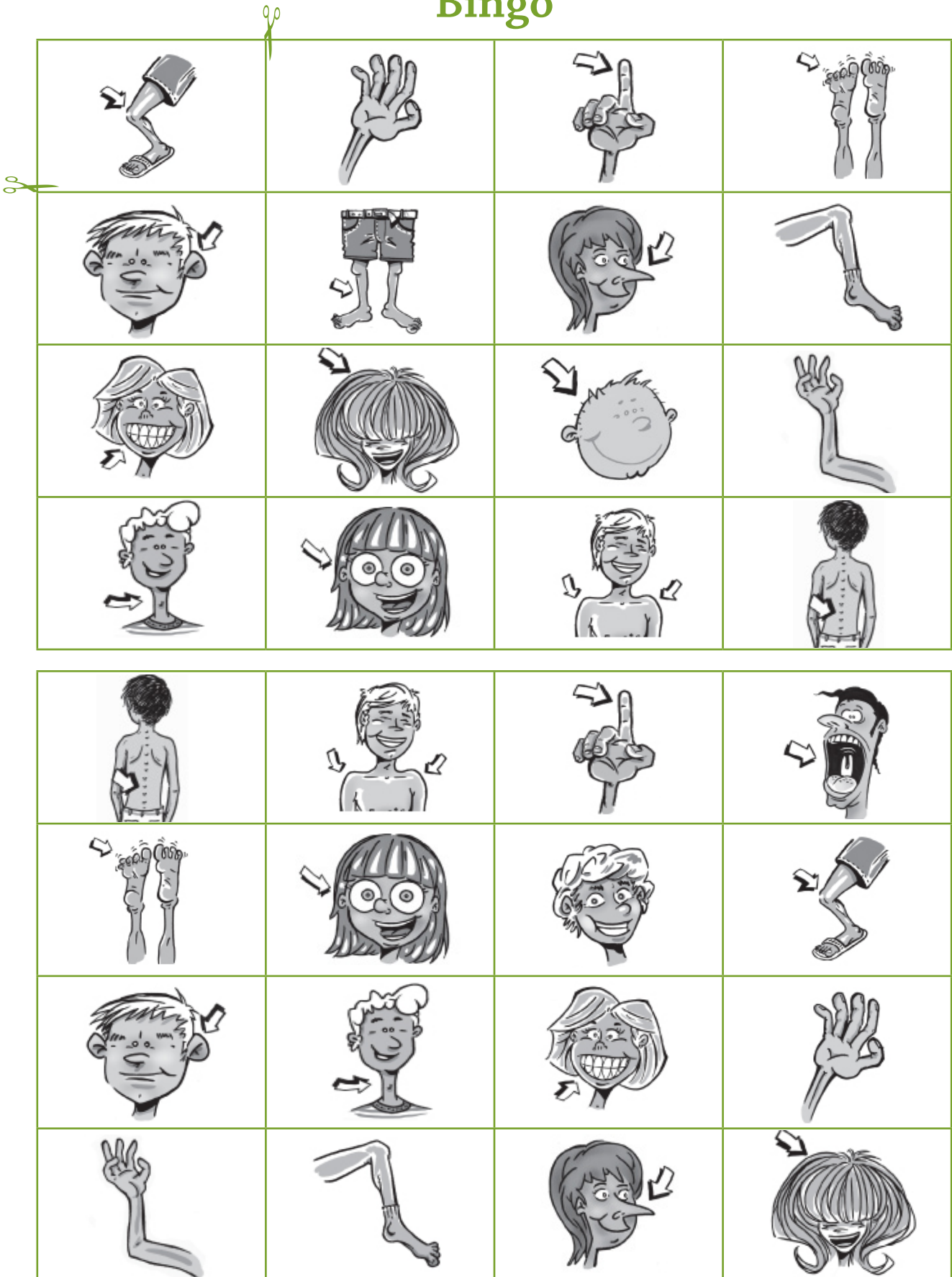
**Undirbúningur:**

- Ljósrita bingóspjöld [oppgaveblad 4B](#) fyrir hópinn.
- Ljósrita miða fyrir stjórnanda [oppgaveblad 4D](#).
- Klippa niður miðana sem nota á til upplestrar.

































**Um leikinn**

Þetta er sami leikur og bingó með myndaspjöldum. Bingóspjöldin eru nú með orðum en ekki myndum. Stjórnandinn sýnir nemendum miða með myndum og nemendur finna orðið á bingóspjaldinu.

Bingo



Bingo

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|   |   |   |   |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |






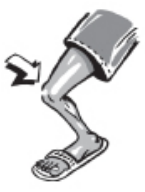






























Bingo



































Bingo

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
|   |   |   |   |
|  |  |  |  |














|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Bingo

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|   |   |   |   |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

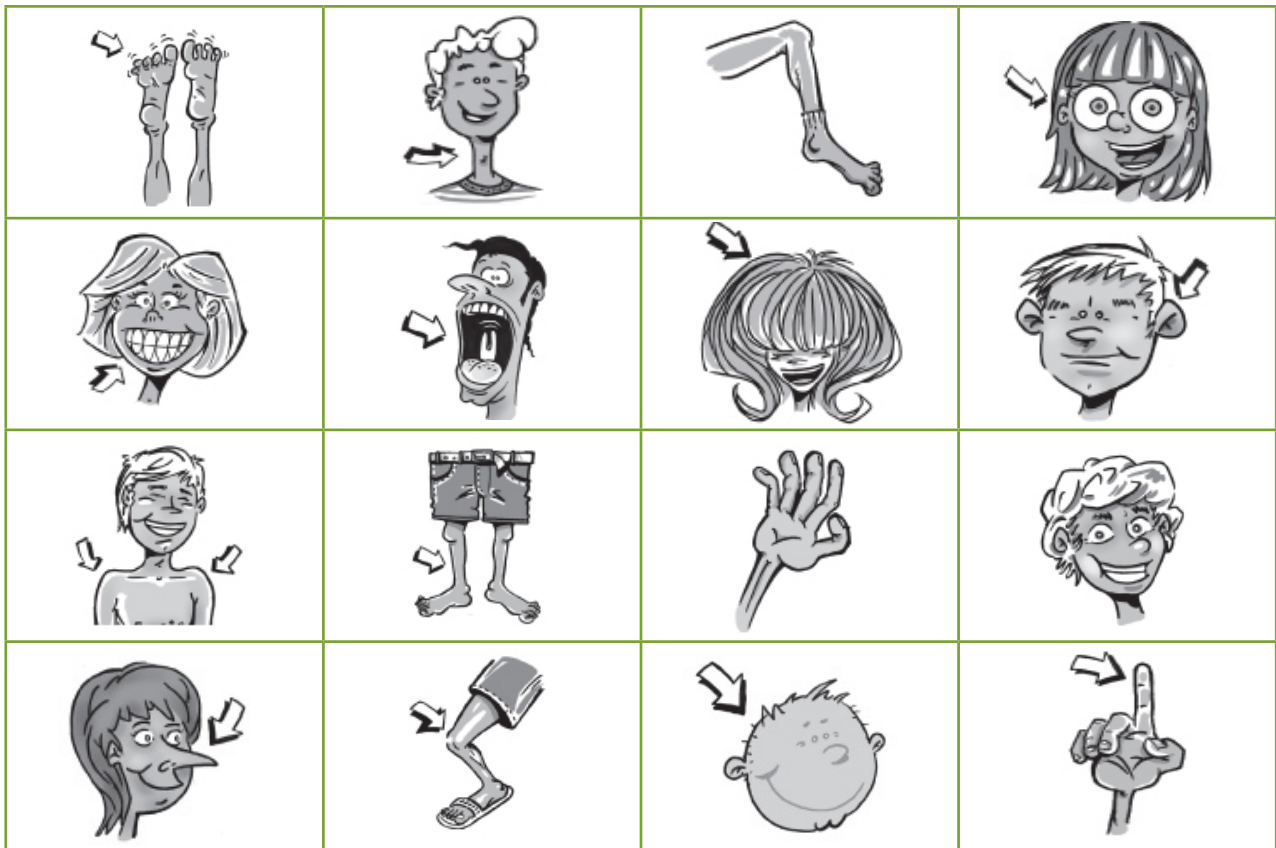


Bingo

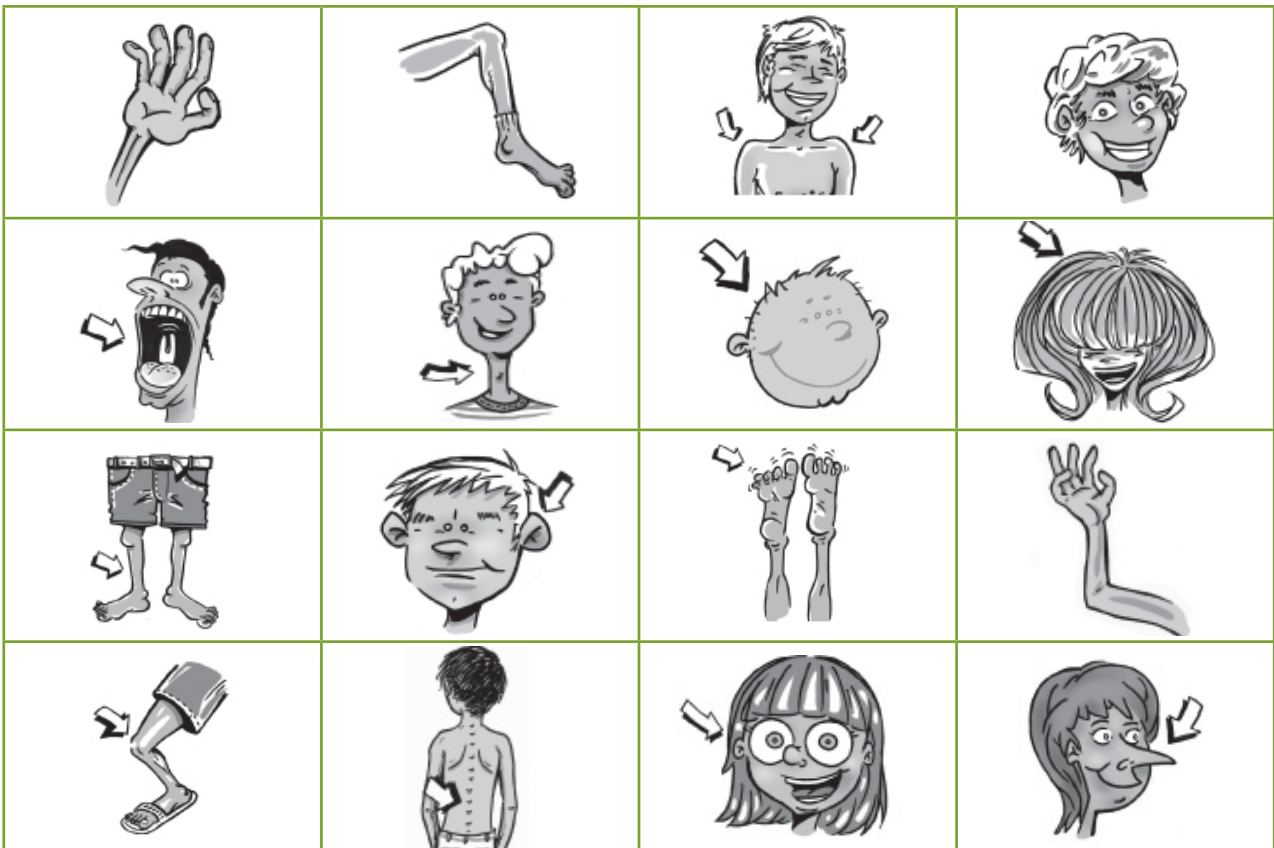
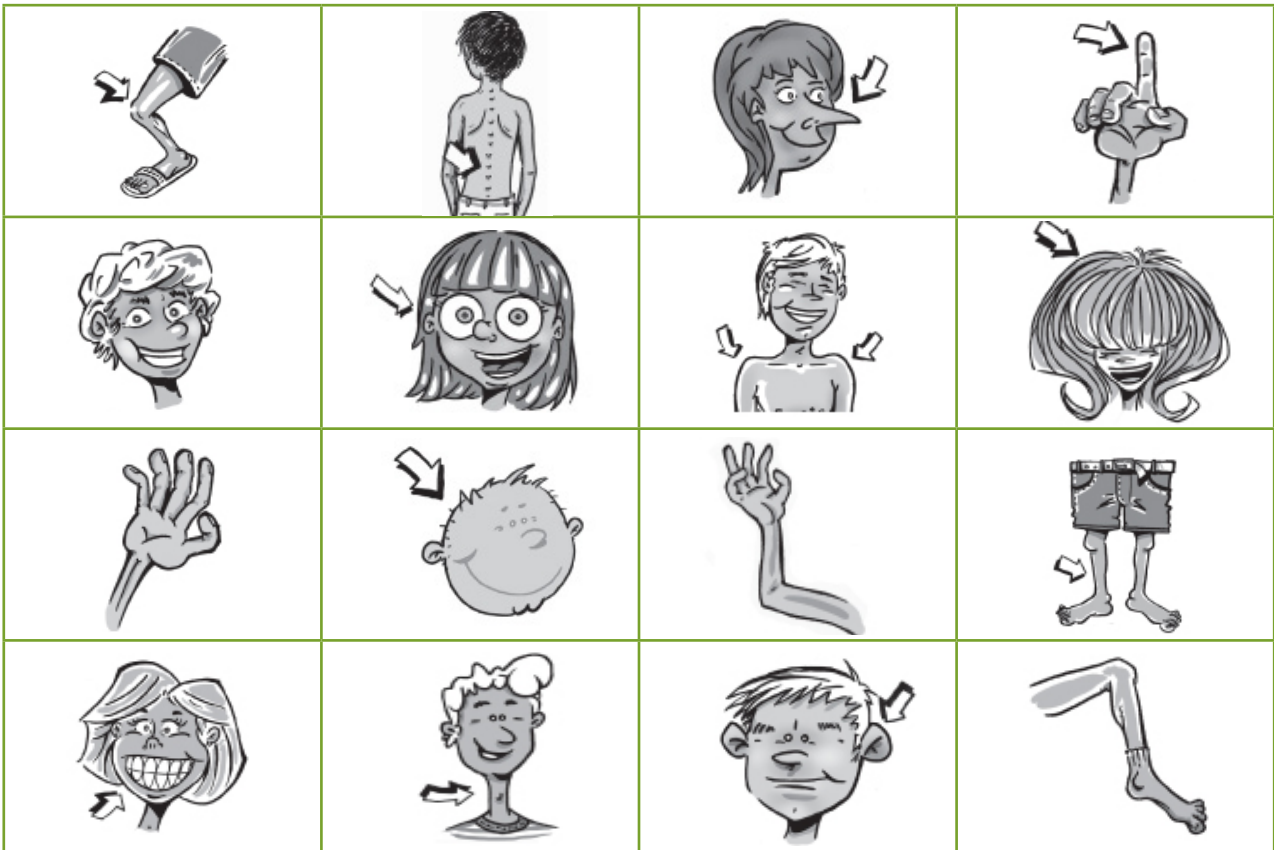
|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|  |   |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



Bingo



Bingo



Bingo



|        |           |          |            |
|--------|-----------|----------|------------|
| et knæ | et øje    | hår      | en mund    |
| en arm | et ansigt | en hånd  | en hals    |
| en ryg | en finger | et hoved | en næse    |
| er øre | en fod    | et ben   | en skulder |
| tænder | en tå     | en mave  |            |

# Bingo

|         |         |            |        |
|---------|---------|------------|--------|
| et knæ  | en hånd | en finger  | en tå  |
| et øre  | et ben  | en næse    | en fod |
| tænder  | hår     | et hoved   | en arm |
| en hals | et øje  | en skulder | en ryg |



|        |            |           |         |
|--------|------------|-----------|---------|
| en ryg | en skulder | en finger | en mund |
| en tå  | et øje     | et ansigt | et knæ  |
| et øre | en hals    | tænder    | en hånd |
| en arm | en fod     | en næse   | hår     |



# Bingo

|           |           |         |            |
|-----------|-----------|---------|------------|
| en arm    | en ryg    | et øre  | et øje     |
| et ansigt | en finger | en fod  | hår        |
| en hånd   | et hoved  | et knæ  | et be      |
| en mund   | en hals   | en næse | en skulder |



|         |         |            |          |
|---------|---------|------------|----------|
| tænder  | en tå   | en skulder | en fod   |
| en næse | en ryg  | en arm     | hår      |
| et be   | et øre  | et ansigt  | et hoved |
| en hånd | en hals | en mund    | et øje   |

# Bingo

|          |           |           |         |
|----------|-----------|-----------|---------|
| en arm   | et ansigt | hår       | et knæ  |
| et ben   | en ryg    | en finger | en hånd |
| et hoved | en hals   | et øre    | en fod  |
| tænder   | en næse   | en mund   | et øje  |



|          |        |           |            |
|----------|--------|-----------|------------|
| en ryg   | et øje | en finger | hår        |
| et hoved | et ben | en hals   | en skulder |
| en arm   | et øre | et ansigt | en fod     |
| en hånd  | et knæ | en mund   | en næse    |

# Bingo

|            |           |           |         |
|------------|-----------|-----------|---------|
| tænder     | en hånd   | en finger | en tå   |
| en skulder | et knæ    | et hoved  | en fod  |
| et ben     | et ansigt | en næse   | hår     |
| en hals    | et øje    | en ryg    | en mund |



|           |          |           |         |
|-----------|----------|-----------|---------|
| et knæ    | et hoved | en hånd   | en mund |
| en finger | tænder   | hår       | en ryg  |
| et øre    | en fod   | en arm    | en hals |
| et øje    | en næse  | et ansigt | en tå   |

# Bingo

|            |          |           |         |
|------------|----------|-----------|---------|
| en hånd    | en tå    | et øre    | et øje  |
| et ansigt  | en næse  | en fod    | tænder  |
| et knæ     | et hoved | en arm    | en mund |
| en skulder | en hals  | en finger | et ben  |



|         |           |            |          |
|---------|-----------|------------|----------|
| tænder  | et ansigt | en skulder | et hoved |
| en næse | en ryg    | en arm     | hår      |
| et ben  | et øre    | en hals    | et øje   |
| en hånd | en tå     | en mund    | et knæ   |

# Bingo

|         |         |           |            |
|---------|---------|-----------|------------|
| en ryg  | en mund | en finger | en hals    |
| en arm  | et ben  | en tå     | en fod     |
| et øre  | hår     | et ansigt | tænder     |
| en næse | et øje  | et knæ    | en skulder |



|            |         |           |         |
|------------|---------|-----------|---------|
| en skulder | en hals | en finger | en mund |
| en tå      | et øje  | et ansigt | tænder  |
| et øre     | hår     | en ryg    | en hånd |
| et knæ     | en fod  | en mave   | en næse |

# Bingo

|           |         |          |            |
|-----------|---------|----------|------------|
| en finger | en næse | en mund  | en fod     |
| en hånd   | et øje  | en hals  | hår        |
| et knæ    | et øre  | et hoved | en skulder |
| en arm    | et ben  | tænder   | en ryg     |



|            |         |          |           |
|------------|---------|----------|-----------|
| en tå      | en hals | en fod   | et øje    |
| tænder     | en mund | hår      | et øre    |
| en skulder | et ben  | en hånd  | et ben    |
| en næse    | et knæ  | et hoved | en finger |

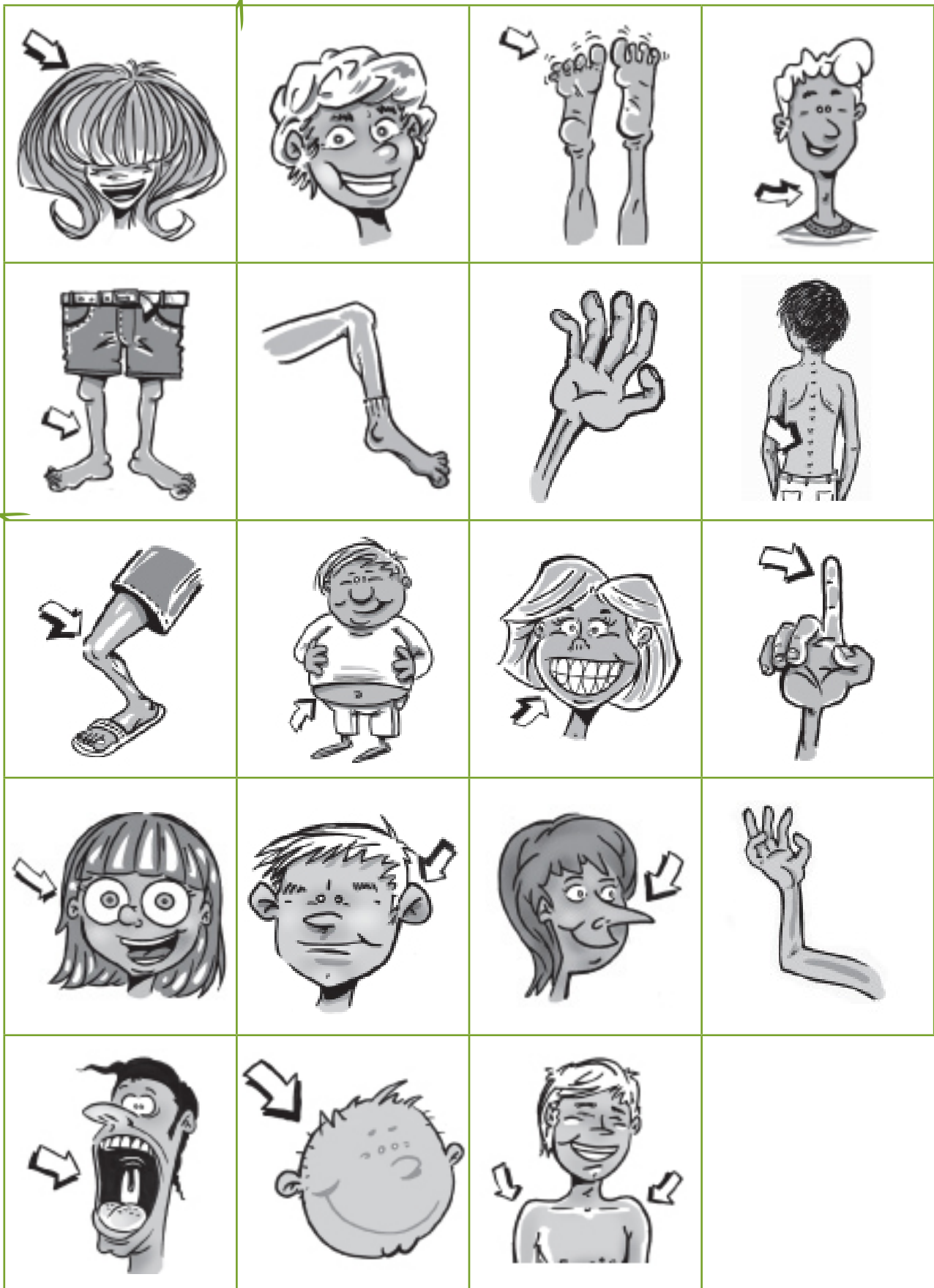
# Bingo

|           |          |            |           |
|-----------|----------|------------|-----------|
| et knæ    | en ryg   | en næse    | en finger |
| et ansigt | et øje   | en skulder | hår       |
| en hånd   | et hoved | en arm     | et ben    |
| tænder    | en hals  | et øre     | en fod    |



|         |         |            |           |
|---------|---------|------------|-----------|
| en hånd | en fod  | en skulder | et ansigt |
| en mund | en hals | et hoved   | hår       |
| et ben  | et øre  | en tå      | en arm    |
| et knæ  | en ryg  | et øje     | en næse   |

# Bingo





# Hviskeleg

**Tegund:** Hvísleikur

**Form:** Hópleikur

**Markmið:**

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

# Sig en farve

**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.

# Slangespil

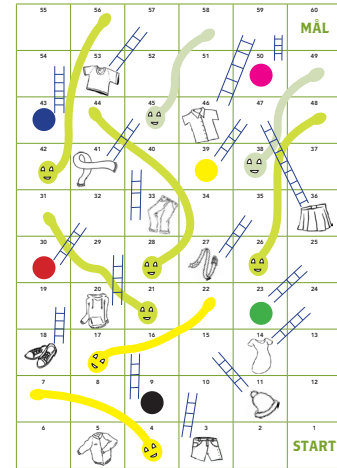
**Tegund:** Borðspil

**Form:** Par- eða hópleikur

**Markmið:** Að þjálfa orðaforða um föt og liti.

**Undirbúningur:**

- Prenta út spilaborð, [Opgaveblad 7A](#).
- Smelltu **hér** til að fá spilið á PDF-formi. Spilið er í stærð A3.
- 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.
  - Ef hann svarar rétt heldur hann áfram á næsta reit.
  - 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.

# Familiefest

**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.
5. Sá nemandi kallar nú annað heiti og leikurinn heldur áfram
6. Ef kallað er heile *familien* eiga allir að standa upp og skipta um sæti.

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

# Leg med tal

**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.

# Memory

**Tegund:** Samstæðuspil

**Form:** Paravinna

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða um dýr.

**Undirbúningur:** Prenta út spjöld [oppgaveblad 10A](#) og [oppgaveblad 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 spjaldi 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.

# Memory

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|  |   |  |  |
|  |   |  |  |
|  |   |  |  |
|   |  |  |   |

## Familien

# Memory

|               |               |            |            |
|---------------|---------------|------------|------------|
| En krokodille | En slange     | En orm     | En gris    |
| En kat        | En flodhest   | En pingvin | En elefant |
| En isbjørn    | En koalabjørn | En hund    | En hest    |
| En kænguru    |               |            |            |



# Hvad er klokken?

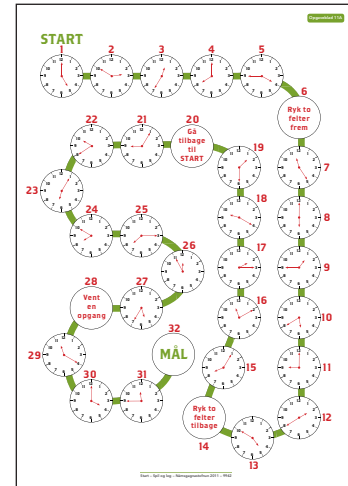
**Tegund:** Borðspil

**Form:** Para- eða hópvinna

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða um klukkur og tímasetningar.

**Undirbúningur:**

- Prenta út spilaborð, [Opgaveblad 11A](#).
- Smelltu [hér](#) til að fá spilið á PDF-formi. Spilið er í stærð A3.
- Hvert par/hópur fær eitt spilaborð.
- Finna til teninga og spilakarla.



**Um spilið**

1. Nemendur kasta teningum og færa kall á viðeigandi reit.
2. Nemendur segja hvað klukkan er á dönsku á þeim reit sem þeir lenda á.
3. Sá sem kemur fyrstur í mark vinnur.

# Bingo

**Tegund:** Bingó

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða um húsgögn og heimili.

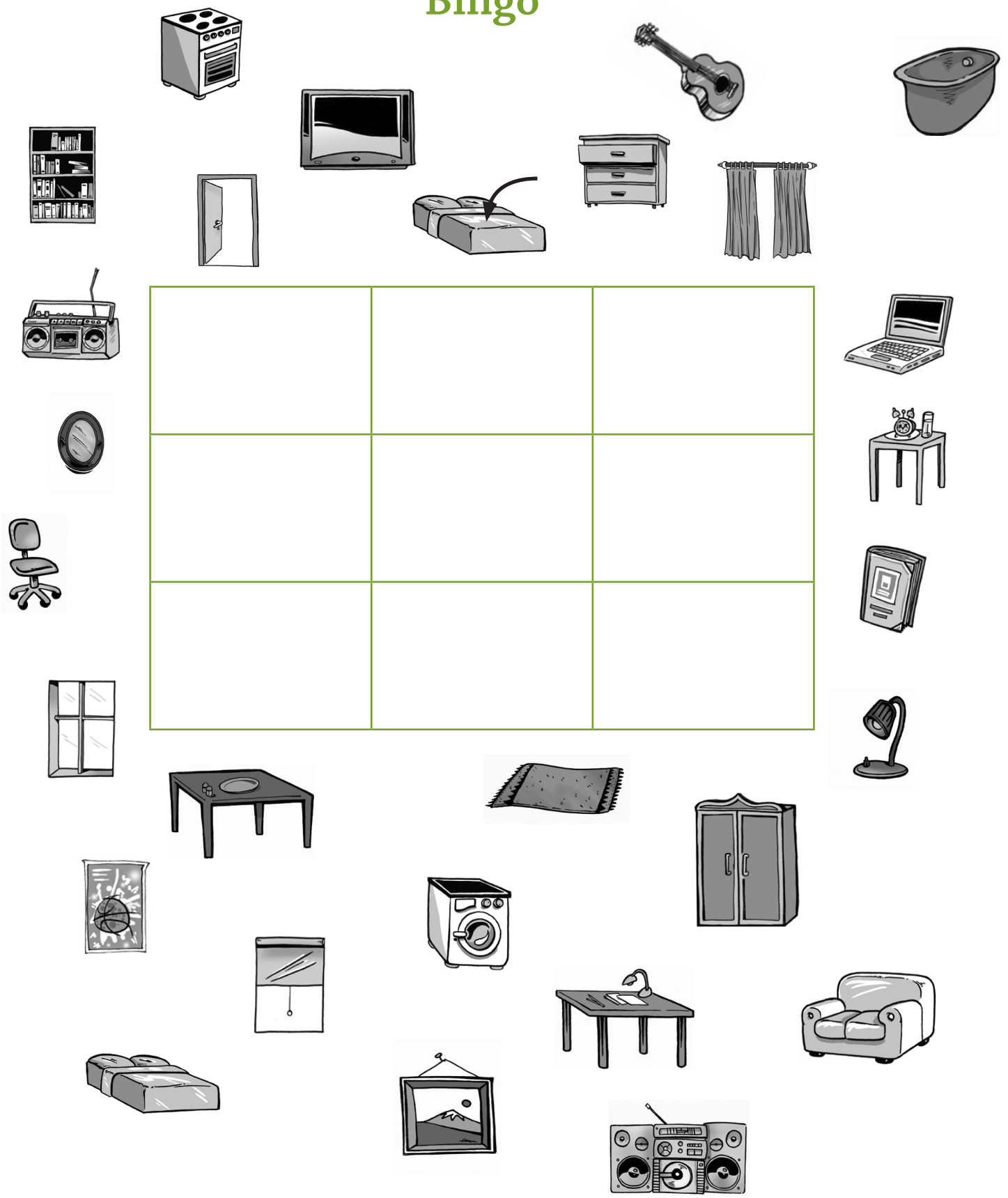
**Undirbúningur:**

- Prenta út bingóspjöld [oppgaveblad 12A](#) fyrir nemendur.
- Prenta bingómiða [oppgaveblad 12B](#) fyrir stjórnanda.

**Um spilið**

1. Kennari lætur nemendur hafa bingóspjöld. Þau eru auð en safn mynda er neðst á blaðinu.
2. Nemendur býr til sitt eigið bingspjald með því að velja nöfn á hlutum í myndasafni og skrifa þau inn á bingóspjaldið.
3. Kennari eða nemandi stjórnar spilin. Stjórnandi dregur bingómiða og sýnir nemendum.
4. Sá nemandi sem fyrstur fyllir út í alla reitina vinnur spilið.
5. Nemendur geta unnið í minni hópum og skipst á að stjórna leiknum.

# Bingo



|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Bingo

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|    |    |    |    |
|  |   |  |   |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Tegn og gæt

**Tegund:** Orða- og teiknileikur

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að þjálfra orðaforða um húsgögn og heimilistæki.

**Undirbúningur:**

- Prenta orðaspjöld [opgaveblad 13A](#).
- Skipta nemendum í fjögurra manna hópa.

**Um spilið**

1. Nemendur eru tveir og tveir í liði.
2. Annar úr liðinu dregur orðaspjald. Á spjaldinu stendur heiti á húsgagni eða heimilistæki. Sá hinn sami á að teikna mynd af hlutnum.
3. Liðsfélagi hefur 30 sekúndur til að giska á danska orðið.
4. Hitt liðið tekur tímann.
5. Liðin skiptast á að gera.
6. Það lið vinnur sem hefur oftast náð að geta upp á réttu orði.

## Tegn og gæt

|               |                 |                |                         |
|---------------|-----------------|----------------|-------------------------|
| et komfur     | et spisebord    | et tæppe       | en lampe                |
| en sofa       | en seng         | et skrivebord  | et badekar              |
| et spejl      | en vaskemaskine | et skab        | et billede              |
| et tv         | en radio        | en computer    | en skrivebor-<br>dsstol |
| et natbord    | en reol         | et stereoanlæg | en plakat               |
| et sengetæppe | en guitar       | rullegardiner  | gardiner                |
| et vindue     | en dør          | en bog         | en kommode              |

# Memory

**Tegund:** Samstæðuspil

**Form:** Para- eða hópleikur

**Markmið:** Að festa orðaforða um herbergji og húsnæði.

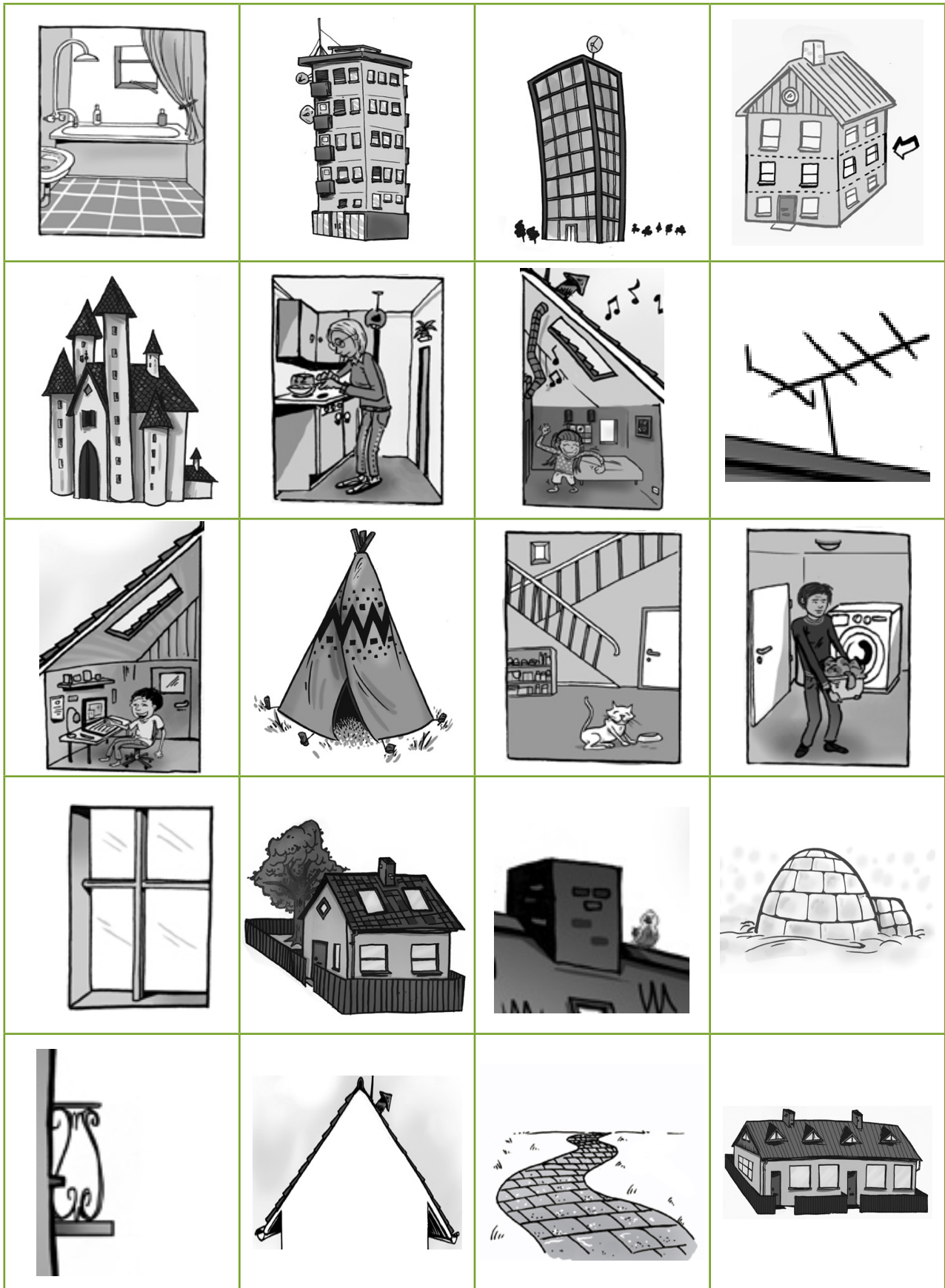
**Undirbúningur:**

- Prenta myndaspjöld [oppgaveblad 14A](#). Eitt sett fyrir par eða hóp.
- Prenta orðaspjöld [oppgaveblad 14B](#). Eitt sett fyrir par eða hóp.
- Klippa spjöldin niður.

**Um spilið**

1. Nemendur leggja spjöldin á hvolf á borðið. Orð/mynd snýr niður. Nemandi A flettir fyrst við einu spjaldi og segir hvað er á því. Flettir síðan við öðru og freistar þess að fá samstæðu. Dæmi um samstæðu: Mynd af raðhúsi – orðið *rækkehus*. 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.

# Memory





## Memory

|                 |               |                |             |
|-----------------|---------------|----------------|-------------|
| en lejlighed    | en ejendom    | et slot        | en villa    |
| et indianertelt | en skyskraber | et rækkehus    | en iglo     |
| et værelse      | et køkken     | et badeværelse | arbejdesrum |
| en skorsten     | en antenne    | et fortov      | et vindue   |
| et vaskerum     | en kælder     | et tag         | en altan    |

# Klassens ønskeliste

**Tegund:** Orðaleikur

**Form:** Hópleikur

**Markmið:** Að þjálfar orðaforða um afmæli og afmælisgjafir.

**Undirbúningur:** Láta nemendur hafa miða til að skrifa á.

**Framkvæmd:**

1. Hver nemandi skrifar á miða einn hlut sem hann óskar sér í afmælisgjöf og geymir hjá sér. Enginn má sjá miðann.
2. Nemendur ganga um bekkinn og finna einhvern einn sem óskar sér þess sama og þeir. Spurt er: *Hvad ønsker du dig i fødselsdagsgave?*  
Hinn svarar: *Jeg ønsker mig ...*
3. Þegar nemendur hafa fundið annan sem óskar sér þess sama, standa þeir saman og bíða þar til allir eru búnir.
4. Nemendur geta spurt hóp hvers hann óskar sér og bæst í hópinn ef óskin er hin sama.
5. Þegar allir sem geta hafa fundið samstæður tekur kennari saman upplýsingarnar.
6. Nemendur geta unnið áfram með niðurstöðurnar. T.d. má gera súlurit, þar sem fram kemur hversu margir hafa óskað sér ákveðinna hluta.