



Ten Greedy Bluebottles

Niveau

1.-3. klasse

Varighed

ca. 10 lektioner

Om forløbet

Ten Greedy Bluebottles er en original historie skrevet på vers af Chris Carter. Historien handler om de ti sultne fluer som er på jagt efter noget at spise. Men, de er for grådige og kaster sig over lidt for gode sager, og bliver derfor slået ihjel en efter en. Til sidst er der kun en enkelt flue tilbage, og den lærer at nøjes. Fortællingen er sød og humoristisk, og rummer, som alle gode fabler, en morale.

Der anvendes en del svære ord i historien, men der er også mange transparente ord. Chris stammer fra USA og fortællingens elementer er typisk for amerikansk kultur.

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, 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</i> være
<p>Læsning</p> <p>Eleven kan afkode hyppige engelske ord med billedstøtte/ Eleven har viden om ordbilleder, der ligger tæt op ad dansk</p>	<p>Eleven kan forstå det centrale ordforråd fra historien, samt de kortere tekster.</p>	<p>Niveau 1: Eleven kan læse og forstå enkelte ord: tal, farver og madord.</p> <p>Niveau 2: Eleven kan læse og forstå enkelte ord og fraser: tal, farver og madord, samt navneord.</p> <p>Niveau 3: Eleven kan læse til og forstå enkelte ord og fraser: tal, farver og madord, samt kortere tekster og historien.</p>
Øvrige færdigheds- /vidensmål	Øvrige læringsmål	
<p>Lytning</p> <p>Eleven kan forstå korte, faste fraser/ Eleven har viden om faste fraser og rytmiske mønstre.</p>	<p>Eleven kan forstå det centrale ordforråd fra opgaverne og fra historien.</p>	
<p>Skrivning</p> <p>Eleven kan kommunikere med enkle ord og korte sætninger / Eleven har viden om enkle sætninger</p>	<p>Eleven kan løse opgaverne ved at skrive enkelte ord i besvarelsenerne.</p>	
<p>Præsentation</p> <p>Eleven kan præsentere enkle sange, rap, rim og remser i kor/ Eleven har viden om sprog, rytme og bevægelse</p>	<p>Eleven kan ved hjælp af billede eller gennem et teaterstykke præsentere en historie eller enkelte ord.</p>	

Kultur og samfund

Historien og ordforrådet har fokus på USA og amerikansk kultur. Eleverne præsenteres fx for at en café hedder en diner, at der spilles baseball i USA, at man spiser pretzels til et baseball game, at et grillparty kan hedde en bar-b-que. Tegningerne er med til at formidle hvordan disse elementer kan se ud.

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 nogle af de ord og udtryk som de skal lære ved at klikke på listen under introduktionen. Gennemgå evt. ordforrådet på IWB så eleverne er klar over ordforrådet. Lyt til de enkelte ord og udtryk ved at klikke på dem. Hvis et læringsmål er at kunne en sang, en remse eller en tekst, kan man ikke klikke og lytte til disse under **Start**.

Man må som lærer vurdere om det at læse tekster skal være elevernes læringsmål. Det kan fungere i nogle klasser, hvor det i andre er for stor en mundfuld.

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

TASKS

Alle opgaver er markeret med niveau og organisationsform. Angivelserne er vejledende – der kan være stor forskel på niveauet i forskellige klasser, og opgaver der er tiltænkt klassearbejde kan ofte fungere fint til alene- eller pararbejde. Kommentarer til de enkelte opgaver findes herunder.

Lær tal og remser med tal

Memory, Numbers

Spillet træner tallene fra 1-10 da tallene er centrale i historien om Ten Greedy Bluebottles.

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

Songs, Ten Little Gentlemen og Ten Galloping Horses

Små remser hvor eleverne skal koncentrere sig om at gøre de rigtige bevægelser med fingrene.

Der er mange andre talremser i Gekko, og du kan også finde en del på YouTube, fx:

The Big Numbers Song - <https://www.youtube.com/watch?v=e0dJWfQHF8Y>

Ten in the Bed - <https://www.youtube.com/watch?v=WqF0ev8UOB4>

Click it!, How many?

Eleverne lytter til et antal af noget som de skal finde på illustrationen og klikke på.

Lær farverne

Memory, Colours

Spillet træner 10 farver. Eleverne parrer to ens kort med en eller flere katte i en bestemt farve. De hører blot farven på kattene. Samtidig introduceres de for en del af substantiverne i forløbet.

Kopiark, Which colour?

En lille multiple choice opgave på kopiark. Eleverne skal sætte kryds ved et af tre billeder. For at løse opgaven skal de kunne læse ordene: blue, green, brown, osv. - og de skal vide hvilken farve ordet henviser til.

Lær navneord i ental og flertal

Klik og lyt, Nouns

Billedet præsenterer alle de navneord der optræder i forløbet om Ten Greedy Bluebottles. Eleven kan dog også klikke på navneord der ikke decideret trænes i forløbet.

Saml eleverne foran IWB-tavlen for at lytte og pege.

Memory, Nouns - Level 1/2

Spillene træner de forskellige centrale navneord i forløbet. Eleverne skal kombinere en tegning med ordbilledet. Der er 12 par i level 1 og 15 par i level 2.

Domino, Nouns

Her træner eleverne hvordan de forskellige ord staves. Spillet er lidt sværere end memoryspillene, og der er også et par ekstra ord med, fx waitress og dishtowel.

Kopiark, Cake + Mix

En lille opgave på kopiark. Eleverne øver sig her på nogle af de sammensatte ord de møder i forløbet, fx cake-mix, popcorn, bluebottle.

Domino, Apple - Chapel

En lidt sværere opgave hvor eleverne skal kunne læse ord og sige dem for at høre hvilke ord der rimer. Rimordene er: plate - eight, heaven - seven, mix - six, dive - five, score - four, me - three, new - two, fun - one, sweet - street, finer - diner, apple - chapel, hearty - party, dream - stream, name - game, frown - clown, zoo - poo.

Memory, Apple - Apples

Spillet træner ental og flertal af nogle af navneordene i forløbet.

Bingo, All nouns

Klassen eller en gruppe kan spille bingo med de fleste af de navneord som optræder i ovennævnte opgaver.

Lær forskellige ord for mad

Memory, Food - Level 1/2

Spillene træner de forskellige madord der optræder i forløbet. Eleverne skal kombinere en tegning med ordbilledet. Der er 10 par i level 1 og 15 par i level 2.

Song, Who Stole the Cookie from the Cookie Jar?

Fællessang hvor eleverne skiftes til at være A, B og C og synge en linje som resten af klassen svarer på.

Domino, Food

Her træner eleverne hvordan de forskellige ord staves.

Lær at læse små tekster

Her finder eleverne et par små opgaver på kopiark som kræver at de kan læse tekst hvis de skal løse opgaven. Vurder om opgaverne passer til klassens niveau, eller om de skal vente.

Kopiark, What did you smell?

Opgaven sigter på at få eleverne til at arbejde lidt mere med historien. De skal nemlig genbesøge historien for at finde ud af hvilken flue der oplever det der står i teksten. Fluens nummer skrives i den runde ring.

Kopiark, How did you die?

Opgaven handler om at kunne læse højt, og skrive det rigtige ord på linjen. Ordene passer sammen sådan her: luck - truck, finer - diner, apple - chapel, six - mix, out - trout, shame - game, down - clown, flew - que, flown - bone, flew - poo. Bemærk at flew anvendes to gange.

STORY

Historien er oplagt at vise 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, og brug fx illustrationerne til 'I spy...'.

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

Teksten er glosseret. Slå glosser til i højre side og før musen henover de farvede ord. På en tablet klikker man på ordet.

PROJECT

Her arbejder eleverne med små projekter som kan tilpasses elevernes sproglige niveau. Projekterne er gradueret i sværhedsgrad. Det første projekt er forholdsvist nemt idet eleverne her skal tegne og skrive ord på tegningen.

Som opgave nummer to er der et eksempel på et **Reader's Theater** hvor alle elever får en-to replikker. Denne opgave kræver naturligvis at eleverne kan læse teksten. Læs mere om Reader's Theater herunder.

Det sidste projekt handler om at lave en lille tegneserie. Eleverne vælger evt. en del af historien og illustrerer den, skriver korte replikker, mv. De kan også digte videre og lade fluerne komme ud for andre genvordigheder.

Kort om Reader's Theater

Der lægges normalt ikke vægt på kostumer og scenografi i et Reader's Theater. Det handler om at alle er aktive og spiller en rolle ved at bruge stemme, krop og gestik. Det kunne dog være en idé at fluerne er iklædt sort tøj, eller har enkle papirvinger på, men de kan også nøjes med at 'baske med vingerne'.

Det er typisk at en fortæller binder historien sammen og forklarer det man ikke kan se pga. de manglende kulisser og rekvisitter.

Der er på kopiarket 25 forskellige roller. Narrator 1 og 2 har de største roller, og den sidstnævnte er mest kompliceret. Narrator-rollerne kan gøres mindre hvis der er brug for flere roller, og er der brug for færre, kan man droppe chipmunk, truck driver eller andre roller.

Følg disse tips for at få en god oplevelse med Reader's Theater:

- Vær udtryksfuld når replikkerne siges. Der er mange replikker med udråbstegn. Tal om betydningen af disse så eleverne forstår forskellen på punktum og udråbstegn.
- Gentag replikker mange gange og læs op i kor. Få eleverne til at gentage det du læser med samme intonation.
- Lær eleverne at de skal vende sig mod publikum når de siger noget.

- Inviter et publikum, forældre en anden klasse eller lign. Eleverne har ofte mere lyst til at øve sig, når stykket skal opføres.
- Husk at grine og have det sjovt samtidig med at I øver jer på at tale engelsk!
- Skriv evt. jeres eget stykke som I kan opføre.

FINISH

Eleverne evaluerer hvad de har lært af ord og udtryk. De sætter smileys på for at markere hvad de selv synes de har lært godt, næsten og hvad der forekommer dem svært. Læreren kan se hvordan den enkelte elev har evalueret sig selv ved at skifte visning til den elev han vælger.