

**Kennsluleiðbeiningar**  
**við Barnaorðabók – ensk-íslenska, íslensk-enska**  
**eftir Björgu Jónsdóttur**

**Um Barnaorðabókina**

Barnaorðabókin er mjög vel uppsett bók sem hentar sérlega vel til kennslu fyrir yngsta stig og miðstig grunnskólans. Bókin nýtist vel sem orðabók, bæði ensk-íslensk og íslensk-ensk, þar sem nemendur fá tækifæri til að læra að nota orðabækur. Bókin inniheldur einnig mjög skemmtilega myndskreyttar þemasíður sem hægt er að byggja kennsluna algjörlega á og hentar yngstu enskunemunum sérlega vel. Til að nýta bókina á þann hátt þarf að skoða þemun vel og velja hvað hentar þeim aldri sem á að kenna. Sé um algjöra byrjendur að ræða eru þessi helstu grunnþemu valin, til dæmis: *The body, Clothes, My family* og *At school* en til viðbótar við það er tilvalið að tengja enskuna við önnur fög. Það er til dæmis ekki óalgengt að taka fyrir þemu eins og sjóinn, náttúruna eða dýrin með yngstu nemunum og þá er alveg tilvalið að tengja það enskunni og taka þær þemasíður á sama tíma. Þetta þverfaglega fyrirkomulag hentar á öllum aldri og auðveldar nemendum að tengja orðin og læra þau. Eins er mjög sniðugt að taka saman nokkrar þemasíður sem tengjast og búa sér þannig til stærra þema sem getur spannað lengri tíma. Til að mynda eru nokkur þemu sem tengjast náttúrunni, önnur sem tengjast mat og enn önnur sem tengjast dýrum sem geta farið vel saman ásamt herbergjunum sem mynda líka gott þema saman.

**Þessar kennsluleiðbeiningar eru hugsaðar eins og einhvers konar uppskriftabók fyrir kennarann. Ekki er ætlast til þess að allar hugmyndirnar séu notaðar sem gefnar eru við hvert þema heldur að kennarinn velji sér eina eða fleiri hugmyndir sem henta aldri nemendanna og getu þeirra. Hugmyndirnar eru svo líka til að vinna frekar með og aðlaga því sem hentar hverjum kennara og hverjum nemendahópi.**

## Um þemakennnda ensku

Grunnskólanemendur fá enskukennslu mun fyrr en áður. Ekki er óalgengt að nemendur, alveg niður í 1. bekk, fáist við ensku af einhverju tagi og er það af hinu góða. Vandamálið sem fylgir því er hentugt námsefni enda getur verið erfitt að nota það litla efni sem til er með nemum sem ekki eru orðnir læsir. Þar kemur Barnaorðabókin sterk inn með fallegar og lifandi myndir sem kennarinn getur notað til að kynna nýjan orðaforða. Bókin hentar sérlega vel í þemakennslu í ensku bæði á yngsta og miðstigi. Slíkt gerir kennaranum kleift að velja sjálfur þau þemu sem á að taka hverju sinni og stýra alfarið þeim leiðum sem fara á í kennslunni. Þannig er auðvelt að einstaklingsmiða kennsluna og hafa hana fjölbreytta og skemmtilega. Kennarinn getur þá valið hvort hann finni skrifleg verkefni handa nemendum, fari í leiki, vettvangsferðir, syngi eða hvað sem honum dettur í hug. Fjölbreytnin ætti að vera ráðandi í slíkri kennslu með það í huga að halda sig við mismunandi þemu, rifja upp eldri þemu og tengja saman orð sem passa saman. Þessi aðferð hentar vel í bekkjum þar sem enska er á dagskrá einu sinni til tvisvar í viku en einnig í yngri bekkjunum þar sem enskan er tekin fyrir í kannski 15 mínútur í einu í stuttum leik eða söng.

Þegar búið er að velja þema má byrja með skemmtilega kveikju þar sem nemendur fá að spreyta sig á að koma með orð tengd þemanu. Því næst fá nemendur bókina í hendur og fletta upp á þeirri þemasíðu sem um ræðir. Kennarinn stýrir svo umræðum þar sem myndin er skoðuð vel og farið er yfir öll orðin. Æskilegast er að þetta sé gert á ensku og gæti það til dæmis hljómað svona: *“Can you find the cow and it’s baby?” “What is the cow’s baby called?”*. Eftir þetta er unnið áfram með þemað og hugmyndirnar hér á eftir koma vonandi að góðum notum. Til viðbótar við þær má svo benda á að á netinu er hafsjór af verkefnum og hugmyndum um enskukennslu og mjög einfalt að leita að slíku efni með leitarvélum. Hafa skal í huga að ungu nemendurnir okkar læra fyrst og fremst í gegnum leik og gleði og er það hlutverk kennarans að hafa enskutímana skemmtilega og lifandi.

## Ýmis orðabókaverkefni

- Nemendur í nokkrum hópum leita að orðum sem tengjast þemanu í stafrófsröð, t.d. on the farm og stafirnir a – c. Nemendur fylla svo út á blað:

a – *animal* – dýr

b – *barn* – hlaða

c – *calf* – kálfur

Síðan hreinskrifa nemendur þessi orð og setja skýringuna á annað blað (á renninga sem kennari útbýr) og afhenda næsta hópi. Hópurinn á svo að reyna að para ensku og íslensku orðin saman.

- Kennari velur orð úr orðabókinni og nemendur keppast við að finna það. Sá sem er fyrstur les upp þýðinguna og fær svo að velja næsta orð. Í framhaldi er svo hægt að láta nemendur mynda setningar úr orðunum sem búið er að finna.
- Kennari eða nemandi velja orð úr orðabókinni og leika það, aðrir reyna að átta sig á því hvaða orð það er.
- Kennari gefur nemendum nokkur blaðsíðunúmer og númer á orðinu á síðunni. Nemendur eiga svo að finna þessi orð og búa til ljóð úr öllum orðunum. Úr þessu koma skrýtin en skemmtileg ljóð.
- Til upprifjunar er hægt að velja orð sem þið hafið verið að vinna með, t.d. úr einu þema eða mörgum og skrifið þau á blað (gott er að plasta blöðin). Raðið svo blöðunum á gólfnið og lesið upp þýðinguna. Nemendur eiga síðan að hoppa á rétt orð.
- Kennari skrifar 4 orð á miða og skiptir hópnum í fjögurra manna hópa. Hver hópur á að fletta upp þessum orðum, skrifa svarið á blað og hlaupa með svarið til kennarans. Fyrsti hópurinn vinnur. Lengri útgáfa er þannig að þegar hópurinn kemur með rétt svör fær hann fleiri orð og þannig heldur leikurinn áfram þar til fyrsti hópurinn hefur lokið við að svara fyrirfram ákveðnum fjölda orða.
-

## On the farm

- Ýmis skemmtileg lög eru til um dýr, eitt lag sem auðvelt er að finna og nýta sér er *Old MacDonald*. Lagið má syngja með nemendum og leyfa þeim að hlusta á það auk þess að nota myndir af þeim dýrum sem verið er að tala um. Áður en lagið er sungið er gott að renna yfir orðaforðann sem kemur fram í laginu.

Hér er textinn:

*Old MacDonald had a farm,*

*Ee i ee i oh!*

*And on that farm he had some chickens,*

*Ee i ee i oh!*

*With a cluck-cluck here,*

*And a cluck-cluck there*

*Here a cluck, there a cluck,*

*Everywhere a cluck-cluck*

*Old MacDonald had a farm*

*Ee i ee i oh!*

*Old MacDonald had a farm,*

*Ee i ee i oh!*

*And on that farm he had some dogs,*

*Ee i ee i oh!*

*With a woof-woof here,*

*And a woof-woof-woof there*

*Here a woof, there a woof,*

*Everywhere a woof-woof*

*Old MacDonald had a farm*

*Ee i ee i oh!*

*Old MacDonald had a farm,*

*Ee i ee i oh!*

*And on that farm he had some turkeys,*

*Ee i ee i oh!*

*With a gobble-gobble gobble-gobble here,*

*And a gobble-gobble gobble-gobble there  
Here a gobble-gobble, there a gobble-gobble,  
Everywhere a gobble-gobble-gobble  
Old MacDonald had a farm  
Ee i ee i oh!*

*Old MacDonald had a farm,  
Ee i ee i oh!  
And on that farm he had some cows,  
Ee i ee i oh!  
With a moo-moo here,  
And a moo-moo there  
Here a moo, there a moo,  
Everywhere a moo-ooo  
Old MacDonald had a farm,  
Ee i ee i oh!*

- Það veður alltaf mikla lukku að koma með eitthvað óvænt að heiman. Mjög einfalt er að útvega sér leikfangadýr og það er óskaplega skemmtileg leið til að kenna dýraheitin. Sniðugt er að hafa dótadýrin í tösku og draga upp eitt og eitt í einu og kynna enska heitið um leið. Þannig veður kennarinn áhuga og forvitni nemenda sinna. Svo má fara í minnisleik þegar öll dýrin eru komin á borðið. Þá leggur einn nemandi dýrin á minnið en annar fær að fjarlægja eitt þeirra. Sá sem lagði dýrin á minnið lítur undan en kemur svo aftur og reynir að finna hvaða dýr vantar.
- Puttadýr eru líka einföld og ódýr lausn til að gera kennsluna spennandi fyrir yngstu nemendurna. Þannig má búa til leikhús og láta dýrin spjalla saman og kynna sig. Fyrst getur kennarinn séð um leikhúsið en svo geta sjálfboðaliðar fengið að prófa. Ódýr puttadýr fást í ýmsum búðum en svo má auðvitað útbúa þau með smá föndri og geta nemendur jafnvel útbúið sitt eigið/sín eigin dýr.
- Nemendur hafa gaman af því að leika sér og mjög skemmtilegt getur verið að setja þau í hlutverk. Hver nemandi er þá eitthvert dýr og kennarinn röltir á milli og spyr þá spurninga á ensku, t.d. „*What kind of animal are you?*“ „*Where do you live?*“ „*Are you a good animal?*“

- Skemmtilegt getur verið að setja sveitina upp á stórt spjald (með teikningu, klippimyndum eða öðru sem nemendur og kennarar ákveða). Síðan búa nemendur til dýrin, íbúana, verkfærin og allt annað sem tilheyrir sveitabænum. Spjaldið er svo hengt upp og orðin sem á að læra eru skrifuð á spjaldið. Nemendur geta svo skipst á að segja frá því sem þeir þjuggu til. Kennarinn getur einnig nýtt spjaldið í að segja sögur úr sveitinni. Eldri nemendur hafa einnig gaman af slíkri vinnu en með þeim má útfæra þetta frekar og láta þau skrifa um sína persónu, um bæinn eða semja sögur. Þessa texta væri hægt að hengja upp hjá veggspjaldinu.
- Mjög margar sögur eru til um dýr og bóndabæi og til dæmis er hægt að finna á netinu góðar sögur og verkefni með. Hér er t.d. ein saga í vísuformi sem eflaust má finna verkefni með á netinu.

### **There Was An Old Woman**

*There was an old woman who swallowed a fly,  
I don't know why she swallowed a fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,  
She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a bird,  
How absurd! to swallow a bird,  
She swallowed the bird to catch the spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,  
She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a cat,  
Imagine that! to swallow a cat,  
She swallowed the cat to catch the bird,  
She swallowed the bird to catch the spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,*

*She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a dog,  
What a hog! to swallow a dog,  
She swallowed the dog to catch the cat,  
She swallowed the cat to catch the bird,  
She swallowed the bird to catch the spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,  
She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a goat,  
Just opened her throat! to swallow a goat,  
She swallowed the goat to catch the dog,  
She swallowed the dog to catch the cat,  
She swallowed the cat to catch the bird,  
She swallowed the bird to catch the spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,  
She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a cow,  
I don't know how she swallowed a cow!  
She swallowed the cow to catch the goat,  
She swallowed the goat to catch the dog,  
She swallowed the dog to catch the cat,  
She swallowed the cat to catch the bird,  
She swallowed the bird to catch the spider,  
That wriggled and jiggled and tickled inside her,  
She swallowed the spider to catch the fly,  
I don't know why she swallowed the fly,  
Perhaps she'll die.*

*There was an old woman who swallowed a horse,  
She's dead—of course!*

Fleiri sögur eru svo ***The Chickens Take a Holiday, Little red hen og The three little pigs*** og margar fleiri en þessar sögur má einnig finna á netinu. Svo má auðvitað taka þekktar íslenskar sögur og segja þær á ensku.

- ***Pin the tail on the donkey*** er þekktur leikur sem krakkar hafa mjög gaman af. Þá er hengd upp mynd af asna sem vantar á halann. Halinn er laus með einhvers konar festingu (t.d. teiknibólu), bundið er fyrir augu þess sem á að gera og hann reynir að hitta á réttan stað. Gott er að rifja hér upp orðaforða um líkamann, t.d. „you put the tail on the head ...“ Dýrið má í sjálfu sér vera hvaða dýr sem er og gæti verið sniðugt að hafa nokkrar myndir og leyfa öllum að prófa einu sinni.
- Myndin í bókinni er lifandi og skemmtileg og þar er mjög margt að gerast. Nemendur geta búið til sögur um myndina, skriflegar eða munnlegar. Kennarinn getur líka byrjað og kynnt persónur og dýr fyrir nemendum og látið nemendur síðan semja sögur. Þá er hægt að lesa upp sögurnar og heyra hversu margar mismunandi útgáfur koma um sama fólkið.
- Kannanir eru alltaf vinsælar og góð leið til að fá nemendur til að tala. Spurningarnar geta verið: *Have you ever been on a farm? What is your favourite animal? Would you like to live on a farm?* Síðan vinna nemendur úr svörunum og geta útbúið súlurit og tekið saman tölurnar.

### **By the sea**

- Fátt vekur meiri áhuga nemenda en að mæta með eitthvað nýtt og spennandi og vekja þannig forvitni þeirra. Gaman gæti verið að mæta með körfu með strandbúnaði, t.d. skóflu, fötu, sundföt, sólaráburð, bolta og handklæði og skapa þannig umræðugrundvöll til að virkja nemendur á skemmtilegan hátt. Hvað myndum við nota á ströndinni? Hvað passar við íslenskar aðstæður og hvað ekki?
- Ef kennari hefur tök á að fara í fjöruferð væri það frábær þverfagleg kennsla í náttúrufræði og ensku. Undirbúa má ferðina á ensku og spjalla á ensku í ferðinni auk þess að nota hlutina sem komið er með heim til að auka orðaforðann á ensku. Hægt er að merkja hlutina með ensku heitunum, skrifa frásögn um ferðina og margt fleira.
- Á sama hátt og talað var um að útbúa sveitabæ í dýraþemanu væri hægt að útbúa strönd í þessu þema þar sem margt gæti verið að gerast.



## Nature

- Einn leikur sem nota má með flestum þeim er að skipta nemendum í hópa og láta þau skrifa allt sem þeim dettur í hug sem er í náttúrunni. Sá hópur sem er með flest orð vinnur. Hér skiptir stafsetning ekki máli heldur er hugmyndin að fá þau til að hugsa um orðin og læra ný orð frá félögum sínum. Þetta er í raun hægt að gera með öll þemun.
- Hægt er að fara í gönguferðir og skoða náttúruna. Nemendur athuga hvort þeir sjái eitthvað af því sem talað er um í bókinni, t.d. fjall, læk, hreiður, stíg, tré ...
- Margar sögur eru til á netinu sem fjalla um náttúruna.

## To travel/holiday

- Upplagt er að kennarinn mæti með ferðatösku í þessum tíma og hafi ýmislegt í töskunni sem notað er á ferðalögum. Þannig getur hann tekið einn hlut upp í einu og og rætt um hlutinn á ensku og útskýrt notagildi hans. Dæmi: Peningar, kort, sógleraugu, vegabréf, myndavél.
- Nemendur koma með litla ferðatösku og segja frá því sem er í töskunni. Einfaldari útgáfa er að þau skrifi það einfaldlega niður eða teikni á blað.
- Nemendur skrifa póstkort eins og þeir séu staddir í frí og segja stuttlega frá fríinu sínu.
- Eldri nemendur geta skipulagt frí og nýtt til þess netið og annað til að afla sér upplýsinga. Hægt er að skipta nemendum í hópa og hver hópur fær einn stað til að kynna sem vænlegan stað til að ferðast á. Nemendur geta búið til bæklinga eða auglýsingaspjöld með þeim upplýsingum sem þeir hafa fundið.
- Allir nemendur hafa eitthvað ferðast, hvort heldur sem er innanlands eða utanlands. Frásagnir af fríum nemenda geta verið mjög skemmtilegar enda hafa yngri börnin oft mikla þörf fyrir að segja frá. Hér má þá líka tengja við tungumálið ef ferðalagið hefur verið erlendis og velta fyrir sér hvaða mál hafi verið talað, hvaða orð sé gott að kunna og þess háttar.
- Láta nemendur sjálfa útbúa kort af einhverjum bæ eða borg þar sem ákveðnir staðir þurfa að koma fram t.d. *trainstation*, *airport* og *hotel*. Við þetta má svo

bæta að láta þau útskýra leiðirnar sem þau þurfa að fara og orðaforðinn í tengslum við það t.d. *across, behind, in front of ...*

- Hlutverkaleikur þar sem kennarinn setur nemendur í hlutverk ferðamanna sem eru að fara á fyrirfram ákveðna staði. Á ferðalagi sínu hittast þeir, t.d. í strætó, flugvélum eða lestum og spjalla saman. Þetta má einfalda með því að láta nemendur semja textana skriflega. Önnur tegund af hlutverkaleik er að nemendur séu ferðamenn á flugvelli og flugvallarstarfsmenn, hótलगестir og starfsmenn hótelsins, viðskiptavinir á veitingastað og svo framvegis. Svo þurfa einhverjir að spyrjast til vegar, bóka sig á hótél og aðrir eru þá starfsmenn sem aðstoða. Svona leikir eru verulega skemmtilegir ef þeir heppnast vel en þá þarf að undirbúa leikinn vel.

### **Camping**

- Gönguferð og láta krakkana leita að hlutum eins og *spider, tree, stone ...*
- Tilvalið að tengja þetta þema veðrinu.
- „Tjaldaðu“ í stofunni, láttu krakkana koma með teppi eða svefnpoka og slökktu ljós. Hægt er að breiða teppi yfir stóla og útbúa þannig nokkur tjöld. Spjallaðu svo við nemendur á ensku ...
- Allt almennt spjall eins og hverjir hafa farið í útilegu og hvað er gott að hafa með í útilegu, af hverju?... Skoða myndina vel ... Fá þau til að tala.

### **Sports**

- Með eldri og getumeiri nemendur er hægt að skipta íþróttunum niður á nemendur (kannski 2–3 saman) og láta þá kynna sér íþróttina vel. Þeir útbúa svo einhvers konar kynningu fyrir bekkjarfélaga sína á sinni íþróttagrein.
- Láta nemendur útbúa könnun þar sem t.d. er spurt um uppáhaldsíþrótt eða íþróttamann, furðulegar íþróttir og margt fleira. Svo er hægt að setja þetta myndrænt upp á vegg með súluritum og tengja þannig við stærðfræði.
- Kennari útbýr miða með nokkrum íþróttum á og lætur nemendur draga einn miða (einstaklingsverkefni eða paraverkefni). Nemendur semja svo lýsingu á

íþrótt sinni á ensku. Kennari eða nemendur sjálfir lesa svo lýsinguna upp og hinir reyna að átta sig á hvaða íþrótt er átt við.

- Teikna myndir af íþróttafólki í vissum greinum og skrifa stuttar lýsingar á íþróttinni. Kennari getur gefið setningar til aðstoðar á töfluna.
- Spjalla um íþróttirnar í skólanum og spyrja spurninga út í íþróttatímana.
- Sýna stutt myndbrot af ýmsum íþróttagreinum (hægt að nota t.d. youtube) og ræða um myndbrotið. Hvað var verið að gera, hvað var notað og þess háttar.
- Fara í látbragðsleik þar sem einn leikur ýmsar íþróttagreinar og aðrir giska.

### **Fairy tales/fantasy**

- Skipta nemendum í hópa og láta þá leika þekkt ævintýri á ensku, Þyrnirós, Öskubuska, Mjallhvít eða Rauðhetta eru einföld og skemmtileg ævintýri sem þægilegt er að yfirfæra á ensku. Slík ævintýri er lítið mál að finna í einföldu formi á netinu. Hægt er að útfæra þetta á marga vegu, t.d. getur kennari eða nemandi lesið söguna upp og aðrir nemendur leikið án þess að tala. Önnur leið er að láta nemendur semja texta sjálfir og leika svo eða einfaldari útgáfa af því er að kennari útbúi lítið handrit þar sem hver og einn lærir sinn texta og leikur sitt hlutverk.
- Myndirnar í bókinni bjóða upp á mörg ævintýri og mjög skemmtilegt er að fá nemendur til að semja saman ævintýri sem innihalda; kastala, kóng, rísa, sjóræningja og svo framvegis.
- Ævintýraþema bíður upp á að semja sitt eigið ævintýri og er hægt að útfæra það á marga vegu. Sem dæmi geta nemendur samið ævintýri út frá myndinni í bókinni eða valið eina persónu á myndinni til að skrifa um. Hér er gott tækifæri til að ræða um bókmenntir og kenna nemendum aðeins um það hvernig ævintýri eru upp byggð.
- Kennari gæti einnig valið eitt skemmtilegt ævintýri á ensku og lesið fyrir bekkinn sem gæti teiknað myndir úr sögunni á meðan þau hlusta og spjallað svo um ævintýrið eftir á.
- Á netinu má einnig finna upplasin ævintýri sem gæti verið skemmtileg tilbreyting fyrir nemendur. Ef kennari kys að nota hlustun er mjög góð leið að vera með

myndir, á glæru eða powerpoint sýningu fyrir nemendur svo þeir fylgi sögunni örugglega eftir. Eins er gott að stoppa reglulega ef sagan er löng og renna yfir hvað sé að gerast.

- Nemendur velja sér eitthvað tengt ævintýrum til að útbúa, t.d. sjóræningjahatt, hafmeyju, risa, tröll, kastala og svo hengja þeir myndirnar sínar upp á vegg og spinna sögur út frá því.

### **Birthday party**

- Þetta þema á sérlega vel við yngri nemendur sem eru oft sérlega uppteknir af afmælum. Það er um að gera að fá nógu margar sögur frá þeim þar sem þeir lýsa afmælisveislum, veitingum, pökkum og leikjum. Þeir sem geta talað ensku gera það. Aðrir tala íslensku en kennari svarar og yfirfærir jafnvel sum orð yfir á ensku og bendir á þau á myndinni ef það á við.
- Með þessu þema liggur mjög vel við að kenna mánuðina og raðtölur ef nemendur hafa þroska í það. Þegar búið er að ræða vel orðaforðann í tengslum við myndina er sniðugt að fara yfir hver á afmæli hvenær. Láta nemendur rétta upp hönd þegar þeirra mánuður kemur. Þannig tengjast mánuðurnir þægilega inn í þetta.
- Fyrir eldri nemendur er hægt að búa til dagatal þar sem hver mánuður er skreyttur með mynd og dagarnir svo merktir inn fyrir neðan. Síðan ganga nemendur á milli og spyrja hver annan um afmælisdaginn og merkja hann inn. Á endanum eiga allir dagatal með afmælisdögum allra í bekknum.
- Önnur útfærsla er að gera stórt dagatal fyrir bekkinn sem hangir svo upp á vegg og þá er alltaf hægt að sjá hver á afmæli og því reglulega rifjað upp hvaða mánuður er og í tengslum við afmæli hvers og eins er þá orðaforðinn rifjaður upp, t.d. *are you going to have guests today?*
- Afmæliskönnun innan bekkjarins eða jafnvel bara í skólanum, meðal kennara, starfsfólks og nemenda. Svo er hægt að skoða á súluriti hvenær flestir eiga afmæli.
- Mikið er til af afmælisleikjum sem hægt er að prófa og yfirfæra á ensku. Hugmyndir af slíkum leikjum má t.d. finna á netinu.

## My family

- Margar mjög einfaldar hugmyndir ganga með þessu þema, til dæmis að láta alla segja frá fjölskyldu sinni eftir að hafa farið yfir helstu orðin. Það getur verið sniðugt að láta nemendur koma með mynd af fjölskyldunni sinni til að auðvelda frásögnina og gera hana skemmtilegri. Eins er mjög einfalt að láta nemendur teikna mynd af fjölskyldunni, merkja orðin inn á myndina og segja svo frá henni.
- Kennari teiknar einfalt fjölskyldutré upp á töflu og útskýrir það fyrir nemendum í kjölfar innlagnar á orðunum. Svo teikna nemendur sitt eigið tré og ræða sín á milli. Þeir sem vilja geta svo sagt öllum bekknum frá sinni fjölskyldu. Frekari útfærsla er svo að láta nemendur skrifa setningar um fjölskylduna sína við hliðina á trénu. Ef slíkt er gert vel á fallegan pappír má svo hengja það upp.
- Eftir að hafa sýnt nemendum hvernig fjölskyldutré lítur út fá nemendur autt blað þar sem þau skrifa sitt nafn í miðjuna. Síðan fá þeir 1 mínútu til að klára fjölskyldutréd. Eftir þessa mínútu vinna nemendur í pörum þar sem þeir skiptast á blöðum. Síðan reyna þeir að útskýra restina af fjölskyldutrénu hvor fyrir öðrum.
- Í framhaldi af verkefnunum hér að ofan má svo halda áfram að vinna með fjölskyldutréd. Þannig geta tveir og tveir nemendur verið saman og spurt hvorn annan út í ættina, t.d. *what is your uncles favourite drink? When is your grandmothers birthday?*

## The body and the face

- Allir nemendur þekkja höfuð, herðar, hné og tær á íslensku og því tilvalið að læra það líka á ensku. Það að syngja og dansa þetta lag vekur alltaf gleði hjá krökkum á öllum aldri og þetta er tilvalin leið til að læra um líkamspartana og sniðugt að enda daginn eða kennslustundina á þessu. Textinn er hér:

*Head, shoulders, knees and toes, knees and toes  
Head, shoulders, knees and toes, knees and toes  
and eyes and ears and mouth and nose,  
Head, shoulders, knees and toes, knees and toes*

- Renna má yfir orðaforðann með því að benda á líkamsparta á sér og spyrja nemendur "*what is this?*"

- Auðvelt er að skapa skemmtilega stemningu í leik þar sem nemendur eiga að fara eftir fyrirmælum kennara (getur verið *Simon says*) sem snúast um hreyfingu. Dæmi: *Stand up, put your left foot on the chair, put your right hand over your left eye ...*
- Skiptu nemendum í nokkra hópa og láttu hvern hóp fá stóran renning af pappír. Einn nemandi leggst á blaðið og hinir teikna útlínurnar af viðkomandi. Gefðu hópunum svo nokkrar mínútur til að merkja inn alla líkamsparta sem þeir þekkja. Þetta getur verið keppni og sá hópur vinnur sem gat merkt fleiri orð inn á myndina. Oft koma út úr þessu skoplegar teikningar og nemendur því líklegir til að muna eftir orðunum og kennslustundinni. Þessar myndir geta svo fengið að hanga upp á vegg á meðan verið er að vinna með þemað til að rifja upp orðin. Til viðbótar geta þessar myndir nýst vel við þemað *clothes* og má þá teikna föt á persónurnar.
- Segðu nemendum frá því hvernig skrímsli eru (helst á ensku) oft með margar hendur eða mörg augu, gætir verið með mynd af einhverju skrímsli til að vekja athygli þeirra. Segðu þeim svo að nú eigi þau að búa til sitt skrímsli, einföld útfærsla er að láta þau bara teikna og svo skrifa um skrímslið sitt ef þau hafa aldur til en lengri leið er að leyfa þeim að fönndra þetta frekar með því að klippa og líma. Svo geta þau sagt frá sínu skrímsli, gefið því nafn og lýst líkamspörtunum.
- Nemendur eru í nokkrum hópum og einn í hverjum hópi er notaður sem “gína” en hinir fá miða með lími á (t.d. gulu minnismiðana/post-it-miðana). Svo keppast nemendur við að merkja inn á viðkomandi alla þá líkamsparta sem þeir muna og þekkja á ákveðnum tíma. Kennari fer svo yfir og sá hópur vinnur sem náði flestum orðum réttum. Þetta þarf þó ekki endilega að vera keppni.

### Clothes

- Byrjað er á því að spyrja nemendur hvaða fataorð þeir þekkja og þau jafnvel skrifuð á töfluna og sama á við um litina. Svo er farið yfir baðsíðuna í bókinni og orðin kynnt og rædd. Til dæmis má spyrja “*who is wearing jeans today?*” til að virkja nemendur.

- Láta hvern nemanda segja frá því sem hann er í. Sami orðaforði kemur þá fram aftur og aftur sem er fín endurtekning til að orðaforðinn festist betur í sessi. Þeir sem ekki treysta sér til fá aðstoð frá kennaranum sem endurtekur alltaf spurninguna “*what are you wearing today?*”. Yngstu börnin geta fengið að standa upp á stól þegar þau segja frá sínum fötum.
- Koma með föt með sér og halda þeim upp og segja “*what’s this?*” og skrifa svörin á töfluna. Þetta mætti jafnvel gera áður en farið er í bókina.
- Þessi föt mætti svo nota í tískusýningu þar sem nemendur klæða sig upp og sýna fatnað fyrir bekkinn (nemendur geta líka sjálfir komið með föt til að fara í). Kennari eða nemendur sjálfir sjá um að kynna þau föt sem viðkomandi er í. Tilvalin tenging eru litir og mynstur til að auka orðaforðann enn frekar og rifja upp fyrri þemu. Kennari getur svo tekið mynd af hverjum og einum nemanda í fötunum og hengt þær á spjald sem nemendur skrifa svo stutta lýsingu á sínum eigin fatnaði. Þetta geta þess vegna orðið 2–3 kennslustundir í heildina.
- Einfalt er að koma með tímarit sem nemendur fletta og finna myndir af fólki sem nemendur lýsa hverju það klæðist. Þetta má ýmist gera munnlega eða skriflega á töfluna. Svo má auðvitað taka þetta enn lengra með eldri nemendum og láta þá skrifa setningar um fólkið.
- Tímarit má líka nota í leik þar sem bekknum er skipt í nokkra hópa og hver hópur er með eitt tímarit. Hóparnir fá svo nokkrar mínútur til að skrifa eins margar setningar og þeir geta um fatnað fólksins í blaðinu. Sá hópur vinnur sem er með flestar setningar.
- Yngstu nemendurnir og jafnvel þau eldri gætu einnig haft gaman af því að klippa út persónur úr tímaritunum á líma á spjald og þeir sem geta gætu þá merkt við fatnaðinn og/eða skrifað setningar um klæðnað persónanna.
- Á langan pappír má teikna persónu, t.d. með því að einn nemandi leggst á blaðið og aðrir nemendur teikna útlínurnar. Þannig er komin persóna sem að má klæða í hin ýmsu föt, mála, lita og skreyta að vild og hengja upp í stofunni eftir að búið er að merkja inn nöfnin á fötunum. Þetta má útfæra á marga vegu, hægt er að leyfa nemendum að gera nokkrar svona persónur í hópum eða kennari getur komið með persónuna tilbúna og nemendur “klætt hana í föt”.
- Útfæra má leikinn sem flestir þekkja sem “ávaxtakarfan” og útfæra hann þannig að nemendur sitja í hring en einn stendur í miðjunni og byrjar leikinn með því að segja “*stand up if you are wearing ...*” þeir sem klæðast því standa þá upp og

reynir hann þá að fá sér sæti. Sá sem ekki fær sæti endurtekur leikinn með nýrri setningu.

- Til að breyta aðeins til er hægt að látast vera að pakka niður fyrir frí. Kennari getur þá mætt með föt (t.d. óskilamunir og leikbúningar í skólanum) og jafnvel ferðatösku. Svo er hægt að draga upp ýmsar flíkur og spyrja hvort þær passi fyrir eitthvað ákveðið frí. Ekki verra ef kennarinn gerir grín og nær þannig áhuga nemenda.

### **My room – The living room – The kitchen – The bathroom – House and garden**

- Þessi þemu fara vel saman og getur kennari skipulagt þetta sem eitt stórt og skemmtilegt þema. Ein hugmynd er að nemendur taki að sér hlutverk hönnuða og teikni og hanni sitt eigið draumahús. Stutt lýsing gæti verið skrifuð við myndirnar.
- Hægt er að velta fyrir sér hvað passar í hvaða herbergi og gæti kennarinn þá komið með fáránlegar og fyndnar hugmyndir eins og: „*A firewood is in the bathroom*“ og nemendur leiðrétta.
- Skoða myndina vel í bókinni og spjalla. Hvað vantar í herbergið að þeirra mati? Er þetta svipað og þeirra eigið herbergi? Myndu þau vilja eiga svona herbergi?
- Tveir og tveir nemendur saman þar sem þeir lýsa herberginu sínu hver fyrir öðrum. Erfiðari útgáfa af þessu er að annar lýsir herberginu og hinn teiknar það sem hann segir og skipta svo um hlutverk. Þegar báðir eru búnir skoða þeir myndirnar og athuga hvort þær passa.
- Tveir og tveir saman skiptast nemendur á að skrifa lýsingu á heimili hvors annars og síðan skipta þeir um félagi og skrifa aftur aðra lýsingu. Síðan notar hver og einn nemendi eina lýsingu til að útbúa auglýsingu eins og fasteignin væri til sölu. Engir gallar eru á slíkri fasteign. Nokkrar lýsingar eru svo lesnar upp og viðkomandi reynir að finna sitt hús.
- Vettvangsferð um skólann þar sem ýmsar stofur, gangar, klósett, eldhús og fleira er skoðað. Kennari nýtir orðaforðann og segir frá því sem er að sjá.
- Önnur útgáfa af vettvangsferðinni er að senda nemendur í hópum saman á ákveðna staði í skólanum og skólalóðinni með myndavélar. Nemendur taka myndir sem kennari prentar svo út. Nemendur líma myndirnar á veggspjöld og



merkja inn á þær. Fyrir lengra komna er hægt að skrifa stuttar lýsingar á því sem er á myndunum.

### At school

- Skemmtilegt og einfalt hlustunarverkefni er að kennari gefur nemendum fyrirsmáli (svipað og Simon says) sem tengjast orðaforðanum í stofunni. T.d. *find a notebook, put it in your school bag, all the girls sit on your chairs, all the boys go to the blackboard*. Mjög sniðugt í lok kennslustundarinnar.
- Nemendur geta svo þýtt stundatöfluna sína yfir á ensku og þá er frábært að tengja dagana við það verkefni. Stundatöfluna geta nemendur svo haft á borðinu sínu í einhvern tíma til að leggja orðin vel á minnið. Í tengslum við svona verkefni er mikilvægt að kennari muni eftir því að nota orðin þegar passar og segi t.d. þegar kennslustundin er að verða búin „*have fun in music class*“ eða „*now you have maths*“.
- Mjög myndrænt getur verið að láta nemendur merkja hlutina í stofunni og jafnvel víðar. Þá getur kennari verið búinn að útbúa miða (gott að hafa þá plastaða) og nemendur koma til hans í röð og fá einn miða, fara af stað, finna hlutinn og merkja hann. Eftir þetta koma þeir svo aftur í röðina þar til allir miðarnir eru búnir. Loks ganga nemendur og kennari um og athuga saman hvort allt sé rétt merkt. Sniðugt er að hafa hlutina merkt í ákveðinn tíma og æfa sig að nota orðin.

### In town

- Á netinu má finna kort af flestum stöðum á Íslandi og því lítið mál að finna kort, götukort eða landakort, þar sem nemendurnir eiga heima og prenta það út, eitt kort fyrir hvern nemanda. Svo má skoða kortin saman og spjalla um þau, finna þá staði sem teknir eru fyrir í bókinni og láta alla merkja inn húsið sitt.
- Svo má einnig prenta út nokkrar tegundir af kortum og dreifa til nemenda og láta þá svo finna ákveðna staði. Fyrir þá sem eru lengra komnir er tilvalið að bæta við *find what is next to ...* eða *behind ...*

- Með kortin sín geta nemendur svo rölt á milli í bekknum og spjallað saman. Þá spyr einn til vegar um eitthvað ákveðið og sá sem svarar notar kortið sitt til að lýsa leiðinni.
- Orðaleikurinn þar sem nemendur keppast um að finna sem flest orð tengd þemanu á vel við hér þar sem þetta þema er mjög opið. Nemendum er þá skipt í hópa og fá þeir ákveðinn tíma (t.d. 2 mínútur) til að finna sem flest orð tengd þemanu. Hópurinn með flest rétt orð vinnur.

### **In the shopping centre**

- Þetta krefst undirbúnings kennarans en er vel þess virði. Hluti nemendanna setur upp verslanir eftir fyrirfram ákveðnum lista frá kennara og hver verslunareigandi fær (eða útbýr sjálfur eftir getu) lista yfir þær vörur sem eru til á lager. Hinn helmingur nemendanna eru kaupendur og fá lista yfir það sem þeir eiga að kaupa (eða útbúa þann lista sjálfir). Verslanirnar opna svo allar á sama tíma og eru eingöngu opnar í stutta stund. Kaupendur og seljendur halda svo utan um viðskiptin með því að strika út af listanum það sem búið er. Í lokin er farið yfir það hjá hverjum og einum hvernig viðskiptin gengu.
- Úr öllum þemunum er sniðugt að fara í *hangman* en það finnst nemendum yfirleitt alltaf gaman. Erfiðari útgáfan er að nemendur vita ekki hvaða þema er verið að nota en sú einfaldari að þau viti þemað og hafi jafnvel síðuna opna fyrir framan sig.

### **In the Supermarket– At the Greengrocer's**

- Töluverður orðaforði um mat er kominn hjá nemendum eftir þessar tvær opnur og tilvalið að nota hann með því að setja upp matvöruverslun. Kennari getur komið með tómar fernur og matarpakka að heiman, komið með leikfangamat eða útbúið flashcards með myndum eða einfaldlega bara skrifað orðin á miða. Þannig er komin verslun og svo skiptast nemendur á að vera að kaupa eða selja.
- Nota má uppskriftir með þessum orðaforða og fá nemendur þá til að segja frá því sem þeim þykir gott að borða.

- Nemendur fá 1 mínútu eða jafnvel minna til að horfa á myndina og reyna að leggja á minnið öll orð sem þeir geta. Svo loka þeir bókinni og skrifa niður orðin eða segja næsta manni þau.
- Einfaldur leikur sem hægt er að nota með hvaða þema sem er. Þá sitja nemendur í hring á gólfinu og sá fyrsti byrjar að nefna mat (í þessu tilfalli) sem byrjar á bókstafnum A, næsti endurtekur það sem hann sagði og finnur mat með stafnum B og svo framvegis.
- Annar skemmtilegur leikur sem gengur líka við fleiri þemu er að kennarinn finnur til nokkra hluti sem nemendur eiga að kunna á ensku. Í þessu tilfalli er það matur 10-12 hlutir. Svo er bundið fyrir augun á nemendum og þeir sitja með blað og blýant. Hlutirnir eru svo látnir ganga og hver nemandi skrifar niður hvað hann telur að hann sé með í höndunum. Í lokin lyftir kennarinn hlutunum upp í sömu röð og þeir fóru hringinn og nemendur leiðrétta hjá sér.

### **In the pet shop – At the zoo**

Þessar síður má taka með þemanu *On the farm*.

- Margar sögur af dýrum eru til og getur kennari lesið slíkar sögur fyrir nemendur auk söngvanna sem einnig eru til um dýr. Þetta má finna á netinu.
- Umræða um hvar dýrin eiga heima, hvaða dýr eru gæludýr, hvaða dýr eiga að vera í sveit og hvaða dýr eiga að vera í dýragarði. Hvaða dýr hafa þau séð og hvaða dýr langar þau að sjá.
- Nemendur teikna og skrifa um uppáhalds dýrið sitt. Myndirnar má svo hengja upp til sýnis og/eða frásagnar.
- Finna upplýsingar um dýrin á netinu og kynna dýrið fyrir bekkjarfélögum.
- Kennari skrifar dýranöfn á blað og hefur tvo miða af hverju dýri. Svo draga nemendur einn miða hver, og mega ekki sýna neinum miðann. Næst leika nemendur dýrin án þess að tala neitt, bara leika, og eiga þeir að finna hinn sem er sama dýr. Þeir eiga að spyrja á ensku, t.d. „are you a snake?“. Þegar allir hafa parað sig saman gengur kennarinn á milli og spyr hvaða dýr þeir séu og fá dæmi um hvernig dýrið hagar sér.

## Rock concert / Musical instruments

- Nemendur ræða um hljóðfæri og segja frá ef þeir eru að læra á hljóðfæri. Þeir ræða einnig um tónlistafólk, hvernig tónlist þeir hlusta á og ýmsar tegundir tónlistar.
- Hver nemandi fær nafn á hljóðfæri á miða. Hann reynir svo að gera bekkjarfélögum sínum ljóst hvaða hljóðfæri hann er að spila á með látbragðsleik en þeir eiga að giska.
- Nemendur velja sér hljómsveit og skrifa um hana. Þeir taka fyrir hvern meðlim hljómsveitarinnar og á hvað hann/hún spilar. Svo segja þeir frá niðurstöðunum í bekknum. Gott að hafa þetta paraverkefni og nýta netið í að afla upplýsinga.

## Holidays

Þessar síður er tilvalið að nota þegar þessir hátíðis- og tyllidagar nálgast.

- **Christmas:** Jólasögur og jólalög henta mjög vel í enskukennslu. Eins er gaman að segja nemendum frá því hvernig hefðirnar eru mismunandi eftir löndum. Á netinu má finna nóg af sögum, lögum og ýmsum verkefnum tengdum jólunum.
- **Easter:** Páskasögur eru líka á netinu en einnig er mjög skemmtilegt að fela nokkur egg (plastegg eða súkkulaðiegg) og láta nemendur leita. Ein leiðin er að hafa leiðbeiningar á ensku hvar eggin sé að finna. Ef um súkkulaðiegg er að ræða þarf að passa að allir fái.
- **Halloween:** Draugasögur eiga vel við í þessu þema og að skreyta stofuna með ýmsum draugum, leðurblökum, beinagrindum og fleiru. Sérlega skemmtilegt er að kaupa eitt grasker og leyfa nemendum að prófa að skera út. Best er að láta þau skiptast á að moka úr því og skera út. Loks er svo sett kerti í graskerið, ljósín slökkt og lesin ein góð draugasaga á ensku. Gaman er að fræða krakkana um hvað það heitir að skera út grasker, hvernig það er gert og annað í tengslum við þessa hátíð sem íslensk börn þekkja ekki.
- **Valentine's day:** Nemendur geta útbúið kort til foreldra sinna eða annarra sem þeim þykir vænt um og skrifað fallega inn í það. Rómantískar sögur eiga líka vel við, auk þess sem sagan af Saint Valentine á sérlega vel við til að læra um ástæðu þess að þessi dagur er haldinn hátíðlegur.

## Time, seasons, months, weather, colours, numbers and weekdays

- Klukkur til að lita og klippa út má finna á netinu og er gaman að leyfa nemendum að búa sér til sína eigin klukku. Síðan getur kennari gefið tímann og nemendur breyta klukkunni eftir því sem kennarinn segir. Mikilvægt er samt að muna að margir nemendur kunna ekki á klukku og því þurfa þau kannski töluverða aðstoð við þetta.
- Mánuðina er gaman að tengja við afmæli (sjá Birthday party). Veðrið og mánuðurnir eiga líka mjög vel saman og fínt að tala um hvernig veður við erum vön að sjá í hverjum mánuði. Árstíðirnar koma inn í þessa umræðu.
- Sérlega góð leið til að byrja hvern enskutíma er að vera með veggspjald þar sem breytt er um dag, mánuð, dagsetningu, árstíð og jafnvel veður. Nemendur vita þá að nú er enskan að byrja og orðaforðinn í tengslum við þetta síast rólega inn. Kennari getur fengið nemendur til að aðstoða sig við þetta.
- Hægt er að halda dagbók í stuttan tíma um veðrið. Yngri nemendur geta hreinlega teiknað hvernig veðrið er hvern dag.
- Tölurnar eru eitt af því sem nemendur læra snemma. Söngvar um tölurnar eru til á netinu og ýmis verkefni. Flestum finnst gaman í bingó enda frábær leið til að læra tölurnar.

## Verbs

- *Actionary* þar sem nemendur leika eina sögn er frábær skemmtun og góð leið til að kenna nemendum að sagnir tákna að eitthvað sé gert. Sagnirnar á myndunum eru einfaldar og þægilegar og tilvalið að skrifa þær á miða, láta nemendur draga og leika fyrir hópinn. Þetta má jafnvel gera með ungum nemendum sem vita ekki hvað sagnir eru og þarf þá ekkert að vera tala sérstaklega um málfræðiheitið.

Kennari getur stýrt því þannig að nemendur spyrja t.d. „*are you reading?*“ og er þá komin með aðra mynd af sögninni án þess að kenna málfræðina sérstaklega.

## Prepositions

- Teiknaðu með aðstoð nemenda þinna leið/braut á töfluna sem er með hindranir þannig að nemendur þurfa að nota forsetningar til að komast í gegnum brautina. Skiptu nemendum svo í nokkra hópa og hver og einn hópur teiknar upp brautina og skrifar leið til að komast í gegnum hana. Síðan láta hóparnir sína lýsingu ganga í rétta átt þannig að hver hópur fær nýja lausn og breyta henni þannig að hún innihaldi þrjár forsetningavillur (t.d. over í stað *behind*) á nýtt blað. Þetta blað er svo aftur sent á næsta hóp og þá hefst keppnin að finna villurnar þrjár. Sá hópur sem er fyrstur að finna þær og leiðrétta vinnur.
- Halda má áfram með þetta verkefni ef það heppnast vel og þá búa hóparnir sjálfir til braut og leggja verkefnið fyrir næsta hóp.