

# Bókarlaus verkefni

# KAERA, DAGBOK



# Um bókarlausu verkefni

## Leikir og spil

Leikir og spil hafa lengi gegnt þýðingarmiklu hlutverki í kennslu. Um gagnsemi þeirra hafa margir kennslufrömuðir rætt og ritað. Líklega er það þó fyrst og fremst í kennslu yngri barna og kennslu barna með sérþarfir sem slík kennsla hefur fest rætur.

Þegar börnum er kennd íslenska sem annað tungumál geta leikir og spil verið afar góð og árangursrík leið – einkum þegar fyrstu skrefin eru stigin. Það andrúmsloft sem gjarnan skapast auðveldar kennaranum að ná til nýja nemandans. Nýi nemandinn kynnist bæði kennara sínum og bekkjarfélögum við aðstæður sem oftast en ekki einkennast af gleði og kátínu. Í leik þjálfast hin nýja málléikni í eðlilegum aðstæðum og það sem þegar hefur lærst í íslenskunáminu styrkist og festist.

- Þátttaka í leik er yfirleitt skemmtileg athöfn. Það ríkir oftast dálítill spennu í andrúmsloftinu vegna þess að ávallt er tvísýnt hver ber sigur af hólmi. Einn „vinnur“ – annar „tapar“. Oftast er það heppnin ein sem ræður því hver úrslitin verða. En einmitt vegna þessarar spennu er unnt að endurtaka atriði sem hafa kennslufræðilega þýðingu án þess að nemandanum þyki endurtekningin leiðigjörn.
- Líta má á þátttöku í leik sem gagnlegan undirbúning undir líf og starf. Í leik lærist að taka ósigri sem eðlilegum þætti og börn öðlast þá reynslu að það að tapa tákni ekki endalok alls!
- Í leik gefst oft gott tækifæri til að hvetja nemendur til samvinnu og upplifa gleðina sem góð liðsheild getur veitt þeim er hana mynda.
- Í leik getur líka gefist gott tækifæri til að kynna ýmsa íslenska siði og venjur sem nemendur af erlendu bergi brotnir þekkja lítið eða ekki til.
- Í leik eru nemendur að vissu leyti frjálfsari en í venjulegri kennslustund en verða um leið að hlíta þeim aga sem leikreglur setja þeim. Þetta er hverjum nemanda hollt og gott veganesti.

## Notkun

Áður en nemandi byrjar að vinna með námsefnið *Kæra dagbók* er æskilegt að kennarar séu búnir að nýta einhverjar af þeim 24 hugmyndum að stuttum atriðum í formi leiks eða spila sem hér hafa verið teknar saman. Gert er ráð fyrir að kennarinn geti fléttað þessi stuttu innlegg inn í nokkrar kennslustundir áður en nýi nemandinn, sem er að byrja í íslenskunámi sínu, fer að vinna í námsbókinni *Kæra dagbók*. Hugmyndirnar má síðan nota jafnhliða kennslu bókarinnar.

Hugmyndirnar að þessum stuttu leikjum eru fengnar úr ýmsum áttum<sup>1</sup> en þeim hefur verið breytt og þeir aðlagðir kennslu barna sem eru að læra íslensku sem annað tungumál. Með leyfi Shelley Vernon<sup>2</sup> hef ég notað nokkra leiki úr banka hennar.

Kennarar eru eindregið hvattir til að nýta sér ótal góðar hugmyndir, t.d. í bókunum *Markviss málörvun*<sup>3</sup> og kennarabókinni með *Það er leikur að læra*<sup>4</sup> og síðast en ekki síst er hér nefndur *Leikjavefurinn – leikjabankinn* sem Ingvar Sigurgeirsson prófessor við KHÍ hefur lengi safnað í og haft umsjón með.<sup>5</sup> Á heimasíðum margra skóla – einkum svokallaðra móðurskóla í tungumálakennslu nýbúa – er einnig að finna margar góðar og gagnlegar ábendingar.

Sérstakar þakkir fá Dagbjört, Elísabet, Jóhanna, Rannveig og Þóra kennarar við grunnskólana á Súðavík, Bolungarvík og Ísafirði fyrir margar góðar ábendingar varðandi námsefnið.

- 
- 1 Sjá t.d. Gale, Lorraine (2000). *Early reading*. Scholastic Ltd. Warwickshire; Strike, Cheryl (1997). *Bookless Beginners*. Forlaget Kaleidoscope. Kaupmannahöfn. Redin, Britta og Hydén, Görel. (2004). *Läs och tänk*. Adastra Läromedel AB.
  - 2 Shelley Vernon netfang: games@teachingenglishgames.com
  - 3 Helga Friðfinnsdóttir, Sigrún Löve og Þorbjörg Þóroddsdóttir. (1999). *Markviss málörvun*. Námsgagnastofnun. Reykjavík.
  - 4 Ragnheiður Gestsdóttir og Ragnheiður Hermannsdóttir. (1995). *Það er leikur að læra – kennarabók*. Námsgagnastofnun. Reykjavík.
  - 5 Sjá <http://www.leikjavefurinn.is>

# Efnisyfirlit

1. ÉG ER HÉR! .....	2
2. ALLS KONAR BÆKUR .....	3
3. „EINN OG TVEIR OG ...“ .....	4
4. TÝNDUR – FUNDINN .....	5
5. AÐ TJALDABAKI I - FÖT .....	6
6. BANGSI LITLI .....	7
7. BÓKSTAFASPIL .....	8
8. HENDUR, FÆTUR, HÖFUÐ SNÚ .....	9
9. BEKKJARREGLURNAR .....	10
10. AÐ TJALDABAKI II – FARARTÆKI O.FL. ....	11
11. HVÆÐ ER KLUKKAN, GAMLI REFUR? .....	12
12. LEIKURINN „FRÚIN Í HAMBORG“ .....	13
13. BÚÐARLEIKUR .....	14
14. HVÆÐ ER NÚ ÞETTA? .....	15
15. AÐ LEIKA SAGNORÐ .....	16
16. ALLIR SKIPTA UM SÆTI! .....	17
17. GJÖRÐU SVO VEL! .....	18
18. MEÐ GULLBRÁ OG BJÖRNUNUM ÞREMUR .....	19
19. VINSÆLASTA DÝRIÐ Í BEKKNUM .....	20
20. MERKINGAR Í SKÓLASTOFUNNI .....	21
21. SÍMON SEGIR .....	22
22. BLAÐAMENN .....	23
23. AÐ TJALDABAKI III - LÖND OG ÁLFUR .....	24
24. ORÐABINGÓ .....	25
FYLGIGÖGN: MYNDASAFN OG SPJÖLD TIL AÐ PRENTA ÚT .....	29

# 1. Ég er hér!



## Fjöldi:

Allur bekkurinn.



## Tímalengd:

10 mínútur.



## Tengsl við heimilið:

Nemandinn gæti farið heim með lista yfir nöfn bekkjarfélaga sinna. Hann gæti komið með mynd af fjölskyldu sinni til þess að sýna í bekknum.



## Fjölmenningarleg tengsl:

Rætt um nafnavenjur í hinum ýmsu löndum. Íslenskar nafnavenjur kynntar.

## Markmið

- Að nýr nemandi læri að þekkja nöfn bekkjarsystkina.
- Að nemendur geti lesið eigin nöfn og önnur nöfn.
- Að nýi nemandinn læri um íslenskar nafnavenjur.

## Gögn

Karton, skæri, tússpenni og tveir kassar.

Ljósrit af ljósmyndum eða ljósmyndir í lit prentaðar á ódýrasta hátt.

## Undirbúningur

Kartonspjöld eru klippt niður (u.þ.b. 10x5 sm) og skrifað nafn hvers barns á sérstakt spjald (og föðurnafn ef fleiri en einn ber sama nafn).

Á annan kassann er skrifað: „Ég er hér“. Spjöldin eru látin í ómerkta kassann sem ætti að vera fremur grunnur – ekki djúpur. Hægt er að hafa spjöldin t.d. í formi laufblaðs en gæta þess að hafa þau nægilega stór til þess að hægt sé að koma mynd fyrir.

## Framkvæmd

Kennari segir nemendum að nú séu nafnspjöld þeirra í öðrum kassanum og sýnir eitt eða tvö.

Spjöldin eru látin vera í kassanum eða þau sett á borð eða á gólfið og dreift úr þeim. Nemendur setjast í kring.

Kennari tekur eitt spjald, les nafnið hátt og skýrt og biður þann sem á það að taka það, kynna sig fyrir nýja nemandanum og setja spjaldið í kassann sem merktur er „Ég er hér“ en teikna mynd af sér á spjaldið fyrst – eða nota ljósmynd ef hún er tiltæk.

Næsta dag eru spjöldin sett í ómerkta kassann. Þá gæti nýi nemandinn með hjálp kennarans athugað hvort allir væru mættir með því að taka upp spjald, lesa nafnið og setja í merkta kassann ef viðkomandi er mættur.

## 2. Alls konar bækur



### Fjöldi:

Allur bekkurinn.



### Tímalengd:

20–40 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Dagbókin getur verið tengiliður milli heimilis og skóla. Í hana má líka teikna og líma myndir.



### Fjölmennningarleg tengsl:

Bækur á ýmsum tungumálum sýndar í bekknum.

Mikilvægi þess að fólk læri önnur tungumál en móðurmálið rætt. Einnig mikilvægi þýðinga úr öðrum tungumálum. Hve mörg tungumál eru töluð í bekknum?

### Markmið

- Að nemendur geri sér grein fyrir því að bækur gegna mismunandi hlutverki.
- Að nemendur skilji hver eru ólík hlutverk orðabókar og dagbókar.

### Gögn

Bækur af mismunandi stærðum og gerðum: skáldsaga, ljóðabók, orðabók, dagbók, alfræðiorðabók, námsbækur um mismunandi efni, t.d. kortabók, réttritunarorðabók. Einnig stílabók og glósubók.

### Undirbúningur

Spjöld með a.m.k. eftirfarandi orðum eru útbúin: bók – orðabók – dagbók – glósubók. Einnig önnur bókaheiti ef tími gefst til.

### Framkvæmd

Kennarinn vekur athygli nemenda á mismunandi formi og inntaki bóka.

Áhersla er lögð á að kynna

- hlutverk orðabókar
- hlutverk dagbókar
- hlutverk glósubókar

Nemendur finna skýringar við einstök orð, t.d. í *Réttritunarorðabókinni*, *Barnaorðabókinni* eða öðrum orðabókum. Þeir geta prófað að finna í tungumálaorðabókum hvernig orðið „bók“ er skrifað á ensku eða dönsku – eða öðrum málum – og búa til lista yfir erlendu orðin yfir „bók“ sem svo er hengdur upp í stofunni.

Nemendur eru hvattir til að halda *dagbók*, t.d. í eina viku. Þeir skrifi a.m.k. 10 línur á hverjum degi um það sem er að gerast heima, í skólanum eða annars staðar, nær og fjær.

Nemendur eru spurðir hvort þeir séu að lesa einhverja sögubók heima og hve margar bækur þeir haldi að þeir hafi lesið.

Tilgangur *glósubókar* útskýrður með dæmum.

## 3. „Einn og tveir og ...“



### Fjöldi:

8–10.

Aðrir í bekknum eru áhorfendur.



### Tímalengd:

5 mínútur (sýnikennsla)  
+10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Nemandinn getur farið heim með þuluna, sagt frá leiknum og æft sig að telja á íslensku.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Kennari minnir á að stundum verði sá sem kemur í nýjan skóla og skilur ekki tungumálið sem er talað þar svolítið „utangátta“. Börnin minnt á að sýna skilning og vera dugleg að útskýra fyrir nýja nemandanum hvað sé um að vera.

### Markmið

- Að nemandi læri að telja upp að átta á íslensku.
- Að nemandinn læri að nota orðin fótur/fætur og hönd/hendur.
- Að nýi nemandinn kynnist öðrum börnum í bekknum og bekkurinn kynnist nýjum félagamönnum.

### Gögn

Engin.

### Undirbúningur

Kennari þarf að sjá til þess að gott rými sé einhvers staðar í kennslustofunni en ekki of mikið því í lok leiksins á sá sem er „veiðimaður“ erfitt með að hreyfa sig úr stað.

### Framkvæmd

Kennari biður 8–10 börn að setjast á gólfíð og mynda hring. Þau eiga að sitja með fæturna útrétta. Eitt barnanna stendur í miðjunni og er „veiðimaður“.

Kennari kennir börnunum að söngla þessa þulu:

*Einn og tveir og þrjár og fjórir  
á gólfi eru fætur stórir.  
Fimm og sex og sjö og átta  
hér er einn sem er utangátta!*

Kennari útskýrir orðið „utangátta“: sbr. „úti“, þ.e. sá sem ekki er með á nótunum eða er utan dyra, ekki með hinum.

Þegar fyrsta orð þulunnar er sönglað snertir sá sem stendur í miðjunni einhvern fót – eða bendir á hann. Þegar aðrar tölur eru sönglaðar snertir hann annan fót. Þegar síðasta orðið er sagt verður sá sem á þann fót að draga fótinn undir sig og hefur nú aðeins annan fótinn útrétta. Þá er þulan endurtekin og haldið áfram þangað til einhver hefur þurft að setja báða fætur undir sig. Þá verður hann „veiðimaðurinn“ en má ekki standa heldur verður að sitja á rassinum og mjaka sér þannig áfram. Hann má nota hendur til þess að snerta. Nú hafa börnin staðið upp og hreyfa sig um það rými sem er tiltækt í stofunni en verða að hoppa á öðrum fæti. Sá sem veiðimaðurinn nær í verður næsti veiðimaður en nú byrjar leikurinn á ný með því að þátttakendur sitja í hring, veiðimaðurinn stendur í miðjunni og þula kyrruð sem fyrr.

### Léttari útfærsla

Færri börn í leiknum en sá eða sú sem er að læra íslensku sem annað tungumál verður að vera með!

## 4. Týndur – fundinn – Sjó-orrusta



### Fjöldi:

Pör (1:1) eða t.d. 2 í hvoru liði.



### Tímalengd:

10 mínútur eða lengur.

Hægt að ákveða tímalengd fyrirfram.



### Tengsl við heimilið:

Nýi nemandinn gæti fengið spilið lánað til þess að spila við heimilisfólkið sitt.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Þjóðfánar eru í mörgum litum.

Hvaða

þjóðfána þekkjast

nemendur?

Geta þeir teiknað þá?

### Markmið

- Að þjálfa töluorðin 1-5 á íslensku.
- Að þjálfa heiti yfir litina gulur, rauður, grænn, blár, hvítur og svartur á íslensku.
- Að þjálfa aðstæðubundinn orðaforða (matur – líkamshlutar – farartæki – húsbúnaður o.fl.).

### Gögn

Myndir með aðstæðubundnum orðaforða sem hægt er að prenta og klippa út, s.s. matur – líkamshlutar – farartæki o.fl., sjá myndasafn.

Sérstök spjöld með 16 eða 25 auðum reitum (sjá fylgigögn). Ofan til eru reitir merktir með litunum, t. d. gulur, rauður, grænn, blár og hvítur. Vínstra megin lóðrétt eru töluorðin einn, tveir, þrjú, fjórir og fimm.

Myndirnar eru klipptar niður og festar t.d. með kennaratyggjói á spjöldin eftir nánari fyrirmælum í kaflanum um framkvæmd.

### Undirbúningur

Spjöldin mætti setja í plöstanarvél til þess að hægt sé að nota þau aftur og aftur. Litlu myndirnar valdar út frá áhersluatriðum í íslenskukennslunni hverju sinni.

### Framkvæmd

Hvort lið eða hvor keppandi fær sams konar blað með t.d. 12 myndum sem klipptar eru niður. Án þess að láta andstæðinginn sjá (mappa t.d. sett á mitt borðið til þess að byrgja yfirsýn) er myndunum raðað einhvers staðar á spjaldið sem er plastað og miðarnir festir með litlu kennaratyggjói. Annað óplastað blað með litlu myndunum (til að skrá vinninga) fylgir einnig hvoru liði.

Leikurinn gengur út á að ná sem flestum myndum.

Keppendur draga um að byrja. Sá sem byrjar spyr t.d.: „Blár-tveir?“. Ef andstæðingurinn er með mynd á þessum reit svarar hann: „Já, bátur“ eða annað orð eftir efninu. Ef ekki er mynd á reitnum er svarið: „Nei, þú hittir ekki.“

„Vinningur“ er skráður með því að merkja myndina með krossi. Sá sem er með flesta krossa á myndunum eftir t.d. 10 mínútur er sigurvegurinn.



## 5. Að tjaldabaki I – Föt



### Fjöldi:

Frá tveimur yfir í allan bekkinn.



### Tímalengd:

10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Listi á íslensku yfir fötin í fataskápnum heima.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Hvernig klæðist fólk í heimalandi nýja nemandans?  
Eru notaðir vettlingar?  
Hvað er öðruvísi?

### Markmið

- Að nemendur sem eru að læra íslensku þjálfist í að nota orð yfir fatnað af ýmsu tagi.
- Að nemendur læri til hlítar merkingu orðanna: satt - ósatt
- Að nemendur þjálfist í að taka þátt í leik og virða leikreglur.

### Gögn

Teppi eða annað sem getur myndað „felustað“. Nokkrir hlutir í poka, t.d. föt: húfa, vettlingar, sokkar, belti, bolur, skór. Pictogram-kort eða annars konar spjöld með mynd (sjá myndasafn) eða orði úr þessum flokki orða má einnig nota.

### Undirbúningur

Útbúið felustað, t.d. með því að hengja teppi milli stóla eða borða eða fá tvo nemendur til að halda teppinu uppi meðan á leiknum stendur.

Skýra þarf leikreglur fyrir öllum bekknum áður en leikurinn hefst og kenna þeim þuluna.

### Framkvæmd

Einn þátttakandi fær það hlutverk að fara bak við tjaldið. Þar eru nokkrir hlutir sem tilheyra fatnaði (húfa, vettlingar sokkar, belti, bolur, skór). Nemandinn klæðir sig í eitthvað (hámark 1 mínúta: talið upp að 30 eða farið með stafrófið).

Gefin eru fyrirsmáli um að leikur sé að byrja.

Bekkurinn spyr þá í þaula og sönglar:

*Ertu nakinn? Ertu í fötum?*

*Ertu í bol (buxum, peysu, úlpu)*

*með mörgum götum?*

Nemandinn bak við tjaldið svarar: „Ég er með húfu“ (eða nefnir aðra flík).

Hinir nemendurnir fá nú að giska á hvort þetta sé satt eða ósatt. Þeir sem telja að þetta sé satt standa á fætur en hinir sitja kyrrir í sætum sínum. Nemandinn sem var bak við tjaldið birtist nú, t.d. með húfu á höfði og þá sést hverjir höfðu rétt fyrir sér!

Í stað þess að þeir nemendur standi upp sem halda að fullyrðingin sé rétt má láta krakkana skrifa með stórum stöfum á blöð (t.d. A-5) orðin satt og ósatt. Þeir sýna síðan það blað sem er í samræmi við ágiskun þeirra. Þetta er erfiðara fyrir yngri börn.

Tilbrigði við leikinn, sjá *Að tjaldabaki II og III*

## 6. Bangsi litli



**Fjöldi:**  
2–4.



**Tímalengd:**  
5–10 mínútur.



**Tengsl við heimilið:**  
Nemandi teiknar mynd af eftirlætisleikfanginu sínu og skrifar stutta setningu um það.



**Fjölmenningarleg tengsl:**  
Eru til „bangsar“ á Íslandi. Hvar finnast hvítabirnir, skógarbirnir, pokabirnir, pandabirnir?  
Lönd, álfur, menningarsvæði.

### Markmið

- Að nemandinn læri nokkur afstöðuhugtök, forsetningarnar *í, á, undir, við hliðina á og ofan á* sem stjórna þágufalli; *fyrir framan, fyrir aftan, bak við* sem stjóra þolfalli og *til* sem stjórnar eignarfalli.
- Að nemandinn læri að skilja einföld fyrirmæli sem gefin eru á íslensku.

### Gögn

Lítill leikfangabangsi (eða annar hlutur).

Pappakassi og e.t.v. fleiri ílát sem hægt er að setja hluti í, á, undir, við hliðina á o.s.frv.

Papparenningar (u.þ.b. 10 cm breiðir), tússpenni og skæri. Hægt að nota hvítt A-4 blað og klippa langsum.

### Undirbúningur

Kennarinn skrifar á renningana setningarnar:

Bangsi er	kassanum.
Bangsi er	kassann.
Bangsi fer	kassans.

Forsetningarnar sem unnið er með eru skrifaðar á laus spjöld með jafn stórum stöfum og setningin á langa renningnum.

### Framkvæmd

Kennarinn sýnir nemendum bangsa og setur hann í kassann. Hann sýnir renninginn með þgf. orðmyndinni og afstöðuforsetningarnar (sem stýra þgf.) á lausu spjöldunum.

Kennarinn biður nemendur að hjálpa sér að finna orðið sem vantar í setninguna. Bangsi er í kassanum. Lausa orðið *í* er fest við eyðuna sem var í setningunni. Þannig er unnið með fleiri afstöðuhugtök sem taka með sér orðmyndina í þgf.

Síðar er unnið með forsetningar sem stýra þolfalli og eignarfalli.

### Léttari útfærsla

Notið aðeins spjöldin með forsetningunum. Biðjið nemandann að setja bangsa nálægt einhverjum hlut eða áhaldi, skoða síðan forsetningarnar og velja þá sem best á við staðsetningu bangsa.

## 7. Bókstafaspil – Slöngur og stigar



**Fjöldi:**

2–4.



**Tímalengd:**

5–10 mínútur.

[Teikning]



**Tengsl við heimilið:**

Nemandinn gæti farið með leikborðið heim og spilað.

Nemandi gæti farið heim með einn bókstaf í einu, framburður æfður vel áður, einkum (breiðir) sérhljóðar, tvíhljóðar, þ og ð.



**Fjölmennningarleg tengsl:**

Í staðinn fyrir slöngur væri hægt að nota mynd af einhverju sem táknar heppni og óheppni á öðrum menningar-svæðum.

### Markmið

- Að vinna með öðrum og leika til skiptis.
- Að læra framburð íslensku málhljóðanna/bókstafanna.

### Gögn

Ljósrit af slöngu- eða stafaspili.

Teningur. Mislitar plasttölur - ein fyrir hvern leikmann.

### Framkvæmd

Ef börnin kunna ekki spilið þarf að hjálpa þeim að læra spilareglurnar. Allir leikmennirnir settir á byrjunarreit.

Teningi kastað. Sá sem fær hæstu töluna byrjar.

Þátttakendur leika nú til skiptis. Þeir færa leikmenn sína áfram eftir því sem teningurinn segir til um. Ef leikmaður lendir neðst við stiga má hann færast ofar; ef hann lendir á slönguhöfði rennur hann til baka að slönguendanum.

Í hvert sinn sem leikmaður fer yfir stafareit er hljóðið sem stafurinn táknar sagt hátt og skýrt.

Sá vinnur sem fyrstur kemst á endareitinn.

### Léttari útfærsla

Spilið gengur hraðar ef reglunum um slöngurnar og stigana er sleppt.

### Þyngri útfærsla

Þegar komið er að stiga verður leikmaður að finna orð sem byrjar á bókstafnum sem er á reitnum við stigan. Hægt er að hafa kassa eða skál með smáhlutum sem byrja á þeim staf sem er við stigaendann. Börnin velja úr skálinni.

## 8. Hendur, fætur, höfuð snú



### Fjöldi:

Allur bekkurinn.



### Tímalengd:

15 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Heimaverkefni með myndum af líkamshlutum og athöfnum sem tengjast þeim (orð og myndir).



### Fjölmenningarleg tengsl:

Allir hafa gaman af að leika sér hvar sem þeir búa!  
Kunna nemendur einhverja leiki frá sínu landi?

### Markmið

- Að læra orð sem tengjast líkamshlutunum höfuð, hendur og fætur.
- Að kynnst bekkjarsystkinum í leik og læra að skilja fyrirmæli kennarans.

### Gögn

Form (t.d. úr dagblaðapappír) sem líkjast höfði, fótum, höndum. Fjöldi fer eftir nemendafjölda. Hver nemandi fær þrjú form, eitt hinna þriggja líkamshluta.

### Undirbúningur

Formin eru klippt út: höfuð, hendur og fætur. Stærðin þannig að barn geti staðið á því.

### Framkvæmd

1. Kennari sýnir formin og segir hvað þau tákna, þ.e. höfuð, hönd/hendur og fót/fætur (skrifar á töflu).
2. Kennari skrifar orð á töfluna sem tengist aðeins einum af líkamshlutunum þremur og börnin velja þann líkamshluta sem tengist þessari athöfn best. Dæmi: „tala“, „sparka“, „henda“ o.s.frv.
3. Kennari fer með eftirfarandi þulu, nemendur taka undir:  
*Hendur, fætur, höfuð snú!*  
Hver og hver verður valinn nú?  
(Hvert og hvert verður valið nú!)?
4. Kennari lætur alla þátttakendur fá form af höfði, hendi og fæti. Börnunum sýnt hvernig þau skuli dreifa formunum á mitt gólfíð en færa sig síðan út fyrir.
5. Kennarinn og börnin ganga nú í hring utan um formin og söngla þuluna. Þegar komið er að lokum og orðið „nú“ hefur verið sagt segir kennarinn orð yfir athöfn sem best á við einhvern hinna þriggja líkams-hluta. Börnin flýta sér á næsta form sem á við orðið.
6. Kennari athugar hvort allir standa á réttum líkamshluta.
7. Þetta er leikið nokkrum sinnum, þulan er kyrjuð, kennarinn segir nýtt orð og börnin reyna að finna réttan líkamshluta til að standa á.

### Þyngri útfærsla

Kennari getur tekið nokkur form í burtu svo það komast ekki öll börnin á rétt form þegar hann segir orðið. Börn sem ekki komast á réttan stað eru úr leik Kennarinn tekur alltaf fleiri form í burtu þangað til einn nemenda er sigurvegarinn!

# 9. Bekkjarreglurnar



## Fjöldi:

Allur bekkurinn.



## Tímalengd:

5 mínútur.



## Tengsl við heimilið:

Nemandi fer heim með bekkjarreglurnar. Eru líkar reglur um umgengni heima hjá nemendum?



## Fjölmenningarleg tengsl:

Voru reglur í gamla skóla nýja nemandans? Hvernig voru þær? Öðruvísi en á Íslandi eða eins?

## Markmið

- Að kynna fyrir nýja nemandanum hvaða reglur hafa verið settar um hegðun og háttvísi í bekknum.
- Að nemandinn læri að skilja fyrirhæli kennarans og læri að virða settar reglur.

## Gögn

Pappaspjöld og tússpenni eða tölvuskrafaðar reglur með stóru lettri og e.t.v. lýsandi myndum.

## Undirbúningur

Reglurnar sem gilda eru skráðar, hver regla fyrir sig, á sérstakt spjald. Reglurnar taki mið af reglum hvers skóla eða bekkjar.

## Framkvæmd

Kennarinn vekur athygli á bekkjarreglunum og að nú þurfi allir að hjálpa nýja nemandanum að skilja þær til þess að hann geti farið eftir þeim eins og aðrir í bekknum.

Ein eða tvær reglur kynntar hverju sinni.

Nemendur leika athafnir sem tengjast því að

- fara eftir reglunum.
- fara ekki eftir reglunum eða brjóta þær.

## 10. Að tjaldabaki II – Farartæki o.fl.



### Fjöldi:

Allt frá þremur þátttakendum.



### Tímalengd:

10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Hvers konar farartæki notar heimilisfólkið?



### Fjölmenningarleg tengsl:

Eru samgöngur, umferð og farartæki alls staðar eins? Hvernig fara krakkar í skólann á mismunandi stöðum í heiminum?

### Markmið

- Að nemendur þjálfist í að nota orð sem búið er að kenna og læri að skilja þegar orðin eru notuð í talmáli (samhengi). Aðstæðubundinn orðaforði.
- Að læra merkingu spurnarfornafnsins *hvað*.
- Að nemendur þjálfist í að taka þátt í leik og virða leikreglur.

### Gögn

Teppi eða annað sem myndar tjald. Pictogram-kort eða annars konar spjöld með myndum (sjá myndasafn) eða orðum úr þeim flokki orða sem verið er að þjálf. Kortin þurfa helst að vera plashúðuð því börnin þurfa að standa á þeim!

### Undirbúningur

Útbúið felustað, t.d. með því að hengja teppi milli stóla eða borða eða fá 2 nemendur til að halda teppinu uppi meðan á leiknum stendur. Skýra þarf leikreglur fyrir öllum nemendum og kenna þeim þuluna áður en leikurinn hefst.

### Framkvæmd

Einn þátttakandi fær það hlutverk að fara bak við tjaldið. Þar eru látin á gólfið 2-3 kort með myndum eða orðum úr þeim flokki orða sem verið er að þjálf (fjöldi korta fer efir getu, aldri og fjölda nemenda í bekknum).

Ef verið er að þjálf orð sem tengjast samgöngum eða farartækjum velur nemandi orð og stígur t.d. á mynd af flugvél og má ekki hreyfa sig þaðan fyrir en í leikslok.

Bekknun skipt í tvö lið. Þegar gefin eru fyrirsmáli um að leikurinn megi byrja þá söngla allir krakkarnir eftirfarandi þulu og klappa á orðunum hvað – og hvaða og svo lokaorðið með áherslu:

*Hvað er þar? Hvað er þar?*

*Hvaða hlutur nýr?*

*Hvað er þar? Hvað er þar?*

*Einn og tveir og þrír.*

Þegar orðið **þrír** hefur verið nefnt mega liðin keppast við að nefna hugsanleg farartæki. Hver nemandi má þó aðeins nefna eitt orð.

Gera má ráð fyrir svolitlum hávaða en þegar sá sem er að tjaldabaki heyrir nefnt orðið sem hann stendur á kemur hann fram fyrir og sýnir Pictogram-kortið/myndina/orðið.

Allir sem völdu sama orð fagna! Annar nemandi fer bak við tjaldið, velur nýtt farartæki og leikurinn heldur áfram í nokkrar umferðir, þ.e. börnin byrja strax að söngla *Hvað er þar?*

# 11. Hvað er klukkan, gamli refur?



## Fjöldi:

Frá nokkrum nemendum yfir í allan bekkinn.



## Tímalengd:

10-15 mínútur.



## Tengsl við heimilið:

Nýi nemandinn fær að fara heim með kennsluklukku til að æfa sig að segja hvað klukkan er á íslensku.



## Fjölmennningarleg tengsl:

Er sami tími alls staðar í heiminum?

Er sami tími hér á Íslandi og t.d. í Frakklandi?

## Markmið

– Að þjálfra orð sem segja til um tíma dagsins.

## Gögn

Ekki nauðsynlegt – en gott að hafa „kennsluklukku“ og færa vísana þegar refurinn segir til um tímann.

## Undirbúningur

Þennan gamla góða leik má nota til þess að þjálfra nemandann, sem er að læra íslensku, í notkun orða sem tengjast því hvað klukkan er.

Þótt leikurinn sé vinsælastur sem frímínútnaleikur og þá með annarri útfærslu er vel hægt að nota hann inni í kennslustofunni.

## Framkvæmd

Nemendum eru kynntar reglurnar sem gilda og hvernig leikurinn gengur fyrir sig. Ákveðið er fyrirfram að refurinn noti í byrjun aðeins heila tíma en nefni ekki nákvæmari tímasetningu, t.d. korter yfir o.s.frv.

Einn nemandi er refurinn. Hann stendur upp við töfluna og snýr baki í bekkinn.

Kennarinn stjórnar og segir hvenær má byrja að spyrja refinn. Það gerir hann þegar allir eru búnir að velja sér tíma: Klukkan eitt er táknað með því að halda einum fingri upp í loft, klukkan tvö með því að halda tveimur fingrum upp í loft o.s.frv. Klukkan ellefu er táknað með því að halda öðrum handlegg uppi og tólf með því að halda báðum handleggjum uppi.

Þegar kennarinn gefur merki byrjar leikurinn.

Allir kyrja:

*Hvað er klukkan, gamli refur?*

*Hvað er klukkan gamli refur?*

Refurinn (sem ákveður tímann) segir t.d.

„Klukkan er fimm!“ og snýr sér að bekknum.

Sá nemandi sem hafði fimm fingur á lofti verður næsti refur. Ef margir eru með sama fingrafjölda uppi velur refurinn einn úr þeirra hópi til þess að verða næsti refur.

## 12. Leikurinn „Frúin í Hamborg“ með smá breytingu!



### Fjöldi:

Tveir virkir þátttakendur.  
Aðrir fylgjast með.



### Tímalengd:

10-15 mínútur, getur verið  
mislangur.



### Tengsl við heimilið:

Nemandi gæti fengið ljósrit  
af myndunum og stjórnað  
svona leik heima.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Nemandinn gæti stjórnað  
leiknum og blandað  
saman sínu móðurmáli og  
íslensku orðunum já – nei  
– svart – hvítt.

### Markmið

- Að leggja grundvöll að orðaforða sem tengist matvörum og mataráhöldum (eða öðrum aðstæðubundnum orðaforða).
- Að læra merkingu orðanna já/nei, svart/hvítt.

### Gögn

Pictogram-kort eða aðrar myndir (sjá myndasafn) með völdum orðaforða, t.d. yfir matvörur (mjólk – brauð – sykur – kjöt – gos o.fl.); mataráhöld (gaffall – hnífur – skeið – diskur – skál – pottur – panna – glás).

Sama leik er hægt að nota til þess að festa orðaforða tengdan öðru umfjöllunarefni, t.d. húsgögn, persónulegir munir, farartæki, dýr o.fl.

### Undirbúningur

Enginn, fyrir utan að velja mynda- eða orðaspjöld sem tengjast umfjöllunarefninu sem er á dagskrá hverju sinni og hafa tiltækt eitthvað sem skýrir merkingu „bannorðanna“ fjögurra.

### Framkvæmd

Hópnum eru kynntar leikreglurnar: Það má spyrja sögumann nánar til hvers frúin ætlaði að nota vörurnar sem hún keypti og reyna að finna spurningar sem leiði til þess að sögumaður noti eitthvert „bannorðanna“ já – nei – svart – hvítt. Nemendur skiptast á að vera sögumaður.

Sögumaður dregur eitt kort, sýnir það og segir: „Frúin í Hamborg fór í kaupstað í gær og keypti sér *kaffi*“ eða velur annað orð sem er í „pottinum“.

Nemendur spyrja. Þegar sögumaður hefur nefnt eitthver bannorðanna byrjar leikurinn á ný og þeim sem tókst að fella sögumann gefst kostur á að verða næsti sögumaður.

Þess sé gætt að nemendur sem eru að læra íslensku sjái spjöldin vel og þeim t.d. bent á að skrifa orðin í glósubók. Nemandi sem er nýkominn í íslenskt málumhverfi er fyrst óvirkur þátttakandi, sem fylgist með, en gæti þegar tók hans á íslensku hafa eflst verið í hlutverki sögumanns eða spyrjanda.

### Léttari útfærsla

Hægt er að hafa bannorðin fleiri, t.d. bæta við bannorðinu það, þá gengur leikurinn hraðar.



## 13. Búðarleikur



### Fjöldi:

6–8 virkir þátttakendur.  
Allir með ef 20 eða færri  
eru í bekknum.



### Tímalengd:

10-15 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Nemandinn fær  
myndskreyttan lista með  
orðunum sem voru æfð til  
að taka með heim.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Er varningur í búðunum  
á Íslandi líkur því sem nýi  
nemandinn átti að venjast  
í landinu sem hann kemur  
frá? Hvað er líkt/ólíkt?

### Markmið

- Að æfa orðaforða sem tengist húsbúnaði, fötum,  
farartækjum o.fl. og læra þessi orð.
- Að vinna með öðrum.
- Að læra að biða eftir að röðin sé komin að manni.

### Gögn

Spjöld með myndum og orðum, sjá myndasafn.

### Undirbúningur

Myndir og orð eru klippt út. Alls tuttugu orð.

### Framkvæmd

Sex eða átta nemendur setjast í hring á gólfinu. Nemandinn sem er að læra  
íslensku sem annað mál er meðal þeirra.

Kennarinn sýnir spjöldin sem valin eru eftir áhersluatriði hverju sinni (t.d. föt eða  
annað), eitt og eitt, og sannfærast um að allir geri sér grein fyrir hvaða myndir eða  
orð sé um að ræða. Hvert barn fær eitt spjald.

Leikurinn hefst með því að kennarinn segir: „Ég fór í búð og keypti ... Hann nefnir  
það sem myndin sem hann er með segir til um.

Kennarinn biður þann sem næstur honum situr að gera það sama en bæta við  
þeim hlut/varningi sem kennarinn nefndi. Þriðji krakkinn segir sitt orð og hin tvö  
að auki. Haldið áfram þangað til allur hringurinn hefur tekið þátt. Þegar nemandi  
hefur sagt sitt orð leggur hann spjaldið frá sér þannig að myndin snúi upp.

### Léttari útfærsla

Í stað þess að endurtaka öll orðin sem hafa verið nefnd er aðeins ætlast til að  
hvert barn nefni sitt orð og orðið sem sá næsti á undan nefndi.

### Þyngri útfærsla

Hægt að hafa myndir án orða. Þá þarf nýi nemandinn að hafa tengt orð við mynd  
og geta nefnt hlutinn án þess að lesa orðið sem fylgir myndinni.

## 14. Hvað er nú þetta? – Aðstæðubundinn orðaforði þjálfaður



### Fjöldi:

Afmarka má fjölda liða og keppenda í hverju liði. Hægt að nota í bæði fámennum og fjölmennum hópum.



### Tímalengd:

10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Nemandinn fær myndskreyttan lista með orðunum sem voru æfð til að taka með heim.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Gaman gæti verið að íslensku börnin lærðu orð í móðurmáli nýju nemendanna í sama leik.

### Markmið

- Að æfa nemendur í að segja orðið sem táknað er með mynd.
- Að æfa nemendur í að fara eftir fyrirmælum og lúta settum leikreglum.
- Að festa orðið í íslenskuorðaforða nemandans sem er að læra íslensku.

### Gögn

Nota má t.d. Pictogram-kort eða önnur spjöld með mynd (sjá myndasafn) og orðmynd sem tengist orðaforðanum sem verið er að leggja inn eða þjálfá hverju sinni, (matur – íþróttir – dýr o.s.frv.).

### Undirbúningur

Búin eru til lið sem keppa. Hægt er að nota raðir ef nemendur sitja í röðum. Annars standa nemendur upp og mynda raðir.

### Framkvæmd

Verkefnið felst í því að sá fyrsti í röðinni segir hátt og skýrt nafn hlutarins á myndinni og réttir það síðan þeim sem næstur er í röðinni. Sá nefnir einnig nafn hlutarins og réttir næsta nemanda o.s.frv. Þangað til myndin hefur gengið milli nemenda röðina á enda – eða það sem er enn betri æfing – að hún gangi síðan til baka og endi loks hjá þeim sem byrjaði.

Mikilvægt er að allir horfi á myndina og segi skýrt nafn hlutarins. Til þess að tryggja þetta gæti einn úr mótherjaliðinu fylgst með framkvæmd hjá hinu liðinu. Gott gæti verið að hafa þá reglu í heiðri að aðeins sá sem er með myndina í hendi sér megi tala.

Það lið vinnur sem er fyrra til að ljúka verkefninu, þ.e.a.s. er fljótara að láta kortið ganga fram og til baka og gleyma aldrei að segja íslenska orðið sem verið er að kenna. Ekkert stig fæst ef „eftirlitsmaður“ úr liði mótherja telur að einhver hafi gleymt að segja orðið – hafi bara rétt kortið til næsta þátttakanda.

Skipt er um kort og leikurinn endurtekinn. Keppni lokið þegar t.d. fimm umferðir hafa verið farnar en mega alveg eins fleiri eða færri.

Að sjálfsögðu er klappað fyrir liðinu sem sigraði í keppninni!

# 15. Að leika sagnorð



## Fjöldi:

Allur bekkurinn.



## Tímalengd:

10 mínútur.



## Tengsl við heimilið:

Nemandinn getur fengið spjöldin með sér heim og flett því upp í orðabók heima.



## Fjölmennningarleg tengsl:

Hvernig er orðið sem leikið var á móðurmáli nýja nemandans?

## Markmið

- Að nemandinn sem er að læra íslensku geri sér grein fyrir merkingu hugtaka eða sagnorða sem erfitt er að útskýra með mynd eða á annan hátt.

## Gögn

Spjöld með orðmyndum sem á að læra, til dæmis:

byrja

læra

segja

Aðeins eitt hugtak leikið hverju sinni.

## Undirbúningur

Nemendur skiptast á að „leika“ sagnorðin sem nýi nemandinn þarf að læra. Þar reynir á hugkvæmni þeirra.

Tveir og tveir gætu hverju sinni fengið að glíma við að tjá hugtakið sem verið er að æfa. Þeir fá spjaldið með orðinu og 2 mínútur til að æfa sig.

Aðrir fá ekki að sjá spjaldið fyrir en giskað hefur verið á rétta athöfn eða rétta merkingu hugtaksins.

## Framkvæmd

Leikurinn felst í því að láta þá sem horfa á giska á um hvaða athöfn sé að ræða.

Tillögur eru skrifaðar á töfluna. Sá sem giskar á rétta orðið fær lófaklapp og spjaldið með orðinu er sýnt.

Gengið er úr skugga um að nýi nemandinn hafi líka áttað sig á merkingu orðsins.

Hvernig er þetta orð á móðurmáli hans?

## 16. Allir skipta um sæti!



### Fjöldi:

Sex – þrjátíu!

6-15: einn hringur.

16-30: tveir hringir.



### Tímalengd:

10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Hvernig er orðið sem leikið var á móðurmáli nýja nemandans?



### Fjölmennigarleg tengsl:

Allir hafa gaman af að leika sér hvar sem þeir búa!

Kunna nemendur einhverja leiki frá sínu landi?

### Markmið

- Að þjálfa íslenskan orðaforða sem verið er að kenna (t.d. föt, mat o.s.frv.)
- Að þjálfa nemendur í að fara eftir fyrirætlum, fylgja reglum o.fl.
- Að stuðla að því að nýr nemandi kynnist bekkjarfélögum.

### Gögn

Pictogram-kort eða önnur kort með mynd og/eða orðmynd. Kennarinn skráir hjá sér hvaða myndir eru með í leiknum.

### Undirbúningur

Nemendum er sagt að setjast í hring – annaðhvort á stólum eða sitja í hring á gólfinu (helst á púðum) en einn úr hópnum stendur í miðjunni.

### Framkvæmd

Hver þátttakandi heldur á korti nema sá sem er í miðjunni. Stjórnandi segir nú tvö orð (af þeim sem eru á kortunum). Þeir tveir nemendur sem eru með þessi kort verða að standa upp og skipta um sæti. Sá í miðjunni reynir að komast í sæti annars hvors. Takist honum það verður sá sem missti sætið sitt að vera í miðjunni. Hann réttir spjaldið sitt til þess sem komst í sætið hans og leikurinn gengur svona áfram.

Ef einhver er lengur en tvisvar í miðjunni kallar stjórnandinn: „Allir skipta um sæti!“ Þá gefst betra tækifæri til að finna sér pláss.

Þegar allir hafa verið inni í hringnum einu sinni segir stjórnandinn: „Allir verða að rétta kortið sitt þeim sem er á hægri hönd“ og þeir taka þá við nýju korti frá þeim sem situr þeim til vinstri handar. Þá er hægt að endurtaka leikinn þar sem allir hafa nýtt myndakort.

Ef tveir hringir leika samtímis ætti kennarinn að láta báða hópana hafa sams konar kort. Þá taka báðir hópar við fyrirætlum á sama tíma og gangur leiksins er nokkurn veginn sá sami hjá báðum hópum.

### Tilbrigði

Í þessum leik má beita ýmsum tilbrigðum. Hægt er að þjálfa fyrirætlum í setningum í stað stakra orða. Ef matur er á dagskrá gæti stjórnandinn t.d. sagt: „Viltu gefa mér banana og epli?“

## 17. Gjörðu svo vel!



### Fjöldi:

Allur bekkurinn.



### Tímalengd:

10-15 mínútur,  
ræðst af fjölda nemenda.



### Tengsl við heimilið:

Verkefnablað þar sem unnið er með orðatiltæki sem notuð eru þegar verið er að þakka fyrir sig o.fl.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Eru kurteisiorð notuð alls staðar á jarðarkringlunni? Kanna nemendur slík orð á öðrum tungumálum? Nýi nemandinn kennir bekknum eitt slíkt á móðurmáli sínu.

### Markmið

- Að nýi nemandinn læri nokkur algeng íslensk orð sem þeir nota sem vilja vera kurteisir eða vinsamlegir.
- Að orð sem notuð eru í boltaleikjum séu kynnt og nýi nemandinn læri þau.

### Gögn

Tennisbolti/kúla eða mjúkur svamp- eða lopabolti.

Spjöld með nöfnum barnanna í bekknum, útbúin þannig að þau megi hengja um hálsinn eða festa í barminn.

### Framkvæmd

Nemendur standa í hring.

1. Kennarinn réttir einu barni boltann og segir „Stína (nafn barnsins) viltu gjöra svo vel að rétta Sigga (nafn annars barns) boltann.“
2. Stína tekur við boltanum og fer með hann til Sigga og segir við hann „Gjörðu svo vel!“
3. Sigggi svarar með því að segja „Takk“ eða „Þakka þér fyrir.“
4. Stína segir „Ekkert að þakka!“
5. Stína segir við Sigga. „Sigggi, viltu gjöra svo vel að láta Dóru fá boltann.“
6. Stína sest í sætið sitt og hefur lokið þátttöku í leiknum.
7. Leikurinn heldur áfram (frá nr. 2 hér að ofan) með því að Sigggi segir við Dóru: „Gjörðu svo vel!“ o.s.frv. Þangað til allir krakkarnir hafa rétt boltann.

Það auðveldar nýja nemandanum að læra nöfn barnanna í bekknum ef þau eru með spjöld með nafninu sínu um hálsinn eða næld í barminn.

### Þyngri útfærsla

Í stað þess að rétta boltann er hægt að æfa fleiri sagnorð tengd boltaleikjum og biðja börnin að kasta, rúlla eða sparka boltanum í stað þess að rétta hann.

# 18. Með Gullbrá og björnunum þremur



## Fjöldi:

Allur bekkurinn.



## Tímalengd:

Allt að 40 mínútum.



## Tengsl við heimilið:

Er sagan til heima hjá nemendum? Þekkja foreldrarnir hana?



## Fjölmennningarleg tengsl:

Gilda sömu reglur um hegðun og breytni í öllum löndum? Hvað er líkt? Hvað getur verið ólíkt?

## Markmið

- Að nemandinn læri nokkur algeng lýsingarorð og stigbreytingar: lítill (minni- minnstur); stór (stærri- stærstur); heitur (heitari- heitastur); kaldur (kaldari- kaldastur).
- Að nemendur læri að spyrja spurninga um sögupersónur og framvindu sögu.
- Spurnarorðin: *Hvers vegna? Af hverju? Og svörin: Vegna þess að ... Af því að ...* verði nemendum kunn.
- Að nemendur læri að taka afstöðu til siðferðislegra spurninga: *Hvað er rétt? Hvað er rangt? Hvers vegna?*

## Gögn

Sagan um Gullbrá og bangsana þrjá, hún er til á flestum bókasöfnum. Þrjár skálar, þrjár skeiðar og þrjár stólar af mismunandi stærð. Hárkolla (ljóst hár!) ef til er. Fingrabúður.

## Undirbúningur

Kennari les gamla ævintýrið um Gullbrá og birnina þrjá yfir til þess að söguþráður verði ferskur í huga hans. Hugsanlegar spurningar sem kunna að vakna hjá nemendum eru punktaðar niður. Af hverju ætli Gullbrá hafi gert það sem hún gerði? Hvers vegna borðaði hún grautinn?

## Framkvæmd

Sagan um Gullbrá er lesin fyrir nemendur og þeim er sagt að nú ætli kennarinn að þykjast vera Gullbrá. Þegar hann setji á sig ljósu hárkolluna verði hann Gullbrá – annars ekki. Nemendur geta aðeins spurt þegar kennarinn er í hlutverki Gullbrár. Kennarinn gæti (sem Gullbrá) sagt krökkunum hvernig hún fann kofann, hvers vegna hún fór inn og hvers vegna hún borðaði grautinn. Nemendum er síðan boðið að spyrja nánar. Kennarinn reynir að svara eins og hann heldur að Gullbrá myndi svara. Kennarinn gæti líka brugðið sér í hlutverk annarra sögupersóna. Hvernig leið Bangsa litla þegar hann sá að stóllinn hans var brotinn? Fannst Bangsapabba allt í lagi þegar hann sá að einhver hafði sofið í rúminu hans?

## Léttari útfærsla

Bókin notuð sem uppspretta spurninga um rétt og rangt en hlutverkaleik sleppt.

## Þyngri útfærsla

Nemendur skiptast á að leika Gullbrá.

# 19. Vinsælasta dýrið í bekknum



## Fjöldi:

Allur bekkurinn.



## Tímalengd:

20 mínútur, fer eftir útfærslu.



## Tengsl við heimilið:

Nemendur gera lista yfir dýr sem eru heima hjá þeim eða fjölskyldan á. Annað súlurit unnið þegar niðurstöður liggja fyrir.



## Fjölmenningarleg tengsl:

Eru dýrin sem voru í vinsældakönnuninni til í heimalandi nýja nemandans? Hvaða dýr ætli séu vinsælust þar eða algengust?

## Markmið

- Að nemendur æfi heiti nokkurra algengra dýra og læri þau. (Hægt að fjölga dýraheitum, t.d. kanna hvaða afrískt dýr er vinsælast eða hvaða fuglategund.)
- Að nemendur æfi íslensk heiti tölustafa.
- Að nemendur vinni með dýraheitin með því að setja upp súlurit.

## Gögn

Tafla og krít. Myndir af dýrunum ef þær eru tiltækar.

Litlir miðar (e.t.v. maskínupappír, tússlitur, myndir af dýrum til að líma við súluritið).

## Undirbúningur

Enginn, ef gögn eru fyrir hendi

## Framkvæmd

Kennari skrifar þessi orð í lóðrétt röð á töfluna:

kýr – hundur – köttur – kind – hestur – svín.

Nemendum er sagt að nú fari fram vinsældakönnun, þ.e. þeir fái að kjósa það dýr sem þeir hafi mestar mætur á. Miðunum er útbýtt meðal nemenda. Þeir mega aðeins skrifa nafn einhvers dýrs sem skrifað hefur verið á töfluna. Miðum er safnað saman. Nemandinn sem er að læra íslensku sem annað mál fær það verkefni að lesa úr miðunum. Kennarinn merkir við dýrin. Í fámennum bekk í sveit gæti myndin litið svona út:

kýr |  
hundur ||  
köttur ||  
kind/ær |||  
hestur ||||  
svín

Kennarinn spyr hvað börnin í bekknum séu mörg og skrifar töluna á töfluna.

Með hjálp nemenda er sett upp lítið súlurit þar sem sést hvert af dýrunum sex er vinsælast meðal nemenda.

## Aðrar útfærslur

- Nemendur vinna súluritið á pappaspjald eða maskínupappír. Þeir finna myndir af hverri dýrategund og líma neðan við súlurnar.
- Nemendur teikna og lita mynd af eftirlætisdýrinu sínu. Valdar myndir af hverri dýrategund og fest á vegg ásamt heiti dýrsins sem skrifað er með tússlit fyrir neðan myndina.

## 20. Merkingar í skólastofunni



### Fjöldi:

Einn nemandi eða fleiri.



### Tímalengd:

5-10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Nemandinn getur farið heim með nokkra merkimiða sem eiga við jafnt á heimili og í skóla.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Hægt er að leyfa nemanda að skrifa eitt og eitt orð á sínu móðurmáli og festa á hluti/búnað. Aðrir nemendur giska á hvað orðin þýða.

### Markmið

- Að kenna orð/hugtök sem tengjast umhverfinu í skólastofunni.

### Gögn

Pappaspjöld (plöstuð) með orðunum sem nemandinn á að læra. Kennaratyggjó eða ræmur af frönskum rennilás eða gulir miðar með límrönd og svartur breiður tússlitur.

### Undirbúningur

Orð yfir mikilvægustu hluti og búnað í kennslustofunni skrifuð á kartonspjald, það plastað og síðan skorið niður þannig að eitt orð sé á hverju spjaldi. Lítil ræma af frönskum rennilás límd aftan á en festiræman á móti límd á nokkra hluti, t.d. töflu, borð, stól, hurð, glugga o.fl. Fljótlegast er að skrifa orðin á gula miða með límrönd.

Orðalisti: borð – stóll – tölva - kennaraborð - tafla – gluggi – hurð – veggur – gólf – litir – bækur - blað/blöð - stílabók – nemandi – kennari – skólataska – ruslafata – pennaveski – yddari.

### Framkvæmd

Þegar nemandi sem er að læra fyrstu orðin í íslensku er kennt að þekkja heiti á hlutum og ýmsu í skólaumhverfinu er tilvalið að byrja með því að segja skýrt nafn hlutarins og festa síðan miða á viðkomandi hlut.

Til dæmis mætti festa tvo til þrjú miða á dag á hluti, áhöld og tæki í stofunni.

Kannað er hvort nemandinn hefur náð að læra orðin sem kennd hafa verið með því að spyrja:

1. „Bentu á töflu“ – „Bentu á töfluna“ – „Bentu á tölvuna“ o.s.frv.
2. Kennarinn bendir á hlutinn og spyr: „Hvað er þetta?“

### Aðrar útfærslur

- Kennari tekur miðann með nafninu af hlutunum sem hann ætlar að spyrja um áður en hann spyr.
- Kennari lætur nemanda fá nokkra miða og biður hann að festa við rétta hluti, áhöld eða húsgögn.
- Kennari felur miðana á ýmsum stöðum og biður nemendur að finna þá og setja á rétta staði án þess að láta nokkuð heyrast í sér!



## 21. Símon segir ...



### Fjöldi:

Allur bekkurinn.



### Tímalengd:

10 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Verkefni með mynd af líkama þar sem merkt er við hina ýmsu líkamshluta.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Er leikurinn eða svipaður leikur til á tungumáli nýja nemandans?

### Markmið

- Að nemendur þjálfist í að taka eftir fyrirmælum.
- Að heiti nokkurra líkamshluta og stellinga verði nemendum sem eru að læra íslensku sem annað mál töm.

### Gögn

Engin.

### Undirbúningur

Kennari rifjar upp reglurnar sem látnar eru gilda í leiknum.

### Framkvæmd

Kennarinn stjórnar. Allur bekkurinn er með í upphafi leiksins. Þeir sem fylgja ekki fyrirmælum detta smám saman út þangað til einn sigurvegari er eftir í lokin!

### Reglur

Nemendur verða að fylgja fyrirmælum kennarans en því aðeins að hann hafi fyrst sagt: *Símon segir*.

Kennarinn: „Símon segir Bentu á höfuð.“ Allir benda á höfuð. Kennarinn: „Símon segir Bentu á magann.“ Allir benda nú á magann.

Kennarinn: „Bentu á eyrun.“ Þá benda væntanlega einhvegir á eyrun en eru þá úr leik því kennarinn nefndi ekki „lykilorðið“ *Símon segir*.

## 22. Blaðamenn



### Fjöldi:

Allur bekkurinn eða hluti hans.



### Tímalengd:

20 mínútur.



### Tengsl við heimilið:

Eru keypt dagblöð heima hjá börnunum?

Verkefni: að skoða dagblað eða lesa í dagblaði heima, klippa út skemmtilega frétt og myndir og koma með í skólann.



### Fjölmenningarleg tengsl:

Eru íslensk dagblöð eins og dagblöð í öðrum löndum?

Stærri? Minni?

Mismunandi leturgerðir?

### Markmið

- Að nemendur segi frá og færi í ritað mál upplýsingar t.d. um hvað þeir gerðu um síðustu helgi.
- Að nemendur læri að setja frásögnina upp eins og gert er á dagblöðum, þ.e. semji fyrirsagnir (aðalatriði) og myndskreyti ef mögulegt er.

### Gögn

Nokkur gömul dagblöð með mismunandi fyrirsögnum. A-4 pappír, tússlitir eða blýantar.

### Undirbúningur

Kennarinn klippir út nokkrar greinar með fyrirsögnum og les þær með nemendum. Útskýrt að fyrirsagnir þurfi að fanga athygli lesenda og séu þess vegna hafðar stærri en meginmálið.

### Framkvæmd

Kennarinn biður eitt hvert barnanna eða nokkur þeirra að segja bekknum í stuttu máli frá því sem gerðist hjá þeim um helgina. Til dæmis gæti einhver sagt: „Ég fór í sund“ og annar „Ég fór í afmæli!“ Kennari velur einhverja frásögn og skrifar hana upp eftir nemandanum á töflu eða á flettitöflu.

Kennarinn sýnir nú hvernig hægt er að breyta frásögninni þannig að hún verði sem líkust frétt í dagblaði með því að búa til fyrirsagnir. *Jóhannes sást með sundtösku í anddyri sundlaugarinnar í gær.* – *Birta setti nýtt hraðamet.* – *Fjölmenni í afmælisveislu hjá Heiðrúnu.*

### Léttari útfærsla

Hægt er að láta nægja að barn segi textann eða skrifi fyrirsögn en kennarinn hjálpi til við að skrifa lengri texta.

### Þyngri útfærsla

Nemendur gætu skrifað stuttar „greinar“ um einhver mál efni sem eru þeim hagleikin. Hægt að miða við a.m.k. fimm málsgreinar. Teikningar eða ljósmyndir gætu prýtt blaðið.

Ef börnin væru innt eftir því hvað þau gerðu um helgina væri hægt að fá 2-4 hverju sinni til þess að vera blaðamenn og setja textann upp eins og gert er í dagblöðum. Afraksturinn væri svo hengdur upp á töflu og skipt um vikulega.

## 23. Að tjaldabaki III – Lönd og álfur



**Fjöldi:**  
Allur bekkurinn.



**Tímalengd:**  
10 mínútur.



**Tengsl við heimilið:**  
Fá nýja nemandanum landakortabók til þess að skoða heima.



**Fjölmennningarleg tengsl:**  
Hvað vita nemendur um fólkið sem býr í öðrum heimsálfum?  
Hafa nemendur komið til annarra heimsálfa?  
Ræða sérstaka og mismunandi siði.

### Markmið

- Að nemendur þjálfist í að nota orð um heimsálfurnar og læri að skilja þegar orðin eru notuð í talmáli (sambhengi).
- Að nemendur þjálfist í að taka þátt í leik og virða leikreglur.

### Gögn

Teppi eða annað sem getur myndað felustað.  
Spjöld með nafni og helst mynd eða landakorti af fimm heimsálfum.

### Undirbúningur

Felustaður er útbúinn, t.d. með því að hengja teppi milli stóla eða borða eða fá tvo nemendur til að halda teppinu uppi meðan á leiknum stendur.  
Skýra þarf leikreglur fyrir öllum bekknum áður en leikurinn hefst og kenna nemendum þuluna.

### Framkvæmd

Einn þátttakandi fær það hlutverk að fara bak við tjaldið. Þar eru látin á gólfíð spjöld með heitum fimm heimsálfa eða myndum frá þeim.

Nemandinn velur álfu og stígur á spjaldið og má ekki hreyfa sig þaðan fyrir en einhver hefur nefnt álfuna sem hann stendur á.

Þegar gefin eru fyrirsmæli um að leikurinn hefjist kyrja allir krakkarnir þetta:

*Evrópa, Afríka og Eyjaálfa  
Ameríka með kýr og kálfa.  
Asía með fólkið fína.  
Flestir búa þar í Kína.*

Þegar orðirð **Kína** hefur verið nefnt mega nemendur keppast við að nefna hugsanlega heimsálfu.

Þegar sá sem er að tjaldabaki heyrir nefnt heiti álfunnar sem hann valdi að standa á kemur hann fram fyrir og sýnir spjaldið. Allir sem völdu Asíu fagna ef hann stóð á Asíu!

Annar nemandi fer bak við tjaldið, velur nýja heimsálfu og leikurinn heldur áfram nokkrar umferðir, þ.e. börnin byrja strax að kyrja *Evrópa o.s.frv.*

## 24. Orðabingó



**Fjöldi:**  
2-4.



**Tímalengd:**  
10 mínútur.



**Tengsl við heimilið:**  
Nýi nemandinn fær lánað  
Bingó-spil til að spila við  
heimilisfólkið.



**Fjölmenningarleg tengsl:**  
Allir hafa gaman af að leika  
sér hvar sem þeir búa!  
Kunna nemendur einhverja  
leiki frá sínu landi?

### Markmið

- Að nemendur sem eru að læra íslensku þjálfist í að þekkja íslensk orð og lesa þau.
- Að nemendur þjálfist í að taka þátt í leik og virða leik-og spilareglur.

### Gögn

Tvö myndaspjöld með 6-9 myndum á hvoru.

Laus orð (12 eða 18) á stærð við myndareitina á myndaspjöldunum. Sjá sýnishorn í gögnum.

### Undirbúningur

Enginn ef gögnin eru tilbúin, m.a. búið að klippa niður orðaspjöldin og koma fyrir t.d. í merktu plastumslagi með rennilás.

### Framkvæmd

Tveir spila. Þegar verið er að kenna spilið er æskilegt að kennarinn spili fyrst við nemandann sem er að læra íslensku sem annað mál, síðar gæti einhver bekkjarfélagi spilað.

Þátttakendur draga um myndaspjald. Lausu orðmyndunum er dreift á borðið þannig að orðin snúi niður.

Sá sem byrjar dregur spjald úr hrúgunni og les orðið upphátt. Ef hann hefur á sínu spjaldi mynd sem passar við orðið þá setur hann orðið á myndina og má nú draga aftur. Hann heldur áfram að draga orð þangað til hann fær orð sem er ekki á spjaldinu hans. Þá setur hann orðið aftur á hvolf í orðahrúguna þannig að keppinautur sjái ekki hvar það lenti.

Nú á mótspilarinn leik. Hann dregur og fer eins að og lýst var hér að framan. Spilað er þangað til annar hvor þátttakandinn hefur fyllt alla sína myndreiti með orðum. Þá kallar hann: Bingó!

### Aðrar útfærslur

Hægt er að skrifa stuttar setningar á orðaspjöldin í stað stakra orða.