

10. Eyjaferð

Markmið <p>Að nemandinn læri að skilja og þjálfist í að nota</p> <ul style="list-style-type: none">• mismunandi merkingar sagnarinnar að spila, þ.e. að spila á spil, spila á hljóðfæri, spila í fótbolta og spila í Lottó happdrætti.• skammstafanirnar o.fl. – e.t.v.• andstæðu orðin dýrt – ódýrt.	Áherslupættir <ul style="list-style-type: none">• Veikindi.• Ferðalag.• Íþróttaiðkun.• Upplifun af umhverfi.• Spilasortir, spilaheiti.• Fræðsla um Vestmannaeyjar.• Samtöl.
Verkefni í pdf-formi <ul style="list-style-type: none">• Glósubókin.• Mynd og orð/setningar.• Dýrt/ódýrt (stigbreyting).• Heiti spila.• Dulmál.	Gagnvirkt efni og pdf-efni á vef Námsgagnastofnunar <p>Skólablaðið</p> <ul style="list-style-type: none">• Ritnefndin í bænum – Snjóbreitti: <i>Tengdu saman</i> (orðaforði (íþróttir)/skilningur/hlustun).• Ritnefndin í bænum – Fótboltaskór: <i>Hvað kostar þetta?</i>• Ritnefndin í bænum – Mig langar í ís: <i>Hlustaðu vel.</i> <p>Æfum íslensku Skólaferðalag. Klukkan: <i>Verð.</i></p> <p>Sögur frá Íslandi</p>
Kennsluhugmyndir <ul style="list-style-type: none">• Paravinna. Nemendur búa saman til viðtal við Símon um ferðina til Eyja. Nóg að gera fjórar til sex spurningar. Svörin geta verið skrifleg eða munnleg.• Spilastokkur notaður sem minnisspil. Öll spilin lögð á hvolf, spilaheiti alltaf nefnd um leið og flett er.• Nemendur spila saman skemmtilegt spil, t.d. rommý og læra að nota íslensku orðin yfir spilaheiti og sortir.• Önnur spil, t.d. Matador eða spurningaspil notuð og orðaforði tengdur því að spila æfður.• Herjólfur – upplýsingavefur um ferðir o.fl. http://eimskip.is/IS/Eimskip-Innanlands/herjolfur/• Upplýsingavefur um Eyjarnar www.eyjar.net	Annað námsefni <ul style="list-style-type: none">• <i>Málfræðibókin mín</i>, 2. hefti, bls. 24.• <i>Surtsey-eyjan svarta</i> (fræðslumynd).• <i>Gosið og uppbyggingin í Vestmannaeyjum</i> (fræðslumynd).

10. Eyjaferð

GLÓSUBÓKIN

Íslenska

Annað tungumál

ömurlegt

vonandi

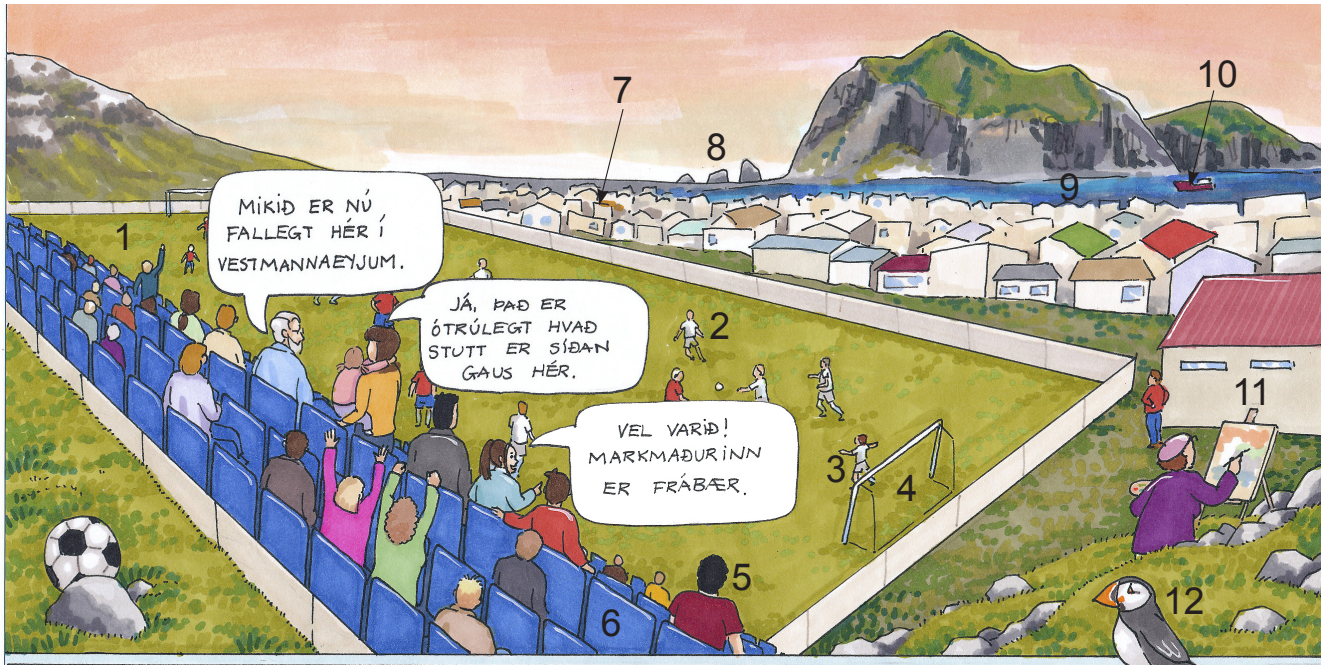
batnað: batna

langömmu: langamma

ferjunni: ferja

ótrúlegt

10. Eyjaferð



Skrifaðu rétt orð við númerin.

8 _____ 1 _____ 2 _____
 5 _____ 12 _____ 3 _____



Skrifaðu stuttar setningar (3-5 orð) um myndirnar.

11 _____
 5 _____



Skrifaðu rétta setningu við myndirnar.



Spilar þú fótbolta? _____

Kannt þú að spila á hljóðfæri? _____

Finnst þér gaman að spila á spil? _____

Hefur þú spilað í Lottó? _____



Dragðu strik milli orðanna. Hvað eru orðin mörg?

fótboltavöllur áhorfendapallur kaupstaður dómari höfn

Alls: _____ orð.

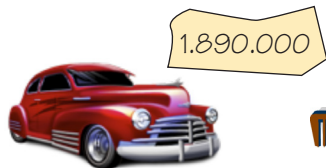
10. Eyjaferð



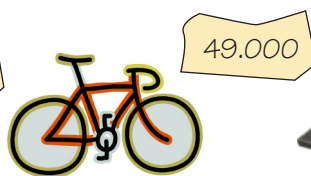
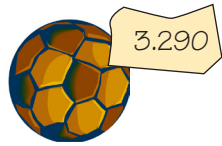
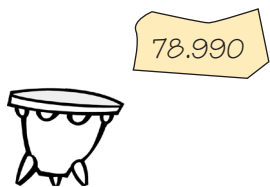
Dýrt eða ódýrt?

Skrifaðu það sem þér finnst.

dýrt = kostar mikið
 ódýrt = kostar ekki mikið



120



Skoðaðu orðin vel!

	karlkyn	ódýr	ódýrari	ódýrastur
	kvenkyn	ódýr	ódýrari	ódýrust
	hvorugkyn	ódýrt	ódýrara	ódýrast
	karlkyn	dýr	dýrari	dýrastur
	kvenkyn	dýr	dýrari	dýrust
	hvorugkyn	dýrt	dýrara	dýrast



Skrifaðu rétt stig lýsingarorðsins.

Bíllinn er _____ en trommusettið.

Kertið er _____ en spilin.

Tölvan er miklu _____ en kertið.

Símoni fannst boltinn _____.

Tromman er _____ en hjólið.

Sonja keypti _____ spilin.

Bíllinn er _____.

Greiðan er _____.

10. Eyjaferð

 **Skrifaðu heitið á spilunum á strikin.**

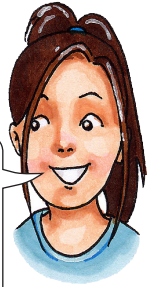


Get ég fengið



Ég á bara






Get ég fengið



Ég á ekki hjartaþrist en ég á





Amma og Sonja að spila rommí.



Ég get loksins opnað því ég á þrjá ása.



En hvað þú ert heppin, amma.



Já, stundum er heppnin með manni.

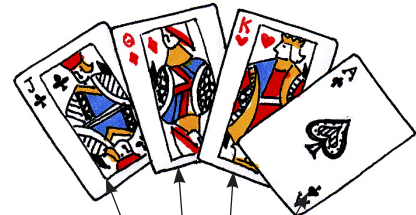


Sá sem er heppinn í spilum er óheppinn í ástum.



Hvaða vitleysa!

 **Skrifaðu rétt heiti við spilin.**



Krossaðu við réttan reit.

- | | Já | Nei |
|-----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Var amma með tvo ása? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Var amma heppin í spilunum? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Var amma sammála Sonju? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Búðu til samtal.



10. Eyjaferð

Dulmál

1	A
2	Á
3	B
4	D
5	Ð
6	E
7	É
8	F

9	G
10	H
11	I
12	Í
13	J
14	K
15	L
16	M

17	N
18	O
19	Ó
20	P
21	R
22	S
23	T
24	U

25	Ú
26	Y
27	Ý
28	V
29	Þ
30	Æ
31	Ö

Mundu að setningar byrja á stórum staf og enda á punkti.



Úr tölvubréfi Símonar til Daníels

 29-7-21 10-6-8-5-11 31-21-24-9-9-15-6-9-1

 8-24-17-4-11-22-23 9-1-16-1-17 12

 6-26-13-24-16 6-17 9-18-23-23

 1-5 29-25 28-6-11-14-23-11-22-23

 6-14-14-11 29-1- 21

 3-15-6-22-22 22-12-16-18-17



Lestu sms-ið og svaraðu spurningunni.
