



The Gingerbread Man

Niveau

1.-3. klasse

Varighed

ca. 9 lektioner

Om forløbet

Eventyret om The Gingerbread Man findes i mange forskellige variationer. I denne version, som er forkortet og bearbejdet, så den passer til niveauet, flygter the Gingerbread Man fra en gammel kone, en ko, en hund og en hest for til sidst at blive snydt af ræven. I Danmark genkender vi fortællingen i historien om pandekagemanden, der ikke ville spises.

Ud over den lille historie (*Story*) rummer forløbet klikbare billeder, interaktive opgaver og spil (*Tasks*) og 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 og enkelte vendinger fra teksten: Eleverne arbejder dels med en række dyreord og madord og dels med at automatisere nogle centrale vendinger, nemlig *I would like a/an/some ...* og *I would like to have a/an/some ...*

Vejledende sværhedsgrad = let

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.

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 deltage i forløbets spil og løse opgaverne forud for teksten.</p>	<p>Niveau 1: Eleven kan forstå enkelte ord i teksten: mad ord og dyreord.</p> <p>Niveau 2: Eleven kan forstå hovedindholdet af teksten og det relevante ordforråd.</p> <p>Niveau 3: Eleven kan forstå hovedindholdet af teksten og det relevante ordforråd og kan anvende de ord og fraser eleven har lært.</p>
Øvrige færdigheds-/vidensmål	Øvrige læringsmål	
<p>Samtale</p> <p>Eleven kan deltage i sproglege/ Eleven har viden om engelsksprogede lege.</p>	<p>Eleverne kan deltage i det fælles arbejde med billeder, aktiviteter, CL-opgaver og historien.</p>	
<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>Sproglig fokus</p> <p>Eleven kan forstå de hyppigste ord og fraser inden for nære emner/ Eleven har viden om betydningsfelter i ordforråd</p>	<p>Eleven bruger billederne til at kunne løse opgaverne og dermed lærer ordforrådet.</p>	

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 og udtryk som 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.

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 (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.

Lær ord for kæledyr og bondegårdsdyr

Klik og lyt, Hvad hedder dyrene?

Billedet præsenterer 12 udvalgte kæledyr og 12 udvalgte bondegårdsdyr, heraf selvfølgelig også de tre fra historien – koen, hunden og hesten.

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 24 dyr er:

dog	budgie	mouse	horse
cat	guinea pig	stick insect	pig
fish	hamster	gecko	goat
parrot	rabbit		sheep
	turtle	cow	

duck	chicken	cock	goose
	hen	donkey	pony

Memory, Kæledyr - Level 1

Memoryspil til træning af de tolv udvalgte kæledyr: *dog, cat, fish, parrot, budgie, guinea pig, hamster, rabbit, turtle, mouse, stick insect og gecko*.

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

Memory, Bondegårdsdyr - Level 1

Memoryspil til træning af de tolv udvalgte kæledyr: *cow, horse, pig, goat, sheep, duck, chicken, hen, cock, donkey, goose og pony*.

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

Click it, Alle dyrene

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

Opgaven træner ord for kæledyr og bondegårdsdyr – betydning og lytteforståelse. Der er primært fokus på lytteforståelse, men ordene bliver også vist i tekstfeltet øverst. Det er de samme 24 dyr, som optræder i den første opgave, Klik og lyt (se beskrivelsen ovenfor), og man har 90 sekunder i alt.

Start gerne med at introducere spillet på IWB-tavlen.

Kopiark, Find someone who ...©

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og finder kammerater der kan sige, hvad de forskellige dyr på kopiarket hedder på engelsk: *dog, parrot, chicken, horse, guinea pig, pony, rabbit, stick insect, budgie og pig*. 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 *dog*),

eller de kan spørge og svare med *What is this? This is a ...*

Kopiark, Sortér dyrene

I denne leg skal eleverne op og bevæge sig, samtidig med at de arbejder med ordbetydning og kategorisering af dyreordene (dvs. betydning og network-building):

- Alle elever får et dyrekort og går rundt mellem hinanden – *Go!*
- Hver gang de møder en kammerat, siger de hver især, hvilket dyr de har (*I have a cat*).
- Herefter bytter de kort og går videre til næste ledige kammerat for at fortælle og bytte.
- Når læreren siger *Stop!*, fordeler eleverne sig i to grupper afhængigt af lærerens instrukser. Fx:
All pets go to the window and all farm animals go the board.
All pets go to the door and all farm animals go to this corner.
- Afslut gerne med at eleverne på skift fortæller, hvilket dyr der er på deres kort.

Variation:

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

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

Kopiark, Odd One Out

En sorteringsopgave på kopiark. I hver af de ti delopgaver skal eleverne sætte kryds ved det dyr der skiller sig ud. Opgaven træner kategorisering og network building når eleverne skal skelne mellem kæledyr og bondegårdsdyr.

Løsning:

Første kolonne: *The dog (is a pet), the horse (is a farm animal), the budgie (is a pet), the hamster (is a pet) og the goat (is a farm animal).*

Anden kolonne: *The rabbit (is a pet), the chicken (is a farm animal), the duck (is a farm animal), the donkey (is a farm animal) og the turtle (is a pet).*

Kopiark, What do you see?

En lille multiple choice-opgave på kopiark. Eleverne skal sætte kryds ved et af tre billeder. For at løse opgaven skal de kunne læse følgende dyreord og vide hvad de betyder: *dog, cat, fish, rabbit, parrot, pig, cow, horse, goat* og *hen*.

Ekstra, Mix-N-Match© - in class

Kortene fra Sortér dyrene kan også bruges i en Mix-N-Match:

- 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.

Klik og lyt, Hvad hedder dyrene?

Billedet præsenterer 24 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 24 madvarer er:

bread	tomato	water	cereal
rice	cabbage	milk	oatmeal
pasta	orange	orange juice	yoghurt
potato	apple	butter	ice cream
carrot	banana	jam	cake
cucumber	pear	muesli	gingerbread man

Memory, Madord - Level 1 og Level 2

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

Level 1 træner disse ti ord: *apple, banana, bread, carrot, milk, pasta, potato, rice, tomato* og *water*.

Level 2 træner disse 15 ord: *butter, cabbage, cake, carrot, cereal, cucumber, gingerbread man, ice cream, jam, muesli, oatmeal, orange, orange juice, pear* og *yoghurt*.

Click it! Lyt og klik på mad

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

Opgaven træner madord – betydning og lytteforståelse. Der er primært fokus på lytteforståelse, men ordene bliver også vist i tekstfeltet øverst. Det er de samme 24 madord, som i den første opgave, Klik og lyt (se beskrivelsen ovenfor), og man har 90 sekunder i alt.

Start gerne med at introducere spillet på IWB-tavlen.

Kopiark, Mix-N-Match©

Giv eleverne hver et ordkort med madord. Sørg for at have et lige antal kort hvor der er to af hvert ordkort. Lav derpå en Mix-N-Match hvor eleverne matcher de to ens ordkort, fx *bread* – *bread*. Gennemgå evt. kortene med eleverne inden I starter.

Aktiviteten træner disse 12 ord: *bread, potato, rice, carrot, tomato, cucumber, orange, apple, banana jam, cereal og gingerbread man*.

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, What do you see?

En lille multiple choice-opgave på kopiark. Eleverne skal sætte kryds ved et af tre billeder. For at løse opgaven skal de kunne læse følgende ti madord og vide hvad de betyder: *bread, rice, tomato, carrot, cucumber, apple, water, milk, muesli og banana*.

Ekstra, Fruit salad - in class

- Stil stole i en rundkreds, så der er nok til alle elever på nær én.
- Lad eleverne vælge 3-4 forskellige frugter og inddel dem i grupper herefter – fx *apples*, *pears* og *bananas*. Der kan sagtens være forskelligt antal elever i hver gruppe.
- Én elev starter i midten, mens resten sætter sig ned på stolene.
- Eleven i midten siger en frugt, fx *apples*, og alle elever der er *apples*, rejser sig og bytter plads.
- Imens forsøger eleven i midten at kapre en af de tomme stole.
- Hvis eleven i midten siger *fruit salad*, skal alle rejse sig og finde en ny plads.
- Den elev der ikke når at få en stol, er nu i midten og skal vælge den næste frugt.

Lær at fortælle, hvad du godt kunne tænke dig

Click it, Vendinger med dyr

Eleverne arbejder først receptivt med vendingen *I would like to have a ...*: De hører en replik og skal så klikke på det dyr personen gerne vil have.

Opgaven her træner primært lytteforståelse, men replikkerne bliver også vist i tekstfeltet øverst.

Der er 24 replikker (en med hvert af de 24 dyr eleverne har stiftet bekendtskab med i opgaverne om dyr), og man har 150 sekunder i alt.

Start gerne med at introducere spillet på IWB-tavlen.

Kopiark, Spil Go Fish!

I dette kortspil arbejder eleverne produktivt med vendingen *I would like to have ...*, når de spiller Fisk med dyrekortene.

Eleverne arbejder i grupper med 3-5 elever i hver, og hver gruppe skal have fire eksemplarer af kopiarket.

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 et bestemt dyr. Fx: *I would like to have your cats, please.* Man må kun bede om kort man selv har et eller flere af i forvejen.
- Hvis den anden spiller har et eller flere kattekort, afleverer han dem til Spiller 1 som må spørge igen.
- Hvis den anden spiller ikke har nogen kattekort, 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, har man et stik. Alle stik lægges på bordet løbende.
- Vinderen er den med flest stik til sidst.

Click it, Vendinger med madord

Eleverne arbejder først receptivt med vendingen *I would like a/an/some ...*: De hører en replik og skal så klikke på den madvare personen gerne vil have.

Opgaven her træner primært lytteforståelse, men replikkerne bliver også vist i tekstfeltet øverst.

Der er 24 replikker (en med hvert af de 24 madvarer eleverne har arbejdet med i opgaverne om mad), og man har 150 sekunder i alt.

Start gerne med at introducere spillet på IWB-tavlen.

Kopiark, Quiz og Byt© med madord

I denne aktivitet kommer elever op at stå samtidig med at de arbejder produktivt med vendingen *I would like a/an/some ...* .

Hver elev får et kort med mad på og går rundt i klassen. Hver gang de møder en ny, ledig kammerat bruger de dialogen på kopiarket til at spørge og svare med den madvare der er på deres respektive kort, før de bytter kort og går videre:

– *I'm hungry! I would like a/an/some ... What would you like?*

– *I would like a/an/some ...*

Dialogen kan gøres mere enkel afhængigt af klassens og de enkelte elevers niveau. Man kan fx nøjes med at begge elever bare konstaterer, at *I would like a/an/some ...*, før de bytter kort.

Gennemgå eventuelt ordene *a*, *an* og *some* i klassen, inden Quiz og Bytten går i gang.

Spil Bingo med dyreord og madord

Bingo - Alle dyreord; Alle madord; Dyre- og madord

Disse tre bingo-spil er gode at bruge i slutningen af forløbet, da de indeholder alle de dyre- og madord som eleverne har arbejdet med. Lytteforståelse og ordbetydning er i fokus. Man kan slå tekst til og fra.

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.

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.

Få gerne lidt bevægelse ind når I læser historien igennem igen, ved at lade eleverne spille the Gingerbread Man: På alle hans replikker rejser de sig op og løber på stedet, samtidig med at de siger/råber replikken *Run, run as fast as you can! You can't catch me, I'm the gingerbread man!*

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 tre projekter til forløbet:

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

Det første projekt går ud på at tegne så mange dyre- eller madord man kan huske på engelsk – og at kunne sige dem. Projektet kan laves alene eller i par. Hæng plakaterne op i klassen bagefter.

Nogle elever vil synes at det er sjovt at forsøge sig med at skrive ordene ved siden af de forskellige dyr/madord. Det er fint, og det gør ikke noget at stavningen ikke er korrekt på dette niveau.

Mim og gæt et dyr (in groups)

I dette projekt producerer eleverne billedkort med dyr og skiftes til at mime og gætte. Gem og laminér eventuelt kortene så de kan bruges igen, enten til en ny omgang Charades eller til andre spil.

Spil teater (in groups/in class)

Det tredje projekt er det sværeste. Opfør et lille teaterstykke med historien. Afhængigt af klassen kan læreren eller en elev være fortælleren. Al tekst og alle replikker står på kopiarket.

Hvis I gerne vil gøre det til et fælles klasseprojekt, kan flere elever ad gangen spille ko, hund og hest eller – endnu sjovere, men også en anelse sværere – eleverne kan selv finde på flere dyr der gerne vil spise the gingerbread man.

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.