|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing  Innleiing: No skal vi spele GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Start GraphoGame. * Spel i 10 minutt. (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: Lat elevane gå på «ordjakt». Dei kan leite etter ord dei lurer på, lange ord, korte ord, vanskelege ord, ord dei kjenner igjen, og så vidare.    Bok: *Leons luer*  Mål: Bokstavlydar, avkoding, gjenkjenning (er, for)  Innleiing: Har du nokon gong prøvd luer og hattar i ein butikk?   * Sjå på framsida og bla litt i boka. Kva trur du guten i boka skal gjere? * Les tittelen saman – bruk fingeren. * Les baksideteksten saman. * S. 2: Snakk om biletet. * S. 5: Gå på ordjakt. Er det nokon bokstavar de lurer på? Les setninga saman to gongar. Legg merke til at vi skriv /er/, men seier /ær/, og vi skriv /for/, men seier /fårr/. * S. 7: Gå på ordjakt. Kjenner de igjen nokon av orda her? Kva for nokre? Vi les saman. * S. 9–11: Som s. 7. * S. 12: Gå på ordjakt. Kjenner de igjen eitt eller fleire ord her? Ja – Lua er. Vi prøver å lese det siste ordet. Kva for ein lyd har den første bokstaven? *Les i kor*. * Les boka ein gong til. * Be elevane peike på ulike ord på ulike sider. * Be elevane seie kvar si setning med «Lua er …». |

|  |
| --- |
| SKRIV… er for stor Innleiing: I *Leons luer* var luene for store, for små, for pene, for gule og passe. Tenk på lua eller buksa di. Er ho for stor, for lita, for pen, for gul eller passe?   * Finn fram nettbrettet med høyretelefonar og IntoWords * Skriv namnet ditt * Overskrift: «Lua, buksa» (vel eitt av alternativa) * Elevane skriv om lua/buksa si * Skriv ut * Teikn klesplagget dersom de har tid |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Bronto Biff på Café Olala*  Utdrag: Frå starten til og med det femte oppslaget, som sluttar med setninga «Bronto Biff bestemmer seg for første gong i livet å gå på restaurant». |   **Oppstart**  Sjå på framsida av boka. Kva heiter ho? Kva dyr trur du Bronto Biff er? Kven har skrive boka?    **Høgtlesing**   * Det første oppslaget: Bronto Biff er ein merkeleg dinosaur med ein merkeleg diett. Kva er ein diett? (Det vi et). * Oppslag nr 2: Sjå på bileta og teksten i lag. Bronto et ikkje kjøt. Kva gjer han med dyra og fiskane? (Han leikar med dei.) * Oppslag nr. 3: Kva slag mat er det Bronto et? Kva tyder «einsfarga»? * Oppslag nr. 5: Kva står på plakaten på restauranten? Trur du at Bronto Biff torer å smake på maten på Café Olala? Kva er ein meny?   **Avrunding**  Kva for eit dyr er Bronto Biff, og kva mat likar han å ete? |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing  **Innleiing:** No skal de få spele GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Start GraphoGame. * Spel i 10 minutt. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle ein gong i 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   Bok: *Stol*  Mål: Bokstavlydar, avkoding, gjenkjenning (eg), punktum, tittel  Innleiing: I dag skal vi lese om ei jente som brukar verktøy.   * Sjå på framsida. Kva held jenta på med? * Kan de prøve å lese tittelen på boka? Lat oss lese det saman ein gong. * Les baksida av boka. * Skal vi lese og sjå korleis det går? * S. 2: Tel kor mange ord det er i setninga. Kva for eit teikn viser at setninga er slutt? Vi seier lyden til bokstavane i lag. Bruk fingeren. *Les i kor*. * S. 4: Kjenner de igjen eitt av orda? Då er det berre eitt ord til vi må klare å lese. Lurer de på nokon av bokstavlydane? *Les i kor*. * S. 6: Som s. 4. * S. 8: Kjenner de igjen nokon ord her? Lat oss lese saman. * S. 10: Oi, kva skjer her? Kva seier jenta? Vi les saman. * S. 12: Sjå på orda. Kva ord kjenner de igjen? Liknar det siste ordet i setningane på ord de har lese før? (deg, meg, eg) * Les setningane saman. * Diskuter om ordet *stol* i *stol til deg* og *stol på meg* tyder det same. Ville du stolt på at denne stolen hang saman når du sette deg på han? * Les boka om igjen. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Bronto Biff på Café Olala.*  Utdrag: Frå oppslag nr. 6 til 10, som sluttar med setninga «Og snakk om ein sprø liten rakkar». |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det dei hugsar frå starten av boka. Her er nokre stikkord som kan vere til hjelp: dinosaur, einsfarga mat, diett, meny.    **Høgtlesing**   * På oppslag nr. 6 les vi at det er «så travelt». Kva tyder det? * På oppslag nr. 7 får vi høyre om alle spesialitetane på Café Olala. Les dei sakte, ein gong til. Nokre av orda er ordentleg mat, men dei er sette saman slik at det berre blir fantasiord.   **Avrunding**  Trur de at Bronto Biff kjem til å ete all maten han bestilte? Korleis kjem det til å gå, trur du? |
| SKRIV MAT MED SAME FARGE  Innleiing: Bla tilbake til oppslag nr. 3 og 4, der vi ser den einsfarga maten til Bronto Biff. Snakk saman om mat som kan ha same farge, til dømes gul: banan, mais, ost, sitron og så vidare.   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords * Skriv namnet ditt * Overskrift: Gul mat (Eventuell raud, grøn eller brun mat, det kan læraren eller elevane velje) * Elevane skriv ei liste med mat som har om lag den same fargen * Trykk gjerne linjeskift mellom kvart punkt * Skriv ut. |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing Innleiing: No skal de få spele GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Start GraphoGame * Spel i 10 minutt. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle ein 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   Bok: *Teo*  Mål: Bokstavlydar, avkoding, gjenkjenning (her, er), tittel, forfattar, illustratør  Innleiing: Forfattaren heiter Kari S. Sæterdal, og illustratøren heiter Esra C. Røise.   * Kva heiter boka? Vi les tittelen saman. * Sjå på framsida. Kven trur de Teo er? Lat oss lese og sjå om de har rett. * Les baksideteksten. * S. 2: *Les i kor*, bruk fingeren. * S. 4: Kjenner de igjen eit ord? Vi les saman. Bruk fingeren. Kva gjer Teo? * S. 6: Sjå på alle bokstavane. Kan de seie lydane i kor? Vi les i kor. * S. 8: Her er det ei snakkeboble. Kva seier guten? *Les i kor*. Her er det eit teikn etter «nei»-ordet. Kva teikn er det, og korleis les vi noko med eit utropsteikn etterpå? Kvifor seier guten «Å, nei!?» * S. 10: Set fingeren under det første ordet, så les vi saman. Kven er Even? Kvifor er han kul? * S. 12: Her ser dei glade ut. Kvifor det, trur de? Lat oss lese saman. * Gå på ordjakt. Kvar i boka står det «her er»? * Gå på ordjakt. Kvar i boka står det «kule»? * Gå på ordjakt. Kvar i boka står det «flyg»? * Les boka ein gong til. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Bronto Biff på Café Olala*  Utdrag:  Frå oppslag nr. 11 til 15, som sluttar med setninga «Heldigvis har Bronto Biff eit gammalt dinosaurtriks». |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det som hende sist. Her er nokre stikkord: Bestille, rar mat, saftig, sprø    **Høgtlesing**   * På oppslag nr. 12 er teksten sett på høgkant. Les teksten sakte ein gong til. Kva tyder fargerikt og fruktig? Og forførande? (At noko er så freistande og godt at ein ikkje klarer å late vere å ete det.) Høyrer de at her er det mange ord som startar på same lyden? * Oppslag nr. 14: Kva trur de hender med Bronto Biff her?   **Avrunding**   * Oppslag nr. 15: Sjå på illustrasjonane. Kva trur du det gamle dinosaurtrikset er? |
| SKRIV **FESTMAT**  Innleiing: Kva likar du å ete når det er bursdag eller fest?   * Ta ein runde der elevane får fortelje kva dei likar å ete når det er fest * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords * Skriv namnet ditt * Overskrift: «Festmat» * Elevane skriv ei liste med festmat. * Trykk gjerne linjeskift mellom kvar matrett. * Skriv ut. |

|  |
| --- |
| ABC Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing  Innleiing: No skal de få spele GraphoGame. Finn fram nettbrett og høyretelefonar.   * Start GraphoGame. * Spel i 10 minutt. (Lat elevane spele ferdig spelet dei har byrja på.) * Dersom butikken kjem fram, kan elevane handle ein gong. * 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: Diskuter gjerne korleis vi kan lese ordet Dino: a) trekkje saman ein og ein bokstav; b) dele ordet i di-no; c) kjenne att ordet.    Bok: *Dino*  Mål: Bokstavlydar, avkoding, gjenkjenning (eg), tittel  Innleiing: I dag skal vi lese om ein som er stor – men er han snill?   * Sjå på framsida og bla litt i boka. Kva trur de boka handlar om? Er det noko du blir nysgjerrig på? * Lat oss lese tittelen. Kva er lyden til den første bokstaven? Bruk fingeren og ha den første lyden klar i munnen. *Les i kor*. * Kven er Dino, trur de? * Vi les boka i lag: * S. 2: Kva for lydar har bokstavane i det andre ordet? Sei dei i lag. Les setninga i kor. * S. 3: Kor mange ord er det i setninga her? Lat oss lese ho i lag. * S. 4: Gå på ordjakt. Lurer du på noko? Korleis har musa det? Kva trur musa kjem til å skje? Kva trur du kjem til å skje? * S. 6: Gå på ordjakt og sjå på alle bokstavane. Er det nokon lydar de lurer på? *Les i kor*. * Snakk om biletet. * S. 8: *Les i kor*. Kva gjer Dino? Sjå på biletet. * S. 10: Kva gjer Dino no? Lat oss lese. Kva er den første lyden i det andre ordet? *Les i kor*, bruk fingeren. * S. 12: Gå på ordjakt og sjå på alle bokstavane. Lurer du på nokon av dei? *Les i kor*. Snakk om biletet. * Les boka ein gong til. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:Bronto Biff på Café Olala  Utdrag:  Frå oppslag nr. 16 og ut boka. |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det som hende sist. Her er nokre stikkord dersom elevane treng hjelp: fargerikt, fruktig, smake på alt, mageknip.    **Høgtlesing**   * Korleis får Bronto Biff det betre i magen? * Kva er det same, og kva er nytt med maten han et etter dette?   **Avrunding**  Likte de boka? Kva likte de best? Var det noko som var morosamt? Kva synest de om slutten? |
| SKRIV BRONTO BIFF  Innleiing: No har vi lese ferdig boka *Bronto Biff på Café Olala*. Vil de anbefale andre å lese boka? Kvifor/kvifor ikkje?   * Ta ein runde der elevane får fortelje det dei likte, eventuelt det dei ikkje likte med boka * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords * Skriv namnet ditt * Overskrift: «Bronto Biff» * Skriv ei modellsetning: Eg likte/likte ikkje boka fordi…. * Skriv ei modellsetning: Boka var spennande/artig/rar/morosam/ekkel fordi…. * Skriv ut. * Lat elevane lese ei av setningane sine høgt for kvarandre. |