



Why Anansi Has Skinny Legs

Niveau

1.-3. klasse

Varighed

ca. 10-11 lektioner

Om forløbet

Historien om Anansi stammer fra Ghana og er forkortet og bearbejdet, så den primært indeholder dialog. Anansi er en grådig og sulten edderkop, hvis dovenskab ender med at skaffe ham nogle meget lange og temmelig tynde ben: En dag går han fra ven til ven, som alle tilbyder ham at blive og spise – han skal blot lige vente og hjælpe med det sidste. Men Anansi er for doven til at gide hjælpe, så han binder alle steder en snor om et af sine ben og beder de forskellige venner trække i snoren, når maden er klar. Desværre for Anansi bliver alle færdige samtidig og hans ben strakt godt ud i otte forskellige retninger!

Ud over den lille historie (*Story*) rummer forløbet klikbare billeder, interaktive opgaver og spil og kopiark med både individuelle opgaver, par- og gruppeopgaver og klasseaktiviteter (*Tasks*). Herefter er der forslag til en række små projekter (*Project*). Forløbet indledes med en målsætningsfase (*Start*) og afsluttes med en selvevalueringsfase (*Finish*). Det er muligt for læreren at se med i elevens selvevaluering der sker digitalt (*Student*).

Opgaverne i forløbet har fokus på ordforrådstilegnelse: Eleverne arbejder med dyreord (vilde dyr og dyr fra haven) og madord og med tillægsord og udsagnsord fra historien. De udvalgte ord er lidt sværere end fx de dyre- og madord, som eleverne arbejder med i forløbet om The Gingerbread Man, og der er flere af dem. Desuden lægger forløbet op til, at eleverne også arbejder med skriftlig kommunikation, både med at skrive udvalgte ord og sætninger og med oplæsning.

Vejledende sværhedsgrad = svær

Bemærk at angivelse af sværhedsgrad er vejledende. Alle forløb i Gekko består af elementer af varierende sværhedsgrad. Et forløb består typisk af klikbare billeder, sange, spil, historier og projekter, og disse elementer kan tilgås på flere niveauer. Det er op til dig som lærer at vurdere hvor detaljeret klassen skal arbejde med billeder, sange og historier. Derfor kan et forløb af middel sværhedsgrad, som måske mest egner sig til fase 2, også anvendes i fase 1 eller 3. Det kommer an på hvordan man arbejder med forløbet. Alle elementer er markeret med niveau, og nogle af de samme opgaver tilbydes på flere niveauer.

Faglige mål

Forløbet tager udgangspunkt i de færdigheds- og vidensmål der er stillet op for fase 1, 2 og 3 i Forenklede Fælles Mål (2014). Når du skal evaluere den enkelte elevs præstation efter arbejdet med Why Anansi Has Skinny Legs, er forløbet tilrettelagt så du kan evaluere på nedenstående Færdigheds- og vidensmål (UVM 2014):

Læringsmål og tegn på læring

Færdigheds/ vidensmål	Læringsmål	Tegn på læring <i>kan være</i>
Sproglig fokus Eleven kan efterligne hyppige ord og fraser / Eleven har viden om de hyppigste ord og fraser Eleven kan producere små tekster ved hjælp af sætningsskabeloner / Eleven har viden om enkle sætningsskabeloner	Eleven kan løse opgaverne forud for teksten og lave de kopiark der indeholder CL-opgaver.	Niveau 1: Eleven kan løse opgaverne forud for teksten. Niveau 2: Eleven kan løse opgaverne forud for teksten og inddrage ordforrådet i en fælles samtale. Niveau 3: Eleven kan løse opgaverne forud for teksten og inddrage ordforrådet i en fælles samtale og i projektet. Eleven læser og forstår teksten.
Øvrige færdigheds- /vidensmål	Øvrige læringsmål	
Samtale Eleven kan deltage i sproglege/Eleven har viden	Eleverne kan deltage i det fælles arbejde med	

om engelsksprogede lege	billeder, aktiviteter, CL-opgaver og historien.	
Læsning Eleven kan afkode hyppige engelske ord med billedstøtte/ Eleven har viden om ordbilleder, der ligger tæt op ad dansk	Eleven kan deltage i forløbets spil og løse opgaverne forud for teksten.	
Præsentation Eleven kan med støtte og forberedelse beskrive en genstand/ Eleven har viden om beskrivende sprogbrug	Eleven kan præsentere sit yndlingsmåltid.	

Kultur og samfund

Selve forløbet har ikke fokus på kulturformidling. Målene for dette område tilgodeses under kulturfanen.

Tilrettelæggelse af undervisningen

START

Eleverne præsenteres øverst for læringsmålene. De kan få målene læst op ved at klikke på lydikonet til højre for teksten.

Eleverne kan se hvilke ord de skal lære ved at klikke på listen under introduktionen. Gennemgå evt. ordforrådet på IWB så eleverne er klar over læringsmålene. Lyt til de enkelte ord og udtryk ved at klikke på dem. Læringsmålene er et udvalg af de ord eleverne kommer til at arbejde med.

I **Finish** genfinder eleverne de samme ord, og de forholder sig til hvor godt de har lært dem.

TASKS

Alle opgaver er markeret med niveau og organisationsform (alene, i par, i grupper eller i klassen). Niveauangivelserne er vejledende – der kan være stor forskel på niveauet i forskellige klasser. På samme måde kan opgaver der fx er tiltænkt klassearbejde ofte fungere fint til alene- eller pararbejde.

Kommentarer til de enkelte opgaver findes herunder. Her er der også forslag til ekstra opgaver som ikke ligger på websitet (se de grønne rammer).

Lær ord for vilde dyr og havedyr

Klik og lyt, Hvad hedder dyrene?

Billedet præsenterer i alt 34 udvalgte dyr: 18 vilde dyr og 16 dyr fra haven.

Billedet er godt at bruge både til forforståelse og efter arbejdet med forløbet. Saml eleverne foran IWB-tavlen for at lytte og pege. Ved de allerede hvad nogle af dyrene hedder? Klik og lyt, og gentag gerne de forskellige ord.

De 34 dyr er:

lion	crocodile	spider	bird
hippo	panda	ant	mouse
rhino	bear	bee	rat
elephant	shark	wasp	hedgehog
tiger	polar bear	fly	squirrel
giraffe	penguin	butterfly	fox
snake	wolf	ladybird	
camel	hare	snail	
monkey		frog	
zebra		worm	

Memory, Vilde dyr - Level 1

Memoryspil til træning af 15 udvalgte vilde dyr: *lion, hippo, rhino, elephant, tiger, giraffe, snake, monkey, crocodile, bear, shark, polar bear, penguin, wolf og hare.*

Eleverne skal parre to ens kort med tegninger, og spillet træner eleven i at koble lyd og betydning.

Memory, Havedyr - Level 1

Memoryspil til træning af 15 udvalgte havedyr: *ant, bee, bird, butterfly, fly, frog, hedgehog, ladybird, rat, snail, spider, squirrel, wasp, worm og fox.*

Eleverne skal parre to ens kort med tegninger. Spillet træner eleven i at koble lyd og betydning.

Click it, Alle dyrene (vilde og fra haven)

Eleverne lytter og hører det dyr de skal finde, og skal så klikke på den rette tegning.

Opgaven træner ord for vilde dyr og havedyr – betydning og lytteforståelse. Der er primært fokus på lytteforståelse, men ordene bliver også vist i tekstfeltet øverst. Det er de samme 34 dyr, som optræder i den første opgave, Klik og lyt (se beskrivelsen ovenfor), og man har 100 sekunder i alt.

Start gerne med at introducere spillet på IWB-tavlen.

Kopiark, Listen and Say

I denne opgave træner eleverne både ordbetydning og lytteforståelse.

Eleverne arbejder i grupper a fire og fordeler de fire kopiark mellem sig.

- A starter med at sige et dyr fra Say-kolonnen, fx *monkey* (det behøver ikke at være det øverste dyr).
- Den der har *monkey* i sin Listen-kolonne, svarer og fortsætter ved at sige det dyr der står til højre for *monkey*.
- Kæden fortsætter, indtil gruppen er tilbage ved det første dyr.

Kopiark, Krydsord med dyr

Eleverne udfylder krydsorden. Der arbejdes med følgende 16 dyr:

Down: *fox, mouse, rat, lion, monkey, elephant*.

Across: *frog, snail, worm, snake, crocodile, camel, wolf, bear, spider, bee*.

Eleverne arbejder dels med ordbetydning (når de kobler billede og ord), dels med stavning (når de skal skrive ordet (korrekt) i felterne).

Kopiark, Skriv hvor mange der er

Eleverne skal skrive hvor mange af de forskellige slags dyr der er på tegningen og arbejder således både med ordbetydning og med at skrive. Tallenes stavemåde er angivet i en boks til højre, så eleverne har mulighed for både at skrive tallene med tal og med bogstaver.

Der gives både et eksempel i ental og i flertal: *There is one spider. There are two snakes*.

Tal evt. om flertals-s'et og – afhængigt af klassens niveau – også om kongruensen: At ordet *er* hedder *is* når der er en, men *are* når der er flere.

Eleverne afslutter med at sammenligne svar med en makker, sådan at de også får sagt sætningerne højt.

Løsning:

There are *eight bees* • There are *three crocodiles* • There are *two frogs* • There is *one elephant* • There are *four worms* • There are *six rats* • There are *seven polar bears* • There are *five camels*.

Kopiark, Løbediktat med dyr

I denne opgave skal eleverne op og bevæge sig, samtidig med at de træner lytning og stavning.

- Læg ark A og ark B forskellige steder i klassen.
- Elev A løber hen til ark A, læser det første ord og løber tilbage til B og siger det.
- Elev B skriver ordet ned, mens A løber hen og henter det næste ord.
- Når A har hentet alle sine ord, bytter eleverne roller, og B løber hen til ark B for at hente ord.
- Eleverne sammenligner til sidst deres egne ord med de fortrykte for at tjekke, om de har stavet ordene rigtigt.

A-ordene i den rækkefølge de står i på kortet: *monkey, snail, giraffe, butterfly, mouse, hare, squirrel, zebra, penguin, bee, worm, hippo, snake, crocodile, rat*.

B-ordene i den rækkefølge de står i på kortet: *elephant, shark, hedgehog, rhino, frog, ladybird, wolf, spider, lion, bird, ant, polar bear, camel, wasp, fox*.

Kortene fra *Lyt og sig dyrene (Listen and Say)* kan nemt genbruges i en række forskellige aktiviteter.

Fx:

Ekstra, Mix-N-Match© - in class

- Alle elever får et dyrekort. Husk at hvert kort skal forekomme to gange.
- Når læreren siger *Mix*, går eleverne rundt mellem hinanden og bytter hele tiden kort med de elever, de møder.
- Når læreren siger *Match*, skal eleverne finde den elev, der har det samme dyr.

Der i alt 24 dyr på de fire kopiark (dvs. 24 par), så sortér et antal par fra, så det passer med antallet af elever i klassen. Opgaven træner ordbetydning.

Ekstra, Sortér dyrene - in class

Sorteringsopgaver er gode til træning af ordbetydning, kategorisering og network building.

- Alle elever får et dyrekort.
- Når læreren siger *Go!*, går de rundt mellem hinanden og bytter hele tiden kort med de elever de møder.
- Når læreren siger *Stop!*, fordeler eleverne sig i to grupper afhængigt af lærerens instrukser. Fx:

All wild animals go to the left window and all garden animals go the board.

All wild animals go to the door and all garden animals go to this corner.

- Afslut gerne med at eleverne på skift fortæller, hvilket dyr der er på deres kort.

Variation

1:

Legen kan varieres ved at sortere dyrene på andre måder. Fx efter farve, størrelse, levested i naturen, antal ben, dyr med pels eller fjer, hurtige og langsomme dyr eller dyr der går, flyver eller svømmer.

Nogle kategorier egner sig godt til sortering i grupper, mens andre egner sig til sortering, hvor eleverne stiller op i en række (fx størrelse og hastighed).

Variation 2 – in pairs/groups:

Hvert par/gruppe får de 24 dyr fra enten Listen-kolonnen eller Say-kolonnen. Herefter sorterer de selv dyrene ud fra kategorier de selv finder på, og præsenterer dem for et andet par eller en anden gruppe.

fortsættes ...

... fortsat

Ekstra, Odd One Out – in pairs

- Den ene elev får dyrene fra Listen-kolonnen, den anden dyrene fra Say-kolonnen.
- Eleverne laver herefter tre-fire Odd Ones Out til hinanden ved at samle fire dyrekort, hvoraf det ene dyr skiller sig ud fra de andre. Eleverne vælger selv sorteringskriterierne.

Opgaven træner især kategorisering og network building.

Ekstra, Play Charades: Gæt et dyr på gangen – in groups

Igen en aktivitet med bevægelse i:

- Grupperne får hver et af kopiarkene (12 dyr). Skal de have mere end 12 dyr at arbejde med, skal de have dyr fra enten Listen- eller Say-kolonnen, så de undgår dupletter.
- Kortene klippes ud og lægges med billedsiden nedad.
- Eleverne trækker på skift et kort og mimer, hvordan dyret på det bevæger sig. Nogle af dyrene er sværere end andre
- Den elev der gætter dyret, trækker det næste kort og mimer dyret på det.

Lær madord

Klik og lyt, Hvad hedder maden?

Billedet præsenterer 34 udvalgte madord og kan både bruges som forforståelse og efter arbejdet med forløbet. Saml eleverne foran IWB-tavlen for at lytte og pege. Ved de allerede hvad nogle af madvarerne hedder? Klik og lyt og gentag gerne de forskellige ord.

De 34 madvarer er:

apple	cucumber	rice	butter
strawberries	beans	pasta	egg
orange	lettuce	bread	water
pear	cabbage	muesli	
banana	peas	cereal	milk
tomato	meat	oatmeal	orange juice
potato	chicken	cheese	ice cream
carrot	fish	jam	chocolate
	sausages	yoghurt	cake

Memory, Match billederne - Level 1

Memoryspil, hvor eleverne skal parre to ens kort med tegninger. Spillet træner eleven i at koble lyd og betydning.

Eleverne træner disse 15 ord: *apple, cabbage, chicken, cucumber, egg, ice cream, lettuce, meat, milk, muesli, orange, pasta, pear, sausages, strawberries.*

Memory, Match billeder og ord - Level 2

Eleverne skal parre et kort med illustration og et kort med det engelske ord, og spillet træner eleven i at koble betydning, lyd og ordbillede.

Eleverne træner disse 15 ord: *apple, bread, cake, carrot, cheese, cucumber, fish, jam, meat, oatmeal, peas, potato, rice, water, yoghurt.*

Bingo med madord

Lytteforståelse og ordbetydning er i fokus, når eleverne skal spille Bingo med madordene. Man kan slå tekst til og fra. I spillet nævnes de samme 34 madvarer, som optræder i den første opgave, *Klik og lyt*.

Spillet kan spilles i klassen eller i grupper. Hver elev har en spilleplade på deres device. To elever kan godt være sammen om en tablet eller computer. Læreren aktiverer spillet på IWB, og afspiller lyden. Eleverne lytter og lægger brikker på deres plade – og den der først har pladen fuld råber Bingo.

Move it! Match billede og ord

I dette spil kombinerer eleverne billeder af 12 forskellige madvarer med de stavede, engelske ord. Opgaven træner læseforståelse og forståelse af betydning af ordene (*bread, cabbage, cucumber, fish, lettuce, meat, oatmeal, pear, peas, potato, sausages* og *strawberries*).

Kopiark, Find someone who ...

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og samler underskrifter ved at finde kammerater der kan lide de forskellige madvarer på tegningerne: *Do you like ...?* Samme kammerat må kun skrive under én gang på samme kopiark.

Disse ord trænes: *rice, tomato, cake, banana, pasta, cucumber, milk, cabbage, oatmeal* og *pear*.

Kopiark, Bogstavsalat

Eleverne skal finde de 12 madvarer på tegningen i bogstavsالات. Fokus er på ordbetydning og form (stavemåde).

Kopiark, Hvad kan du lide?

Eleverne skriver først ni små sætninger om hvad de kan lide og hvad de ikke kan lide. Der er tegninger i siden til inspiration. I denne del af opgaven træner de ordbetydning og at skrive små korte sætninger med ordene. Herefter går eleverne sammen to og to (evt. tre) og finder ud af om de kan lide (og ikke lide) de samme ting. Her får de trænet at spørge og svare: *I like x. Do you like x?* og *I don't like y. Do you like y?*

Kopiark, Flashcard Game

Eleverne arbejder sammen i par og skal huske så mange af de engelske ord for madvarerne på tegningerne som muligt (ordbetydning).

- Eleverne klipper kortene ud og folder dem på midten, så billedet er på forsiden og det engelske ord på bagsiden.
- A viser det første billede til B.
- Hvis B kan sige hvad der er på kortet, vinder han det.
Kan B ikke sige hvad der er på kortet, fortæller A det og lægger det nederst i bunken.
- Når B har vundet alle kortene, bytter eleverne roller.

Kortene fra *Flashcard Game* kan genbruges i en række forskellige aktiviteter. Fx:

Ekstra, Mix-N-Match© - in class

- Klip kortene ud en gang mere end det er markeret på kopiarket, sådan at ord og billede bliver skilt.
- Eleverne får hver et kort.
- Når læreren siger *Mix*, går eleverne rundt mellem hinanden og bytter hele tiden kort med de elever, de møder.
- Når læreren siger *Match*, skal eleverne finde den elev, der har samme madvare som de selv.

Der er i alt 24 madvarer på de fire kopiark (dvs. 24 par), så sortér et antal par fra, så det passer med antallet af elever i klassen. Aktiviteten træner ordbetydning og -form.

Ekstra, Memory – in pairs

- Klip kortene ud en gang mere end det er markeret på kopiarket, sådan at ord og billede bliver skilt.
- Kortene lægges ud på bordet med bagsiden opad.
- Eleverne skiftes til at vende to kort. Hvis kortene passer sammen, vinder eleven parret.
Hvis kortene ikke passer sammen, er det den næste elevs tur.
- Den elev der har flest kort til sidst, har vundet spillet.

Aktiviteten træner ordbetydning og -form.

Ekstra, Syng en sang (dyrelyde) - in class

På Youtube er der masser af sange med dyrelyde. Søg fx på sangene *The jungle song for children* eller *Best Animal Sounds Song (Jungle)* – eller blot på *animal sounds*.

fortsættes ...

... fortsat

Kopiark, Spil Go Fish!- in groups

Eleverne arbejder i grupper med 3-5 elever i hver.

Kopier to sæt af kopiarket til hver gruppe, så dan at hvert ord forekommer fire gange (dvs. med to billeder og to skrevne ord).

Regler:

- Hver spiller får fem kort. Resten af kortene lægges i en bunke på bordet med forsiden nedad.
- Spiller 1 spørger en af de andre spillere om en bestemt madvare. Fx: *I would like to have your potatoes, please*. Man må kun bede om kort man selv har et eller flere af i forvejen.
- Hvis den anden spiller har et eller flere kartoffelkort, afleverer han dem til Spiller 1 som må spørge igen.
- Hvis den anden spiller ikke har nogen kartoffelkort, siger han *Go Fish!*, og spørgeren må fiske et kort fra bunken. Hvis kortet er det kort Spiller 1 spurgte efter, viser han det og får en tur mere. Hvis ikke, er det den anden spillers tur til at spørge efter kort.
- Når man har samlet fire ens kort (to billeder og de to tilhørende ord), har man et stik. Alle stik lægges på bordet løbende.
- Vinderen er den med flest stik til sidst.

Lær ord som beskriver noget (tillægsord)

Memory, Match billederne, Level 1

Memoryspil, hvor eleverne skal parre to ens kort med tegninger. Spillet træner eleven i at koble lyd og betydning af tillægsordene. Samtidig styrkes netværksdannelsen i det mentale leksikon, da der arbejdes med modsætningspar: *long – short, fat – skinny, lazy – active, lovely – awful, greedy – modest, hungry – full*.

Memory, Match billeder og ord - Level 2

Eleverne skal nu parre tegninger der illustrerer tillægsordene, med de engelske ord. Spillet træner dermed denne gang eleven i at koble betydning, lyd og ordbillede.

Der arbejdes med de samme seks ordpar som i Level 1-memory'en.

Move it! Match billede og ord

Eleverne arbejder videre med de seks ordpar, denne gang med fokus på ordenes form, når de i spillet kombinerer de tolv tegninger med de stavede, engelske ord. Opgaven træner læseforståelse og forståelse af betydning af ordene.

Kopiark, Find someone who ...

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og finder kammerater der kan sige, hvad de forskellige tillægsord på tegningerne hedder på engelsk. Det er igen de samme seks ordpar der er i spil: *long – short, fat – skinny, lazy – active, lovely – awful, greedy – modest, hungry – full*.

Den kammerat der kan sige ordet på engelsk, skriver under med sit navn. Samme kammerat må kun skrive under én gang på samme kopiark.

Afhængigt af klassens niveau, kan eleverne nøjes med at pege på de forskellige ting og svare med ordet (fx *lazy*), eller de kan spørge og svare med *What is he/she/it like? He/she/it is ...*

Kopiark, Mix-N-Match©

Giv eleverne hver et kort. Sørg for at have kopieret kortene således, at der er et eller flere hele par (dvs. tegning og ordkort) til hvert ord, hvis I ikke er præcis 24 deltagere.

Lav derpå en Mix-N-Match hvor eleverne matcher tegningen med det tilhørende ordkort.

Aktiviteten træner eleven i at koble betydning og ordbillede.

Kopiark, Hvilke dyr er ...?

Denne opgave udfordrer eleverne til at tænke kreativt i forhold til de tolv tillægsord. Hvilke dyr kan tilskrives hvilke egenskaber – *which animals are skinny/lazy/active/greedy/long/osv.*? På denne måde styrkes deres networkbuilding af både dyreordene og tillægsordene, idet der dannes forbindelser på tværs af de semantiske kategorier. Eleverne må gerne skrive flere dyr ved samme egenskab. Når de er færdige, sammenligner de med en makker eller et andet par:

Lær ord for ting man gør (udsagnsord)

Memory, Match billederne, Level 1

Memoryspil, hvor eleverne skal parre to ens kort med tegninger. Spillet træner eleven i at koble lyd og betydning af tillægsordene.

Eleverne arbejder med disse tolv ord fra historien: *cook, drag, feel, help, jump, pull, say, stretch, tie, wait, wash away* og *visit*.

Play Charades

Eleverne træner ordbetydning, når de skiftes til at mime og gætte de tolv udsagnsord fra Memory-spillet.

- Eleverne arbejder i grupper med 3-4 elever.
- Ord kortene lægges i en bunke med forsiden nedad.
- Elev 1 trækker et kort og mimer udsagnsordet.
- Den der gætter ordet, trækker det næste kort.

Kopiark, Mix-N-Match©

I denne aktivitet arbejder eleverne receptivt med datidsformen af de tolv centrale udsagnsord fra teksten (se listen ved memory-spillet ovenfor).

Giv eleverne hver et kort. Sørg for at have kopieret kortene således, at der er et eller flere hele par (dvs. samme ord i både nutid og datid), hvis I ikke er præcis 24 deltagere.

Lav derpå en Mix-N-Match hvor eleverne matcher nutidsformen og datidsformen.

Kopiark, Indsæt det rigtige ord

I denne aktivitet arbejder eleverne produktivt med at skrive nutids- og datidsformer. De skal skrive:

- nutidsformerne *visit, wait, drag, stretch* og *wash away*.
- datidsformerne *cooked, helped, pulled* og *jumped*.

De ni ord står alle på kopiarket i enten nutid eller datid, og eleverne skal så udfylde den manglende form. Ordene har alle regelmæssig datidsbøjning (-ed) der er markeret med fed, sådan at opmærksomme elever formentlig vil kunne gennemskue mønsteret. Men vurder, der er behov for en fælles snak om datid og hvordan man danner den grammatisk, inden eleverne går i gang med opgaven.

Når eleverne har udfyldt alle ordene, laver de hver en sætning hvor de bruger en af nutidsformerne og en af datidsformerne.

STORY

Det er oplagt at vise historien samlet for klassen på IWB-tavlen. Historien giver eleverne et sammenhængende sprogligt input og en fælles læseoplevelse.

Saml eleverne om IWB-tavlen, og lyt til teksten samtidig med I kigger og peger på illustrationerne. Gentag det sagte mange gange.

Lad herefter også gerne eleverne læse op uden lyd støtte – det vil være en god forberedelse til projektet. Læs historien højt, hvor eleverne i grupper forbereder og gennemfører en oplæsning af fortællingen.

Teksten kan klikkes frem. Den vises ikke pr. automatik idet formålet med fortællingen ikke nødvendigvis er at kunne læse teksten.

Teksten er glosseret. Gloserne kan slås til i højre side af feltet og kommer så til syne når man fører musen henover de farvede ord. På en tablet klikker man på ordet.

PROJECT

I projektdelen arbejder eleverne med små projekter. Projekterne kan tilpasses elevernes sproglige niveau. Projekterne er graderet i sværhedsgrad. Der er fire projekter til forløbet:

Se en tegnefilm med historien (alone/in pairs/groups/class)

Det første projekt er at se en lille tegnefilm med historien. Den er en anelse sværere end den historie, eleverne har læst i forløbet, men indeholder meget af det samme ordforråd. Eleverne skal derfor fokusere på at kunne forstå hovedindholdet.

Lav en bogstavsalat med dyr eller mad (alone/in pairs)

I dette projekt producerer eleverne selv en ordforrådsopgave med dyre- eller madord til en kammerat. Eleverne vælger selv, hvor mange ord de vil have med. De skal selvfølgelig sørge for at ordene er stavet korrekt – og også gerne have gemt løsningen eller kunne huske den, så de kan hjælpe, hvis partneren ikke kan finde alle ord.

Det er en god hjælp for den der skal løse opgaven, at han ved hvor mange ord der er i alt, og hvilke retninger han skal lede i.

Fortæl om dit yndlingsmåltid (alone)

I det tredje projekt skal eleverne tegne eller finde et billede af deres yndlingsmåltid. Billedet lægger de ind i en Power Point eller klister op på et stort stykke papir, hvorefter de sætter så mange engelske madord på som de kan. Herefter præsenterer de retten for en eller flere kammerater ved at bruge de engelske ord til at fortælle, hvad den består af.

Læs historien højt (in groups of four)

I det fjerde projekt arbejder eleverne med højtlesning, dvs. at de både skal fokusere på læsning og på udtale.

- Eleverne arbejder sammen fire og fire.
- Hver elev har et læsekort. På hvert læsekort er der tre tekststykker fra forskellige steder i historien.
- Eleverne øver sig først hver især på at læse deres tekststykker højt. Opfordr dem til at hjælpe hinanden med ord der er svære at læse eller sige. De kan også lytte til det relevante tekststykke i historien (under *Story*) igen.
- Eleverne øver sig nu i at læse hele historien op sammen. A starter med sin første tekst, så kommer B med sin første tekst, osv. Når alle fire elever har været igennem, læser A sin anden tekst, b læser sin anden tekst, og så fremdeles.
- Gruppen læser nu historien op for en anden gruppe.

FINISH

I *Finish* genfinder eleverne ordene og udtrykkene fra *Start* og kan nu evaluere sig selv. Eleverne sætter smileys på for at markere hvad de selv synes de har lært godt, næsten og hvad der forekommer dem svært. Det handler her om at give eleverne tid til at tænke over deres læringsproces.

Som lærer har du adgang til at se hvordan eleverne evaluerer sig selv ved at klikke på den grå knap i venstre side (*Students*). Her kan du vælge klasse og derpå elev. Hvis du vælger *All Students* kan du bladre igennem alle elever i klassen. Du har kun se-adgang til elevernes evaluering.