



# Little Red Riding Hood

## Niveau

1.-3. klasse

## Varighed

ca. 8-9 lektioner

## Om forløbet

Little Red Riding Hood er en alternativ version af den klassiske historie om Rødhætte og ulven. Traditionelt er ulven styg og ond, men – som historien her vil berette – beror denne opfattelse af ulven i virkeligheden på en misforståelse. I *virkeligheden* fulgte ulven nemlig kun efter Rødhætte for at beskytte hende. Og med god grund: Det viser sig nemlig, at ulvens bange anelser holder stik og bedstemor forvandles til en ond flagermus. Desværre for ulven ankommer skovhuggeren så netop på dette tidspunkt til bedstemors hus, men misforstår situationen og Rødhættes skrig og tror, at hun er ved at blive overfaldt. Resolut sætter skovhuggeren derfor efter ulven. Og dette er den sande forklaring på, hvordan ulven skaffede sig sit dårlige ry ...

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. Opbygningen af forløbet følger de principper som er beskrevet i den generelle lærervejledning som du finder i kaffekoppen øverst på websitet.

Opgaverne i forløbet har fokus på ordforrådstilegnelse og enkelte vendinger fra teksten: Eleverne arbejder dels på en række navneord fra historien, dels på farver og et par enkle tillægsord, der er centrale for teksten, og dels på et antal hyppigt anvendte udsagnsord, der også er centrale i teksten. Desuden arbejder eleverne med vendingerne *Where are you going?* og *I'm going to ...*

Historien om Little Red Riding Hood er fra Carol Livingstone og Paulette Møllers *Easy Street, Wanda's World* til 4. klasse.

## 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 være</i>
<b>Lytning</b> Eleven kan forstå korte, faste fraser/ Eleven har viden om faste fraser og rytmiske mønstre.	Eleven kan forstå det centrale ordforråd fra opgaverne og fra historien.	<b>Niveau 1:</b> Eleven kan forstå enkelte ord i teksten ved oplæsning og enkelte ord i opgaverne.  <b>Niveau 2:</b> Eleven kan forstå hovedindholdet af teksten og løse opgaverne ved hjælp af lytning.  <b>Niveau 3:</b> Eleven kan forstå hele teksten og løser opgaverne ved hjælp af lytning, for derefter selv at anvende de ord og fraser eleven har hørt.
<b>Øvrige færdigheds- /vidensmål</b>	<b>Øvrige læringsmål</b>	
<b>Samtale</b> Eleven kan deltage i sproglege/Eleven har viden om engelsksprogede lege.	Eleverne kan deltage i det fælles arbejde med billeder, aktiviteter, CL-opgaver og historien.	

<p><b>Læsning</b></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><b>Sprogindlæringsstrategier</b></p> <p>Eleven kan bruge visuel støtte til at lære ordforråd/ Eleven har viden om ikke-sproglige strategier til ordforrådstilegnelse</p>	<p>Eleven bruger billederne til at kunne løse opgaverne og dermed lærer ordforrådet.</p>	

## Kultur og samfund

Selve forløbet har ikke fokus på kulturformidling, men 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 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. 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 navneord fra historien om Rødhætte

#### Klik og lyt, Nouns

Billedet præsenterer alle de navneord der optræder i forløbet om The Little Red Riding Hood. Eleverne kan dog også klikke på navneord der ikke decideret trænes i forløbet, men som de kunne formodes enten at kende til eller spørge om, eller som er gode, hyppige ord at kende. Læg mærke til hvornår musemarkøren bliver til en hånd - for så er der noget klikbart at lytte til.

Billedet er godt at bruge både til forforståelse og efter arbejdet med forløbet. Saml eleverne foran IWB-tavlen for at lytte og pege.

Ord man kan klikke på:

tree	shoes	door
forest	nightgown	wall
hollow tree	basket	floor
full moon	ears	duvet
bat	nose	pillow
wolf	eyes	bed
wood-chopper	hair	mirror
little red riding hood	hand	no reflection
grandmother	hands	window
a red hood	arm	scared
dress	teeth	sleep
apron	telephone	

Når I har arbejdet med farver og tillægsord, kan I også bruge billedet til at lade eleverne beskrive de ting de ser, mere detaljeret: *a little yellow basket, a nice lady osv.*

## Memory, Navneord - Level 1 og level 2

Memoryspil til træning af centrale navneord fra teksten.

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

Level 1 træner 8 ord: *tree, bat, ears, eyes, grandmother, teeth, wolf* og *little red riding hood*.

Level 2 træner 12 ord: *tree, bat, ears, eyes, grandmother, teeth, wolf, door, wood-chopper, forest, mirror* og *moon*.

## 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 ord og vide hvad de betyder: *wolf, basket, grandmother, window, full moon, telephone, eyes, ears, teeth* og *tree*.

## Kopiark, Find someone who ...

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og finder kammerater der kan sige, hvad de forskellige ting hedder på engelsk: *telephone, nose, grandmother, (full) moon, mirror, teeth, house, bat, eyes* og *window*.

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 *bat*), eller de kan spørge og svare med *What is this? This is ...* På dette niveau gør det ikke så meget at de ikke får artiklerne og kongruensen rigtigt ved *teeth* og *eyes*.

## Kopiark, Mix and Match, English and Danish

Giv eleverne hver et ordkort med navneord. Sørg for at have et lige antal kort hvor både det engelske ord og den danske oversættelse er med. Lav derpå en Mix and Match hvor eleverne matcher det engelske ord og oversættelsen, fx *wolf – ulv*. Opgaven kræver at eleverne kan læse ordene på både engelsk og dansk. Gennemgå evt. kortene med eleverne inden I starter.

## Lær farver og enkle tillægsord

## Memory, Farver - Level 1 og Level 2

Memory-spillene træner de otte farver *red, blue, green, yellow, brown, white, grey* og *black*.

Level 2: Her skal eleverne parre to ens kort med tegninger og lyd, og spillet træner eleven i at koble lyd og betydning. For at illustrere de forskellige tillægsord er de sat sammen med forskellige ting, fx *big teeth* og *an old lady*.

Level 3: 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.

### Memory, Tillægsord - Level 2

Memoryspil til træning af centrale tillægsord fra teksten – *farver* og *little, big, old, hollow, nice, full* og *scared*.

Eleverne skal parre to ens kort med tegninger og lyd, og spillet træner eleven i at koble lyd og betydning. For at illustrere de forskellige tillægsord vises de i en kontekst med forskellige ting, fx *big teeth* og *an old lady*.

### Move it!

I dette spil kombinerer eleverne billeder af forskellige navneord fra historien med en kort beskrivelse af dem. Fx *a hollow tree* og *a green mirror*.

Opgaven træner læseforståelse og forståelse af betydning af en række tillægsord og navneord.

### Click it!

Eleverne skal finde ting på billedet på tid, nemlig en kombination af tillægsord og navneord fra historien. Opgaven træner tillægsord og navneord fra historien – betydning og lytteforståelse. Der er primært fokus på lytteforståelse, men replikkerne bliver også vist i tekstfeltet øverst.

Start med at introducere spillet på IWB-tavlen. Eleverne hører det de skal finde, og skal så klikke på det rette sted. Der er 24 ting at finde – og man har ca. 5 sekunder til hver ting:

a yellow moon

a white apron

big eyes

a brown bat

grey

a scared girl

brown

a pink nightgown

big ears

a brown tree

little red riding hood

a grey wolf

yellow

green

a green mirror  
a black and brown bat  
a hollow tree  
a yellow basket

blue  
big teeth  
a red telephone  
red

yellow eyes  
a white moon

### Kopiark, Find someone who ...

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og samler underskrifter ved at finde kammerater der har de forskellige farver på arket som yndlingsfarve: *What is your favourite colour?*

Samme kammerat må kun skrive under én gang på samme kopiark.

Der er en tom brik som eleverne selv kan vælge en farve til. Følgende ni farver er allerede med:

*pink, yellow, black, blue, white, brown, grey, green og red.*

### Song, Colour Chant

Eleverne lærer hurtigt denne lille chant som ud over at have bevægelse i sig, træner *left, right, up, down* og forskellige farver. Saml evt. eleverne om IWB-tavlen de første gange I laver chanten for at være sikker på at de kender retningerne.

Første vers: Start med at klappe skiftevis i hænderne og på lårene inden chanten starter. Fortsæt med at klappe på denne måde, mens I udfører bevægelserne fra verset.

Andet vers: Stop med den skiftevis klappen og klap nu i stedet to gange i hænderne efter hver instruktion. Dvs. *Clap left* (klap to gange til venstre side), *Clap right* (klap to gange til højre side), osv.

Tredje vers: Afsluttes med at læreren siger en farve. Eleverne løber hen til en ting, der har den nævnte farve. Lad evt. eleverne selv skiftes til at vælge en farve og sige den i slutningen af chanten.

### Lær udsagnsord fra historien

## Memory, Udsagnsord - Level 1 og Level 2

Memory-spillet træner de otte udsagnsord *walk, speak, run, sleep, fly, hear, kiss* og *see*.

Level 1: 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.

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.

## 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 udsagnsord og vide hvad de betyder: *hear, walk, speak, see, eat, fly, sleep, run, kiss* og *scream*.

## Verb Song

Denne lille sang/film er rigtig fin til at få gang i eleverne, når de skal op at stå for at vise de verber der bliver sagt.

## Kopiark, Find someone who ...

Eleverne får hver et kopiark og går rundt i klassen og finder kammerater der kan sige hvad personerne på tegningerne gør, på engelsk: *hear, walk, speak, see, eat, fly, sleep, run, kiss* og *scream*.

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

Eleverne kan nøjes med at pege på de forskellige ting og svare med ordet (fx *speak*) – eller de kan spørge og svare med *What does he/she do?* og svare med *He/she ...* På dette niveau gør det ikke så meget at de ikke får kongruensen rigtig.

## Kopiark, Mix and Match, English and Danish

Giv eleverne hver et ordkort med udsagnsord. Sørg for at have et lige antal kort hvor både det engelske ord og den danske oversættelse er med. Lav derpå en Mix and Match hvor eleverne matcher det engelske ord og oversættelsen, fx *walk – gå*. Opgaven kræver at eleverne kan læse ordene på både engelsk og dansk. Gennemgå evt. kortene med eleverne inden I starter.



Aktiviteten træner disse ord: *hear, walk, speak, see, eat, fly, flew, sleep, run, ran, kiss og scream.*

### Kopiark, Where are you going

Giv eleverne hver et ordkort med udsagnsord. Sørg for at have et lige antal kort hvor både det engelske

### Lær at spørge hvor nogen går hen og at svare

#### Kopiark, Where are you going?

Eleverne arbejder først individuelt med vendingerne *Where are you going?* og *I'm going to...* ved at skrive tingene på billederne på skrivelinjerne. Ordene står nederst på siden så de bare skal skrive af.

#### Click it!

Eleverne hører en replik og skal klikke på den figur der siger den. Opgaven her træner primært lytteforståelse, men replikkerne bliver også vist i tekstfeltet øverst.

Start med at introducere spillet på IWB-tavlen. Eleverne hører det de skal finde, og skal så klikke på det rette sted. Der er 5 replikker, og man har 100 sekunder i alt:

- *Hello. Where are you going?*

- *To my Grandmother's.*

- *Shall I go with you?*

- *No, thanks. I'll be fine.*

- *Be careful.*

#### Pick and Place

I denne opgave arbejder eleverne med de samme replikker som i den forrige, men med læseforståelse, når de trækker replikkerne hen til den rigtige figur.

#### Where are you going? Class activity

I denne aktivitet skal eleverne rundt i klassen og bruge vendingerne *Where are you going?* og *I am going to...* aktivt.

Forberedelse:

- Opret et antal poster i klasselokalet. Nogle af stederne findes allerede i klassen (*door, window, etc.*) – hæng en

brik op til de sidste (fx *grandmother's, the wood-chopper's, etc*).

- Hver elev skal have et kort fra kopiarket med de forskellige steder på.
- Lav evt. sammen med eleverne et par ekstra kort med steder, man kan gå hen.

Aktiviteten:

- Eleverne har hver et kort med en tegning.
- På *Go!* begynder de at gå rundt imellem hinanden og bytter kort med alle de møder, indtil der bliver sagt *Stop!*
- Eleverne finder sammen i par med den nærmeste elev og spørger og svarer på skift, alt efter hvad der står på det kort, de endte med at have: *Where are you going? I am going to ...*
- Herefter går de begge til de respektive steder. Kontroller evt. at alle er endt det rigtige sted.
- Legen starter forfra med *Go!*
- Udvid evt. med at lade eleverne sige farvel, inden de går fra hinanden. Fx *See you! - Bye!*

## STORY

Historien er det oplagt at vise samlet for klassen på IWB-tavlen. Historien giver eleverne et sammenhængende sprogligt input, og præsenterer dem for en række talehandlinger der er typiske for eventyrgenre.

Saml eleverne om IWB-tavlen, og lyt til teksten samtidig med I kigger og peger på illustrationerne. Gentag det sagte mange gange, og lad eleverne spille de forskellige roller. Brug evt. historien som input til en dramatisering af fortællingen som udbygges afhængigt af hvor meget sprog eleverne behersker.

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

Vær opmærksom på, at fortælleren siger mere end der står i taleboblere. For begyndere handler det ikke om at kunne læse eller forstå hele teksten – men om at forstå sammenhængen i historien, vænne sig til at høre og forstå engelsk, og være sammen med kammeraterne om en god læseoplevelse. Hjælp dem med at forstå de steder, hvor historien afviger fra den traditionelle historie (side 4, 11 og 12). Du kan se manuskriptet nederst i denne forløbsvejledning.

## PROJECT

I projektdelen arbejder eleverne med små projekter. Projekterne kan tilpasses elevernes sproglige niveau. Projekterne er gradueret i sværhedsgrad.

## 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

## MANUSKRIPT - LITTLE RED RIDING HOOD

*(side 1)*

One day Little Red Riding Hood was walking through the forest. She was going to visit her grandmother. Suddenly she noticed that a wolf was walking beside her.

“Hello,” said the wolf. “Where are you going?”

“To my Grandmother’s,” said Little Red Riding Hood.

*(side 2)*

“Be careful,” said the wolf. “It’s full moon. Shall I go with you?”

*(side 3)*

“No thanks. I’ll be fine,” she answered.

“Take care, then,” said the wolf.

“I will,” said Little Red Riding Hood, and walked on.

*(side 4)*

But the wolf was worried about her. He ran to the nearest hollow tree where there was a telephone, and rang up the wood-chopper. “Hello, can I speak to the wood-chopper, please?” he said.

*(side 5)*

Meanwhile, Little Red Riding Hood came to her grandmother’s little house in the forest. She opened the door and went in.

“Hello, Grandmother, I have some things for you,” said Little Red Riding Hood.

“Hello, dear”, said Grandmother.

*(side 6)*

Little Red Riding Hood looked at her grandmother.

“Oh, Grandmother,” she said. “What big eyes you have!”

“All the better to see you with,” said the old lady.

*(side 7)*

“Oh, Grandmother,” said Little Red Riding Hood, “What big ears you have!”

“All the better to hear you with,” said the old lady.

*(side 8)*

Little Red Riding Hood looked at her grandmother more closely. She saw that her grandmother had two very big teeth!!

“Oh, Grandmother,” she said. “What big teeth you have!”

*(side 9)*

“All the better to KISS you with! Come here my dear!” said Grandmother.

*(side 10)*

Little Red Riding Hood took a mirror out of her basket and held it up for her grandmother to see herself. But the old lady had no reflection!

*(side 11)*

With a horrible scream, Grandmother turned into a great, big BAT and flew out of the window. Little Red Riding Hood was so surprised that all she could say was “AAAARGH!!”

The wolf, who was waiting outside to see what would happen, howled to Little Red Riding Hood: “LOOK OUT!!”

*(side 12)*

The wood-chopper, called in by the wolf as back-up, burst in at the door at that very minute.

Seeing the empty bed, and hearing the wolf howling, he ran to the window, jumped out and ran after the wolf, waving his chopper, and yelling: “I’ll get that wolf!”

The last Little Red Riding Hood saw of them, they were running deep into the forest as fast as they could. Little Red Riding Hood finding herself all alone, thought she might just as well get into Grandmother’s bed and go to sleep. And so she did. End of story.