|  |
| --- |
| 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: Studer bokstavmønster. Kva er forskjellen på fin og finn? Kva er forskjellen på os og oss?    Bok: *Mus og Kanin leikar*  Mål: Bokstavlydar, avkoding, attkjenning (finn, meg, her, der, seier, ropar), dobbel konsonant, komma  Innleiing: I dag skal vi lese om ei mus og ein kanin.   * Sjå på framsida. Kva trur du boka handlar om? * Vi kan lese tittelen. Bruk fingeren, så les vi saman. Kva trur du dei leikar? Skal eg lese på baksida? * S. 2: *Les i kor* – bruk fingeren. * S. 3: Korleis skal vi lese det første ordet? (kort i). *Les saman* – bruk fingeren. Hugs liten pause etter komma. Les ein gong til. * S. 4: Hugsar de korleis vi les det første ordet her? *Les i kor*. * S. 5–11: *Les i kor*. Les med god intonasjon – hugs komma. Pass på at de brukar fingeren, slik at de ser på orda. Snakk om bileta. * S. 12: Gå på ordjakt. Kjenner de att nokon av orda her? Er det eit ord de lurer på? Kva er den første lyden i det siste ordet? Les ordet. Viss det ikkje går med /o/, kan vi prøve med /å/. Av og til les vi o som å. Les setninga i kor. * Les boka ein gong til. |

|  |
| --- |
| SKRIV Leikar  Innleiing: Mus og Kanin leikar gøymsle. Har du leika gøymsle nokon gong? Kva likar du å leike?   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Leikar» * Lat elevane skrive liste over ulike leikar dei likar eller har lyst til å leike. * Skriv ut. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok: **Prinsesser og drakar**  Del 1: Les eventyret om prinsesse Månestråles måndag |   **Oppstart**  Lat elevane gjette kva eventyret kjem til å handle om. Bruk bileta. Har de høyrt andre eventyr der det er prinsesser og drakar med i forteljinga?  **Høgtlesing med samtale**   * Eventyra spelar på og leikar med kjende eventyr, men endrar rollene og forventningane til dei ulike karakterane på ein humoristisk måte. * I forteljinga er det mange ord som byrjar på drake. Hugsar du nokon av dei? * Det er eitt ord som sluttar på -drake også. Kva for eit ord er det? * Kvifor går prinsesse Månestråle rundt i nattkjole om dagen? * Kva heiter det største drakebarnet? Kva heiter det minste drakebarnet? * Sjå på bileta og teksten – nokre ord er skrivne med store bokstavar. Kvifor det, trur du? * Er det noko som er rart i dette eventyret? Er det noko som er gøy?   **Avrunding**  Korleis klarer prinsesse Månestråle å få bestemme både over drakane og kongen? |

|  |
| --- |
| 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: Øv gjerne litt på å leite etter (og seie) ord. Læraren: Set fingeren på …    Bok: *Visste du at …? HUND*  Mål: Avkoding, attkjenning, spørjeteikn  Innleiing: I dag skal vi lese i ei bok om hundar. Kanskje får vi vite noko vi ikkje visste frå før?   * Sjå på boka. Kva trur de denne historia handlar om? * Les tittelen saman – bruk fingeren. Kva tyder dei tre prikkane før spørjeteiknet? * S. 6: *Les saman* – bruk fingeren. Gå på ordjakt. Kjenner du att nokon av orda? Korleis er tonefallet når vi har spørjeteikn til slutt? * S. 8: *Les saman* – bruk fingeren. Snakk om biletet. Korleis ser vi at hunden er kvalp og vaksen? * S. 10: *Les saman* – bruk fingeren. Er det noko som er likt med starten på alle sidene? («Visste du at») * S. 12: *Les saman* – bruk fingeren. Kor mange tenner har du? * S. 14: Les saman – bruk fingeren.   Vi skal halde fram med denne boka seinare. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Prinsesser og drakar*  Del 2: Les eventyret om prinsesse Tindres tysdag. |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det dei las i førre høgtlesingsøkta. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Drakebarn, dokkehus, leikedrake, skrike.  **Høgtlesing med samtale**   * Kva er prinsesse Tindre redd for? Kva er ho ikkje redd for? * Draken vil kle seg ut som eit ekorn, fordi han trur prinsessa synest ekorn er nusselege. Kva betyr det at noko er nusseleg? Kan du komme på andre ord som betyr nesten det same? * Kva for dyr er nusselege, synest du? Er det nokon dyr du synest er skumle? Finst det dyr som kan vere begge delar? Viss du skulle kle deg ut som eit dyr, kva for eit dyr ville du velje?   **Avrunding**  Draken vert overraska når han kjem for å fange prinsessa. Kvifor det? |
| SKRIV I DYREHAGEN  Innleiing: Tenk deg at du skal på tur i dyrehagen. Kva for dyr gler du deg til å sjå?   * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Dyrehagen» * Lat elevane skrive ei liste over kva for dyr dei vil sjå på i dyrehagen. Eitt dyr på kvar linje. * 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 TIPS: Diskuter: Kva er forskjellen på å gjette kva for eit ord det er, og å kjenne att eit ord?    Bok: *Visste du at …? HUND*  Mål: Avkoding, attkjenning (visste du at, ein, hundar)  Innleiing: Vi skal lese vidare i boka om hundar. Hugsar du kva alle sidene startar med? (Visste du at ...)   * S. 16: *Les saman* – bruk fingeren. Her er det eit langt ord: mammahund. Kva for to ord er det sett saman av? Sjå på biletet. Kva er det å vere gravid? * S. 18: *Les saman* – bruk fingeren. Sjå på teiknet etter kvar av setningane. Korleis vert tonefallet når det er spørjeteikn, og når det er utropsteikn? * S. 20: *Les sama*n – bruk fingeren. O-en får å-lyd i /toler/. Kan du bli sjuk av sjokolade? * S. 21: *Les saman* – bruk fingeren. Er 29 år gammalt for eit menneske? * S. 22: *Les saman* – bruk fingeren. Leit etter ord med dobbel konsonant. Øv på å lese dei.   Vi skal lese slutten på boka ein annan dag. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Prinsesser og drakar*  Del 3: Les eventyret om prinsesse Fresias fredag |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det dei las i førre høgtlesingsøkta. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Såpe, grasklippar, ekorn, nusseleg, skiten  **Høgtlesing med samtale**   * I denne forteljinga byrjar mange ord på bokstaven F. Kan du hugse fem ord på F? * Kva er forskjellen på Fresia og Fredrik? * Denne fredagen kjem det ein drake til kongeriket. Draken er akkurat slik drakar brukar å vere. Han er fæl, nifs og stygg, med uhyggelege klør. Han landar med eit drønn. Kva betyr det å vere nifs? Kva er eit drønn?   **Avrunding**  Korleis fann prinsesse Fresia vegen til drakehola? Har du sett eit spor, nokon gong? |
| SKRIV DRAKEN  Innleiing: «Nifs, fæl og uhyggeleg» er draken i dette eventyret. I dei andre eventyra vi har lese, er drakane annleis. No skal du få dikte meir om drakar.     * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Draken» * Elevane skriv 3–4 setningar der dei brukar dette mønsteret: Draken er … og … . Éi setning på kvar linje. Utfordre elevane: Minst eitt av orda skal vere ei overrasking. * Skriv ut, les høgt. * Teikn dersom 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 Bok: *Visste du at …? HUND*  Mål: Avkoding, attkjenning, diftongar, dobbel konsonant  Innleiing: I dag les vi slutten på faktaboka om hundar.   * S. 26: *Les saman* – bruk fingeren. Kva er det å vere smart? Kvifor må ein passe på både ein hund og eit barn på 2 år? * S. 28: *Les saman* – bruk fingeren. Kva to ord er romskip sett saman av? Kvifor døydde Laika, trur de? Korleis les vi eit ord med dobbel konsonant – med kort vokal: /døydde/. * S. 30 og 31: *Les saman* – bruk fingeren. Er det nokon ord som er sette saman av to ord? * S. 32: *Les saman* – bruk fingeren. Her var det eit langt ord. Les chihuahua sakte. Tel kor mange h-ar, u-ar og a-ar de finn. * S. 34: *Les saman* – bruk fingeren. Korleis les vi det siste ordet, trur de? Det er fransk, og vi les /danoá/. * No har vi lese heile boka. Har de fått vite noko de ikkje visste frå før? Bla gjerne gjennom boka ein gong til, dersom de har tid. |

|  |
| --- |
| SKRIV Hund  Innleiing: I dag skal de få skrive kva kroppsdelar hunden har.     * Finn fram nettbrett med høyretelefonar og IntoWords. * Skriv namn. * Overskrift: «Hund» * Skriv ei liste over ulike delar på kroppen til ein hund:   + Pels   + To auge   + Klør   + Osv. * Skriv ut. * Legg i mappa. |
| FORSTÅ  |  |  | | --- | --- | |  | Bok:*Prinsesser og drakar*  Del 4: Les eventyret om prinsesse Lavendels laurdag. |   **Oppstart**  Lat elevane summere opp det de las i førre høgtlesingsøkta. Gje eventuelt stikkord dersom elevane treng hjelp: Fresande, fredeleg, nifs, drønn, riskorn  **Høgtlesing med samtale**   * Det er ein spesiell dag for prinsesse Lavendel. Ho har bursdag! Kva får ho i gåve? * Prinsesse Lavendel har nesten lært seg korleis ho kjem seg inn på internettet. Kva bokstav skal ho eigentleg trykke på? Kva for bokstav brukar prinsessa i staden? * Poff, pling, plong – dette er ord som hermar etter lydar. Kan du komme på fleire slike ord? * Kven kan lese? Draken eller prinsessa? * Kva for ein tast vil draken at prinsessa skal bruke? Kvifor? Finst denne tasten på di datamaskin?   **Avrunding**  Les resten av boka. Likte de eventyra? Var det noko som var overraskande? |