

SMART

Spil og leg

Tæl til hundrede

Tegund: Hermileikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- Hlusta og einbeita sér.
- Að æfa tugina.

Undirbúningur:

1. Nemendur setjast/standa í hring. Einnig geta nemendur setið í eigin sætum.
2. Kennari getur ef til vill skrifað tugina upp á töflu svo nemendur finni fyrir öryggi í leiknum.

Aukaæfing:

3. Einnig er hægt að búa til spjöld með tugunum og láta þau hanga á snúru eða standa framan við töfluna. Þá er hægt að æfa þá í kór nokkrum sinnum, fram og til baka. Kennari getur einnig tekið eitt eða fleiri spjöld úr röðinni og látið nemendur segja sér hvaða tug/tugi vanti.

Um leikinn

1. Kennarinn stjórnar leiknum.
2. Nemendur sitja/standa í hring.
3. Leikurinn gengur út á að hópurinn telji tugina frá 10 og upp í 100 (10, 20, 30...). Enginn veit hver mun segja hvaða tug. Nemendur eiga bara að segja næsta tug þegar þeim finnst tíminn vera réttur. Ef tveir nemendur segja sama tug á sama tíma byrjar kennarinn aftur að telja frá tíu. Nemendur geta haft augun lokað svo að þeir eigi auðveldara með að einbeita sér, hlusta og fylgja hópnum.
4. Markmiðið er að nemendur séu afslappaðir og einbeittir og láti hlutina gerast á „eðlilegan“ hátt. Það eru ekki gefin aukastig fyrir að klára leikinn hratt!
5. Önnur útfærsla: Hægt er að velja tölur til að telja, t.d. frá 20–30 eða 50–60. Einnig er hægt að telja 10, 15, 20, 25... Nemendur þurfa bara að vita hvaða tölur þeir eiga að segja næst.

Spil og leg 2

Dyr i Danmarks natur

Læsebog side 10–11
Opgavebog side 19

Dyrebingo

Tegund: Bingó með myndaspjöldum

Form: Hópleikur

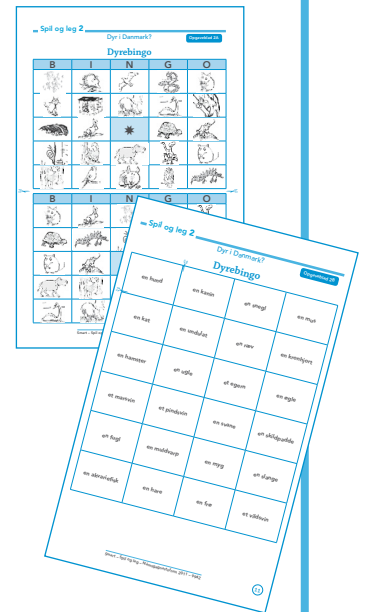
Markmið: Að þjálfra orðaforða tengdan dýrum.

Undirbúningur:

- Prenta út bingóspjöld [oppgaveblad 2A](#) fyrir hópinn og miða fyrir stjórnanda [oppgaveblad 2B](#). Smelltu [hér](#) til að fá opgaveblad 2A og 2B á PDF-formi.
- Klippa niður miðana sem nota á til að sýna.

Um spilið

1. Bingóspjöldin eru 20 talsins. Ef nemendur eru fleiri en 20 þarf að skipta þeim niður í hópa.
2. Kennari ákveður í upphafi hversu mikið þarf að fylla út á bingóspjaldinu til að vinna spilið t.d. eina röð lárétt eða lóðrétt. Ath. að ef spila á allt spjaldið fá allir bingó, því orðin eru jafn mörg og reitirnir á spjaldinu.
3. Kennari eða nemandi stjórnar spilinu. Stjórnandi dregur miða og segir orðið upphátt.
4. Sá sem fyrstur fyllir út í alla reitina vinnur spilið.



Spil og leg 2

Önnur útfærsla

Tegund: Bingó með orðaspjöldum

Form: Hópleikur

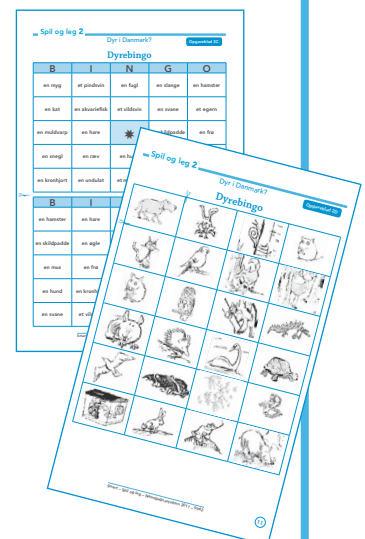
Markmið: Að þjálfra orðaforða tengdan dýrum.

Undirbúningur:

- Prenta út bingóspjöld [oppgaveblad 2C](#) fyrir hópinn og miða fyrir stjórnanda [oppgaveblad 2D](#). Smelltu [hér](#) til að fá opgaveblad 2C og 2D á PDF-formi.
- Klippa niður miðana sem nota á til upplestrar.

Um spilið

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 sem passar við myndina.



Sænk slagskibe

Tegund: Herkænskuleikur**Form:** Paraleikur**Markmið:**

- Að æfa tugina
- Að æfa stafrófið

Undirbúningur: Kennari prentar út [opgaveblad 3](#). Hver nemandi þarf eitt blað með tveimur spilaborðum.

Um leikinn

1. Nemendur spila saman tveir og tveir.
2. Hver nemandi er með eitt blað með tveimur spilaborðum. Á annað spilaborðið staðsetja nemendur skip sín og skrásetja hvar andstæðingurinn hefur reynt að skjóta. Á hitt spilaborðið merkja nemendur hvar þeir hafa reynt að skjóta andstæðinginn.
3. Áður en spilið byrjar staðsetja nemendur skip sín á spilaborðið. Skipin geta verið lóðrétt eða lárétt, en mega ekki liggja ofan á hvert öðru. Hvert par hefur sama fjölda og stærð af skipum.
4. Hægt er að ímynda sér að hverju herskipi sé stjórnað af herskáum dýrum T.d.:

TEGUND	STÆRÐ
Skib 1 De giftige kobraslanger	7
Skib 2 De sultne isbjørne	6
Skib 3 Dræberulvene	5

TEGUND	STÆRÐ
Skib 4 De farlige jaguarer	4
Skib 5 De hvide hajer	3
Skib 6 Muldvarperne	2

5. Þegar nemendur hafa staðsett skipin sín hefst fyrsta umferð.
6. Sá sem byrjar nefnir reit sem hann heldur að hinn sé með skip á (t.d. A 20).
7. Ef skip liggur á þeim reit segir andstæðingurinn „ramt“ og gefur þannig til kynna að hann hafi verið skotinn. Þá er gott að báðir leikmenn merki **x** við reitinn, en ef ekkert skip liggur á þeim reit má merkja **o**. Andstæðingurinn lætur ekki vita hvaða skip er um að ræða eða hvernig það liggur, fyrr en það hefur verið skotið í kaf (þ.e. að andstæðingurinn er búinn að nefna alla reitina sem skipið liggur á).
8. Hitti maður ekki, segir andstæðingurinn „plask“.
9. Þegar skip hefur verið skotið í kaf segir maður „sunket“.

Spil og leg 3

10. Ef maður hittir má maður reyna aftur.
11. Sá vinnur sem fyrstur nær að skjóta niður öll skip andstæðingsins.
12. Athugið: Spilaborðið er mjög stórt þegar allt stafrófið er tekið með. Ef til vill má minnka borðið með því að fækka stöfum. Einnig er hægt að auka fjölda skipa.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
K										
L										
M										
N										
O										
P										
Q										
R										
S										
T										
U										
V										
W										
X										
Y										
Z										
Æ										
Ø										
Å										

Sænk slagskibe

SKIB 1:		SKIB 2:		SKIB 3:	
SKIB 4:		SKIB 5:		SKIB 6:	

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
K										
L										
M										
N										
O										
P										
Q										
R										
S										
T										
U										
V										
W										
X										
Y										
Z										
Æ										
Ø										
Å										

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
K										
L										
M										
N										
O										
P										
Q										
R										
S										
T										
U										
V										
W										
X										
Y										
Z										
Æ										
Ø										
Å										

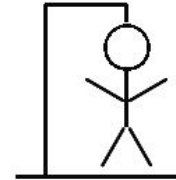
Galgen

Tegund: Orða- og stafaleikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- Að festa danska stafrófið í minni.
- Að nemendur efli samkennd og samvinnu sín á milli.
- Þjálfar og auka danskan orðaforða nemenda.



Undirbúningur: Ákveða orð sem kennari/stjórnandi ætlar að leggja áherslu á.

Um leikinn

1. Kennari eða stjórnandi hugsar sér danskt orð.
2. Stjórnandi stríkar á töflu jafnmörg lárétt strík og fjöldi stafanna eru í orðinu.
3. Nemendur eiga að finna út orðið og koma í veg fyrir henginu. Það er gert á eftirfarandi hátt:
 - Nemendur rétta upp hönd til að giska á hugsanlega stafi í orðinu. Þeir segja stafina á dönsku.
 - Ef þeir giska á rétta stafi skrifar stjórnandinn þá inn í eyðurnar.
 - Ef þeir hins vegar giska á vitlausa stafi fær bekkurinn refsistig. Refsistigin eru strík sem smám saman byggja upp gálga (sjá mynd).
 - Ef einhver nemandi heldur að hann viti hvert orðið er réttir hann upp hönd og lætur vita. Ef hann hefur rétt fyrir sér hefur hann bjargað manninum úr gálganum og má jafnvel fara sjálfur upp að töflu og velja nýtt orð.
 - Ef stjórnandi hinsvegar lýkur við að teikna mann í gálgan er leiknum lokið og hann segir nemendum hvert orðið var.

Hvilket dyr er I?

Tegund: Látbragðsleikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- Að þjálfra orðaforða um dýr.
- Að nemendur efli samkennd og samvinnu sín á milli.

Undirbúningur:

1. Skipta bekknum niður í 4–5 hópa.
2. Útskýra leikreglurnar.
3. Undirbúa spurningar fyrir „dýrið“.
4. Finna stað þar sem hver hópur getur æft sig, þar sem aðrir hópar sjá ekki til.

Framkvæmd:

1. Hver hópur fær nafn á dýri.
2. Hópurinn á í sameiningu að mynda þetta dýr.
3. Þegar búíð er að æfa sig er farið inn í bekk þar sem hóparnir stilla sér upp fyrir hver annan.
4. Þegar fyrsti hópurinn er búinn að stilla sér upp spyrja hinir hóparnir dýrið spurninga t.d.
 - Hvor bor du?
 - Hvað spiser du?
 - Hvilken farve har du?
 - Har du en pels?
 - Hvor mange ben har du?
 - Er du farlig?...
5. Dýrið (hópurinn) svarar spurningunum.
6. Nemendur verða að spyrja dýrið 3 spurningar áður en þeir giska á um hvaða dýr er að ræða.
7. Það er skemmtilegt að láta hvern hóp stilla saman strengi sína og svara í kór þegar spurt er.

Memory

Tegund: Samstæðuspil

Form: Para- eða hópavinna

Markmið: Að festa orðaforða um mat og húsdýr.

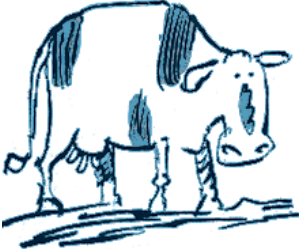
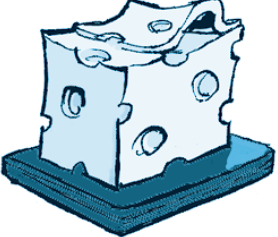
Undirbúningur:

- Ljósrita eitt eintak af [opgaveblad 6](#) fyrir hvert par eða hóp.
- Klippa spjöldin niður.

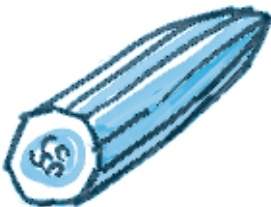
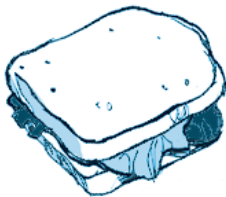
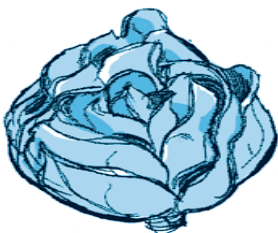
Um spilið:

1. Nemendur leggja spjöldin á hvolf á borðið. Textinn/myndin snýr niður. Nemandi A snýr fyrst við einu spjalði og segir upphátt hvað er á því. Snýr síðan við öðru og freistar þess að fá samstæðu. Dæmi um samstæðu: *Mynd af hesti – en 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

	en hest		et svin
	en ko		et får
	en ged		en høne
	en kylling		yoghurt
	ost		mælk

Memory

	en peberfrugt		en kage
	en madpakke		en gurke
	en sandwich		salat
	et jordbær		en gulerod
	at brød		en appelsin

Find 3 ord

Tegund: Orðaleikur

Form: Hópvinna

Markmið: Að þjálfra orðaforða um mat.

Undirbúningur:

- Prenta út [opgaveblad 7](#) handa öllum nemendum.

Um spilið:

1. Nemendur fá allir eitt verkefnablað.
2. Nemendur fá 10–15 mínútur til að vinna saman að því að finna þrjú orð yfir það sem beðið er um á verkefnablaðinu.
3. Nemendur geta notað lesbókina sér til hjálpar.
4. Þegar tíminn er útrunninn fer kennari yfir svör hópanna og skráir stig á töflu.
5. Hver hópur fær eitt stig fyrir rétt orð og fimm stig fyrir orð sem enginn annar hópur er með.
6. Sá hópur sem er með flest stig sigrar.

Find 3 ord

Find 3 ...	1	2	3
navne på husdyr – unger			
navne på grønne grøntsager			
navne på runde frugter			
ting man kan have med i madpakken			
slags mad som vi får fra husdyrene			
navne over sunde drikkevarer			
pålæg som kan være på en pizza			

Snak om mad

Tegund: Borðspil

Form: Par- eða hópleikur

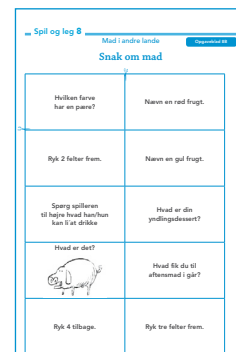
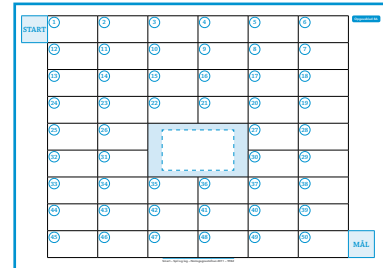
Markmið: Að þjálfa orðaforða um mat, máltíðir og húsdýrin.

Undirbúningur:

- Prenta út spilaborð, [opgaveblad 8A](#).
Smelltu **hér** til að fá spilaborðið á PDF-formi.
Spilið er í stærð A3.
- Prenta út [opgaveblad 8B](#). Klippa út miðana.
Smelltu **hér** til að fá verkefnablaðið á PDF-formi.
- Finna til teninga og spilakalla.

Um spilið:

1. Hver leikmaður byrjar með sinn kall á START.
2. Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og færa kallinn.
3. Í hvert sinn sem leikmaður lendir á reit á hann að draga spil úr spilabunka sem er hafður á miðju spilaborðinu. Nemandinn les upphátt hvað stendur á spilinum. Ef hann hefur dregið spil með spurningu á hann að svara henni en ef það er skipun á því á hann að fylgja skipuninni. Allt á þetta að fara fram á dönsku. Leikmaður á ekki að kasta teningunum aftur þrátt fyrir að svara spurningunni rétt.
4. Ef nemandi á að spyrja félaga sinn að einhverju þarf félaginn að svara á dönsku.
5. Ef spilabunkinn klárast er honum snúið við aftur og spilunum ruglað.
6. Sá sem kemur fyrstur í mark/Mál vinnur.



Memory

Tegund: Samstæðuspil

Form: Para - eða hópavinna

Markmið:

- að þjálfra danskt talmál
- að festa í minni orðaforða sem notaður er í skólastofunni.

Undirbúningur:

1. Prenta út [opgaveblad 9](#).
2. Klippa spjöldin niður. Eitt sett fyrir par eða hóp.

Um spilið:

1. Nemendur leggja spjöldin á hvolf á borðið. Textinn snýr niður.
2. Nemandi A flettir fyrst einu spjaldi og les upphátt það sem stendur á því. Hann flettir síðan við öðru og freistar þess að fá samstæðu. Samstæður eru setningar sem passa saman í samtölum. Dæmi um samstæðu: *Undskyld jeg kommer for sent. – Det er i orden men kom ikke også for sent i morgen.*
3. Fáir nemandi ekki samstæðu leggur hann bæði spjöldin á sama stað og þau voru.
4. Fáir nemandi samstæðu má hann gera aftur.
5. B á nú leik.
6. Að lokum eru samstæðurnar taldar.

Memory

Undskyld at jeg kommer for sent.	Det er i orden. Men du må ikke komme for sent igen imorgen.	Har du en blyant jeg kan låne?
Desværre, jeg har glemt min blyant hjemme.	Må jeg låne dit viskelæder?	Ja, det må du godt.
Luk bøgerne og se på tavlen.	Jeg kan ikke se hvad der står på tavlen.	Find opgavebøgerne frem.
Jeg kan ikke finde min opgavebog.	Hvor ligger Danmarks hovedstad?	Du kan finde den på landkortet.
Slå op på side 25 i opgavebogen.	Undskyld, hvilken side sagde du at vi skulle slå op på?	Hvad lavede vi i sidste time?
Jeg kan ikke huske hvad vi lavede.	Kan du skrive ordet på tavlen?	Ja, jeg kan godt skrive ordet.
Vi ses i morgen.	Ja, farvel.	Er i parate?
Ja, det er vi.	Hvad er der i vejen?	Jeg kan ikke finde min skoletaske.

Mit skoleskema

Tegund: Samtalsæfing

Form: Paravinna

Markmið:

- að þjálfra danskt talmál
- að festa orðaforða um námsgreinar í minni
- að þjálfra samtöl um stundarskrá

Undirbúningur:

- Prenta [oppgaveblad 10A](#) fyrir helminginn af bekknum og [oppgaveblad 10B](#) fyrir hinn helminginn af bekknum. Hver nemandi fær eitt blað.
- Rifja upp klukkuna eins og hún er í verkefninu.
- Fara yfir dæmi um spurningar.

Um spilið:

1. Nemendur skiptast á upplýsingum með því að spyrja hvor annan?
2. T.d. spyr A: *Hvad har du kl 10 om mandagen?* B svarar: *Jeg har matematik.*
3. Nemendur fylla í eyðurnar í sína stundatöflu eftir upplýsingum frá hinum nemandanum.
4. Að æfingu lokinni getur kennari tekið nokkrar stikkprufur með því að spyrja nemendur hvað þeir séu með á stundaskrá ákveðinn dag og klukkan hvað.

Mit skoleskema

Elev A.

1. Du skal be' om de oplysninger, som du mangler i dit skema ved at spørge din sidemand.
Fx *Hvad har du på dit skema klokken 9:50 om mandagen?*
2. Skriv faget på dit skema.
3. I skal skiftes om at spørge.
4. Svar på spørgsmålene fra B. Vi har ...

Mit skoleskema

klokken	mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
8:30–9:10	dansk		musik		tysk
9:10–9:50	dansk			matematik	
9:50–10:30		matematik	håndarbejde		idræt
10:30–10:50	pause	pause	pause	pause	pause
10:50–11:30		natur-teknik		natur-teknik	
11:30–12:10	engelsk	natur-teknik	samfundsfag		engelsk
12:10–13:00	frokostpause	frokostpause	frokostpause	frokostpause	frokostpause
13:00–13:40	idræt			musik	

Mit skoleskema

Elev B.

1. Du skal be' om oplysninger, som du mangler i dit skema ved at spørge din sidemand.
Fx *Hvad har vi på skemaet klokken 8:30 om mandagen?*
2. Skriv faget på dit skema.
3. I skal skiftes om at spørge.
4. Svar på spørgsmålene fra A. Vi har ...

Mit skoleskema

klokken	mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
8:30–9:10		billedkunst		engelsk	
9:10–9:50		billedkunst	håndarbejde		dansk
9:50–10:30	matematik			dansk	
10:30–10:50	pause	pause	pause	pause	pause
10:50–11:30	samfundsfag		tysk		samfundsfag
11:30–12:10				natur-teknik	
12:10–13:00	frokostpause	frokostpause	frokostpause	frokostpause	frokostpause
13:00–13:40		dansk	idræt		matematik

Bingo

Tegund: Orðabingó

Form: Hópleikur

Markmið: Að festa skólaorðaforða í minni.

Undirbúningur:

1. Nemendur teikna 12 ramma í vinnubók eða kennari ljósritar [opgaveblad 11](#) fyrir hvern nemenda.
2. Kennari skrifar á töflu eftirtalin orð:
**et viskelæder, en blyantspidser, en blyant, et penalhus, en kuglepen,
en lommeregner, en taske, en bog, en tavle, en læsebog, et landkort,
en lineal, en opgavebog, et sprog, en opgave, farver, skolegård,
skoleskema, en plakat, en opslagstavle, en bold, en gymnastiksal,
en skoletaske, en madpakke, et fag, en lærer, en regnestykke,
et kladdehæfte, en stol, et bord**
3. Nemendur velja 12 af orðunum og skrifa í ramma.

Um spilið:

1. Kennari les upp eitt orð í einu og strikar yfir það í leiðinni.
2. Nemandi krossar við á sínu blaði ef hann er með orðið skrifað.
3. Sá sem fyrstur krossar við öll sín orð hefur unnið.
4. Einnig má vera með bingó í minni hópum og nemendur skiptast á að stjórna.

Bingo

Spilleplade



Velkommen til byen

Tegund: Samtalsæfing

Form: Paravinna

Markmið:

- að þjálfra danskt talmál.
- að festa orðaforða um bæinn í minni.
- að þjálfra leiðarlýsingar og tölur.

Undirbúningur:

- Prenta [oppgaveblad 12A](#) fyrir helminginn af bekknum og [oppgaveblad 12B](#) fyrir hinn helminginn af bekknum. Hver nemandi fær eitt blað.
- Fara yfir dæmi um spurningar sem standa efst á oppgaveblad 12A og 12B.
- Nemendur sitja hvor á móti öðrum og mega ekki sjá blað hvor annars.

Um æfinguna:

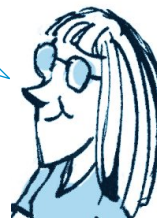
1. Nemendur eru með sitt hvorar upplýsingar um staðsetningar á byggingum. Þeir eiga að skiptast á upplýsingum með því að spyrja hvorn annan. Nemendur eiga að teikna byggingarnar inn á kort sitt.
2. Nemendur skiptast á að spyrja. Nemandi A spyr B um byggingarnar sem hann á að teikna inn á sitt kort, síðan spyr B um það sem hann vantar á sitt kort.
3. Að lokum bera nemendur kortin sín saman.

Velkommen til byen



Hvor finder jeg kiosken?

Gå fire kasser mod nord og to mod øst. Der er kiosken.



Elev A.

Du skal spørge B om

kiosken, bageren, gaden, posthuset, supermarkedet og politistationen.

	skolen				
					togstationen
			bus-stoppe-stedet		
		rådhuset		brandstation	

START

Velkommen til byen



Hvor finder jeg skolen?

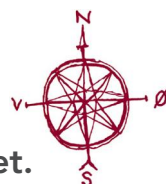
Gå fem kasser mod nord og en mod øst. Der er skolen.



Elev B.

Du skal spørge A om

skolen, rådhuset, brandstationen, togstationen og busstoppestedet.



gaden			politi-stationen		
		kiosken			
	bageren				post- huset
					super- markedet

START

En kædeleg

Tegund: Orðaleikur

Form: Hópleikur

Markmið:

- að festa orðaforða úr kaflanum um draumabæinn í minni
- að þjálfra framburð og orðaforða
- að þjálfra minni

Undirbúningur:

- Nemendur standa eða sitja í hring. Einnig geta þeir setið í sætunum.

Um æfinguna:

1. Kennarinn byrjar á að segja t.d. *Da jeg var i Danmark var jeg på en legeplads.*
2. Næsti nemandi endurtekur setninguna, en bætir við nýju orði:
Da jeg var i Danmark var jeg på en legeplads og på en sandstrand.
3. Þriðji nemandi tekur við: *Da jeg var i Danmark var jeg på en legeplads, på en sandstrand og ...*
4. Þegar einhver nemandi ruglast þá tekur næsti við.
5. Gott er að nemendur noti myndina af Drømmebyen til hliðsjónar á meðan á leiknum stendur.

Sådan er jeg ...

Tegund: Samtalsæfing

Form: Hópleikur

Markmið: Að þjálfar orðaforða sem snýr að tilfinningum, persónueinkennum og útliti.

Undirbúningur:

- Prenta út [oppgaveblad 14](#). Klippa miðana út.
- Mælt er með að prenta út tvö eintök þannig að nemendur hafi fleiri möguleika á að finna miða sem hentar þeim.

Um spilið:

1. Kennari lætur nemendur hafa 2-3 miða hvern.
2. Nemendur lesa miðana og eiga að ákveða hvort þeir eigi við þá sem persónu.
3. Ef ekki eiga þeir að finna annan nemanda og reyna að skipta við hann.
4. Að lokum setur kennarinn alla miðana sem eftir er á gólfið.
5. Þegar allir eru búnir að reyna að skipta mega þeir sem enn eru ósáttir fara í bunkann og finna sér tvo miða sem passa við þá.
6. Ef einhver er enn ósáttur má hann/hún skrifa nýjan miða með einhverju sem passar við hann.
7. Nemendur lesa upp af spjöldum sínum.

Sådan er jeg ...




er sød	er sur	er gammel	har langt hår
er ung	har kort hår	har brunt hår	har blå øjne
har lyst hår	er glad	er vred	griner meget
elsker dyr	elsker is	elsker hamburgere	bange for edderkopper
bange for hunde	elsker heste	elsker katte	bange for mus
elsker pizza	elsker dansk	elsker håndarbejde	elsker musik
elsker matematik	elsker at tegne og male	elsker sport	elsker matematik
elsker jordbær	bange for tallet tretten	genert	har grønne øjne
har mørkt hår	har lyst hår	har rødt hår	har brune øjne
elsker at gå i biografen	elsker at danse	elsker at synge	elsker computere

Sådan er jeg ...

elsker at larme	elsker at snakke	er bange for slanger	synes mange ting er spændende
gammel mand	sur dame	elsker at få gaver	elsker smykker
elsker shorts	er bange for farlige dyr	synes farlige dyr er spændende	elsker komedie-serier
elsker drama-serier	elsker weekend	elsker hyggeaften	elsker Anders And blade
elsker idræt	er storesøster	er lillebror	er storebror
er lillesøster	er far	er mormor	er oldefar
er bedstemor	er forbavset	elsker at løbe hurtigt	er ked af det
er ligeglad	er forbavset	elsker at cykle	er smuk
elsker at se film	er bange for myg	er bange for kaniner	

Dan par

Tegund: Látbragðsleikur

Form: Hópleikur

Markmið: Að þjálfra orðaforða sem tengist dýrum og tilfinningum.

Undirbúningur:

- Prenta út [opgaveblad 15](#) og klippa miðana niður.
- Búa til pláss í stofunni eða fara á stað þar sem nemendur geta auðveldlega hreyft sig.

Um spilið:

1. Nemendur fá allir miða. Passa þarf að tveir og tveir nemendur fái miða með sömu persónu/dýri.
2. Nemendur lesa það sem á miðanum stendur og leika það.
T.d. *sur gammel dame*.
3. Þeir tveir nemendur sem eru með *sur gammel dame* eiga að finna hvorn annan.
4. Ef nauðsynlegt þykir er hægt að leyfa nemendum að gefa frá sér hljóð.
5. Nemendur standa saman í pörum þegar allir hafa fundið sinn helming.
6. Hinir nemendurnir giska á hvað umrætt par er að leika.
7. Kennari gengur á milli para og spyr. Hvem er de?
8. Það er ekki alltaf auðvelt að giska á kyn og því má ekki gera of mikið úr því hvort nemendur giska á rétt kyn.
9. Nauðsynlegt er að nemendur fái að vita að sumir séu að leika dýr og aðrir menn.
10. Kennari getur einnig búið til sínar eigin lýsingar sem henta hópnum og námsefninu.

Dan par

En vred abe	En lille mus	En grim edderkop	En sur gammel dame
En vred abe	En lille mus	En grim edderkop	En sur gammel dame
En dreng som er meget ked af det	En stor vred mand	En lille bange dreng	En ligeglad pige
En dreng som er meget ked af det	En stor vred mand	En lille bange dreng	En ligeglad pige
En genert dreng	En nervøs kanin	En forbavset slange	En meget stor vred mand
En genert dreng	En nervøs kanin	En forbavset slange	En meget stor vred mand
En glad fugl	En sød pige	En spændt dreng	
En glad fugl	En sød pige	En spændt dreng	

Slangespil

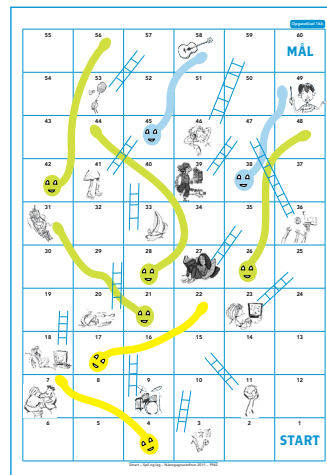
Tegund: Borðspil

Form: Para- eða hópavinna

Markmið: Að þjálfra orðaforða um áhugamál.

Undirbúningur:

- Prenta út spilaborð, [opgaveblad 16A](#).
- Smelltu **hér** til að fá spilið á PDF-formi. Spilið er í stærð A3.
- Finna til teninga og spilakalla.



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 mynd af áhugamáli á hann að segja áhugamálið með sögn á dönsku. Dæmi: *Jeg spiller fodbold, jeg lytter til musik osfrv.* Ef hann segir sögnina og áhugamálið rétt má hann klifra upp stigann, en ef hann segir það rangt má hann ekki stytta sér leið.
4. Ef leikmaður lendir á hala snáks með mynd af áhugamáli á hann einnig að segja orðin með sögn, dæmi: *jeg læser en bog.* Ef leikmaður segir rétta setningu heldur hann áfram á næsta reit. Ef ekki færast hann niður á hausinn.
5. Ef leikmaður lendir á hala snáks með engum áhugamálum færast hann niður á hausinn.
6. Sá sem kemur fyrst í mark/MÁL vinnur.

Stopleg

Tegund: Orða- og stafrófsleikur

Form: Hópleikur

Markmið: Að rifja upp stafrófið og orðaforða úr námsefninu.

Undirbúningur:

- Prenta út [opgaveblad 17](#).

Um spilið:

1. Nemandi er fenginn til að lesa upp danska stafrófið. Kennari segir stopp við einhvern staf. Ef kennari segir STOP við t.d. **k** eiga nemendur að finna orð sem byrja á K (et dyr: fx ko, en ting: fx kniv, en frugt: fx kiwi o.s.frv.).
2. Nemandur fylla inn í viðeigandi reiti. Sá nemandi sem fyrstur fyllir út alla reiti hrópar STOP NU. Allir hætta að skrifa.
3. Nemandur bera saman orðin.
 - Þeir nemendur sem einir eru með ákveðið orð fá 5 stig fyrir það.
 - Ef tveir nemendur eru með sama orðið fá þeir 3 stig fyrir orðið.
 - Ef þrír nemendur eru með sama orðið fá þeir 2 stig.
 - Ef fleiri en þrír eru með orðið fá nemendur 1 stig.

Sá sem er með flestu stigin vinnur.

Athugasemdir:

1. Einnig má nota leikinn í pörum eða litlum hópum.
2. Breyta má fyrirsögnum eftir þörfum.
3. Ekki er hægt að ætlast til að nemendur stafsetji orðin alveg rétt.

Stopleg

et bogstav	et navn	et verbum	et dyr	en ting	en frugt/ en grøntsag

Stopleg

et bogstav	et navn	et verbum	et dyr	en ting	en frugt/ en grøntsag

Find skatten

Tegund: Leiðarlýsing – samtalsæfing

Form: Paraæfing

Markmið: Að æfa leiðarlýsingar.

Undirbúningur:

- Nemendur þurfa að vera búnir að vinna verkefni *Find skatten* í verkefnabók áður en þessi æfing er unnin.

Um spilið:

1. Nemandi A finnur stað á kortinu á bls. 54 og 55 í lesbók. Hann ákveður upphafspunkt og lýsir leiðinni fyrir nemanda B á dönsku.
2. Nemandi B reynir að finna leiðina og átta sig á hvaða stað A valdi á kortinu.
3. Nemandi B velur sér nú stað og lýsir leiðinni fyrir A.
4. Nemendur mega spyrja hvorn annan eftir þörfum.

Athugasemd: Verkefnið svipar til verkefnisins á bls. 95 í vinnubók:
Du leder efter en skatteboks.