|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing   * Finn fram nettbrett og høyretelefonar. * Start GraphoGame. * Spel i 10 minuttar. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle éin gong, på slutten av speleøkta. * Avslutt med å trykkje på den bøygde pila nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kjem fram. * Så kan du trykkje på huset og slå av skjermen. * Legg nettbrettet på plass. |
| LES https://www.cappelendammundervisning.no/asset/EDITION/COVER_W160/9788202406646.jpg?ts=1368694845000  Bok: *Bestemor og bestefar*  Mål: Avkoding, attkjenning (er, og, pappa, mamma, mor, far, min, eg)  Innleiing: No skal vi lese ei bok med gamle fotografi på framsida.   * Sjå på boka. Kven trur de at ho handlar om? * Gå på bokstavjakt i tittelen. Er det noko de lurer på? Kvar er /b/? Kvar er /f/? Bruk fingeren, så les vi saman. * S. 2: Sjå på det første ordet. Kva for lydar har det? Er det kort eller lang a i ordet? *Les i kor*. * S. 3: Sjå på det første ordet. Korleis kan vi dele det i to? Kva betyr ordet? Les sida saman. * S. 4–5: Bruk fingeren – *les saman*. Peik på farfar. Peik på pappa. Tyder pappa og far det same? * S. 6–7: Gå på ordjakt. Er det nokon av orda de kjenner att? *Les i kor*. Peik på mamma. Peik på mormor. Kvar er eg-personen? * S. 8: *Les saman*. Kva betyr morfar? Kven er det bilete av på det andre fotografiet? Kven i boka er bestefar, og kven er bestemor? Kva er du til dine besteforeldre? * Les boka ein gong til. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Frosken er redd*  Del 1: Frosken er redd og spring til anda for å få trøyst.  **Sidetal:** Fram til frosken og anda spring gjennom skogen – «Dei kjende at det var spøkelse og skummelt trollpakk overalt.» |   **Oppstart**  Lat elevane gjette kva boka kjem til å handle om. Bruk bileta.  **Høgtlesing**   * Frosken er redd, han trur det er eit spøkelse i huset. Kva er eit spøkelse? * Frosken blir redd fordi han høyrer lydar. Det knirkar, raslar, skrapar og knastrar. Difor trur han at det spøker. Kva for lydar er skumle, synest du? * «I neste augneblinken høyrde dei ei knastring i trappa.» Kva betyr augneblink? Korleis høyrest det ut når noko knastrar? * Anda og frosken kjenner at det er skummelt trollpakk i skogen. Kva er trollpakk, trur du? Kvifor trur dei at det finst troll i skogen?     **Avrunding**  Kva trur du kjem til å skje no? Kjem dei til å møte eit troll eller eit spøkelse, på ekte? |
| SKRIV SPØKELSE  Innledning: Frosken er redd for spøkelse, men spøkelse finst berre i fantasien. No skal du få dikte om ditt spøkelse, eit spøkelse som berre finst i din fantasi.   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Spøkelse» * Elevane skriv korleis eit spøkelse kan sjå ut, kva lydar det lagar og korleis det rører på seg. Dei kan skrive enkle ord eller setningar. * Skriv ut. Teikn om de har tid. |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing   * Finn fram nettbrett og høyretelefonar. * Start GraphoGame. * Spel i 10 minuttar. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle éin gong, på slutten av speleøkta. * Avslutt med å trykkje på den bøygde pila nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kjem fram. * Så kan du trykkje på huset og slå av skjermen. * Legg nettbrettet på plass. |
| LES TIPS: Det kan vere utfordrande å lese ord med dobbel konsonant. Dersom borna strevar med å lese ord med dobbel konsonant, kan det hjelpe å vise dei at dobbel konsonant gjer at lyden framom vert kort.    Bok: *Kalle fiskar*  Mål: Avkoding, attkjenning (fiskar, fisk, er, vil, dette, napp), dobbel konsonant, spørsmålsteikn, utropsteikn  Innleiing: Thor W. Kristensen kan lage morosame teikningar. Han har illustrert denne boka.   * Sjå på framsida. Kva trur de boka handlar om? * Sett fingeren under det første ordet i tittelen, så les vi saman. * S. 2: *Les saman* – bruk fingeren. Kva likar Kalle? Kva likar hunden? * S. 3: *Les saman*. * S. 4: Gå på ordjakt. Er det nokon ord de kjenner att? *Les saman*. * S. 5: Gå på ordjakt. Er det nokon ord/orddelar som er like dei på s. 4? Kva er det Kalle ber på? * S. 6: Sjå på det siste ordet. Lat oss seie lydane saman. Korleis les vi ordet? Kva tyder napp? Les setninga saman. Hugs utropsteikn. * S. 7: *Les i kor*. Hugs spørsmålsteikn. * S. 8: *Les saman* – sjå på orda. Kva trur de Kalle har på kroken no? * S. 9: *Les saman*. Kva fekk Kalle? * S. 10–11: Som s. 8–9. * S. 12: *Les saman*. Kva har Kalle tenkt å gjere? * Les boka ein gong til. |

|  |
| --- |
| SKRIV FISKETUR  Innleiing: Tenk deg at du er på fisketur. Du får napp, noko heng på kroken. Er det ein fisk? Kva anna kan det vere?   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Napp» * Lat elevane skrive fylgjande setningar øvst på arket: Eg fiskar. Eg har napp. * Ta 10 linjeskift. * Skriv: Er dette ein fisk? * Skriv ut og teikn svaret. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | **Bok:** *Frosken er redd*  Del 2: Grisen trøystar frosken og anda  **Sidetal:** Fram til og med sida der alle tre sovnar i grisen si seng. |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det de las i førre høgtlesingsøkta. Gi eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Natt, skog, spøkelse, troll, rasle, knirke.  **Høgtlesing**   * Frosken og anda hamrar på døra til grisen og vil inn. Dei er vettskremde. Kva betyr det å vere vettskremd? Kjem du på andre ord som betyr nesten det same som «redd»? * Grisen trur ikkje på spøkelse. Han trur ikkje på slikt sludder, seier han. Kva betyr sludder? * Dei legg seg for å sove. Men dei får ikkje sove, nokon av dei. Kvifor ikkje? * Grisen ser ut av vindauget, men ser ikkje noko uvanleg. Kva er vanleg å sjå utanfor vindauget? Kva er uvanleg å sjå utanfor vindauget?     **Avrunding**  Til slutt sovnar dei, endeleg. Kva trur du kjem til å skje når dei vaknar? |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing   * Finn fram nettbrett og høyretelefonar. * Start GraphoGame. * Spel i 10 minuttar. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle éin gong, på slutten av speleøkta. * Avslutt med å trykkje på den bøygde pila nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kjem fram. * Så kan du trykkje på huset og slå av skjermen. * Legg nettbrettet på plass. |
| LES Bilderesultat for maia lagar eit fly  Bok: *Maia lagar eit fly*  Mål: Avkoding, attkjenning (pappa, ein, eit, vi, hj-) stum d, diftong  Innleiing: Bjørn Arild Ersland har skrive nokre bøker om ei jente som heiter Maia. I dag skal vi lese den første boka. Maia finn på mykje rart.  *Til læraren: Omslaget har ein skrivefeil, så sjå på tittelbladet inni boka i staden for på omslaget*   * Kva trur de Maia har gjort? * Gå på bokstavjakt i tittelen. Er det nokon bokstavar som ser litt rare ut? Veit de kva for lyd alle bokstavane har? Finn de nokon diftongar? Kva for lyd har a i? Eller e i? * Bruk fingeren, så les vi tittelen saman. * S. 2: Kva er den første lyden i orda? Kva var det no med d til slutt i ord? D-en gir ofte ikkje lyd. Les ein gong til. Kva gjer Maia? Korleis går det med pappa sitt glas? * S. 3: *Les saman.* * S. 4: Kva lydar byrjar og sluttar det siste ordet med? Les setninga saman. * S. 5: *Les saman*. Kva er likt i papir og paraply? * S. 6: Kva har Maia laga? Kva trur de pappa tenkjer? Set fingeren under det første ordet, så les vi saman. * S. 7: Lat oss seie bokstavlydane saman. Prøv å lese ordet. Kva står det? Hj- gir lyden /j/. Kven ropar «hjelp»? * S. 8: Gå på ordjakt. Kjenner de att eit ord? *Les saman*. Korleis gjekk det med flyturen? Kva gløymde Maia? * Les boka ein gong til. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | **Bok:** *Frosken er redd*  Del 3: Haren leitar etter frosken, anda og grisen  **Sidetal:** Fram til haren står utanfor vindauget og frosken, anda og grisen trur han er eit spøkelse. |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det de las i førre høgtlesingsøkta. Gi eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Vettskremd, sludder, uvanleg, vindauge.  **Høgtlesing**   * Haren finn verken frosken eller anda heime. Då blir han svært skremd. Han trur at noko fælt må ha hendt. Haren er ikkje redd for spøkelse. Kvifor er haren redd? * Haren leitar etter venene sine i skogen. Kva ser han etter? Kva slags spor kan vi finne i skogen? Kva for ei årstid er det lett å finne spor? Kva for ei årstid er det vanskeleg å finne spor? * Venene ligg i senga til grisen og søv fast. Kva betyr det å sove fast? Finst det andre måtar å sove på? Korleis brukar du å sove? Korleis brukar dei andre i familien din å sove? * Kvifor trur frosken, anda og grisen at haren er eit spøkelse?   **Avrunding**  Kva er forskjellen på å vere redd for spøkelse og vere redd fordi du ikkje finn venene dine? |
| SKRIVSPOR, SNØ Innleiing:   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «I naturen» * Lat elevane skrive dikt om naturen etter mønsteret:   Snøen  Sporene  Snøen  (Diktet er titteldiktet frå samlinga «Spor, snø» av Jan Erik Vold frå 1970.)   * Døme: Elva, fiskane, elva. Lyngen, blåbæra, lyngen. Trea, fuglane, trea * Skriv ut |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing   * Finn fram nettbrett og høyretelefonar. * Start GraphoGame. * Spel i 10 minuttar. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle éin gong, på slutten av speleøkta. * Avslutt med å trykkje på den bøygde pila nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kjem fram. * Så kan du trykkje på huset og slå av skjermen. * Legg nettbrettet på plass. |
| LES Bilderesultat for maia lagar eit fly  Bok: *Maia lagar ein rakett*  Mål: Avkoding, attkjenning, vokalar  Innleiing: I dag skal vi lese om Maia igjen. Lurer på kva ho finn på i dag.   * Sjå på framsida. Kva trur de Maia lagar i dag? * Gå på bokstavjakt i tittelen – bruk fingeren. Er det nokon bokstavar de lurer på? * Lat oss lese tittelen saman. * S. 2–3: *Les saman*. Kva gjer Maia? * S. 4: Her var det eit veldig langt ord. Korleis kan vi klare å lese det?\* Les setninga saman. * S. 5: *Les saman*. Kva gjer Maia? * S. 6: *Les saman*. Trur de Maia vil dra nokon stad med raketten? * S. 7: Sjå på heile setninga. Kva må vi vere obs på her? (spørsmålsteikn) *Les saman* – bruk fingeren. Kvar vil Maia? * S. 8: Kva står det her? *Les saman*. Sjå på alle utropsteikna. Les ein gong til! * Kva brukte Maia for å lage raketten? * Korleis trur du det gjekk? * Les boka ein gong til. * Gå på vokaljakt. Vokalar er bokstavar som har same namn og lyd. Vi kan synge på vokalane utan å klemme leppene i hop. Vokalane lagar melodien i orda. Peik på og sei vokalane i boka.   \*Del gjerne opp lange ord i morfem eller stavingar. |

|  |
| --- |
| SKRIV RAKETT  Innleiing: Maia laga altså ein rakett ho ville dra til månen med. Det siste vi las, var at ho og pappa gjekk inn i raketten, og at det sa pang. Kva hende, trur du?   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Pang» * Be elevane skrive setningar etter mønsteret under. Lag modellsetningar.   + Eg trur … månen.   + Eg trur at … fordi … * Skriv ut. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | **Bok:** *Frosken er redd*  Del 4: Der frosken fortel om alt som har hendt og alle et frukost i hagen saman.  **Sidetal: Les boka ferdig.** |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det dei las i førre høgtlesingsøkta. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: spor, skremd, søv, spøkelse  **Høgtlesing**   * Frosken fortel om trollpakket i skogen og spøkelset under senga, men haren trur ikkje på han. Kvifor ikkje? * De veit, vi er alle redde av og til, seier haren. Kva er haren redd for? * Kva et dei til frukost? Kva brukar du å ete til frukost? Har du ete frukost ute nokon gong? * Det blir stille når haren fortel at han vart redd då han ikkje fann venene sine. Kvifor blir dei andre stille når dei høyrer dette, trur du? * Har du vore redd nokon gong? Kan du hugse kva du var redd for? Var det noko ekte eller noko som berre finst i fantasien?   **Avrunding**  Likte de boka? Kva likte de best? Kan vi lære noko av denne forteljinga? Kva kan vi lære? |