

Hvad er klokken?

Í þemanu er fjallað um:

- Klukkuna
- Ýmsar tímasetningar
- Daglegar athafnir tengdar tímar
- Ávörp tengd mismunandi tímum dags.

Markmið er að nemendur:

- geti tjáð sig um ýmsar tímasetningar.
- læri helstu nafnorð tengd tíma.
- geti ávarpað fólk á viðeigandi hátt eftir tíma dags.
- geti tjáð sig um ýmsar athafnir tengdar daglegu lífi.

Hugmyndir að kveikju:

- Kennari rifjar upp tölurnar frá 1–20 og tengir þær við klukkuna.

Det store ur

Lesbók bls. 26–27

Vinnubók bls. 46–48

Í lesbók

Sum atriði varðandi klukkuna og tíma geta reynst nemendum framandi.

Hér er mælt með að rætt sé við nemendur um orðið *et ur* **sem notað er um bæði úr og klukkur**.

Einnig getur þurft að útskýra orðið *go'* sem er talmál og stytting af orðinu *god*.

Höfundar ákváðu að nota orðið *kvart* frekar en *kvarter* um korter, þar sem *kvart* er algengara í talmáli.

Í vinnubók

Hlustunaræfing 22

Nemendur hafa ekki lært tölurnar 22 og 23. Því er nauðsynlegt að kynna þær áður en hlustað er.

Hlustunaræfing 23

Ekki er ráðlegt að ætla nemendum að skilja allan textann. Markmið með söngnum er að

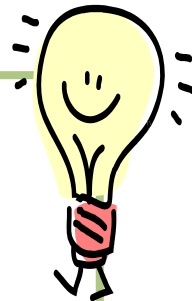
auka máltílfínningu nemenda með því að hlusta og syngja. Til þess að nemendur átti sig betur á textanum er ætlast til að þeir lesi hann yfir áður en þeir hlusta og reyni að setja orðin í kassanum inn í réttar eyður. Þegar nemendur svo hlusta á lagið eiga þeir að athuga hvort þeir hafi skrifað rétt orð.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

Mælt er með að nemendur syngi lagið að lokum.

Nemendum skipt í hópa. Hver hópur teiknar mynd eða gerir klippimynd sem einkennir eitt erindi söngsins. Nemendur skrifa orð og setningar inn á myndina t.d vækkur, skole, stá op o.s.frv. Myndirnar eru svo hengdar upp í réttri röð.

Klokkebingo

Hver nemandi á að velja sér tölur úr kössunum og fylla bingóspjaldið. Kennarinn stýrir leiknum til að byrja með og les upp tölurnar í kössunum í tilviljunarkenndri röð. Sá sem fyrstur krossar yfir allar tölurnar á bingóspjaldi sínu vinnur leikinn. Hægt er að spila bingóið í minni hópum og láta nemendur skiptast á að stjórna.



En dag í mit liv

Lesbók bls. 27

Vinnubók bls. 49–51

Í lesbók

Í textanum er mikið af orðaforða er tengist daglegum athöfnum og því ástæða til að staldra við hér. Sagnir eru eins og áður allar í nútíð. Hér mætti spyrja út úr innihaldinu og fá nemendur þannig til að segja hvað klukkan er t.d. *Hvad er klokken når bedsteforældrene kommer på besøg?* Einnig má láta nemendur vinna saman í pörum og spyrja hvor annan út úr.

Í vinnubók

Verkefni A

Nemendur eiga að tengja setningarnar texta í lesbókinni. Í hvaða texta í lesbók kemur eitthvað fram um hettupeysu og gallabuxur?

Verkefni C

Hér er í fyrsta skipti unnið með spurnarorð. Það er mikilvægt að nemendur átti sig á þessum orðum svo þeir getir unnið með þau þar sem það á við.

Spil og leg 11

Hvad er klokken?

Læsebog side 26–27 og opgavebog side 46–51.

Tegund: Borðspil

Form: Para- eða hópvinna

Markmið: Að þjálfra orðaforða um klukkur og tímasetningar.

Undirbúningur:

- Prenta út spilaborð [Spil og leg 11A](#). 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.