

# Markviss málörvun



ÞJÁLFUN HLJÓÐKERFISVITUNDAR

# Markviss málörvun

## Þjálfun hljóðkerfisvitundar

Helga Friðfinnsdóttir  
Sigrún Löve  
Þorbjörg Þóroddsdóttir



MENNTAMÁLASTOFNUN

## **MARKVISS MÁLÖRVUN – Þjálfun hljóðkerfisvitundar**

ISBN 978-9979-0-2209-1

© 1999 Helga Friðfinnsdóttir, Sigrún Löve og Þorbjörg Þóroddsdóttir  
söfnuðu efni, sömdu, þýddu, og staðfærðu að  
fyrirmynd Jörgens Frosts og Ingvars Lundbergs

© Teikningar: Elín Elísabet Jóhannsdóttir

Ritstjóri: Ingólfur Steinsson

Útgefandi: Menntamálastofnun, Kópavogi

1. útgáfa 1988 (Námshagnastofnun)

2. útgáfa 1999 (Námshagnastofnun)

Bók þessa má ekki afrita með neinum hætti svo sem ljósmyndun,  
prentun, hljóðritun eða á annan sambærilegan hátt að hluta eða  
í heild án skriflegs leyfis útgefanda.

Hönnun: Hafdís Jónsdóttir

Umbrot: Jóhann Þ. Ólafsson

Prentvinnsla: Prentsmiðjan Viðey ehf.

# EFNISYFIRLIT

<b>INNGANGUR</b> .....	bls. 5	<b>2. RÍMLEIKIR</b> .....	46
<b>FORMÁLI</b> .....	6	2A Rímsögur .....	47
– Hugmyndafræði .....	6	ítarefni .....	48
– Um leikina .....	9	2B Runur og úrtalningarþulur .....	49
– Starfsreglur .....	13	2C Vísur og þulur .....	50–57
– Um starfsáætlanir .....	14	2D Klappvélin .....	58
– Starfsáætlun I fyrir 1. bekk .....	15	2E Rím og hreyfing .....	59
– Starfsáætlun II fyrir 2. bekk .....	15	2F Flækjumamma .....	60
– Vikuáætlanir fyrir 1. bekk ....	16–17	2G Frjálst rím .....	61
– Vikuáætlanir fyrir 2. bekk ....	18–19	2H Rímað við mynd .....	62
– Bilið brúað á milli		2I Risarímbók .....	64
leikskóla og grunnskóla .....	20	2J Póstleikur I .....	65
– Starfsáætlun III fyrir leikskóla ...	21	2K Inngangsorðið .....	66
– Starfsáætlun IV fyrir 1. bekk .....	21	2L Legg í lófa karls, karls .....	67
– Vikuáætlanir fyrir leikskóla ..	22–23	2M Fagur fiskur í sjó .....	68
– Vikuáætlanir fyrir 1. bekk ....	24–25	2N Rímleikur .....	69
<b>1. HLUSTUNARLEIKIR</b> .....	27	2O Kanntu að ríma? .....	71
1A Hlustað á hljóð .....	28	2P Dýrarím .....	72
1B Við myndum hljóð og hlustum ..	29	2R Fuglarím .....	73
1C Hve oft? .....	31	2S Skip mitt er komið að landi I .....	74
1D Baulaðu nú, Búkolla mín .....	31	2T Myndarím	
1E Grámann, hundurinn og beinið ..	32	– hvað eru þau að gera? .....	75
1F Leynihljóðið .....	33	2U Rímmyndasafnið .....	77
1G Vekjaraklukka falin .....	34	2V Setningarím með bolta .....	82
1H Að hvísla nafnið sitt .....	35	2X Setningarím með hlutum .....	83
1I Rugludallar .....	37	2Y Ljóðabók .....	84
1J Hvísleikur .....	38	2Z Póstleikur II .....	85
1K Búðarleikur .....	39	2P Vísnaþókin okkar .....	86
1L Flöskustútur .....	40	<b>3. SETNINGAR OG ORÐ</b> .....	87
1M Leynihluturinn .....	41	3A Hugtakið setning kynnt .....	88
1N Hver er með boltann? .....	42	3B Við búum til setningar .....	89
1O Kisa segir mjá .....	43	3C Hugtakið orð kynnt .....	90
1P Upplýsingaleikur .....	44	3D Leikir með setningar og orð .....	92
		3E Börn leika orð .....	94
		3F Ljúktu við setninguna .....	95
		3G Orðapúsl .....	96

3H Ljúktu við orðið .....	97	5V Hvaða hljóð er síðast? .....	137
3I Bullorð og orðabull .....	98	5X Má ég fá? .....	138
3J Að finna týnda orðið .....	100	5Y Að finna hlut .....	139
3K Stutt og löng orð .....	101	5Z Óskaleikurinn II .....	140
3L Hvort orðið er lengra? .....	103	5P Orðaleikur .....	141
<b>4. SAMSTÖFUR .....</b>	<b>104</b>	<b>6. HLJÓÐGREINING .....</b>	<b>142</b>
4A Að klappa nöfn .....	105	6A Sögur með tveggja hljóða orðum .....	144
4B Að taka hluti úr kassanum .....	106	6B Tveggja hljóða orðaleikur .....	146
4C Þrautakóngur .....	107	6C Þriggja hljóða orð .....	148
4D Að hlusta fyrst, skoða svo .....	108	6D Fjögurra hljóða orð .....	150
4E Tröllaevintýri I .....	109	6E Rímmyndir .....	151
4F Klappbókin mín .....	110	6F Giskað á orð .....	152
4G Óskaleikurinn I .....	111	6G Tveggja, þriggja og fjögurra hljóða orðaleikir .....	153
4H Samstöfuboltinn .....	112	6H Tröllaevintýri II .....	155
<b>5. FORHLJÓÐ .....</b>	<b>113</b>	6I Að hlusta og giska .....	156
5A Nafnaþraut .....	114	6J Hvaða orð er lengst? .....	157
5B Fléttan .....	115	6K Hvað er ég að segja? .....	158
5C Hvaða hljóð er fremst? .....	117	6L Nágrannar .....	159
5D Hljóðabókin mín I .....	118	6M Hljóðbolti .....	160
5E Að finna hlut .....	119	6N Hljóðabókin mín II .....	160
5F Að teikna á töfluna I .....	120	6O Gjafaleikur .....	161
5G Verkefnabókin mín .....	121	6P Hvíslleikur .....	162
5H Ég hugsa um .....	122	6R Skip mitt er komið að landi III ..	163
5I Hlutir í poka .....	123	6S Kóngulóarvefurinn III .....	164
5J Skip mitt er komið að landi II ...	124	6T Leynihlutur að heiman .....	165
5K Forhljóðið mitt .....	125	6U Að teikna á töfluna II .....	166
5L Minnisleikur .....	126	<b>HÓPKÖNNUN .....</b>	<b>167</b>
5M Hljóð tekið burtu .....	127	<b>HEIMILDALISTI .....</b>	<b>182</b>
5N Hljóði bætt framan við .....	129		
5O Kóngulóarvefurinn I .....	131		
5P Kóngulóarvefurinn II .....	132		
5R Skrýtnar sögur .....	133		
5S Að bala afturáttak .....	134		
5T Hvað er í pokanum? .....	135		
5U Ferð í Hljóðakletta .....	136		

---

## INNGANGUR

Árið 1986 kynntu tveir erlendir sérfræðingar íslenskum sérkennurum nýjar hugmyndir um tengsl hljóðkerfisvitundar barna við lestrarferlið. Þetta voru Jörgen Frost sérkennsluráðgjafi í Borgundarhólmi, Danmörku og Ingvar Lundberg prófessor í Umeå, Svíþjóð en þeir höfðu þá þegar hafið rannsóknir og þjálfun barna í þessu sambandi. Þeir kynntu einnig þjálfunaráætlun sem ætluð var til að styrkja málvitund barna og auðvelda þeim þannig lestrarnámið.

Mörgum þóttu hugmyndirnar áhugaverðar. Var efnið fljótlega þýtt á íslensku og staðfært og árið 1987 var gefin út handbók sem hlaut heitið Markviss málörvun. Náði hún töluverðri útbreiðslu og vinsældum strax á fyrsta ári. Handbókin hefur einkum verið notuð í fyrstu bekkjum grunnskóla en einnig í sérkennslu og nú í auknum mæli í leikskólum.

Á þeim rúma áratug sem liðinn er frá útgáfu handbókarinnar hefur hugmyndafræði sú sem Ingvar Lundberg og Jörgen Frost byggðu á verið studd af fjölmörgum rannsóknum víða um lönd. Það er því ljóst að hljóðfræðileg þjálfun barna sem nú hefur hlotið víðtæka viðurkenningu hefur hafist snemma hér á landi.

Það er hins vegar orðið tímabært að endurskoða handbókina Markviss málörvun, breyta og bæta og er hún nú gefin út í fullkomnari búningi en áður.

Bætt hefur verið við verkefnum og leikjum og nýjar tillögur um ítarefni settar fram. Vinnubrögðum eru gerð betri skil, verklýsing nákvæmari og er byggt bæði á innlendri reynslu og erlendri fyrirmynd í því efni.

Það er von okkar að hér hafi verið bætt um betur og að nýja handbókin Markviss málörvun muni nýtast kennurum engu síður en sú fyrri.

*Höfundar*

# FORMÁLI

## Hugmyndafræði

Hér verður fjallað stuttlega um þann hugmyndafræðilega grunn sem áætlunin Markviss málörvun er byggð á.

Lengi hafa menn velt fyrir sér hvað liggur að baki lestrarferli og þróun lestrar hjá einstaklingnum. Fjölmargar skoðanir og tilgátur hafa verið settar fram í því efni, enda er ekki um einfalt mál að ræða. Einnig er ljóst að fjölmargir ytri þættir hafa áhrif á gengi barna í lestrarnámi, svo sem reynsla barnsins, þekking þess og umhverfi, svo að ekki sé minnst á skólaaðstæður og kennslu.

Á síðasta aldarfjórðungi hafa rannsóknir veitt nýja innsýn í ýmsa þætti sem hafa áhrif á lestrarnám. Einkum hefur athygli beinst að tengslum máls og lestrar. Upphaf þessara rannsókna hefur verið kennt við Isabelle Liberman sem sýndi með rannsóknum (1971 og 1973) fram á að forsenda lestrarnáms er að barnið geri sér grein fyrir því að málið greinist í smærri þætti sem setja má fram í prentuðu formi, þ.e. tengsl talaðs og skrifaðs hljóðs (Blachman, 1997). Síðan hafa fjölmargar rannsóknir, bæði vestan hafs og austan, sýnt fram á mikilvægi hljóðkerfisvitundar (phonological awareness) og hljóðgreiningarfærni í lestrarnámi, eins og eftirfarandi tilvitnun gefur til kynna:

**„... uppötvun hinna sterku tengsla milli hljóðkerfisvitundar barna og lestrarnámsins er einn af stórsigrum í nútímasálarfræði“** (Bryant og Goswami, 1987). Sigurinn sem átt er við í þessari tilvitnun vísar til hins mikla stöðugleika og fylgni í niðurstöðum rannsókna í þessu efni og mun hér drepið á nokkrar slíkar.

Sýnt hefur verið fram á að börn sem hafa styrka hljóðkerfisvitund eiga auðveldara með að læra að lesa, til dæmis með rannsókn Bradley & Bryant í Bretlandi 1978 og 1985. Þessar rannsóknir sýndu jafnframt að hljóðkerfisvitund barna áður en skólaganga hefst segir fyrir um gengi þeirra í lestrarnámi og að þjálfun hljóðrænnar skynjunar getur auðveldað börnum að læra að lesa. Einnig hafa rannsóknir á einstaklingum með sértæka lesröskun (dyslexics) sýnt að erfiðleikar við hljóðgreiningu eru þeim sameiginlegir. Hér er um að ræða erfiðleika bæði við að greina orð í stök hljóð og að nema burtu hljóð úr orðum (m.a. Shaywitz, 1994).

Hljóðkerfisvitund er skilgreind sem næmi eða vitund einstaklingsins fyrir hljóðrænni uppbyggingu orða í móðurmáli hans. Þetta má greina með því að leggja fyrir verkefni þar sem finna skal hljóð í orðum, aðgreina þau eða bæta hljóðum inn í orð. Til þjálfunar eru í byrjun notuð ýmis viðfangsefni, t.d. rím eða stuðlun (stuðlasetning). Síðar eru lögð fyrir erfiðari verkefni, svo sem aðgreining hljóða í orði, í byrjun fyrsta hljóð í orði en síðar að finna hvernig orð breytist með því að nema burtu hljóð innan úr því, svo sem að taka r úr orðinu gráta sem þá verður gáta og taka l úr orðinu blað, verður bað.

Lengi var deilt um hvort velgengni í lestrarnámi byggðist á hljóðgreiningarfærni eða hvort hljóðgreiningin byggðist á þeirri lestrarfærni sem barnið hefði þegar öðlast, og töldu ýmsir að það væri lesturinn sem hefði áhrif á hljóðgreininguna. Nú er talið að það sé fyrst og fremst hljóðgreiningin sem hafi áhrif á lestur. Verður síðar vikið að rannsókn Lundbergs o. fl. á þessu atriði.

---

Wagner, Torgesen og Rashotte í Bandaríkjunum gerðu langtímarannsókn á tengslum hljóðkerfisvitundar barna og lestrarfærni þeirra. Rannsóknin hófst 1988 þegar börnin voru í forskóladeild (Kindergarten), áður en lestrarkennsla byrjaði, og stóð hún yfir í þrjú ár. Wagner, Torgesen og Rashotte rannsökuðu þrjá þætti sem álitnir eru hafa áhrif á lestrarferlið. Þau rannsökuðu í fyrsta lagi hljóðkerfisvitund barnanna (phonological awareness), í öðru lagi hljóðrænt minni þeirra (phonological memory) og í þriðja lagi hve hratt börnin námu hljóðræn skilaboð (rate of access for phonological information). Í niðurstöðum kom í ljós að hljóðgreiningarþátturinn skipti mestu máli sem lestrarundirbúningur og hafði mest forsagnargildi. Mælt er eindregið með því að hljóðræn þjálfun sé alltaf hluti af forvarnarstarfi með byrjendum og fyrstu lestrarkennslu. Þjálfun ætti að fara fram bæði í aðgreiningar- og samtengingarþáttunum, með ýmiss konar leikjum, til dæmis að finna hljóð fremst, aftast og inni í orði, að finna stöðu hljóða í orðinu, bera fram stök hljóð í orðum og búa til orð úr stökum hljóðum. Wagner, Torgesen og Rashotte telja að hljóðgreiningarþjálfun sé áhrifaríkust þegar hún er tengd lestrarkennslu, í tengingu hljóðs og stafs (phoneme-grapheme correspondances), og sé því best að þjálfna þetta tvennt saman. Hins vegar benda þau á að meiri og róttækari þjálfun þurfi til að breyta stöðu barna með alvarlega lesröskun.

Meðal hinna mörgu sem hafa rannsakað áhrif hljóðgreiningarfærni í lestrarnámi er Ingvar Lundberg í Svíþjóð sem hefur ásamt fleirum rannsakað áhrif hljóðrænnar þjálfunar um langt árabil og hafa þær rannsóknir vakið athygli víða um lönd. Nefna má viðamikla rannsókn Lundbergs, Höien, Stanowich og Bjaalid (1995) þar sem áhrif nokkurra grunnþátta hljóðkerfisvitundar voru rannsökuð. Í niðurstöðum kom í ljós að hljóðgreiningarfærnin er langmikilvægasti þátturinn.

Ingvar Lundberg og Jörgen Frost höfðu þegar hafið rannsóknir árið 1986, er þeir komu til Íslands og kynntu þjálfunaráætlun sína, sem varð kveikjan að þjálfun sex ára barna hér á landi í markvissri málörvun.

Árið 1988 hófu Ingvar Lundberg og samstarfsmenn hans í Danmörku og Noregi langtímarannsókn á 400 börnum. Tilgangurinn var að rannsaka áhrif hljóðrænnar þjálfunar sem undanfara lestrarkennslu. Börnin sem þátt tóku voru þá í forskólabeck (sex ára bekk) og var þeim skipt í tvo hópa, tilraunahóp og samanburðarhóp. Hvorugur hópurinn hafði enn fengið lestrarkennslu. Einungis börnin í tilraunahópnum fengu hljóðræna þjálfun, en í samanburðarhópnum fengu börnin hefðbundna þjálfun. Færni barnanna í báðum hópunum í lestri og hljóðgreiningu var athuguð á sjö mánaða fresti í fjögur ár. Niðurstaða rannsóknarinnar var þrjúþætt. Í fyrsta lagi kom í ljós að hljóðgreiningarþjálfun auðveldar lestrarnám, enda þótt hún tengist ekki lestrarkennslu. Í öðru lagi sýndu niðurstöður fram á að þjálfun í hljóðgreiningu dregur úr lestrar- og stafsetningarörðugleikum síðar. Í þriðja lagi sýndi rannsóknin að hljóðræn þjálfun sem undanfari hefðbundinnar lestrarkennslu hefur langtímaáhrif, a.m.k. fjögur fyrstu ár skólagöngunnar. Þau börn sem höfðu fengið hljóðræna þjálfun í forskóladeild sýndu mun betri árangur í lestri og stafsetningu en börnin í samanburðarhópnum í öllum þeim athugunum sem gerðar voru á þessu tímabili. Rannsóknin sannaði því að hægt er að styrkja hljóðvitund barna án



tengsla við formlega lestrarkennslu. Slík þjálfun virðist auðvelda öllum börnum að til- einka sér lestur og stafsetningu. Þjálfunin er þó sérstaklega mikilvæg þegar um er að ræða börn sem eru í áhættu varðandi lestrarörðugleika.

Ljóst er að málreynsla barna fyrir lestrarnám skiptir miklu máli. Sagt hefur verið: „Svo læra börnin málið að það er fyrir þeim haft“, og mun það rétt. Þá vaknar spurningin um það hvers konar mál hefur verið haft fyrir börnunum, hvernig þau hafa verið örvuð. Mörg börn fá málörvun strax á fyrstu ævidögum þegar þau eru hvött til að taka þátt í samræðum með hjali sínu. Margir foreldrar/uppalendur byrja snemma að fara með vísur og þulur, syngja og segja börnunum sögur.

„Fyrsta lestrarkennsla á sér stað þegar litla barnið er tekið í fangið, opnuð bók og rætt um myndirnar“ (I. Lundberg í fyrirlestri í KHÍ í júní 1986).

Lestur gerir nýjar kröfur til barnsins. Þegar það byrjar í skóla hefur það yfirleitt talmál á valdi sínu en jafnvel létt ritmál getur verið því framandi.

Fá börn gera sér grein fyrir uppbyggingu málsins áður en lestrarnám hefst. Málskilningur ungra barna tengist mjög svipbrigðum, handahreyfingum, augnhreyfingum og raddblæ. Þau gera sér ekki skýra grein fyrir einingunum í talmálinu, þ.e. orðum, orðhlutum og einstökum hljóðum. Málið er fyrir barninu fyrst og fremst tæki til samskipta, upplýsinga og framkvæmda. Það er innihald málsins sem skiptir máli en ekki form þess og börnin líta á orð og setningar sem eina heild. Það er einkennandi fyrir talmálið að það tengist stað og stund.

Ritmálið er oft ólíkt talmálinu og túlkun ritmáls krefst meiri málskilnings. Það er ekki tengt samveru við aðra heldur bundið túlkun ritaðri á blað.

Smærri einingar málsins eru ekki alltaf skýrar í talmáli og það er ekki alltaf samhengi milli stafa í orði og framburðar þess. Oft er talað í hálfsgögðum setningum og í talmáli er framburður oft hraður og óskýr, til dæmis „gemmaerann“, „gessovel“, „viltu vera memm?“ Að tengja saman og sundurgreina hljóð og bókstafi krefst því rökhusunar. Þetta reynist auðveldara í hljóðréttum orðum en þegar orð eru ekki hljóðrétt krefst samtenging og sundurgreining þeirra þekkingar og skilnings á ritmálinu. Hafa ber í huga að börn þurfa að læra ýmis merki og hugtök, til dæmis orð, setning, lína, efst, neðst, langt orð, stutt orð, efst á blaðsíðunni o.s.frv. Sum börn koma í skólann með þessi atriði á valdi sínu, önnur ekki. Þetta er ekki málið sem börnin þekkja í nýju formi heldur ný leið til tjáskipta.

Málþjálfunaráætlunin Markviss málörvun felur í sér kerfisbundin vinnubrögð í leik og miðar að því að tengja talmál og ritmál, að undirbúa tengsl stafs og hljóðs. Hún er ætluð til að auðvelda þá táknfærslu og leggja þannig traustan grunn að lestrarnámi.

---

## UM LEIKINA

Áætlunin Markviss málörvun felur í sér kerfisbundin vinnubrögð í leik. Markmið leikjanna er að auka málvitund barnanna og er leikurinn notaður til að ná athygli þeirra og vekja áhuga um leið og leikþörf þeirra og leikgleði er mætt. Enda þótt miðað sé við að halda áætlun með leikina, röð þeirra og innihald verða börnin að hafa á tilfinningunni að það sé verið að leika sér og kennslan má aldrei verða yfirheyrsla. Viðhorf og aðferðir kennarans eru mikilvæg atriði í þessu sambandi, að einnig hann sé forvitinn og áhugasamur. Mikilvægt er að andrúmsloftið sé hlýlegt og afslappað og að öllum líði vel. Gott er að setjast í hring í heimakrök eða eitt hornið á stofunni, á teppi eða púða ef það er fyrir hendi. Áhersla skal lögð á félagslegt samspil barnanna og að fá öll börnin inn í leikinn. Það á að vera gaman hjá öllum.

Það er alls ekki nauðsynlegt að fara í alla leikina heldur ætti að velja leiki samkvæmt þörfum hópsins. Reynslan hefur sýnt að mikilvægt er að halda vissar reglur til að tryggja góðan árangur (sjá bls. 13).

Leikirnir eru í sex aðalflokkum:

1. Hlustunarleikir
2. Rímleikir
3. Setningar og orð
4. Samstöfur
5. Forhljóð
6. Hljóðgreining

Leikirnir eru hugsaðir sem hópleikir fyrir heilan bekk. Æskilegt getur þó verið að skipta börnunum í smærri hópa, einkum þegar líður á áætlunina, þ.e. þegar komið er að fyrstu hljóðgreiningu, forhljóðunum. Þá skilur oft á milli barnanna í bekknum, þeirra sem hafa hljóðgreininguna þegar á valdi sínu og hinna sem þurfa meiri tíma og endurtekningu til að ná þeirri færni.

Skólanum er ætlað að örva mismunandi þroskasvið auk málþroska: vitrænan þroska, skynjun, félags- og tilfinningaþroska og hreyfiþroska. Þessir þættir skarast á marga vegu og tengist málörvunin þeim öllum.

Í Markvissri málörvun læra börnin að tjá sig og þau læra að hlusta. Margir leikirnir eru um leið hreyfileikir sem efla hreyfi- og félagsþroska. Allir leikirnir þjálfa athygli og einbeitingu. Þeir efla hugtakaskilning og víkka sjóndeildarhring barnanna.

### Hlustunarleikir

Áætlunin Markviss málörvun hefst á hlustunarleikjum. Hlustun þjálfar athygli og einbeitingu og er mikilvæg undirstaða lestrarnámsins. Hlustunarleikirnir beina athygli barnanna að hljóðum í umhverfinu. Það að greina og hlusta á ýmis hljóð er góður undirbúningur fyrir greiningu máhljóða. Einnig þjálfa þeir

ýmsa aðra þætti, m.a. að fylgja fyrirmælum. Hljóðgjafar eru bæði umhverfishljóð og máhljóð. Fyrstu hlustunarleikirnir eru fólgirnir í því að giska á hljóðgjafa. Það getur til dæmis verið hljóð sem myndast af hringli í nöglum, af teskeið sem hrært er með í bolla, af loki sem lagt er niður o.s.frv.

Börnin eru hvött til að mynda sjálf hljóðin, að koma með hljóðgjafa að heiman eða að líkja eftir ýmsum hljóðum, til dæmis hljóðum dýra. Aðalatriðið er að börnin þjálfist í að beina athyglinni að vissum hljóðum og hljóðgjöfum. Henni er beint að ýmsum stöðum utan kennslustofunnar eða innan hennar, hljóði úti í horni eða hljóði sem börnin mynda. Til dæmis má fela (háværa) klukku. Það er erfitt fyrir mörg börn að hlusta án þess að sjá og það verður að binda fyrir augun á sumum þeirra til að það takist.

Í seinni þáttum áætlunarinnar er hlustað eftir máhljóðum. Það er grundvallarmunur á umhverfishljóðum og máhljóðum. Við getum myndað háa tóna, lága tóna, sterka tóna og veika tóna og talað með mismunandi áherslum. Máhljóðin eru einungis til sem hljóðeiningar í orðum og hafa ekki merkingu í sjálfu sér en þegar þeim er raðað saman geta þau myndað orð sem hafa merkingu. Það er nauðsynlegt að þjálfar börnin í að hlusta eftir máhljóðum til að þau verði meðvituð um þau og læri smátt og smátt að greina þau sundur og setja þau saman.

## Rímleikir

Þessi þáttur leikja skiptist í þulur, runur (úrtalningarþulur), vísur og rímsögur. Enn er athyglinni þó beint að heildarmyndinni en ekki að smærri þáttum. Runur eða úrtalningarþulur eru til á mörgum tungumálum og eru alltaf vinsælar. Þær kenna börnunum að fylgja hljóðfalli og einnig þjálfar þær framburð.

Í rími og stuðlum er lögð áhersla á bæði innihald og form. Stuðlar eru oft notaðir til áherslu, til dæmis í auglýsingum (Kettir velja Whiskas, Harpa gefur lífinu lit). Athygli barnanna beinist þá að formhlið málsins, ólíkt því sem þau þekkja almennt í talmálinu.

Þulur og runur, oft án merkingar, þjálfar hrynjandi og framburð. Þær eru menningararfur sem gaman er að halda við. Þulurnar eru heillandi, veita innsýn í menningarsöguna og gott tækifæri til leikrænnar tjáningar (Grýla talar við börnin sín þegar hún fer að sjóða til jóla ...). Hér styrkist einnig beiting athyglinnar. Það má segja fram þulurnar með hárrí, skerandi rödd, djúpri bassarödd, hátíðlegri rödd eða af gamansemi, hægt eða hratt. Hugmyndaflugið á að ráða og möguleikarnir eru óendanlegir.

Að finna rím felur í sér flokkun hljóða. Barnið verður að rannsaka form málsins þegar það finnur hvaða orð rímar eða rímar ekki: mál-skál-bál-hundur.

Þegar farið er með rím og þulur ættu flest börn að geta verið þátttakendur. Flest fimm til sex ára börn hafa öðlast hæfileikann til að ríma og það er talið

---

hættumerki ef hann er ekki enn fyrir hendi á þessu aldurstigi. Gott er að þróa tilfinningu fyrir rími með því að lesa rímsögur fyrir börnin (sjá Ítarefni) og láta þau búa til eigið rím, gjarnan sem heimaverkefni.

Athuga ber þó að enda þótt mörg börn geti snemma farið að ríma án fyrirhafnar merkir það ekki að þau geri sér grein fyrir því að málið sé samsett úr minni einingum. Hljóðgreiningin gerir aðrar og meiri kröfur.

## Setningar og orð

Næsti þáttur í áætluninni er vinna með setningar og orð. Mörg börn gera sér litla grein fyrir orðaskilum í máli. Til að brúa bilið milli talmáls og ritmáls þurfa þau að vita að málið skiptist í smærri einingar: setningar og orð. Börnin læra þessi hugtök í leik og einnig að málið byggist upp af mislöngum setningum og setningar af mislöngum orðum. Kennarinn raðar kubbum á spjald til þess að gera hugtökin sýnileg. Börnin tala saman með kubbum, þ.e. leggja kubb fyrir hvert orð sem þau segja. Við segjum hvað stendur, teljum orðin og skoðum þau án þess að fara út í smáatriði. Hugtakið orð er gert sýnilegt og áþreifanlegt fyrir börnin. Einnig má búa til setningar á strimla, festa upp og lesa. Ritmálið er notað og börnin sjá bókstafi og orð án þess að þurfa að lesa. Setningarnar má klippa í sundur í orð og við sjáum að sum orð eru löng, önnur stutt. Þegar börnin hafa gert sér skýra grein fyrir hugtökunum setning og orð er kominn tími til að beina athyglinni að orðhlutum, þ.e. samstöfum.

## Samstöfur

Nú hefst undirbúningur fyrir greiningu máhljóða, þ.e. hljóðgreiningu.

Eftir að börnin hafa leikið sér að setningum og orðum er gengið skrefi lengra og uppgötvað að sumum orðum má skipta í minni hluta, samstöfur. Hér er talað um samstöfur en ekki atkvæði vegna þess að um er að ræða hljóðræna orðhluta (eins og í söng) en ekki atkvæði samkvæmt íslenskum málfræðireglum.

Börnin finna samstöfurnar með því að klappa hljóðfallið í orðunum en að sjálfsögðu má líka hoppa, vagga sér eða nota trommur og önnur hljóðfæri. Þjálfarinn má börnin á ýmsan hátt í að finna samstöfur. Gott er að byrja á að klappa nöfn barnanna. Skipta má börnunum í hópa samkvæmt samstöfufjölda í nöfnum þeirra. Búa má til súlurit með fjölda samstafa í nöfnunum. Líma má á spjöld myndir, klipptar úr blöðum (til dæmis auglýsingar), sem raðað er samkvæmt samstöfufjölda, einnar samstöfu orðum safnað á eitt spjald, á annað orðum með tveimur samstöfum o.s.frv. Einnig er gott að nota Máhljóðaspilið. Þannig fá börnin einnig tækifæri til að vinna á einstaklingsbundinn hátt sem hæfir vel þessu aldurstigi.

## Forhljóð

Þegar hér er komið í Markvissri málörvun hefur málathyglin þegar verið þjálfuð með hlustunar- og rímleikjum og börnin hafa lært um smærri einingar málsins, setningar, orð og samstöfur. Nú er komið að heyrnrænni greiningu máhljóða.

Fyrsta stig hljóðgreiningar er að finna forhljóð, fyrsta hljóð í orði. Það má gera á ýmsan hátt, til dæmis með því að taka burtu fremsta hljóð eða bæta hljóði framan við orð. Hér er gott að skoða aftur rím og þulur og finna nú fyrsta hljóðið í vísuorðunum (hendingunum). Einnig eru nöfn barnanna góð leið til þjálfunar og alltaf vinsæl.

Hér þarf leikgleðin enn að vera í fyrirrúmi. Setja má fram myndar setningar þar sem öll orðin í setningunni byrja á sama hljóði (Fimm feitir fílar fluttu til Fríðu frænku o.s.frv.). Þegar öryggi eykst má nota flóknari æfingar, svo sem að segja setningu þar sem fyrsta hljóð í orði fellur út (-jáðu -ætu -telpurnar -em -itja -aman og eru að -auma). Börnin finna hvaða (sama) hljóð fór framan af orðunum. Líma má á spjald myndir af hlutum með heiti sem byrjar á sama hljóði (hér má einnig nota Máhljóðaspilið).

Mikilvægt er að börnin hafi náð öryggi í að finna forhljóðin áður en byrjað er á næsta þætti áætlunarinnar, hljóðgreiningu orða, og er þetta í raun fyrsta stig hljóðgreiningar. Hér skilur oft mjög á milli barnanna í bekknum. Mörg börnin hafa heyrnræna hljóðgreiningu orða á valdi sínu en önnur ekki. Æskilegt er að hægt sé að skipta börnunum í a.m.k. tvo mismunandi hópa. Þá er hægt að endurtaka eftir þörfum og æfa betur þá þætti sem ekki hafa enn náðst en leyfa þeim börnum sem náð hafa þessu mikilvæga stigi að halda áfram á sínum eigin forsendum.

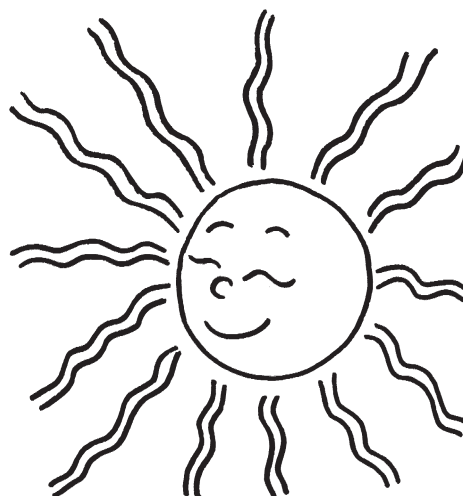
## Hljóðgreining

Hljóðgreining, þ.e. greining einstakra hljóða í orði, er viðkvæmasti en um leið mikilvægasti þáttur hljóðrænnar þjálfunar, enda hefur samkvæmt fyrrgreindum rannsóknum verið sýnt fram á að hæfni til hljóðgreiningar er forsenda lestrarnáms.

Þegar börnin hafa forhljóðin á valdi sínu má fara að skipta orðunum í einstök hljóð (í-s, f-a-r-a) og er unnið að sundurgreiningu og samtengingu hljóða.

Notuð eru spjöld með myndum og byrjað á tveggja hljóða orðum en síðan þriggja hljóða. Fara ætti hægt og leggja áherslu á (ýkja) framburð einstakra hljóða í orðunum. Kubbar eru notaðir sem sjónræn styrking til að afmarka einstök hljóð.

Hér er lagður grunnur að skilningi barnanna á tengslum hljóðs og bókstafs.



## STARFSREGLUR

Nauðsynlegt er að vissum starfsreglum sé fylgt til þess að málþjálfunin beri sem bestan árangur.

1. Fara skal reglulega í leikina, um 20 mínútur á dag, og helst alltaf á sama tíma dags.
2. Leikjunum er raðað eftir þyngdarstigi (sjá starfsáætlun) og skal þeirri röð fylgt.
3. Öll hljóð eru borin fram eins og í daglegu tali án tillits til stafsetningar.
4. Gjarnan má taka bókstafina inn í myndina til þess að sýna tengsl hljóðs og stafs án þess að stafakennslan verði aðalatriði.
5. Alltaf ber að hafa í huga að um er að ræða leik og að vellíðan og gleði séu í fyrirrúmi.

## UM STARFSÁETLANIR

Hér á eftir eru settar fram starfsáætlanir sem notaðar eru til að skipuleggja kennsluna. Að sjálfsgöðu hljóta þær aðeins að vera til viðmiðunar. Ekki er nauðsynlegt að fara í alla leikina en halda verður réttu þyngdarröð. Náms hópar eru misjafnir hvað varðar þroska og hæfni. Þeir hafa einnig misjafna reynslu að baki, til dæmis hafa sumir leikskólar reglulega málörvunarþjálfun og hljóta kennarar að taka mið af því. Starfsáætlanir I og II eru miðaðar við 1. og 2. bekk ef ekki hefur verið unnið með Markvissa málörvun í leikskóla.

Starfsáætlun I: Gert er ráð fyrir að unnið sé með leikina í sjö mánuði í 1. bekk.

Byrjað er á hlustunar- og rímleikjum. Þegar byrjað er á nýjum flokki skal byrja á fyrstu leikjunum. Eftir það má velja leiki úr flokknum að vild.

Starfsáætlun II: Gert er ráð fyrir að unnið sé með leikina í átta vikur í byrjun skólaársins í 2. bekk.

Starfsáætlanir III og IV eru fyrir leikskóla og 1. bekk sjá nánar kaflann: Bilið brúað á milli leikskóla og grunnskóla.

Þær starfsáætlanir sem fara hér á eftir sýna hvenær byrjað er að vinna með tiltekna leikjaflokka, hve oft og hve lengi er talið hæfilegt að vinna með þá. Merking með breiðu striki táknar að leikið sé daglega, tvöfalt strik merkir næstum daglega, einföld lína með jöfnu millibili, brotið strik merkir við og við. Samkvæmt þessu útbúa kennarar kennsluáætlun en verða þó alltaf að taka mið af þeim hópi sem þeir eru að kenna hverju sinni. Sumir leikjanna verða vinsælli en aðrir þannig að oftast er farið í þá og verða þá stundum til ýmis skemmtileg afbrigði af þeim.

Leikirnir eru miserfiðir en reynslan sýnir að takist kennaranum að gæða þá lífi og gera þá spennandi má fara í nánast hvaða leik sem er innan þess leikjaflokks sem um ræðir.

Margir leikjanna hafa orðið til þegar verið var að vinna með viss atriði með börnunum en aðrir eru gamlir og vel þekktir og eiga vel heima í þessu samhengi.

Unnið skal með þeim hraða sem hæfir hópnum hverju sinni fremur en að fylgja áætluninni. Börnin endurtaka æfingarnar eftir kennaranum bæði einstaklingslega og í kór. Öll hljóð og orð skulu borin fram með eðlilegum framburði. Leikið skal í um 20 mínútur á dag með áherslu á leikgleði og virkni barnanna.

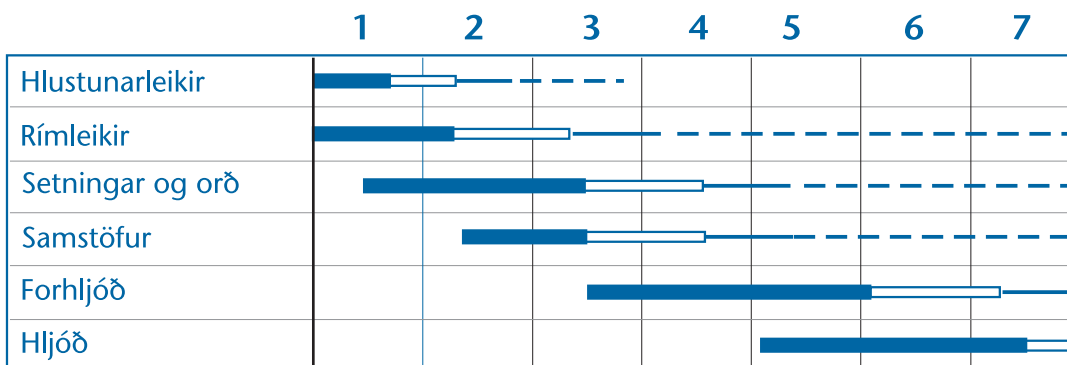
Aftast í handbókinni er hópkönnun og eyðublöð fyrir námsmat. Könnunina mætti leggja fyrir 1. bekk að vori og/eða 2. bekk að hausti (sjá bls. 167).

### Vikuáætlanir fyrir 1. og 2. bekk

Aftan við starfsáætlanir I og II er að finna tillögur að kennsluáætlun fyrir þrjár fyrstu vikurnar og eina viku í upphafi 5. mánaðar miðað við starfsáætlun I og fyrir fjórar fyrstu vikurnar miðað við starfsáætlun II.

## Starfsáætlun I

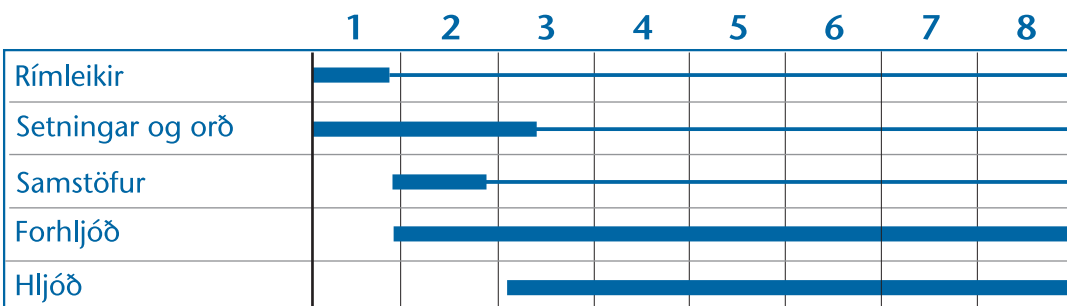
fyrir 1. bekk – miðað við sjö mánuði.



- Leikið á hverjum degi
- ▬ Leikið næstum daglega
- ▬ Leikið með jöfnu millibili
- - - - Leikið við og við

## Starfsáætlun II

fyrir 2. bekk – miðað við átta vikur.



- Leikið á hverjum degi
- ▬ Leikið með jöfnu millibili



## Áætlun fyrir 1. bekk – miðað við starfsáætlun I

### 1. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>2B</b> Ugla sat	<b>2B</b> Úen dúen
<b>2B</b> Úen dúen	<b>2B</b> Úen dúen	<b>2B</b> Ugla sat	<b>1B</b> Myndum hljóð og ...	<b>1B</b> Myndum hljóð og ...
<b>1E</b> Grámann	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin	<b>1N</b> Hver er með boltann?	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin	<b>1F</b> Leynihljóð
	<b>2B</b> Bokki sat í brunni			<b>2F</b> Flækjumamma

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

### 2. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>2A</b> Rímsaga	<b>1H</b> Að hvísla nafnið sitt	<b>2A</b> Rímsaga	<b>2U</b> Rímmynda-safnið	<b>2U</b> Rímmynda-safnið
<b>1B</b> Myndum hljóð	<b>1F</b> Leynihljóðið	<b>1I</b> Rugludallar	<b>2O</b> Kanntu að ríma?	<b>2P</b> Dýrarím
<b>1F</b> Leynihljóðið	<b>2G</b> Frjálst rím	<b>1B</b> Myndum hljóð	<b>1P</b> Upplýsingaleikur	<b>1L</b> Flöskustútur
<b>2B</b> Bokki sat í brunni	<b>2F</b> Flækjumamma	<b>2B</b> Bokki sat í brunni	<b>1J</b> Hvísleikur	<b>2D</b> Klappvélin

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## Áætlun fyrir 1. bekk – miðað við starfsáætlun I

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>1M</b> Leynihluturinn	<b>2A</b> Rímsaga	<b>1B</b> Við myndum hljóð...	<b>3A</b> Hugtakið setning kynnt	<b>3A</b> Hugtakið setning kynnt
<b>2T</b> Hvað eru þau að gera?	<b>1D</b> Baulaðu nú Búkolla	<b>1P</b> Upplýsingaleikur	<b>1L</b> Flöskustútur	<b>2S</b> Skip mitt er komið
<b>2B</b> Víska eða þula	<b>2L</b> Legg í lófa karls	<b>2S</b> Skip mitt er komið	<b>2B</b> Víska eða þula	<b>2L</b> Legg í lófa karls
<b>2Þ</b> Vísnaþókin okkar		<b>2D</b> Klappvél	<b>2Þ</b> Vísnaþókin okkar	

**3. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>6A</b> Saga með tveggja hljóða orðum	<b>6A</b> Saga með tveggja hljóða orðum	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur
<b>4D</b> Hlusta fyrst skoða svo	<b>2B</b> Víska eða þula	<b>3D</b> Leikur með setningar og orð	<b>6F</b> Giskað á orð	<b>5I</b> Hlutir í poka
<b>5O</b> Kóngulóarvefur 1.	<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5E</b> Að finna hlut	<b>3I</b> Bullorð og orðabull	<b>3F</b> Ljúktu við setninguna
	<b>5R</b> Skrýtnar sögur	<b>5S</b> Að bala afturatak	<b>5P</b> Kóngulóarvefur 2	<b>4G</b> Óskaleikurinn

**1. VÍKA**  
**5. MÁN**

Athugasemdir: Við upphaf 6. kafla

## Áætlun fyrir 2. bekk – miðað við starfsáætlun II

### 1. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>2B</b> Vísa eða þula	<b>2B</b> Vísa eða þula	<b>2B</b> Vísa eða þula	<b>2S</b> Skip mitt er komið	<b>3C</b> Fyrsti leikur með hugtakið orð
<b>2P</b> Dýrarím	<b>2O</b> Kanntu að ríma?	<b>2S</b> Skip mitt er komið ...	<b>3C</b> Fyrsti leikur með hugtakið orð	<b>3G</b> Orðapúsl
<b>3B</b> Við búum til setningar	<b>3B</b> Við búum til setningar	<b>3B</b> Við búum til setningar	<b>3D</b> Leikur með setn. og orð	<b>2D</b> Klappvélin
		<b>3C</b> Fyrsti leikur með hugtakið orð		

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

### 2. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>3D</b> Leikur með setn. og orð	<b>4A</b> Að klappa eftirnöfn	<b>3F</b> Ljúktu við setn.	<b>2R</b> Fuglarím	<b>3J</b> Að finna týnda orðið
<b>4A</b> Að klappa nöfnin sín	<b>3F</b> Ljúktu við setn.	<b>3G</b> Orðapúsl	<b>3H</b> Ljúktu við orðið	<b>3I</b> Bullorð – orðabull
<b>4B</b> Að taka hlut úr kassa	<b>4D</b> Að hlusta fyrst skoða svo	<b>4G</b> Óskaleikur	<b>4G</b> Óskaleikur	<b>4H</b> Samstöfu-boltinn

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## Áætlun fyrir 2. bekk – miðað við starfsáætlun II

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>3D</b> Leikur með setningar og orð	<b>3F</b> Ljúktu við setninguna	<b>3L</b> Hvort orðið er lengra?	<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5E</b> Að finna hlut
<b>5A</b> Nafnaþraut	<b>3L</b> Hvort orðið er lengra?	<b>2B</b> Vísu eða þula	<b>5I</b> Hlutir í poka	<b>2S</b> Skip mitt er komið
<b>4A</b> Klappa heimilisföng	<b>5C</b> Hvaða hljóð er fremst?	<b>5B</b> Fléttan	<b>4D</b> Að hlusta fyrst skoða svo	<b>5F</b> Að teikna á töfluna

**3. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>5E</b> Að finna hlut	<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5Y</b> Að fela hlut	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur	<b>6C</b> Þriggja hljóða orð
<b>6a</b> Saga með tveggja hljóða orðum	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur	<b>6B</b> Tveggja hljóða orðaleikur	<b>5M</b> Hljóð tekið í burtu	<b>2J</b> Risarámbók
<b>5F</b> Að teikna á töfluna	<b>2F</b> Flækjumamma	<b>3I</b> Bullorð – orðabull	<b>4G</b> Óskaleikurinn	<b>5M</b> Hljóð tekið í burtu

**4. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## Bilið brúað

### á milli leikskóla og grunnskóla

Eins og fram kemur í formála hafa fjölmargar rannsóknir víða um lönd sannað að með því að þjálfa hljóðkerfisvitund barna má auðvelda þeim að læra að lesa. Í rannsókn Ingvars Lundbergs og samstarfsmanna hans kom í ljós að þjálfun í hljóðgreiningu dregur úr lestrar- og stafsetningarörðugleikum síðar meir. Í þeirri rannsókn var einnig sannað að hægt er að styrkja hljóðkerfisvitund barna án tengsla við formlega lestrarkennslu (sjá formála). Þar sem áætlunin Markviss málörvun styrkir málvitund barnanna og þjálfar þau hljóðfræðilega er mjög æskilegt að hún sé notuð markvisst bæði í leikskóla og grunnskóla. Með hljóðfræðilegri þjálfun barnanna er lagður grunnur að lestrarkennslunni og dregið úr lestrarörðugleikum síðar meir.

Út er komin ný aðalnámskrá grunnskóla. Einnig er verið að semja uppeldisáætlun fyrir leikskóla sem mun fá heitið aðalnámskrá leikskóla. Í báðum þessum námskrám er lögð mikil áhersla á góða samvinnu milli leikskóla og grunnskóla. Áætlunin Markviss málörvun í leik og starfi er vel til þess fallin að brúa bilið og stuðla að góðri samvinnu milli skólastiganna.

Rannsóknir hafa leitt í ljós, þar á meðal rannsókn Lundbergs og samstarfsmanna hans, að nauðsynlegt er að fara reglulega í leikina í áætluninni og að farið sé eftir vissum starfsreglum til að árangur náist. Mikil áhersla er lögð á leikgleðina, aldrei má gleyma að börnin eru í leik, annars er hætt við því að þau missi móðinn.

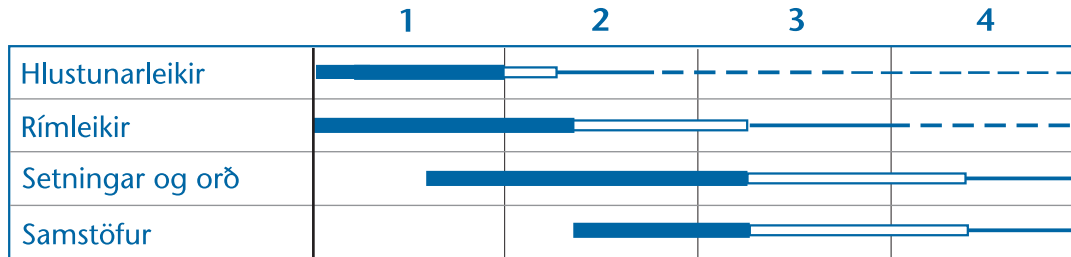
Hér er lagt til að fjórir fyrstu leikjaflokkarnir séu þjálfaðir markvisst í leikskóla, þ.e. hlustun, rím, setningar og orð og samstöfur, en forhljóð og hljóð séu þjálfuð í grunnskóla þar sem lestrarkennsla hefst. Grunnurinn undir lestrarkennslu er því lagður í leikskóla og haldið áfram að leggja hann í grunnskólanum jafnhliða formlegri lestrarkennslu.

Hefjist kennsla í Markvissri málörvun þegar í leikskóla er æskilegt að kennarar í leikskóla og fyrstu bekkjum grunnskóla skiptist á upplýsingum og beri saman bækur sínar um hvað er tekið fyrir í leikskólanum og hvað í grunnskólanum og áætlanir gerðar samkvæmt því.

Hér á eftir kemur tillaga að fjögurra mánaða starfsáætlun fyrir leikskóla og sjö mánaða áætlun fyrir 1. bekk sem framhald af kennslu leikskóla, auk þess fylgja tillögur að vikuáætlunum fyrir fjórar fyrstu vikurnar á báðum skólastigum.

## Starfsáætlun III

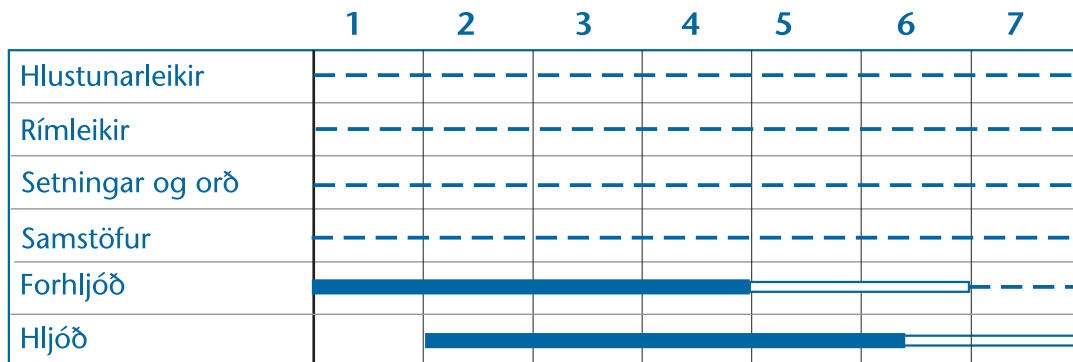
fyrir leikskóla – miðað við fjóra mánuði



- Leikið á hverjum degi
- Leikið næstum daglega
- Leikið með jöfnu millibili
- Leikið við og við

## Starfsáætlun IV

fyrir 1. bekk – miðað við sjö mánuði



- Leikið á hverjum degi
- Leikið næstum daglega
- Leikið með jöfnu millibili
- Leikið við og við

# Áætlun fyrir leikskóla – miðað við starfsáætlun III

## 1. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>1B</b> Myndum hljóð og ...	<b>1B</b> Myndum hljóð og ...	<b>1A</b> Hlustað á hljóð
<b>2B</b> Úen dúen	<b>2B</b> Úen dúen	<b>2B</b> Úen dúen, Úllen dúllen	<b>2B</b> Úen dúen, Úllen dúllen	<b>1C</b> Hve oft?
<b>2A</b> Rímsaga	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin	<b>2A</b> Rímsaga	<b>1D</b> Baulaðu nú Búkolla	<b>2A</b> Rímsaga

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## 2. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>2B</b> Ugla sat	<b>2B</b> Eniga meniga	<b>2B</b> Úllen dúllen	<b>2B</b> Ég á sokk	<b>1A</b> Hlustað á hljóð
<b>1B</b> Myndum hljóð	<b>2G</b> Frjálst rím	<b>1L</b> Flöskustútur	<b>1E</b> Grámann	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin
<b>2B</b> Einn og tveir	<b>1M</b> Leynihluturinn	<b>2B</b> Einn og tveir	<b>2D</b> Dýrarím	<b>2B</b> Einn og tveir

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

# Áætlun fyrir leikskóla – miðað við starfsáætlun III

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>2D</b> Klappvélin, Krumminn á skjánum	<b>1B</b> Við myndum hljóð...	<b>1A</b> Hlustað á hljóð	<b>2B</b> Ugla sat, Úllen dúllen	<b>2P</b> Dýrarím
<b>1F</b> Leynihljóðið	<b>2B</b> Ení mení	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin	<b>2G</b> Frjálst rím	<b>1O</b> Kisa segir mjá
<b>2B</b> Kalli átti káta mús	<b>2I</b> Póstleikur	<b>2B</b> Kalli átti káta mús	<b>1P</b> Upplýsinga-leikur 1. þáttur	<b>2B</b> Kalli átti káta mús

**3. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>2K</b> Inngangsorðið	<b>1K</b> Búðarleikur	<b>1C</b> Hve oft	<b>1B</b> Myndum hljóð	<b>2K</b> Inngangsorðið
<b>1I</b> Rugludallar	<b>2F</b> Flækjumamma	<b>2U</b> Rímmynda-safnið	<b>2O</b> Kanntu að ríma?	<b>1O</b> Kisa segir mjá
<b>2B</b> Rímsaga (Busla)	<b>2B</b> Klappvélin (Krumminn)	<b>2B</b> Rímsaga (Busla)	<b>2B</b> Klappvélin (Krumminn)	<b>2B</b> Rímsaga (Busla)

**4. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_



## Áætlun fyrir 1. bekk – miðað við starfsáætlun IV

### 1. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>1P</b> Upplýsinga- leikur 1.– 2. þáttur	<b>4A</b> Klappa nöfn	<b>3I</b> Bullorð – orðabull	<b>1K</b> Búðarleikur	<b>1E</b> Baulaðu nú Búkolla
<b>2X</b> Setningarím með hlutum	<b>2N</b> Tilbr. Hvað rímar ekki?	<b>1P</b> Upplýsinga- leikur 3. þáttur	<b>2E</b> Nikki Nambó	<b>2E</b> Nikki Nambó
<b>3B</b> Við búum til setningar um sjálf okkur	<b>2V</b> Setningarím með bolta	<b>4E</b> Tröllævintýrið	<b>3E</b> Börn leika orð	<b>4H</b> Samstöfu- boltinn
<b>2B</b> Velja þulu	<b>4G</b> Óskaleikurinn	<b>2B</b> Velja þulu	<b>4C</b> Þrautakóngur	<b>2B</b> Velja þulu

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

### 2. VÍKA 1. MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>3J</b> Að finna týnda orðið	<b>3L</b> Hvort orðið er lengra	<b>3J</b> Að finna týnda orðið	<b>3L</b> Hvort orðið er lengra	<b>4D</b> Hlusta fyrst skoða svo
<b>1P</b> Upplýsinga- leikur 3. þáttur	<b>4A</b> Klappa uppáhalds matinn o.fl.	<b>1I</b> Rugludallar	<b>3H</b> Ljúktu við orðið	<b>1K</b> Búðarleikur
<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5I</b> Hlutir í poka	<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5I</b> Hlutir í poka	<b>5H</b> Ég hugsa um
<b>4C</b> Þrautakóngur	<b>2M</b> Fagur fiskur	<b>2I</b> Póstleikur 1	<b>2F</b> Flækjumamma	<b>5B</b> Fléttan

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## Áætlun fyrir 1. bekk – miðað við starfsáætlun IV

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>1P</b> Upplýsinga- leikur	<b>5I</b> Hlutir í poka	<b>1P</b> Upplýsinga- leikur	<b>2K</b> Inngangsorðið: 1. hljóð í orði
<b>4A</b> Klappa íþrótt	<b>5C</b> Hvaða hljóð er fremst	<b>5A</b> Nafnaþraut	<b>5C</b> Hvaða hljóð er fremst	<b>5A</b> Nafnaþraut
<b>1O</b> Kisa segir mjá	<b>1L</b> Flöskustútur	<b>1G</b> Vekjaraklukka falin	<b>3E</b> Börn leika orð	<b>4G</b> Óska- leikurinn 1
<b>2B</b> Velja þulu	<b>2A</b> Velja rímsögu	<b>2B</b> Velja þulu	<b>2A</b> Velja rímsögu	<b>2B</b> Velja þulu

**3. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.
<b>3E</b> Börn leika orð	<b>5C</b> Hvaða hljóð er fremst?	<b>5H</b> Ég hugsa um	<b>5I</b> Hlutir í poka	<b>5J</b> Skip mitt
<b>5a</b> Nafnaþraut	<b>5M</b> Hljóð tekið burtu	<b>5J</b> Skip mitt	<b>5M</b> Hljóð tekið burtu	<b>5Z</b> Óska- leikurinn 2
<b>1O</b> Kisa segir	<b>2M</b> Fagur fiskur	<b>1E</b> Grámann	<b>5U</b> Ferð í hljóðakletta	<b>2K</b> Útgangsorð: 1. hljóð
<b>2K</b> Útgangsorð: 1. hljóð	<b>1D</b> Búkolla			

**4. VÍKA**  
**1. MÁN**

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

Áætlun fyrir \_\_\_\_\_ – miðað við starfsáætlun \_\_\_\_\_

— VÍKA  
— MÁN

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

— VÍKA  
— MÁN.

mánud.	þriðjud.	miðvikud.	fimmtud.	föstud.

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

## 1. HLUSTUNARLEIKIR

Hlustun þjálfar athygli og einbeitingu og er mikilvæg undirstaða lestrarnáms. Það að greina og hlusta á ýmis hljóð er góður undirbúningur fyrir greiningu málhjóða og þjálfun hljóðkerfisvitundar.

Hlustunarleikirnir eru margs konar, m.a. beina þeir athygli barnanna að hljóðum í umhverfinu. Leikirnir þjálfu einnig ýmsa aðra gagnlega þætti, svo sem heyrnrænt skammtímaminni og langtímaminni, það að fylgja fyrirmælum, vera miðpunktur athyglinnar, koma hugsunum sínum í orð og fleira.



# 1A

## 1A Hlustað á hljóð

### Leiðbeiningar

Leikinn má nota jafnt innan dyra sem utan. Börnin sitja öll saman í hring. Við hlustum með lokuð augu og með opin augu.

Við hlustum á alls konar hljóð:

Hljóð sem heyrast inni – hljóð sem heyrast úti.  
Hljóð inni í okkur sjálfum.  
Er hljóðið nálægt eða langt í burtu?  
Er hljóðið náttúrulegt eða búið til af mönnum?  
Er hljóðið hátt eða lágt, stutt eða langt?

### Hjálpargögn

Sjá Tillögur um hljóð hér á eftir.

### Dæmi um leik

Börnin: Hlusta með lokuð augu í eina mínútu.  
Kennarinn: *Hvað heyrðum við?* (Nota spurningarnar hér á undan).  
Börnin: Hlusta með opin augu í eina mínútu.  
Kennarinn: Ræðir við börnin um muninn á því að hlusta með lokuð og opin augu.

### Tillögur um hljóð

Við gætum hafa heyrt:  
Eigin hjartslátt. – Eigin andardrátt og hinna.  
Sogið upp í nef, hóstað.  
Í vindinum, regninu.  
Fótatak á mól, grasi, stétt.  
Í bílum, vélhjólum, reiðhjólum.  
Tif í klukku. – Suð í ofni.  
Dropa drjúpa úr krana.  
Við gætum reynt að þekkja aðra á röddinni.

## 1B Við myndum hljóð og hlustum

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring og hlusta. Þau loka augunum, þau mega nefnilega ekki sjá hvað kennarinn ætlar að gera. (Hann getur staðið á bak við hlíf). Kennarinn myndar eitthvert hljóð, flettir til dæmis bók. Börnin eiga að giska á hvað hann var að gera. Látið þau reyna að lýsa því í orðum hvernig hljóðin eru mynduð. Munurinn á að hlusta með lokuð og opin augu ræddur.

### Til athugunar

Smám saman verða börnin duglegri að hlusta og muna og þá getur kennarinn myndað fleiri hljóð í röð. Þegar hann myndar nokkur hljóð í röð mætti leggja kubba, jafnmarga hljóðunum, börnunum til glöggvunar. Sjónrænt skammtíma-minni er þannig notað til styrktar því heyrnræna. Þyngdarstigin eru fjögur.

### Hjálpargögn

Sjá Tillögur um hljóð hér á eftir.  
Kubbar.

### Dæmi um leik

#### 1. stig

Börnin: Hlusta, halda fyrir augun, ef vill.  
Kennarinn: Myndar hljóð (flettir bók).  
Börnin: Giska á hvert á eftir öðru, hvað kennarinn var að gera.

#### 2. stig

Börnin: Hlusta, halda fyrir augun, ef vill.  
Kennarinn: Myndar tvö hljóð hvort á eftir öðru.  
Börnin: Giska hvert á eftir öðru: *Fyrst ... og síðan ...*

#### 3. stig

Börnin: Hlusta, halda fyrir augun, ef vill.  
Kennarinn: Myndar röð af hljóðum.  
Börnin: Giska hvert á eftir öðru: *Fyrst ... svo ... og svo ...*

#### 4. stig

Börnin: Hlusta, halda fyrir augun, ef vill.  
Kennarinn: Endurtekur hljóðin í sömu röð en sleppir einu þeirra:  
*Hvaða hljóði gleymdi ég? (Eða: bætti við)*

# 1B

## Tilbrigði

Eitthvert barnanna myndar hljóð. Hin giska.

## Tillögur um hljóð

Klippa með skærum.  
Fletta bók. Skella bók saman.  
Ydda blýant.  
Skrifa með blýanti.  
Skrifa á töfluna.  
Lita fast á blað.  
Kryppla saman pappír.  
Brjóta saman pappír.  
Kryppla saman álpappír eða plastpoka.  
Rífa sundur pappír eða tusku.  
Klóra / skafa / skrapa.  
Hamarshögg.  
Rekja bolta.  
Stappa í gólfið.  
Hoppa, sippa, læðast eða ganga.  
Skella í góm, smjatta eða sötra.  
Snýta sér, hósta eða geispa.  
Borða epli eða gulrót.  
Flauta, klappa.  
Banka á vegg, hurð, borð eða glugga.  
Slá í borðið með lófanum eða hnefanum.  
Reka olnbogann fast í borðið.  
Tromma með nöglunum í borðið.  
Smella með fingrunum.  
Núa saman höndunum.  
Opna lás á tösku.  
Taka upp lyklakippu.  
Hringla lyklakippu.  
Leggja frá sér lyklakippu.  
Setja bolla á undirskál.  
Hella vökva í ílát.  
Hræra með teskeið í bolla.  
Missa hlut í gólfið.  
Velta kúlu eftir borðinu.  
Slá saman tveimur hlutum,  
skeiðum, bókum, blýöntum, boltum, bollum, glösum.

## 1C Hve oft?

### Leiðbeiningar

Kennarinn rekur bolta nokkrum sinnum á gólfinu. Best er að rekja boltann aðeins 2–3 sinnum í byrjun. Ef börnin kunna ekki að telja mega þau líkja eftir með klappi.

Börnin sitja með lokuð augu og hlusta.  
Kennarinn spyr: *Hve oft rakti ég boltann?*  
Börnin svara samkvæmt sinni talningu.

### Tilbrigði

Kennari bankar til dæmis í töfluna fjórum sinnum, stappar þrisvar í gólfið og spyr: *Hvað gerði ég og hve oft?*

## 1D Baulaðu nú, Búkolla mín

### Leiðbeiningar

Áður en farið er í þennan leik er upplagt að lesa þjóðsöguna um Búkollu fyrir börnin. Tvö börn eru valin úr hópnum, Karlsson/strákurinn og Búkolla.

Tilvalið er að nota úrtalningarþulu til að finna hverjir eiga að „ver´ann“.

### Hjálpargögn

Klútur til að binda fyrir augun.

### Dæmi um leik

Börnin: Sitja í hring.  
Karlsson: Stendur í miðju með bundið fyrir augun.  
Búkolla: Læðist burt og kemur sér fyrir einhvers staðar í stofunni.  
Karlsson: Kallar: *Baulaðu nú, Búkolla mín.*  
Búkolla: Baular.  
Karlsson: Bendir í þá átt sem hann álítur hljóðið koma úr og segir hvort Búkolla liggur á gólfinu eða stendur uppi á stól.  
Hann á að staðsetja Búkollu eins nákvæmlega og hann getur.  
Kennarinn: Hjálpar til ef með þarf og er dómari í leiknum.  
Búkolla verður næsti karlsson. Kennarinn velur aðra Búkollu.



# 1E

## 1E Grámann, hundurinn og beinið

### Leiðbeiningar

Áður en farið er í þennan leik væri upplagt að lesa þjóðsöguna um Grámann í Garðshorni fyrir börnin.

Eitt barnið er valið með úrtalningarþulu til að vera hundurinn. Börnin sitja í hálfhring utan um hann.

### Hjálpargögn

Lyklakippa með mörgum lyklum (kjötbein).

### Dæmi um leik

Hundurinn:	Stendur og grúfir sig upp að vegg. Hann má ekki kíkja.
Kjötbeinið:	Liggur við hliðina á honum.
Börnin:	Hafa hljótt um sig.
Kennarinn:	Bendir á eitt barnið, Grámann, sem á að stela beininu.
Grámann:	Læðist og nær í beinið. Síðan læðist hann eins hljóðlega og hann getur með það og sest á sinn stað.
Börnin:	Hrópa í kór: <i>Hundur, litla greyið mitt, hver skyldi vera með beinið þitt?</i>
Hundurinn:	Snýr sér við og giskar á hver muni vera Grámann. Hann má giska þrisvar.

Grámann verður næsti hundur, og þannig koll af kalli.

## 1F Leynihljóðið

### Leiðbeiningar

Börnin (þrjú til fimm í hvert sinn) eru hvött til þess að koma með hljóðgjafa að heiman. Hljóðgjafinn er einhver hlutur sem hægt er að mynda hljóð með. Þau mega ekki segja hinum krökkunum hvaða hlut þau koma með, það er leyndarmál.

### Til athugunar

Í leiknum felst:

Að muna að taka með sér hlut að heiman.

Að fá mömmu og pabba til að taka þátt í leiknum.

Að geta þagað yfir leyndarmáli.

Að vera miðpunktur athyglinnar.

### Hjálpargögn

Hlutir að heiman, bíll, dúkka sem grætur, eggjaskeri, gulrót/epli, kaffikvörn og fleira.

### Dæmi um leik

Börnin sitja í hálfhring. Leynihljóðið er látið heyrast án þess að hluturinn sjáist en hin börnin eiga að reyna að giska á í hverju heyrir. Á eftir er hægt að athuga í sameiningu hvort hluturinn getur myndað fleiri hljóð!

## 1G Vekjaraklukka falin

### Leiðbeiningar

Börnin þurfa að læra eina vísu áður en farið er í leikinn í fyrsta sinn. Eitt barnanna á að vera úrsmiðurinn og er valið með runu. Börnin mega sitja hér og þar í stofunni.

### Hjálpargögn

Klukka sem heyrir hátt í.

### Dæmi um leik

Úrsmiðurinn fer fram og bíður á meðan kennarinn eða eitthvert barnið felur klukkuna.

Börnin:	Kalla á úrsmiðinn.
Úrsmiðurinn:	Kemur inn og reynir að finna klukkuna með því að ganga á hljóðið.
Börnin:	Hafa alveg steinhljóð.
Börnin:	Þegar klukkan er fundin, syngja þau eða segja í kór:

Stóra klukkan segir (með djúpri rödd):

Tikk – takk – tikk – takk. (Hálfnotur)

Litla klukkan segir (með eðlilegri rödd):

Tikk – takk – tikk – takk – tikk – takk – tikk – takk. (Fjórðapartsnotur)

Litla vasaúrið segir (með mjórri, hárra rödd):

Tikka – takka – tikka – takka – tikka – takka – tikk. (Áttundapartsnotur)

(Tónmennt 1. hefti, Söngvasafn, bls. 13)

Kennarinn velur nýjan úrsmið.

### Tilbrigði

Börnin:	Leggjast á magann á gólfið og látast sofa (mega ekki kíkja).
Úrsmiðurinn:	Læðist hljóðlega um og felur klukkuna. Kallar rólega: Tikk-takk-tikk-takk.
Börnin:	Vakna, læðast um og hlusta eftir tikkinu. Þegar klukkan er fundin, segja/syngja þau öll í kór:
Stóra klukkan segir:	Tikk – takk – tikk – takk o.s.frv.

Sá sem finnur klukkuna á að „ver’ann“.

## 1H Að hvísla nafnið sitt

### Til athugunar

Börnin sitja í stórum hring. Eitt barn er valið með runu til að vera hlustandinn. Hann situr í miðjunni með bundið fyrir augun.

### Hjálpargögn

Klútur til að binda fyrir augu hlustandans.

Tilbrigði 2, klútar til að binda fyrir augun á helmingnum af börnunum.

### Dæmi um leik

Hlustandinn:	Velur nafn einhvers bekkjarfélaga og lætur vita að hvaða nafni hann ætli að leita.
Kennarinn:	Bindur fyrir augu hlustandans.
Börnin:	Skipta hljóðlega um sæti í hringnum. Þegar þau eru sest hvísla þau öll nafnið sitt aftur og aftur.
Hlustandinn:	Hlustar eftir nafninu sem hann valdi og skriður svo til barnsins sem á það.
Kennarinn:	Aðstoðar ef þörf krefur.

### Tilbrigði 1

Hlustandinn:	Fer fram með kennaranum og þau ákveða eftir hvaða nafni hann á að hlusta. Bundið fyrir augu hans. Kennarinn leiðir hann inn.
Börnin:	Ganga rólega um stofuna hvert í kringum annað og hvísla nafnið sitt aftur og aftur. (Þau vita ekki hvaða nafn hefur verið valið).
Hlustandinn:	Gengur rólega um og hlustar eftir nafninu sem var valið. (Kennarinn fylgir hlustandanum eftir).
Þegar hlustandinn heyrir nafnið kallar hann:	<i>Ég er búinn að finna ... !</i> Þá geta þau fallist í faðma.

### Tilbrigði 2

Börnunum er skipt í tvær raðir.

1. röð:	Fer fram og bíður.
Kennarinn:	Segir þeim að þegar þau verði kölluð inn eigi þau að ganga rólega um stofuna og segja nafnið sitt aftur og aftur.

# 1H

2. röð: Bíður hjá kennaranum.  
Kennarinn: Segir hverju barni eftir hvaða nafni það á að hlusta.  
Síðan er bundið fyrir augun á þeim.

1. röð: Kölluð inn.  
Börnin: Ganga rólega hvert í kringum annað.

Leikurinn er búinn þegar allir hafa fundið sinn félag. Endurtakið leikinn og látið raðirnar skipta um hlutverk.

## 11 Rugludallar

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir þeim sögu eða setningar en ruglast stundum. Börnin eiga að hlusta vel, mættu jafnvel halda fyrir augun eða loka þeim. Þau eiga að stöðva kennarann ef hann segir eitthvert rugl og hjálpa honum að segja orðin rétt.

Kynna má leikinn með þessari sögu:

Tannmundur Siglæknir (þ.e. Sigmundur tannlæknir)  
 hefur alltaf mikið að gera.  
 Börnin í bænum borða svo mikið sælgæti.  
 Þau borða karalaði og súkkumellur,  
 tyggibollur og kremgúmmí.  
 Þau vilja hvorki appelrínur né mandasínur.  
 Og hvað þá heldur gulkál eða blómrætur.  
 Þau tanna næstum aldrei bursturnar.  
 Þau eru að verða feitalausar tannbollur.

### Til athugunar

Hægt er að gera ruglið misþungt og hafa mismikið af því. Finna þarf tvö samsett orð til þess að rugla saman og búa til nýtt orð. Einnig er hægt að rugla með sögn og nafnorð sem er erfiðara:

Bréfaðu mér skrif. – Hann grindaði yfir stökkverkið. – Tannaðu burstur.

Þessi leikur reynir á mismunandi þætti hljóðkerfisvitundarinnar. Börnin þurfa að geta greint orð í orðhluta, víxlað þeim og sett þá aftur saman svo að úr verði nýtt orð.

### Hjálpargögn

Samsett orð sem gott er að víxla eins og sýnt var hér að ofan.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	<i>Hafið þið heyrt sögurnar af Mjallbusku og Öskuhvít? Hvernig ruglaðist ég?</i>
Börnin:	<i>Þú áttir að segja Mjallhvít og Öskubusku.</i>
Kennarinn:	<i>En Bútrutt og Gilikollu? Hvernig ruglaðist ég?</i>
Börnin:	<i>Þú áttir að segja Búkollu og Gilitrutt.</i>

# 1J

## 1J Hvísleikur

### Leiðbeiningar

Kennarinn er hvíslstjóri. Allir sitja í hring. Kennarinn hvíslar orði eða setningu í eyrað á sessunauti sínum vinstra megin sem hvíslar því sem hann heyrði í eyrað á næsta manni o.s.frv. Hvíslið fer allan hringinn. Síðasta barnið segir upphátt það sem það heyrði. Þá kemur oft allt annað orð en lagt var upp með og veður það mikla kátínu.

### Til athugunar

Hvíslið er látið ganga hringinn til vinstri til þess að börnin læri hvað er réttisælis, sbr. vísana á klukkunni og hvernig gefið er í spilum. Best er að byrja á að hvísla fleirkvæðum, algengum orðum. Fyrstu setningarnar þurfa að vera stuttar og um eitthvað þekkt. Meta má eftir fyrstu umferð hvaða þyngdarstig börnin ráða við. Síðar er hægt að nota lengri og flóknari setningar. Leikurinn þjálfar skammtímaminni auk hlustunar.

### Hugmyndir

Súkkulaði, appelsína, jólasveinn, skólataska.

Í dag er þriðjudagur.

Ég fer í fríið.

Ég fékk nýja úlpu í gær.

Rautt hjól, blár bolti, grænt gras.

Tveir gosdrykkir, fjórir gúmmíbangsar, fimm súkkulaðifroskar.

Barbara bar Ara araba bara rabarbara.

## 1K Búðarleikur

### Leiðbeiningar

Kennarinn er mamman. Hún biður eitt barnanna um að fara út í búð. Það á að kaupa einn, tvo eða þrjá hluti í búðinni. Leggja mætti kubb fyrir hvern hlut til minnis. Auðveldara er að muna orð sem eru í sama flokki eða tengjast á einhvern hátt. Barnið þarf að leggja orðin á minnið og muna þau þangað til það kemur úr búðinni aftur. Búðin getur til dæmis verið frammi við dyr. Hin börnin telja hljóðlega upp að fimm (eða tíu) þá má barnið koma heim aftur. Þá á það að láta mömmu fá það sem það keypti og nefna hlutina hátt og skýrt um leið.

### Til athugunar

Leikurinn þjálfar skammtímaminni. Best er að byrja ekki með nema eitt til tvö orð í einu meðan verið er að átta sig á hversu mörg orð börnin ráða við.

### Hjálpargögn

Kubbar, jafnmargir orðunum sem á að muna, ef vill.

Hugmyndir fyrir innkaupalistann:

Matvörubúð: Mjólkurvörur, brauðmeti, sælgæti, drykkir, kjötvörur, fiskur, hreinlætisvörur, ávextir, grænmeti, krydd o.fl.

Bókabúð: Sögubækur, skólabækur, tímarit, ritföng.

Leikfangabúð, fatabúð o.s.frv.



## 1L Flöskustútur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Barnið, sem er valið (með úrtalningarþulu) til að „ver‘ann“, sest í miðjuna. Kennarinn snýr flöskunni og gefur fyrirmælin sem á að fylgja í ákveðinni röð. Í byrjun eru gefin fá og einföld fyrirmæli, síðar lengri og flóknari. Hér er tilvalið að nota tækifærið til að æfa stöðuhugtök, röðunarhugtök, hægri og vinstri og þess háttar. Barnið sem „er ‘ann“ þarf að muna öll fyrirmælin og framkvæma þau í réttri röð. Hin börnin eiga líka að muna fyrirmælin til að geta fylgst með hvort allt sé rétt gert. Síðar gætu börnin gefið fyrirmælin sjálf.

### Til athugunar

Hér reynir einnig á skammtímaminni, málskilning, orðskilning og það að vera miðpunktur athyglinnar. Þyngdarstig eru þrjú.

### Hjálpargögn

Tóm gosflaska til að snúa.

### Dæmi um leik

#### 1. stig: Fá og einföld fyrirmæli.

Kennarinn: Leggur flöskuna á hliðina og snýr henni. Þegar flaskan stoppar gefur hann barninu, sem flöskustúturinn benti á, nokkur fyrirmæli, til dæmis:

*Taktu bókina og settu hana undir stólinn.*

*Náðu í bókina og settu hana ofan á (eða fyrir aftan) stólinn.*

Barnið: Reynir að muna fyrirmælin og gera þau í réttri röð.

#### 2. stig: Lengri og fleiri fyrirmæli, til dæmis:

*Skríddu að borðinu – stattu þar upp – taktu efstu bókina í bunkanum og settu hana neðst í bunkann.*

*Eða: Stattu upp – lyftu upp öðrum fætinum – hoppaðu til dyra – opnaðu þær – og kíktu á bak við hurðina.*

#### 3. stig: Mörg og flókin fyrirmæli.

Hér er tilvalið að æfa hægri og vinstri, til dæmis:

*Stattu rólega upp – réttu upp hægri hönd – farðu til Siggu og stattu vinstra megin við hana – klappaðu henni á hnakkann.*

## 1M Leynihluturinn

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring með hendur fyrir aftan bak. Kennarinn leggur leynihlut í lófa nokkurra barna. Þegar þau heyra nafnið sitt nefnt mega þau lýsa leynihlutnum sínum (þrjár til fjórar vísbendingar). Hin börnin giska á hver hluturinn er.

### Hjálpargögn

Poki með nokkrum leynihlutum, til dæmis yddari, strokleður, blýantur, penni, reglustika, legókubbur, teningur, bók, tappi, spil o.fl.

### Dæmi um leik

- Börnin: Eru með hendur fyrir aftan bak.  
Kennarinn: Gengur aftur fyrir þau og leggur leynihlut úr pökanum í lófa nokkurra barna.  
Kennarinn: Nefnir nafn einhvers barnsins.  
Barn (sem er ekki með neitt í höndunum) segir:  
*Ég er ekki með neitt.*  
Barn: (sem fékk hlut í lófann) lýsir leynihlutnum sínum án þess að segja heiti hans, til dæmis:  
*Hann er gulur og mjór og hægt að skrifa með honum.*  
Börnin: Giska á hver leynihluturinn er.  
Barnið: Sýnir leynihlutinn.

Það er nóg að láta þrjú til fimm börn fá leynihlut í hverjum leik.

## 1N Hver er með boltann?

### Leiðbeiningar

Eitt barnanna er valið með úrtalningarpulu til að vera kastari. Kastarinn snýr baki að börnunum sem sitja hér og þar á gólfinu. Kastarinn kastar tuskubolta aftur fyrir sig. Eitthvert barnanna grípur boltann og felur hann fyrir aftan bak. Hin börnin hafa líka hendur fyrir aftan bak og svara spurningum kastarans. Kastarinn á að reyna að þekkja rödd þess sem greip boltann.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti og klútur til að binda fyrir augun.

### Dæmi um leik

Börnin:	Sitja á gólfinu og snúa öll í áttina að kastaranum.
Kastarinn:	Kastar boltanum aftur fyrir sig til barnanna.
Börnin:	Eitt þeirra grípur boltann og felur hann fyrir aftan bak.
Kastarinn:	<i>Hver er með boltann?</i>
Börnin:	<i>Trölíð er með hann.</i>
Kastarinn:	<i>Hver er trölíð?</i>
Barnið:	<i>Það er ég (með svolítið breyttri rödd ef vill).</i>
Kastarinn:	Snýr sér við og giskar á hver það var sem sagði: <i>Það er ég.</i>

Hann má geta þrisvar. Barnið með boltann verður næsti kastari.

## 10 Kisa segir mjá

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring á stólum. Eitt barnið er valið með úrtalningarþulu til að vera kisan. Kennarinn bindur fyrir augun á kisunni og snýr henni nokkrum sinnum til þess að gera hana áttavillta. Síðan á hún að tylla sér á einhvern í hringnum og reyna að þekkja á röddinni hver það er.

### Hjálpargögn

Klútur til að binda fyrir augun.  
Stólar, einum færri en þátttakendur.

### Dæmi um leik

Kennarinn: Snýr kisunni í nokkra hringi um leið og allir segja í kór.  
*Hollinn skollinn, sitt í hverju horni,  
ekki skaltu ná mér fyrr en á mánudagsmorgni.*

Börnin: Sitja steinþegjandi á stólunum.

Kisan: Finnur sér einhvern til að setjast á í hringnum og segir:  
*Kisa segir ?*

Barnið: *Mjaaáá* (ef til vill með svolítið breyttri röddu).

Kisa: Giskar á hver á röddina.

Ef kisan giskar rétt skipta þau um hlutverk og leikurinn hefst að nýju. Ef kisan giskar rangt ýtir barnið, sem hún settist á, henni í burtu og þá verður hún að finna sér einhvern annan til að setjast á. Hún fær að reyna þrisvar en þá er ný kisa valin.

## 1P Upplýsingaleikur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn og börnin fara í alls konar leiki með nöfn barnanna, heimilisföng, símanúmer, afmælisdaga, nöfn foreldra o.s.frv. Ræðið um hvað þessi hugtök, fullt nafn, skírnamafn, föðurnafn, ættarnafn og heimilisfang, tákna.

### Til athugunar

Sumum börnum reynist erfitt að geyma allar þessar nauðsynlegu upplýsingar um sjálf sig í minni (langtímaminni), þess vegna er gott að fara í þennan leik annað slagið til upprifjunar þangað til allir eru orðnir vissir.

Til þess að öllum gangi vel og mistakist ekki fyrir framan hina gefur kennarinn vísbendingar eftir þörfum svo að allir geti svarað rétt.

Biðja mætti foreldrana að æfa börnin heima.

Merkja má við á gátlista jafnóðum og þau eru orðin viss á þessum atriðum. Spyrja mætti fimm til sjö börn í hverjum leik, eftir því sem úthald þeirra leyfir.

### Hjálpargögn

Bekkjarskrá.

Nöfn foreldra.

Leiknum er skipt í sjö þætti.

### Dæmi um leik

#### 1. þáttur

Kennarinn: *Í dag ætla ég að nefna fullt nafn ykkar (gefa dæmi um fullt nafn). Sá/sú sem heyrir nafn sitt nefnt á að segja hvernig buxurnar sem hún/hann er í eru á litinn. (Kjóll,skór, skólataska, augu o.s.frv.).*

#### 2. þáttur

Kennarinn: *Í dag ætla ég að segja skírnamafn ykkar (gefa dæmi um skírnamafn). Þau sem ég nefni eiga að segja hvers dóttir eða son þau eru eða ættarnafn sitt.*

#### 3. þáttur

Kennarinn: *Í dag segi ég nokkur heimilisföng. Þau sem eiga heima þar segja: Ég á heima þar, ég heiti ... .. (fullt nafn). Hlustið nú vel.*

#### 4. þáttur

Kennarinn: *Í dag segi ég fullt nafn nokkurra ykkar. Þau sem ég nefni eiga að segja heimilisfangið sitt, hvað gatan heitir og númer hvað húsið er. Ef þið munið það ekki finnum við það í bekkjarskránni.*

## 5. þáttur

Kennarinn: *Í dag nefni ég skírnarnöfn ykkar. Þau sem heyra nafnið sitt nefnt eiga að segja hvað mamma eða pabbi heita. (Gjarnan fullt nafn þeirra, en skírnarnafn nægir.) Ef þið munið það ekki ...*

## 6. þáttur

Kennarinn: *Í dag nefni ég hvað foreldrar nokkurra ykkar heita (fullt nafn). Þau sem eiga þessa foreldra segja símanúmerið sitt. Ef þið munið það ekki ...*

## 7. þáttur

Kennarinn: *Í dag nefni ég fullt nafn og heimilisfang nokkurra ykkar. Þau sem ég nefni eiga að segja hvenær þau eiga afmæli. Ef þið munið það ekki finnum við það í bekkjarskránni.*

# 2

## 2. RÍMLEIKIR

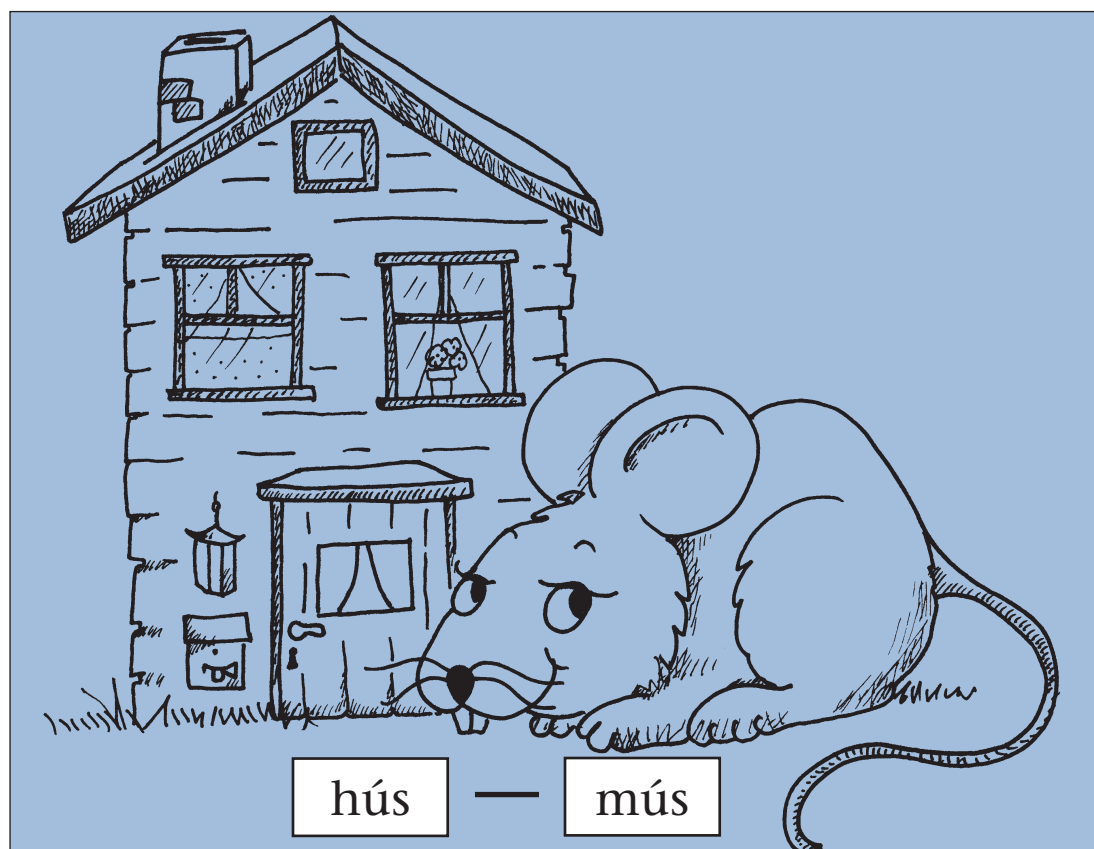
Rím veður athygli barnanna á hljóðauppbyggingu orða og er fyrsta skrefið í þá átt að þau geri sér grein fyrir því að málið hefur ekki aðeins innihald (merkingu) heldur einnig form (útlit). Rím eykur einnig málskilning og orðaforða.

Til þess að gera rímið sýnilegt (hlutbundið) er sjálfsagt að nota þau tækifæri sem gefast til að sýna það skrifað til dæmis á töflu, sem einnig er liður í að brúa bilið milli talmáls og ritmáls.

Þessi flokkur leikja skiptist í runur, úrtalningarþulur, þulur, vísur og rímsögur. Þulur og vísur þróa tilfinningu fyrir rími og hljóðfalli. Runur eða úrtalningarþulur eru til á öllum þjóðtungum. Þær þjóna vissum tilgangi og eru alltaf vinsælar. Runurnar kenna börnunum að líkja eftir hljóðum, fylgja hljóðfalli og einnig þjálfar þær framburð.

Þulurnar eru menningararfur sem gaman er að halda við og gefa gott tækifæri til leikrænnar tjáningar.

Með mörgum leikjanna eru notaðar myndir (rímmyndir). Kennarinn getur bætt í rímmyndasafnið (sjá 2U) með aðstoð barnanna, til dæmis með því að klippa myndir úr blöðum og líma þær á pappa og skrifa orðin á myndirnar. Einnig má benda á Málhljóðaspilið eftir Bo Ege og Lestrarspil sem fylgir bókunum Listin að lesa og skrifa eftir Arnheiði Borg og Rannveigu Löve, sem nýttast vel með verkefnum þessarar bókar.



## 2A Rímsögur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn les upp rímsögu. Við upplesturinn er mikilvægt að halda takti og ýkja rímið. Sagan er lesin nokkrum sinnum svo að börnin geti betur tekið þátt í ríminu. Einnig mætti teikna tvær – þrjár myndir á töfluna úr sögunni og skrifa orðin við til að sjá rímið.

### Hjálpargögn

Bók með rímsögu (sjá ítarefni).

### Dæmi

- Kennarinn: Les söguna hægt og rólega t.d.:  
*Hann Kalli átti káta mús,  
 þau leigðu saman lítið hús*  
 (o.s.frv.).  
 Les söguna aftur og gerir greinilegt hlé á undan síðasta rím-  
 orðinu svo að börnin geti rímað, til dæmis:  
*Hann Kalli átti káta mús  
 þau leigðu saman lítið ... (hús)*
- Börnin: ... hús.
- Kennarinn: Les söguna aftur og í þetta sinn gerir hann greinilegt hlé á  
 undan öllum rímorðum svo að börnin geti rímað:  
*Hann Kalli átti káta ... (mús)  
 þau leigðu saman lítið ... (hús).*
- Börnin: Endurtaka rímorðin í kór: *Mús – hús.*



## Ítarefni

- Eiríkur Rögnvaldsson (1989). *Rímorðabókin*. Iðunn.
- Guðrún Hannesdóttir (1994). *Gamlar vísur handa nýjum börnum*. Forlagið.
- Guðrún Hannesdóttir (1995). *Fleiri gamlar vísur handa nýjum börnum*. Forlagið.
- Guðrún P. Helgadóttir og Valborg Sigurðardóttir (1965). *Ljóðabók barnanna*. Ísafold.
- Hawthorn, P. og Cartwright, S. (1992). *1 2 3 Þýð.* Gissur Ó. Erlingsson. Skjaldborg.
- Hjörleifur Hjartarson, (1996). *Veðurtepptur*. Barnabókaútgáfan.
- Jóhanna Á. Steingrímsdóttir (1997). *Bitu-kisa*. Fróði.
- Jóhannes úr Kötlum (1996). *Jólin koma*. Mál og menning.
- Stefán Jónsson (1979). *Segðu það börnum*. Ísafoldarprentsmiðja.
- Stefán Jónsson (1974). *Þrjú ævintýri*. Ísafoldarprentsmiðja.
- Tónmennt, 1. hefti. *Söngvasafn*. Námsgagnastofnun.
- Tónmennt, 2. hefti. *Söngvasafn*. Námsgagnastofnun.
- Kamma Laurents (1985). *Tóta tæubuska*. Björk.
- Vísnaabókin* (1995). Iðunn.
- Póra Sigurðardóttir (1993). *Einn og tveir: Inn komu þeir*. Mál og menning.
- Þórarinn Eldjárn (1991). *Gleymmérei*. Forlagið.
- Þórarinn Eldjárn (1997). *Halastjarna*. Forlagið.
- Þórarinn Eldjárn (1992). *Heimskringla*. Forlagið.
- Þórarinn Eldjárn (1992). *Litarím*. Forlagið.
- Þórarinn Eldjárn (1993). *Stafrófskver*. Forlagið.
- Þórarinn Eldjárn (1994). *Talnakver*. Forlagið.
- Málhljóðaspilið* eftir Bo Ege. Námsgagnastofnun
- Lestrarspil með *Listin að lesa og skrifa* eftir Arnheiði Borg og Rannveigu Löve (1998). Námsgagnastofnun.

## 2B Runur og úrtalningarpulur

Í mörgum leikjum þarf að velja einhvern sem á að „ver´ann“ áður en leikurinn getur hafist. Þá er gott að nota tækifærið og rifja upp nokkrar af gömlu, góðu rununum.

Ugla sat á kvisti  
átti börn og missti:  
Eitt, tvö, þrjú  
og það varst þú.

Ella mella  
kúadella  
kross  
gullfoss.

Ég á sokk  
sem gat er á  
far þú frá.

Enímení  
ming mang  
kling klang  
ússi bússi  
bakka dæ  
æi væi vekk me dæ.

Síra rimsa pomsa prams  
píra limsa fíra  
kýra simsa romsa rams  
rýra dimsa nýra. (H.K.L)

Úen dúen dín  
mamma fútter fín  
fútter fín  
mamma dín  
úen dúen dín.

Úllen dúllen doff  
kikki lani koff  
koffi lani  
bikki bani  
úllen dúllen doff.

Forhljóðsrúna (sjá 5. kafla)  
Skipt er um forhljóð í hverri umferð.

- a) Úlli vipp úlli vapp úlli vipp  
og vapp hún/hann slapp.
- b) Úlli ripp ...
- c) Úlli sipp ...
- d) Úlli fipp ... o.s.frv.

Eniga meniga súkkandí  
obel dobel dommadí  
dú skal go í ust o vest  
ex press dobel dex.

Eniga meniga súkkada mæ  
on don dún dæ  
ís fas faniga ní  
stikkel stakkel sto frí.

Nikke nikke nambó  
nó se rambó  
para para poskí  
para para pó  
nikke nam  
nikke núm  
para para poski.

## 2C Vísur og þulur

Nokkrar vísur og þulur hafa fengið að fljóta með í þessari bók en að öðru leyti er kennurum bent á listann yfir bækur hér á undan (2A) með vísum, þulum og rímsögum, margar fallega myndskreyttar og bókasöfn skólanna hljóta að eiga þær eða geta útvegað.

### Leiðbeiningar

Meðan verið er að kenna börnunum vísu er gott að láta þau endurtaka eftir kennaranum og leika að þau séu bergmál í klettunum (Hljóðaklettum) sem bergmála allt sem kennarinn segir.

Það er mikilvægt að halda takti og ýkja rímið svolítið. Gætið þess að fara ekki hraðar með vísurnar en svo að allir geti verið með.

### Dæmi

Börnin sitja í hring.

Kennarinn:	Les eða fer með vísuna/ þuluna í heild. Endurtekur 1. línuna í vísunni (1. vísuorðið).
Börnin:	Endurtaka hana öll í kór, hátt og skýrt.
Kennarinn:	Endurtekur 2. línu vísunnar (2. vísuorð).
Börnin:	Endurtaka hana öll í kór, hátt og skýrt o.s.frv.

### Tilbrigði

Þegar börnin hafa lært vísuna má fara með hana á ýmsa vegu:

1. Það má hvísla vísuna.
2. Það má flytja hana með hárrí röddu.
3. Það má flytja hana með vaxandi raddstyrk.
4. Það má flytja hana með minnkandi raddstyrk.
5. Það má fara með hana eins og keðjusöng.
6. Hún getur farið hringinn þannig að hvert barn segir eitt orð eða eitt vísuorð (hendingu).
7. Skipta má börnunum í tvo hópa sem skiptast á að flytja ljóðið með vaxandi og minnkandi styrk. Þau geta staðið upp, teygt sig og gert sig stór og beygt sig niður, hniprað sig saman og gert sig lítil.

A Á B D < E É  
 F G H I Í J K.  
 L M N O Ó og P  
 eiga þar að standa hjá.

R S T U Ú V næst  
 X Y svo Þ Æ Ö.  
 Íslenskt stafróf er hér læst  
 í erindi þessi skrítn tvö.

Hani, krummi, hundur, svín,  
 hestur, mús, tittlingur;  
 galar, krunkar, geltir, hrín,  
 gneggjar, tístir, syngur.

Heitir Valur hundur minn,  
 hann er falur valla.  
 Einatt smalar auminginn  
 upp um sali fjalla.

Heitir Kolur hundur minn,  
 hefur bol úr skinni.  
 Einatt volar auminginn  
 inni í holu sinni.

Gamli Nói,  
 gamli Nói,  
 guðhræddur og vís,  
 mikils háttar maður,  
 mörgum velviljaður.  
 Þótt hann drykki,  
 þótt hann drykki,  
 þá samt bar hann prís.

Við skulum róa á selabát  
 fyrst við erum fjórir.  
 Það eru bæði þú og ég,  
 stýrimaður og stjóri.

Dó, dó og dumma.  
 Dagur fyrir sunnan.  
 Sástu hvergi hvítan blett  
 á bakinu á honum krumma?

Þumalfingur er mamma,  
 sem var mér vænst og best,  
 vísifingur er pabbi,  
 sem gaf mér rauðan hest,  
 langatöng er bróðir,  
 sem býr til falleg gull,  
 baugfingur er systir,  
 sem þrjónar sokka úr ull.  
 Litli fingur er barnið,  
 sem leikur að skel,  
 litli þínu anginn,  
 sem stækkar svo vel.  
 Hér er allt fólkið  
 svo fallegt og nett,  
 fimm eru í bænum,  
 ef talið er rétt.  
 Ósköp væri gaman  
 í þessum heim  
 ef öllum kæmi saman  
 jafn vel og þeim.

Gekk ég upp á hólinn,  
 horfði ég ofan í dalinn.  
 Sá ég hvar hún langhala  
 lék sér við sauðinn.  
 Kýr keifaði, kálfur baulaði,  
 hestur hneggjaði,  
 hundur geyjaði,  
 haninn gól  
 fyrir miðja morgunsól.

Bokki sat í brunni,  
 hafði blað í munni,  
 hristi sína hringa,  
 bað fugla að syngja.  
 Grágæsamóðir,  
 ljáðu mér vængi,  
 svo ég geti flogið  
 upp til himintungla.

Tunglið, tunglið, taktu mig  
og berðu mig upp til skýja,  
þar situr hún móðir mín  
og kembir ull nýja.

Sól skín á fossa  
segir hún Krossa.  
Hvar á að tjalda?  
segir hún Skjalda.  
Suður við ána,  
segir hún Grána.  
Ég skal snjónum spyrna,  
segir hún Hyrna.  
Ég skal mjólka minna,  
segir hún Dimma.  
Ég skal standa innar,  
segir hún Kinna.  
Ég skal mjólka svo að freyði,  
segir hún Reyður.  
Mér þykir góður ruddi,  
segir hann tuddi.  
Ég skal éta sem ég þoli,  
segir hann boli.  
Ég skal éta sjálfur,  
segir hann kálfur.  
Ég þoli illa hungur,  
segir vetrungur.

Pambara vambara þeysingsprettir,  
því eru hér svo margir kettir?  
Agara gagara yndisgrænum,  
illt er að hafa þá marga á bænum.

Karl tók til orða,  
mál væri' að borða,  
Þá kom inn diskur,  
var á blautur fiskur,  
hákarl og rætur  
og fjórir sviðafætur.  
Upp tók hann einn,  
ekki var hann seinn,  
gerði sér úr mann,  
Grettir heitir hann ...

Kom ég þar að kveldi,  
sem kerling sat að eldi,  
hýsti hún fyrir mig hestinn minn  
og hét að ljá mér bátinn sinn,  
því langt er milli landanna, liggur  
milli strandanna.  
Ægir karl með yggldar brár  
og úfið skegg í vöngum  
og dætur hans með hrímhvítt hár  
hoppa fram með töngum.  
Kitla ég þær með einni ár,  
þær ybba sig og gretta,  
fetta og bretta  
og froðunni á mig skvetta.

Einn og tveir,  
inn komu þeir,  
þrír og fjórir,  
furðustórir,  
fimm, sex, sjö og átta,  
svo fóru þeir að hátta.  
Lögðu þeir plöggin sín ofan á gólf,  
níu, tíu, ellefu og tólf.  
Svo fóru þeir að sofa,  
sína drauma að lofa.  
En um miðjan morgun  
mamma vakti þá,  
þrettán, fjórtán, fimmtán, sextán,  
fætur stukku þeir á.  
Svo fóru þeir að smala  
suður við á,  
sautján, átján lambærnar  
sáu þeir þá.  
Nítján voru tvílembdar  
torfunum á,  
tuttugu sauðirnir  
suður við sel.  
Teldu nú áfram  
og teldu nú vel.

Grýla kallar á börnin sín,  
þegar hún fer að sjóða til jóla.  
„Komið hingað öll til mín,  
ykkur vil ég bjóða.  
Kleppur, hann skal sjálfur sjóða,  
sá þau verkin fullvel kann,  
en hún Skjóða á að bjóða  
öllum lýðum þjóða:  
Nípa, Típa,  
Næja, Tæja,  
Nútur, Pútur,  
Nafar, Tafar,  
Láni, Gráni,  
Leppur, Skreppur,  
Loki, Poki,  
Leppatuska, Langleggur  
og Leiðindaskjóða,  
Völustallur og Bóla.“  
Láttu smátt en hyggðu hátt,  
heilsa kátt ef áttu bágt,  
leik ei grátt við minni mátt,  
mæltu fátt og hlæðu lágt.

Þumalfingur datt í sjóinn.  
Vísifingur dró hann upp.  
Langatöng bar hann heim.  
Baugfingur horfði á.  
Litli putti, anginn sá, sagði frá

Skrifaðu bæði skýrt og rétt,  
svo skötum þyki snilli,  
orðin standa eiga þétt,  
en þó bil á milli.

### Tvísöngur (Tónmennt 1. h., Söngvasafn).

Leiðbeiningar: Tveir hópar eða tvö  
börn syngja hlutverkin til skiptis.

- Kanntu brauð að baka?
- Já, það kann ég.
- Svo úr því verði kaka?
- Já, það kann ég.
- Ertu nú alveg viss um?
- Já, það er ég.
- Eða ertu ef til vill að gabba mig?
- Kanntu að þrjóna úr garni?
- Já, það kann ég.
- Og vagga litlu barni?
- Já, það kann ég.
- Ertu nú alveg viss um?
- Já, það er ég.
- Eða ertu ef til vill að gabba mig?
  
- Kanntu að byggja bæinn? ...
- Og sækja fisk á sæinn? ...
  
- Kanntu að sjóða fiskinn? ...
- Og færa hann upp á diskinn? ...
  
- Kanntu ber að tína? ...
- Og stoppa í sokka mína? ...
  
- Sjáðu hér er hringur.
- Já, það sé ég.
- Ég set hann á þinn fingur.
- Já, það vil ég.
  
- Prestinn vil ég panta.
- Já, það vil ég.
- Því hann má ekki vanta.
- Nei, það skil ég.
- Ertu nú alveg viss um?
- Já, það er ég.
- Eða ertu ef til vill að gabba mig?

### Hringleikur

Leiðbeiningar: Börnin leiðast í hring. Í miðjum hringnum situr eitt þeirra á hækjum sér, grúfir sig og fylgir fyrirmælum söngsins. Barnið sem bent er á í lokin á að „ver´ann“ næst.

Ein(n) ég sit og sauma  
inní litlu húsi  
enginn kemur að sjá mig  
nema litla músin.  
Hoppaðu upp og lokaðu augunum.  
Bentu í austur, bentu í vestur,  
bentu á þann sem að þér þykir bestur.

### Hreyfileikir

;;Höfuð, herðar, hné og tær, hné og tær;;  
Augu, eyru, munnur og nef.  
Höfuð, herðar, hné og tær.

Það búa litlir dvergar í björtum dal. (Börnin ganga á hækjum sér, lítil).  
Á bak við fjöllin háu í skógarsal. (Börnin teygja sig hátt upp og ganga afturábak, risastór).  
Byggðu hlýja bæinn sinn, (slá saman hnefum, smíða).  
brosir þangað sólin inn. (Lyfta handleggjum og láta þá síga til hliðanna).  
Fjöllin enduróma allt þeirra tal. (Valhoppa áfram).

### Hver stal kökunni – (klappvélin)

Öll börnin fá númer og bregðast við þegar þeirra númer er nefnt.  
Klappvélin sett í gang. Þau klappa saman lófum og klappa sér á lær.  
Fara öll með vísuna saman í takt.

Öll:	Hver stal kökunni úr krúsinni í gær?
Kennari:	Númer eitt stal kökunni úr krúsinni í gær.
Númer eitt:	Ha, ég?
Öll:	Já, þú.
Númer eitt:	Ekki satt.
Öll:	Hver þá?
Númer eitt:	Númer fimm stal kökunni úr krúsinni í gær.
Númer fimm:	Ha, ég? ... o.s.frv.

Stebbi stóð á ströndu  
var að troða strý,  
Strý var ekki troðið,  
nema Stebbi træði strý.  
Eintreður Stebbi strý,  
tvítreður Stebbi strý,  
þrítreður Stebbi strý,  
fjörtreður Stebbi strý o.s.frv.

Klappa saman lófunum  
reka féð úr mounum,  
tölta á eftir tófunum  
og tína egg úr spóunum.

– Ég sá sauð suður í mó,  
sagði þumalfinger.  
– Því tókstu hann ekki með þér?  
sagði vísifinger.  
– Betra er að stela,  
sagði langatöng.  
– Ég vil fara með þér.  
sagði græðifinger.  
– Ég vil sitja heima,  
sagði litlifinger  
vesalinger.

Einn lítill, tveir litlir, þrír litlir finger,  
fjórir litlir, fimm litlir, sex litlir finger,  
sjö litlir, átta litlir, níu litlir finger.  
Tíu litlir finger á höndum.

(Syngja má vísuna bæði afturábak  
og áfram).

Krumminn á skjánum,  
kallar hann inn:  
„Gef mér bita af borði þínu,  
bóndi minn!“  
Bóndi svarar býsna reiður:  
„Burtu farðu, krummi leiður.  
Líst mér að þér lítill heiður,  
ljótur ertu á tánnum,  
krumminn á skjánum.“

Táta, Táta,  
teldu dætur þínar.  
Fátt er að telja.  
Ein er að tala,  
tvær mat mala,  
þrjár eru í búri borð að reisa,  
fjórar í fjósi flór að moka,  
fimm á fjalli  
fífil að grafa,  
sex á sandi,  
sjö á landi,  
átta í eyjum  
eld að kynda,  
níu í nesi  
naut að geyma,  
tíu á túni  
töðu að hirða,  
og tuttugu heima.  
Fátt er nú talið  
og telja máttu betur.  
Heyrði ég í hamrinum  
hátt var þar látið  
og sárt var þar grátið.  
Búkonan dillaði  
börnunum öllum:  
Ingunni, Kingunni,  
Jórunni, Þórunni,  
Ísunni, Dísunni,  
Einkunni, Steinkunni,  
Sölkunni, Völkunni,  
Siggunni, Viggunni,  
Aðalvarði, Ormagarði,  
Eiríki og Sveini.  
Muna muntu dverg undir steini...

Kisa gluggann kom upp á,  
konur báðar opna skjá.  
Einhver vöndinn þreif upp þá,  
þrisvar gerði í hana slá.  
Henni illa hér við brá,  
hvessti augun græn og blá,  
fuglaveiða stirð við stjá,  
stökk á burt og sagði mjá.



Fögur er kvöldsólin, heið og hrein,  
lata kisa liggur á stein:  
„Ég drap eina mús,  
lapti rjóma úr krús,  
steiktri stirtlu og sporði  
stal ég undir borði.  
Ég er svo sæl og sveitt,  
södd og löt og þreytt,“  
segir kisa.

Græn eru lafin  
og grasið sem grær.  
Glóðin er rauð  
og eldurinn skær.  
Fífill og sóley  
eru fagurgul að sjá.  
Fjöllin og vötnin  
og loftin eru blá.  
Hvítur er svanur  
sem syndir á tjörn.  
Svartur er hann krummi  
og öll hans börn.

Hvað kanntu að vinna,  
baggalútur minn?  
Þráðarkorn að spinna  
og elta lítið skinn,  
kveikja ljós og sópa hús,  
bera inn ask og fulla krús  
og fara fram í eldhús.

Við skulum róa rambinn,  
rétt út á kambinn,  
sækja okkur fiskinn,  
færa hann upp á diskinn.  
Rafabelti og höfuðkinn,  
þetta fær hann faðir minn  
í hlut sinn.  
Það gefur guð minn.

Svart og hvítt,  
hvítt og svart.  
Bjart og dimmt,  
dimmt og bjart.  
Hart og mjúkt,  
mjúkt og hart.

Heitt og kalt,  
kalt og heitt.  
Breitt og mjótt,  
mjótt og breitt.  
Feitt og magurt,  
magurt og feitt.

Hátt og lágt,  
lágt og hátt.  
Smátt og stórt,  
stórt og smátt.  
Fátt og margt,  
margt og fátt.

Vott og þurrt,  
þurrt og vott.  
Gott og vont,  
vont og gott.  
Skott og stél,  
stél og skott.

Silkið er mjúkt  
silfrið er hart.  
Blaðið er hvítt,  
blekið er svart.  
Á nóttunni er dimmt,  
á daginn er bjart.

Bráðum fæðast lítil lömb,  
leika sér og hoppa.  
Með lítinn munn og litla vömb  
lambagras þau kroppa.  
Við skulum koma og klappa þeim  
kvöld og bjartar nætur,  
reka þau að húsum heim,  
hvít með gula fætur.

Lambið hún litla Móra,  
lengi á hún að tóra,  
þar til hún fæðir fjóra  
fallega dilka stóra.

Sungu með mér svanur, örn,  
smyrill, kría, haukur,  
keldusvín og krummabörn,  
kjói og hrossagaukur.

Krummi gamli er svartur,  
og krummi er fuglinn minn.  
Krunkið eru söngvar hans  
um sólina og himininn.

Krakkar út kátir hoppa  
úr koti og höll,  
léttfættu lömbin skoppa  
um laut og völl.  
Smalar í hlíðum húa  
sitt hvella lag.  
Kveður í lofti lóa  
svo léttan brag.

Vetrarins fjötur fellur  
þá fagnar geð.  
Skólahurð aftur skellur  
og skruddan með.  
Sóleyjar vaxa í varpa  
og vorsól skín.  
Velkomin vertu, harpa,  
með vorblóm þín.

Kalt var mér á minni hendi  
á mánudaginn,  
mátti ég róa suður á land  
á þriðjudaginn,  
hafði með mér hettu grá  
á miðvikudaginn,  
hvergi fékk ég að sauma hana  
á fimmtudaginn,  
saltaði ég niður fiskinn  
á föstudaginn,  
rauðseyddi ég mjólkina  
á laugardaginn,  
sykur bar ég á sperðilinn  
á sunnudaginn.

Einu sinni var karl og kerling í koti.  
Þau áttu sér kálf. Þá er sagan hálf.  
Hann hljóp út um víðan völl.  
Þá er sagan öll.

Einu sinni var  
kóngur og drottning í ríki sínu.  
Þau áttu sér kálf. Þá er sagan hálf.  
Þau áttu sér fagra höll.  
Þá er sagan öll.

Hann Kalli átti káta mús,  
þau leigðu saman lítið hús.  
Hann hélt að músin væri veik  
og gaf henni sultu og grísasteik.  
En músin virtist meira veik,  
hann gaf henni kryddaða kattasteik.  
En verst ef músin væri dauð,  
hann varð að reyna vinarbrauð.  
En út hljóp músin mjög svo spræk  
og hoppaði yfir lítinn læk.  
Og ei var músin alveg mát,  
hún geystist oní gamlan bát.  
Hann Kalli krækti í aðra mús  
og kallaði hana angurlús.  
Og síðan ekki söguna meir,  
hún sjálfsagt lifir þar til hún deyr.

# 2D

## 2D Klappvélin

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Um leið og farið er með vísu eða þulu og hún lærð, má klappa taktinn. Hægt er að klappa hann á ýmsa vegu til dæmis klappa saman lófum, klappa sér á lær, klappa sér á brjóst, klappa í gólfið. Hægt er að velja eitt klapp eða setja saman fleiri klöpp.

Dæmi 1: klappa saman lófum, klappa sér á lær.

Dæmi 2: klappa saman lófum, klappa sér á lær, klappa saman lófum, klappa sér á brjóst.

Þegar allir eru farnir að klappa í takt er klappvélin komin í gang og hægt að byrja á vísunni.

### Dæmi

Kennarinn: Byrjar að klappa taktinn.

Börnin: Reyna að finna taktinn og fara að klappa með. Þegar allir eru farnir að klappa í takt er klappvélin komin í gang.

Kennarinn: Fer með fyrstu hendinguna í vísunni í takt við klappvélina.

Börnin: Endurtaka hana í kór (með stuðningi kennarans).

Kennarinn: Fer með næstu hendingu í takt við klappvélina o.s.frv.

## 2E Rím og hreyfing

### Leiðbeiningar

Mörgum börnum þykir gaman að gera ýmsar hreyfingar í takt um leið og farið er með runu. Kennarinn raðar börnunum tveim og tveim saman, til dæmis með talningu.

Börnin þurfa að kunna rununa áður en þeim er kennt klappið.

A (einföld hreyfing):

1. Úen (klappa saman lófumum)
2. dúen (klappa með báðum lófum í báða lófa á félaganum, annað hvort beint fram eða í kross)
1. dín (klappa saman lófum)

Þannig er klappað og haldið takti alla vísuna í gegn.

B (flóknara):

1. Úen (klappa saman lófumum)
2. dúen (klappa hægri lófum saman)
1. dín (klappa saman lófumum)
3. mamma (klappa vinstri lófum saman)
1. fúttar (klappa saman lófumum)
4. fín (klappa á báða lófa félagans)
1. fúttar (klappa saman lófumum)
5. fín (krossleggja hendur á brjóst)
1. mamma (klappa saman lófumum)
6. dín (klappa á lærin á sér)
1. úen dúen dín (klappa þrisvar saman lófumum).

- |                   |  |
|-------------------|--|
| Nikki nikki nambó | 1. Börnin kinka kolli hvort til annars.  |
| nó se rambó       | 2. Hrista höfuðið.   |
| para para poskí   | 3. Klappa saman lófumum, síðan hægri lófum saman og svo vinstri.                           |
| para para pó      | 4. Klappa saman lófumum og svo beint yfir á lófa félagans með báðum og klappa saman sínum. |
| nikki nam         | 5. Handaband með hægri.  |
| nikki núm         | 6. Handaband með vinstri.  |
| para para poskí.  | 7. Klappa saman sínum lófum og svo beint á lófa félagans með báðum. (Tvítekið).            |

## 2F Flækjumamma

### Leiðbeiningar

Börnin þurfa að læra tvær vísur áður en leikurinn getur hafist. Eitt til þrjú börn eru valin með runu til að vera flækjumamma. Eitt til þrjú börn eru valin til að vera flækjumeistarar.

Flækjan er búin til á þennan hátt:

Börnin standa í hring og leiðast (ef hringurinn er hafður opinn á einum stað gerir það leikinn auðveldari). Þau eiga að vefja sig hvert um annað án þess að sleppa höndunum. Flækjumeistararnir stjórna flækjuverkinu. Þeir láta börnin fara undir eða yfir handleggji hvert annars, krjúpa, snúa sér o.s.frv. Látið einfalda flækju nægja í byrjun.

Flækjumamma fer fram á meðan flækjan er búin til. Þegar flækjan er tilbúin er kallað á flækjumömmu sem á að reyna að leysa hana.

Börnin: Flækjumamma, flækjumamma,  
þú mátt ekki okkur skamma.  
Komdu og leystu þennan hnút  
og hleyptu okkur út.

Flækjumamma: Kemur inn og leysir flækjuna.

Börnin öll í kór: Flækjumamma, flækjumamma,  
þú vildir ekki okkur skamma.  
Þú komst og leystir þennan hnút  
og hleyptir okkur út.

## 2G Frjálst rím

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn lætur hvert barn fá orð sem það á svo að reyna að ríma við.

### Til athugunar

Sum barnanna ríma ef til vill með bullorðum (orðleysum), til dæmis :

*Rós – mós eða kál – rál.*

Öll orð eru tekin gild bara ef þau ríma.

### Hjálpargögn

Nota má Rímmyndasafnið 2 U eða rímorðapör úr leik 2 H.

### Dæmi

- |            |   |
|------------|---|
| Kennarinn: | Segir rímorð til dæmis <i>lús</i> (ath. mynd).            |
| Börnin:    | Hugsa sig um og ríma í hljóði.                            |
| Kennarinn: | Biður eitthvert barnið að segja hvaða rím það fann.       |
| Börnin:    | Endurtaka rímið hátt og skýrt í kór:<br><i>Lús – mús.</i> |
| Kennarinn: | Kemur með nýtt orð til að ríma við.                       |

## 2H Rímað við mynd

### Leiðbeiningar

Börnin fá mynd með sér heim. Foreldrarnir hjálpa þeim að finna hlut sem rímar við myndina. Þau koma með myndina og hlutinn í skólann og stilla þeim upp til sýnis. Þegar öll börnin eru búin að koma með rímhlut í skólann er rímið skoðað og æft með jöfnu millibili. Gjarnan má skrifa rímið á töflu til að tengja það ritmálinu.

### Til athugunar

Í leiknum felst:

- Að muna að taka með sér hlut að heiman.
- Að fá pabba og mömmu til að taka þátt í leiknum.
- Að tengja talmál og ritmál.

### Hjálpargögn

Myndir sem auðvelt er að finna rímhlut við, sjá hugmyndir hér á eftir:

nál – skál, mús – hús, lús – krús, ás – lás, rós – dós, lúða – brúða, jakki – pakki, kápa – sápa, kokkur – sokkur, fingur – hringur, peningur – teningur, fíll – bíll, taska – flaska, fiskur – diskur, máni – fáni, búr – úr, sól – ól, riddari – yddari.  
(Sjá einnig Rímmyndasafnið 2 U).

### Dæmi um leik

#### 1. Sýning undirbúin

- Barn: Sýnir kennaranum myndina sína og hlutinn, til dæmis: Búr (mynd) – úr (hlutur).
- Kennarinn: Ræðir við barnið um rímið búr – úr og hvernig gekk að finna það, síðan eru myndin og úrið hengd upp til sýnis á korktöfluna.

Rímorðapar allra barnanna eru hengd upp eða þeim stillt upp.

#### 2. Þegar öll börnin eru búin að koma með rímhluti í skólann.

- Kennarinn: Stendur við sýninguna og bendir á rímorðapar:  
*Hver skyldi eiga þetta rím?*
- Barn: *Þetta er rímið mitt, þetta er búr – úr.*
- Börnin: Endurtaka hátt í kór: *Búr – úr.*

Rímorðapar allra barnanna eru skoðuð og rædd.

**3. Vísa samin:**

- Kennarinn: Stendur við sýninguna, bendir á rímorðapar:  
*Hver skyldi eiga þetta rím?*
- Barn: *Þetta er rímið mitt, búr – úr.*
- Börnin: Endurtaka í kór: *Búr – úr.*
- Kennarinn: Hver getur búið til vísu um búr – úr?
- Barn: *Óli átti úr  
og setti það í búr.*
- Kennarinn: Aðstoðar eftir þörfum.
- Börnin: Endurtaka hátt og skýrt í kór um leið og kennarinn bendir  
á rímorðaparið á sýningunni:  
*Óli átti úr  
og setti það í búr.*

Kennarinn skrifar vísuna á töfluna eða í Risarímbókina, sjá 2 I.



## 21 Risarímbók

### Leiðbeiningar

Kennarinn hefur teiknað og skrifað vísu með stórum stöfum á flettistöfluna. Þá geta börnin stuðst við myndirnar og séð tilheyrandi rím í stóru formi.

Börnin sitja þannig að þau sjá öll á bókina, flettistöfluna (eða glærana).

Rímið er gert sérlega áberandi og athygli barnanna vakin á því að aðeins fyrsta hljóðið/stafurinn í ríminu er öðruvísi, hin eru eins.

### Hjálpargögn

Bók úr A 2 blöðum (flettitafla eða glæra /myndvarpi). Í vísnaðókum má finna margar hentugar vísur og myndir. Einnig mætti nota vísur eftir börnin sjálf (sjá næsta leik hér á undan).

### Til athugunar

Þessi leikur tengir vel ritmál og talmál og gerir rímið sýnilegt og hlutbundið.

### Dæmi um leik

Kennarinn: Sýnir börnunum mynd sem hann hefur gert af regnbog-  
anum í Risarímbókina og les með þeim textann:

Hver er sá veggur víður og h-**ár**,  
vænum settur r-**öndum**,  
rauður, gulur, grænn og bl-**ár**  
gerður af meistara h-**öndum**.

Börnin: Lesa vísuna með kennaranum, skoða rímið og leysa gátuna.

Þennan leik mætti endurtaka annað slagið og safna vísunum í bókina.

## 2J Póstleikur I

### Leiðbeiningar

Áður en leikurinn hefst þurfa börnin að læra sönginn sem fer hér á eftir. Pósturinn (bréfberinn) er valinn með úrtalningarþulu. Hann fær samanbrotinn miða (bréf) sem á er mynd (og/eða orð) sem ríma á við, hjá kennaranum. Hin börnin standa í hring og haldast í hendur.

Börnin syngja:      Brátt kemur pósturinn,  
                                 blæs hann í lúðurinn,  
                                 hátt bæði og snjallt.

Pósturinn þræðir sig í gegnum hringinn eins og í Inn og út um gluggann. Pósturinn réttir barninu, sem hann stóð á bak við þegar lagið var búið, bréfið. Það opnar bréfið og les hvað í því stendur. Börnin finna eins mörg orð og þau geta sem ríma við orðið. Næsti póstur (bréfberi) er barnið sem fékk bréfið.

### Hjálpargögn

Nokkur bréf með rímmynd og/eða rímorði.

### Tilbrigði

Börnin sitja í sætunum sínum við borðin og grúfa sig. Enginn má kíkja. Þau syngja sönginn. Pósturinn læðist um stofuna og leggur bréfið á bak við eitt barnið. Þegar lagið er búið athuga börnin hvort þau hafi fengið bréf.

Það barnanna sem fékk bréfið les það fyrir hin og þau leysa verkefnið saman.

## 2K Inngangsorðið

### Leiðbeiningar

Börnin raða sér upp fyrir framan stofuna eftir frímínútur eða í upphafi skóladags. Kennarinn segir þeim að þau verði að segja inngangsorð til þess að fá að fara inn í stofu. Inngangsorðið er orð sem rímar við orðið sem kennarinn gefur þeim munnlega eða á mynd.

### Til athugunar

Öll orð og orðleysur eru tekin gild svo framarlega sem þau ríma við orð kennarans.

### Hjálpargögn

Myndir af rímorðum ef vill. Sjá Rímmyndasafnið 2 U. Sjá einnig leiki 2 H og 2 S.

### Tilbrigði

1. Kennari afhendir hverju barni mynd af hlut sem rímar við orð hans.
2. Kennari afhendir hverju barni mynd af hlut sem það finnur rímorð við.
3. Farið er í leikinn þegar þau eru að fara út úr stofunni, í kveðjuskyni í lok tíma eða dags.
4. Inngangsorðið má nota í öllum leikjaflokkunum sex:  
Fyrirmæli, rím, setningar og orð, samstöfur, forhljóð og hljóð.

Við þessar aðstæður er auðvelt að nota gátlista og merkja við til þess að sjá svart á hvítu hver staða hvers barns er (nökkurs konar einstaklingskönnun).

## 2L Legg í lófa karls, karls

### Leiðbeiningar

Áður en leikurinn hefst þarf að kenna börnunum þessa vísu:

Legg í lófa karls, karls,  
karl skal ekki sjá.  
Kæru vinir, gullmola  
kýs ég mér að fá.  
(Örl. breytt).

Börnin krjúpa í hring. Kennarinn sýnir þeim stein (gullmola) sem þau eiga að láta ganga hringinn þangað til vísan er búin. Kennarinn ræður hver byrjar með steininn. Þegar steinninn stöðvast eiga þau að finna eitthvað fallegt og gott (gullmola) til að segja um þann sem endaði með steininn (1–2 atriði).

Steinninn er látinn fara hringinn í takt við vísuna. Þau rétta hann og taka við honum með hægri hendi. Síðar mætti vera með fleiri en einn stein í gangi. Þeir sem eru ekki með steininn klappa taktinn með hægri hendi í gólfið eða á lærið á meðan.

### Til athugunar

Leikurinn styrkir sjálfsmynd barnanna og það að þurfa að koma orðum að og gera sér grein fyrir jákvæðum tilfinningum sínum hvert í annars garð. Steinninn fer í lesátt (frá vinstri til hægri, rangsælis).

### Hjálpargögn

Fallegur steinn (einn eða fleiri) sem fer vel í hendi og veltur ekki þótt þau missi hann. Baunapoki kemur að sama gagni.

# 2M

## 2M Fagur fiskur í sjó

### Leiðbeiningar

Börnunum er kennd vísan áður en farið er í leikinn. Sjá Vísur og þulur, 2C.

Fagur fiskur í sjó,  
brettist upp á halanum  
með rauða kúlu á maganum.  
Vanda, banda,  
gættu þinna handa.  
Vingur, slingur,  
vara þína fingur.  
Fetta, bretta,  
brátt skal högg á hendi detta.

Börnin liggja á hnjúnum í hring. Kennarinn telur þau saman í pör: 1–2, 1–2. Eitt og tvö eru saman og snúa hvort að öðru. Barn eitt leggur höndina í lófa barns tvö sem með lausu höndinni strýkur hönd hins mjúklega í takt við vísuna um leið og þau fara með hana öll í kór.

Þegar þau segja: brátt skal högg á hendi *detta*, reynir barn tvö að koma höggi á hönd hins barnsins.

### Til athugunar

Leikurinn stuðlar að því að börnin snerti hvert annað en sum eru feimin við að snerta aðra á jákvæðan hátt. Stríðnin fær svo leyfilega útrás í lokin.

## 2N Rímleikur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Hægt er að fara í leikinn með eða án mynda. Kennarinn segir þrjú orð í röð en börnin eiga að segja hvaða tvö af þeim ríma. Tvö orðanna eru heiti á sama eða sams konar hlut en þriðja orðið rímar við annað þeirra.

### Til athugunar

Þessi leikur getur reynst sumum börnum á þessum aldri erfiður af því að þau verða að horfa framhjá því hvað orðið táknar (innihald) og hlusta eftir hljóðunum. Sýna má börnunum orðin með því að skrifa þau á töfluna.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Segir til dæmis: <i>Bíll</i> .
Börnin:	Endurtaka hátt og skýrt í kór: <i>Bíll</i> .
Kennarinn:	<i>Nú segi ég tvö orð til viðbótar:</i> <i>Fíll – strætó.</i>
Börnin:	Endurtaka hátt og skýrt í kór: <i>fíll – strætó.</i>
Kennarinn:	<i>Finnið þið nú hvaða tvö orð af þessum ríma:</i> <i>Bíll (þögn!) – fíll, strætó.</i>
Börnin:	Endurtaka hátt og skýrt í kór: <i>Bíll (þögn!) – fíll, strætó.</i> Hugsa sig um og velja síðan orð (ef til vill með hjálp kennarans).
Kennarinn:	Bendir á eitt barnið.
Barnið:	Segir hátt: <i>Bíll – fíll.</i>

### Tillögur

Hattur – skattur, húfa	Fiskur – diskur, síli
Bíll – fíll, strætó	Úr – búr, klukka
Foss – koss, vatn	Mús – hús, köttur
Garn – barn, spotti	Taska – flaska, veski
Skál – mál, diskur	Jakki – pakki, kápa
Rós – dós, blóm	Hundur – fundur, hvolpur
Bók – tók, blað	Kýr – dýr, kálfur
Hús – krús, kofi	Egg – skegg, ungi
Bál – nál, eldur	Kettlingur – vettlingur, kisa
Bátur – kátur, skip	Hani – krani, hæna
Mamma – skamma, kona	Hestur – prestur, foli

## Tilbrigði

### Hvaða orð rímar ekki?

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir þeim að hann ætli að segja nokkur orð í röð, þrjú þeirra ríma en eitt ekki. Þau eiga að finna orðið sem rímar ekki en þau mega ekki segja neitt fyrr en kennarinn spyr þau hvaða orð það er?

### Til athugunar

Þessi leikur sem er óhlutbundinn (án mynda) reynir á heyrnarminni, einbeitingu og hlustun og ef orðin sem ríma ekki tengjast merkingarlega rímorðunum er erfitt fyrir sum börn að einbeita sér að ríminu (forminu) og horfa fram hjá merkingunni (innihaldinu).

### Hjálpargögn

Rímorðalisti 2 S.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	<i>Nú ætla ég að segja nokkur orð sem þið eigið að endurtaka: Afi – safi – djús.</i>
Börnin:	<i>Afi – safi – djús.</i>
Kennarinn:	<i>Rímuðu öll orðin? Hvaða orð rímaði ekki?</i>
Börnin:	<i>Djús.</i>

### Tillögur að orðum

- 1) Ás – lás – spil – bás
- 2) Búr – úr – kúr – mús
- 3) Ljós – kerti – dós – rós
- 4) Sápa – kápa – hattur – glápa
- 5) Rás – rós – fjós – dós

## 20 Kanntu að ríma?

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn les fyrri hluta rímsins upp og börnin koma með tillögur um rímorðið sem vantar. Síðar gætu börnin búið til rímsetningar sjálf.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Les fyrri hluta rímsins upp, til dæmis:  
*Kanntu brauð að baka*  
*svo úr því verði ... (kaka)*
- Börnin: Koma með rímorðið sem vantar.  
 Endurtaka allt rímið saman, hátt og skýrt í takt.

Kennarinn getur tæpt á fyrsta hljóði rímorðsins ef þeim reynist þetta erfitt. Velja mætti einhverjar setningar til að setja í Risarímbókina 2I eða skrifa á töfluna.

### Tillögur

1. Pétur er að ríma,  
Óli er að ... (líma).
2. Bína var að baka,  
það var skrýtin ... (kaka).
3. Kisa malar,  
haninn ... (galar).
4. Hér er fallett hús,  
þar býr lítill ... (mús).
5. Snati á að sofa,  
inni í hunda ... (kofa).
6. Jói er í skóla  
og hann kann líka að ... (hjóla).
7. Ása fór í búð  
og keypti stóran ... (snúð).
8. Sjáðu hér er hringur,  
ég set hann á minn ... (fingur).
9. Karl með skegg  
klifraði upp á ... (vegg).
10. Hver klifraði upp á vegg?  
Karl með ... (skegg).
11. Hundurinn geltir,  
kötturinn ... (eltir).
12. Hvern var kisa að elta?  
Hund sem var að ... (gelta).
13. Skessan skálmur,  
kisa ... (mjálmur).
14. Hver situr úti í götu  
og er að mjólka í ... (fötu)?
15. Hvert fór afi á honum Rauð  
að sækja bæði sykur og ... (brauð)?
16. Þegar klukkan er átta  
förum við að ... (háttu).
17. Kanntu að þrjóna úr garni.  
og vagga litlu ... (barni)?
18. Við skulum vera saman,  
það er svo voða ... (gaman).
19. Köttur úti í mýri  
setti upp á sig ... (stýri).
20. Hver setti upp á sig stýri?  
Köttur úti í ... (mýri).



## 2P Dýrarím

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir stutta setningu þar sem vantar síðasta orðið og börnin koma með tillögu um rímorð. Kennari getur tæpt á fyrsta hljóði rímorðsins ef þeim reynist þetta erfitt. Velja mætti einhverja setningu og setja í Rísarímbókina 2I eða skrifa á töfluna.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Velur nokkrar af dýrarímssetningunum hér á eftir: <i>Lítill mús skaust inn í ... (hús).</i>
Börnin:	Koma sér saman um rímorð. Notið 5–10 setningar í leik.

### Tillögur

- |  |   |
|--|---|
| 1. Lítill mús<br>skaust inn í ... (hús).           | 11. Hér er ormur<br>sem er eins og ... (gormur).          |
| 2. Ég sá rottu<br>skríða undir ... (mottu).        | 12. Ég sá geit<br>sem var á ... (beit).                   |
| 3. Litla flóin<br>stökk oní ... (skóinn).          | 13. Hér er hestur,<br>á honum situr ... (prestur).        |
| 4. Ég sá grís<br>sem var að éta ... (ís).          | 14. Ég sá ýsu<br>sem söng heila ... (vísu).               |
| 5. Lítill lús<br>drakk öl úr ... (krús).           | 15. Ég sá svín<br>sem drakk mikið ... (vín).              |
| 6. Ég sá ál<br>sauma með ... (nál).                | 16. Ég sá fíl<br>keyra lítinn ... (bíl).                  |
| 7. Hér er refur<br>sem stein ... (sefur).          | 17. Ég sá hund<br>fá sér góðan ... (blund).               |
| 8. Hér er kind,<br>ég tek af henni ... (mynd).     | 18. Hér er stærðar lax,<br>ég vil veiða hann ... (strax). |
| 9. Hér er slanga,<br>hún kann ekki að ... (ganga). | 19. Þarna er lítill mús<br>að laumast bak við ... (hús).  |
| 10. Hér er kýr,<br>hún er stórt ... (dýr).         | 20. Hér er lítill api<br>sem er í góðu ... (skapi).       |

## 2R Fuglarím

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir stutta setningu þar sem vantar síðasta orðið og börnin koma með tillögu um rímorð. Kennari getur tæpt á fyrsta hljóði rímorðsins ef þeim reynist þetta erfitt. Velja mætti einhverja setningu og setja í Risarímbókina 2I eða skrifa á töfluna.

### Dæmi um leik

Kennarinn: Velur nokkrar af fuglarímssetningunum hér að neðan.  
*Hefurðu séð önd*  
*labba niður á ... ( strönd)?*

Börnin: Koma sér saman um rímorð.

### Tillögur

- Hefurðu séð önd  
labba niður á ... (strönd)?
- Hvað ert þú að rugla,  
þetta er bara ... (ugla).
- Hvar er lítil lóa?  
Hún er úti í ... (móa).
- Sástu nokkurn spóa?  
Ég sá hann úti í ... (móa).
- Hérna syndir svanur,  
hann er þessu ... (vanur).
- Sérðu þennan máf?  
Ég veiði hann í ... (háf).
- Þarna situr lundi,  
oft sést hann á ... (sundi)
- Á kletti situr rita  
sem er að fá sér ... (bita).
- Þarna sé ég fýl,  
hann spýtir á minn ... (bíl).
- Svo er þarna kría  
sem flýgur upp til ... (skýja).
- Og kolsvartur hrafn,  
ég set hann í mitt ... (safn).
- Ég heyri nú í þresti,  
þá er von á ... (gesti).
- Á steini situr sólskríkja,  
á hvern skyldi hún ... (kíkja)?
- Hátt flýgur örninn,  
engin fær hann ... (börnin).
- Og fallegi fálkinn  
er daufur í ... (dálkinn).
- Hvar er litla rjúpan?  
segir vonda ... (stjúpan).
- Hér er lítil hæna.  
Komdu hingað ... (væna).
- Ég á gráa dúfu  
sem er með bláa ... (húfu).
- Lítill snjótittlingur  
leikur við hvurn sinn ... (finger).
- Í hverjum heyrði Haukur?  
Það var hrossa ... (gaukur).

## 2S Skip mitt er komið að landi I

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Í skipinu eru orð sem ríma.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti eða baunapoki. Sjá rímorðalista hér á eftir og Rímorðabókina.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Kastar bolta til barns og segir: <i>Skip mitt er komið að landi.</i>
Börnin:	<i>Hvað hefur það að færa?</i>
Kennarinn:	<i>Það rímar við hestur.</i>
Barnið:	Sem greip boltann kemur með orð sem rímar við „hestur“.
Kennarinn:	Kemur barninu til hjálpar ef þess þarf.
Barnið:	Kastar boltanum aftur til kennarans og segir um leið: <i>Gestur.</i>
Börnin:	Endurtaka öll: <i>Hestur – gestur.</i>
Kennarinn:	Kemur með annað rímorð og kastar boltanum til annars barns.

### Tilbrigði 1

Rímað er við orðið þar til ekki finnast fleiri rímorð. Þá er skipt um rímorð. Gjarnan mætti telja rímorðin.

### Tilbrigði 2

Þegar börnin eru orðin leikin í að ríma geta þau kastað boltanum á milli sín. Þá finna þau sjálf hvað skipið hefur að færa.

### Rímorðalisti

Tá, rá, sá, fá.  
Rós, dós, ljós, fjós.  
Mál, kál, bál, stál.  
Lás, ás, bás, rás.  
Mús, hús, djús, lús.  
Kex, sex, vex, rex.  
Ber, der, ver, her.  
Kaka, baka, raka, vaka.  
Búr, úr, múr, skúr.  
Sól, ból, ól, jól.

## 2T Myndarím – hvað eru þau að gera?

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn sýnir þeim myndirnar sem fylgja þessum leik og þau skoða hvað er á þeim svo að allir séu með sömu setningar í huga þegar leikurinn hefst. Kennarinn fer með fyrri hluta rímsins en börnin eiga að finna myndina sem rímar við það sem kennarinn sagði.

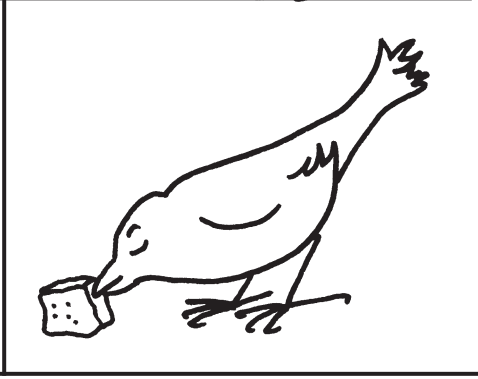
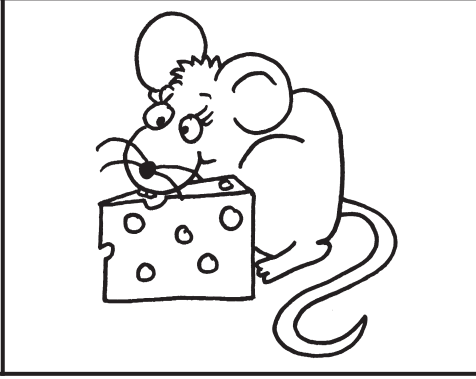
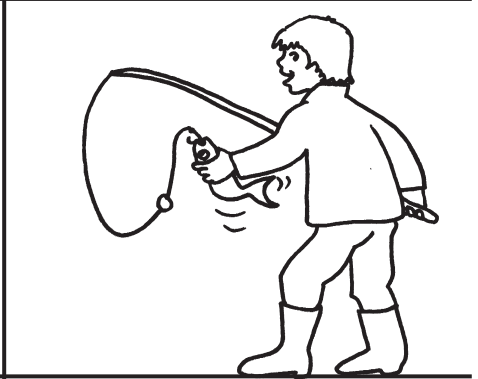
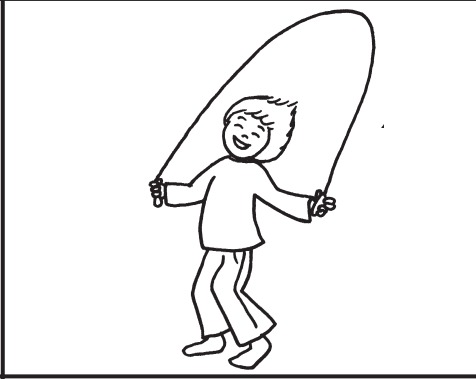
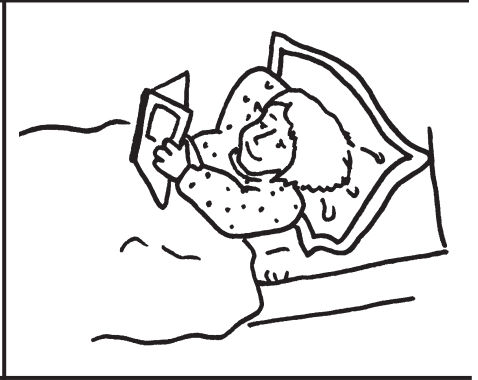
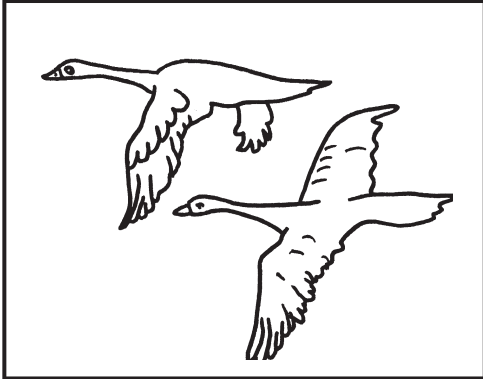
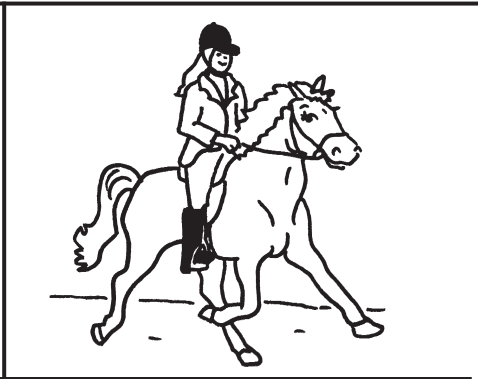
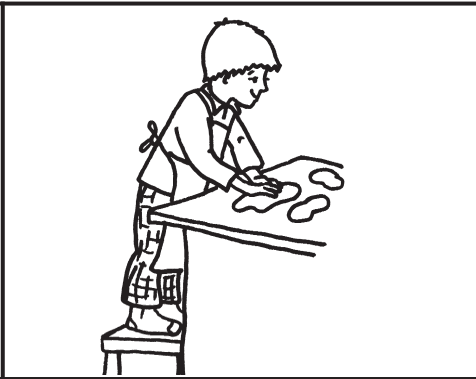
### Hjálpargögn

Á næstu blaðsíðu eru 15 myndir sem fylgja þessum leik. Ljósrita mætti blaðsíðuna í jafnmörgum eintökum og börnin eru og ef vill klippa hana niður þannig að hvert barn fái 3–6 myndir í einu. Öll fá þau sams konar myndir.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Sýnir myndirnar og fer með fyrri hluta rímsins, til dæmis: <i>Strákurinn er að klippa.</i>
Börnin:	Skoða myndirnar og finna mynd sem rímar: <i>Stelpan er að sippa.</i>
Barn er beðið um að fara með allt rímið:	<i>Strákurinn er að klippa – stelpan er að sippa.</i>
Öll börnin:	<i>Strákurinn er að klippa – stelpan er að sippa.</i>

Kennarinn:	Börnin:
1. Mig kitlar í tær.	Stelpan hlær.
2. Ég fór út að aka.	Strákurinn er að baka.
3. Ég á von á gesti.	Stelpan situr á hesti.
4. Ég er að borða bjúga.	Fuglarnir eru að fljúga.
5. Ég er að veiða ála.	Stelpan er að mála.
6. Ég segi aldrei sko.	Maðurinn er að þvo.
7. Bíllinn er alltaf að bila.	Strákurinn er að spila.
8. Hestar hneggja í haga.	Strákurinn er að saga.
9. Ég ætla að fá mér kók.	Stelpan les í bók.
10. Ég fór á honum Skjóna.	Konan er að prjóna.
11. Strákurinn er að klippa.	Stelpan er að sippa.
12. Ég set mat á disk.	Strákurinn veiðir fisk.
13. Ég sá mannýgt naut.	Stelpan borðar graut.
14. Úti er snjór og frost.	Músin étur ost.
15. Ég á lítinn fola.	Fuglinn étur mola.



## 2U Rímmyndasafnið

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Nokkrum myndum er dreift á gólfið með bakhliðina upp. Eitt barnanna dregur mynd og segir af hverju hún er. Annað barn á að finna orð sem rímar við myndina.

### Til athugunar

Myndasíðurnar má síðar nota þannig að *leikur að hljóðum* tengist rími. (Sjá 6. kafla). Ef vill mætti skrifa orðin á eða aftan á myndirnar.

### Hjálpargögn

Myndirnar 45 úr Rímmyndasafninu (sjá næstu blaðsíður). Myndasíðurnar sem merktar eru a), b) og c) má ljósrita og klippa niður. Myndirnar endast betur ef þær eru límdar á pappa. Undirstrikuðu orðin í orðalistunum eiga við myndirnar.

### Dæmi um leik

- Barn 1: Dregur mynd og sýnir hana og segir af hverju hún er, til dæmis:  
*Þetta er hús.*
- Barn 1: Sýnir barni 2 (sessunaut) myndina og segir: *Hús.*
- Barn 2: Finnur rímorð, til dæmis mús.
- Öll börnin: Endurtaka rímið hátt og skýrt í kór: *Hús – mús.*
- Barn 2: Dregur mynd og þannig koll af kolli.

a)

**hús** – mús – lús – fús

**sól** – ból – tól – ól

**rós** – dós – ós

**ól** – ból – sól – tól

**lás** – bás – rás – mäs

**dós** – rós – fjós – hrós

**ís** – dís – rís – grís

**mús** – lús – hús – krús

**fata** – rata – Kata – gata

**úr** – búr – súr – dúr

**næla** – mæla – væla – skæla

**lús** – hús – krús – mús

**fáni** – máni – kjáni

**kaka** – baka – vaka – taka

**lúða** – rúða – brúða

# 2U

b)

**il** – bil – þil – spil

**ás** – bás – lás – rás

**búr** – úr – súr – lúr

**máni** – bjáni – kjáni – fáni

**dúfa** – húfa – þúfa – lúfa

**brúða** – lúða – rúða – túða

**húfa** – dúfa – þúfa

**báttur** – kátur – gátur

**nía** – tíá – kría – stía

**moli** – boli – foli – koli

**mál** – sál – bál – kál

**sápa** – rápa – glápa – kápa

**róla** – dóla – stóla – góla

**kápa** – sápa – rápa – glápa

**bál** – sál – skál – mál

c)

**yddari** – riddari

**fiskur** – diskur

**kokkur** – lokkur – sokkur

**kanna** – panna – banna – sanna

**pakki** – takki – bakki – jakki

**teningur** – peningur

**finger** – hringur

**taska** – flaska – raska

**fíll** – bíll – díll

**bíll** – fíll – díll

**jakki** – pakki – frakki

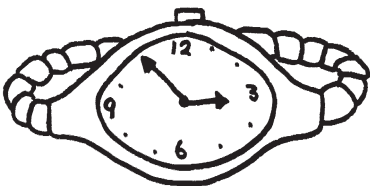
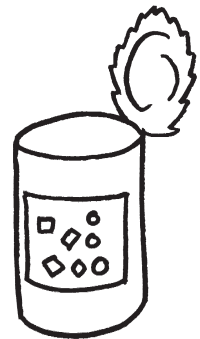
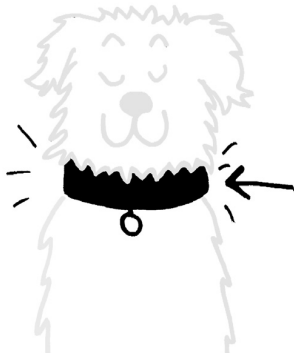
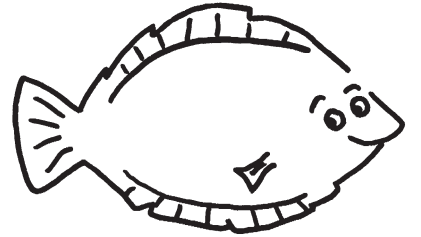
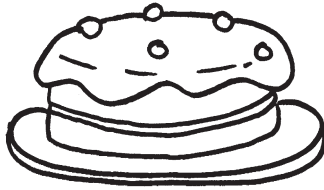
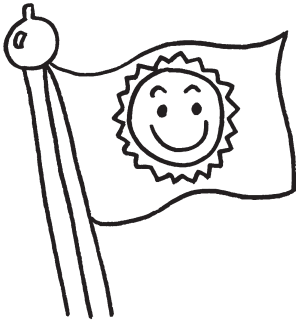
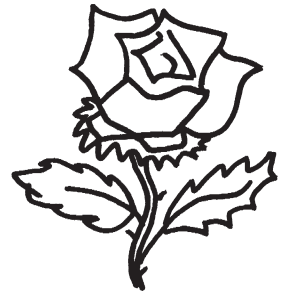
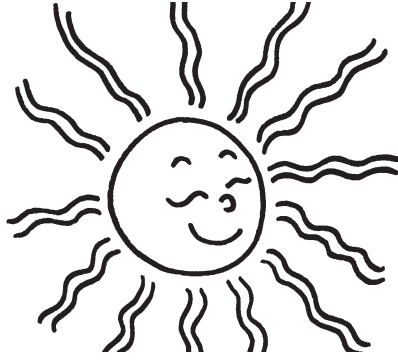
**rotta** – motta – skotta – hotta

**flaska** – taska – raska – braska

**diskur** – fiskur

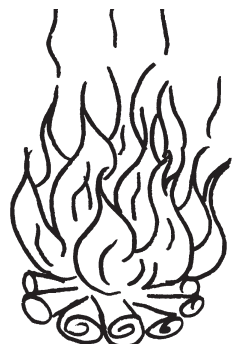
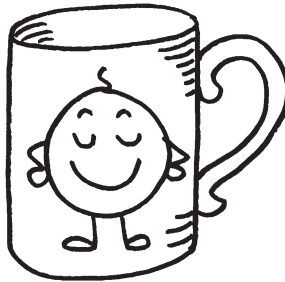
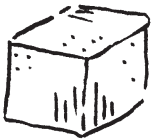
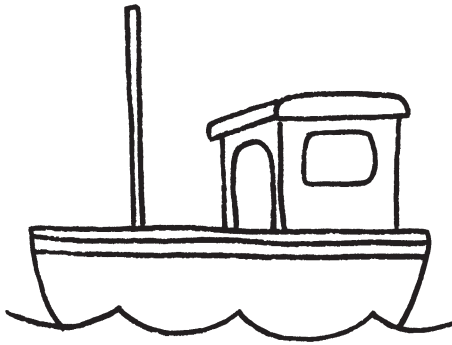
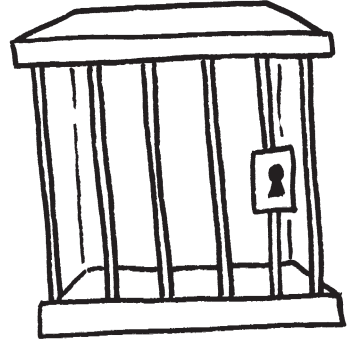
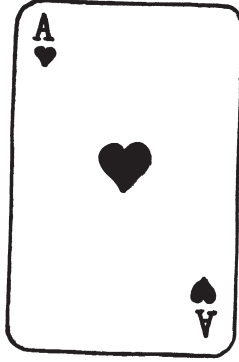
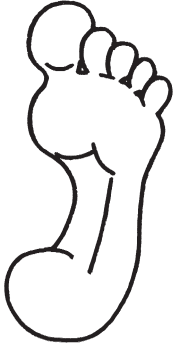
**sokkur** – lokkur – kokkur – stokkur

a)

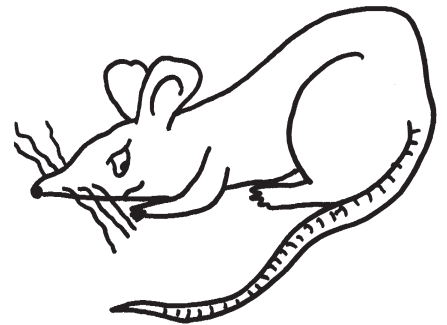
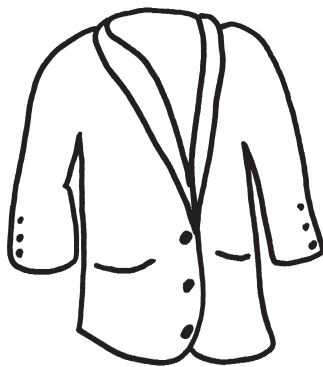
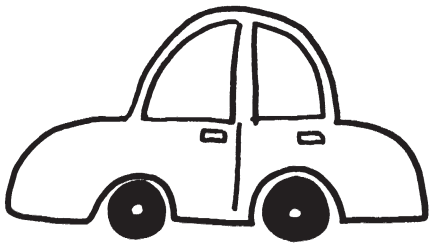
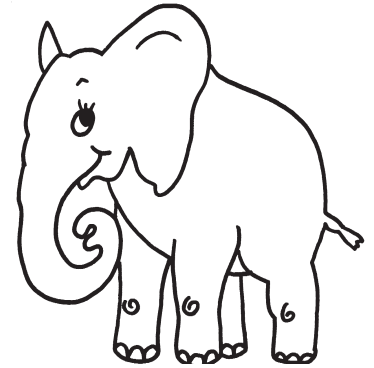
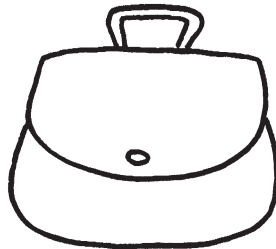
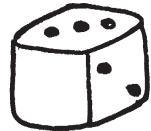
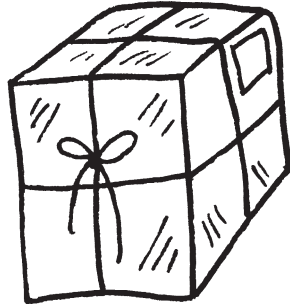
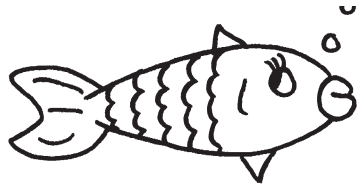
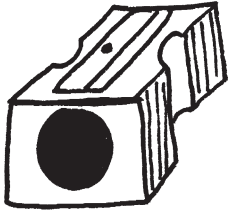




b)



c)



## 2V Setningarím með bolta

### Leiðbeiningar

Börnín sitja í hring. Kennarinn hefur útbúið lista með nokkrum setningum sem auðvelt er að ríma við. Börnin svara eitt og eitt í einu. Síðan mætti skrifa rímið á töfluna.

### Hjálpargögn

Listi með setningum sem auðvelt er að ríma við.

Rímorðalisti 2S eða Rímmyndasafnið 2U gæti komið að gagni við gerð setninga. Mjúkur bolti.

### Dæmi um leik

Kennarinn kastar bolta til eins barnsins og segir til dæmis:

*Hér er bíll.*

Barnið: Grípur boltann, kastar honum aftur til kennarans og segir:

*Hér er fíll.*

Börnin: Endurtaka rímið hátt og skýrt í kór:

*Bíll – fíll.*

Kennarinn: Kastar til næsta barns, segir aðra setningu o.s.frv.

## 2X Setningarím með hlutum

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn lætur nokkur þeirra hafa smáhlut eða mynd í hendur. Börnin eiga að hlusta á og segja síðan heiti hlutarins sem þau fengu. Kennarinn segir stutta rímsetningu. Barnið sem fékk hlutinn sem rímar við setningu kennarans svarar með rímorði eða stuttri rímsetningu.

### Hjálpargögn

Smádót. Sjá tillögur í 2H Rímað við mynd og Rímorðasafnið í 2U. Nokkrar setningar sem kennarinn hefur undirbúið og ríma við hlutina sem börnin fengu.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Deilir út hlutum (myndum) til barnanna og segir við hvert þeirra hvað það er sem þau fá, til dæmis:  
*Þú færð mús.*  
*Hvað er þetta?*
- Barnið: Endurtekur: *Mús.*
- Kennarinn: Hefur nú leikinn og segir:  
*Einu sinni var hús.*
- Börnin: Endurtaka hátt og skýrt í kór.:  
*Einu sinni var hús.*
- Kennarinn: Rímar einhver hlutur hér við orðið hús?
- Barnið: Sem er með hlutinn sem rímar, stendur upp og gengur til kennarans með hann og segir: *Mús.* Eða býr til setningu:  
*Einu sinni var hús – þar bjó lítil mús.*
- Kennarinn: Kemur með nokkrar setningar í viðbót. Hann segir í lokin:  
*Á morgun getum við farið aftur í leikinn og þá fá fleiri krakkar hluti til að gera rímorð.*

## 2Y Ljóðabók

### Leiðbeiningar

Þegar börnin eru komin upp á lagið með að ríma væri gaman að búa til Ljóðabók bekkjarins. Þetta verkefni er unnið í nokkrum áföngum.

- a) Börnin sitja í hring og yrkja saman lítið ljóð um alla í bekknum, líka kennarann, um eitthvað sem gerðist eða gæti hafa gerst.  
Hvert barn gæti líka ort um sjálf sig (til dæmis með aðstoð að heiman).  
Vísurnar mega vel vera skondnar.  
Kennarinn skrifar niður ljóð hvers barns hjá sér.
- b) Kennari afhendir börnunum blöðin með ljóðunum sem þau ortu.  
Hvert barn myndskreytir sitt ljóð.
- c) Ljóðablöðin eru ljósrituð og þeim safnað í bók, Ljóðabók bekkjarins, eitt eintak handa hverju barni.

### Hjálpargögn

Blöð, blýantar og litir.

### Til athugunar

Ljóðabókina mætti síðan nota í öðrum rímleikjum.

Þessi leikur hefur orðið mörgum börnum hvatning til að yrkja fleiri ljóð heima með aðstoð foreldra.

## 2Z Póstleikur II

### Leiðbeiningar I

Börnin þurfa fyrst að læra sönginn sem notaður er í leiknum og fer hér á eftir.

Ég skrifaði þér bréf í gær,  
ég skrifaði þér bréf í gær,  
ég skrifaði þér bréf í gær  
og setti það í póst.

Og nú er það á leiðinni,  
og nú er það á leiðinni,  
og nú er það á leiðinni,  
kæri vinur minn.

(Börnin rétta fram lófana og bréfberinn klappar í þá).

Hérna kemur bréfberinn,  
hérna kemur bréfberinn,  
hérna kemur bréfberinn  
með bréfið mitt til þín.

Barnið sem fær bréfið verður næsti bréfberi.

### Hjálpargögn

A-5 blöð handa öllum börnunum.

Skriffæri, litir.

(Nöfn allra barnanna skrifuð á töfluna, ef á að merkja bréfin).

### Leiðbeiningar II

- A) Börnin sitja hvert við sitt borð. Nú eiga þau að skrifa bréf til hinna. Öll fá þau blað (A5) sem er brotið saman til helminga. Þau teikna orð inn í bréfið sem móttakandi á að finna rímorð við. Eitt barnanna er valið með runu til þess að vera pósturinn. Kennarinn safnar saman bréfunum og lætur póstinn (bréfberann) fá eitt bréf í einu.
- B) Börnin standa nú upp og mynda hring en bréfberinn er inni í hringnum. Þau syngja sönginn. Bréfberinn færir móttakanda bréfið sem kvittar fyrir móttökuna með því að finna orð sem rímar við orðið í bréfinu, einn eða með aðstoð hinna barnanna.

# 2Z

## Tilbrigði

Börnin skrifa nafn móttakanda framan á bréfið og sendanda aftan á það. Ákveðið er fyrirfram hver á að senda hverjum svo að öruggt sé að allir fái bréf. Einnig er gaman að teikna frímerki á bréfið og merkja hvort það á að fara í A eða B póst.

## Til athugunar

Börnin skynja notagildi ritunar.

## Dæmi um leik

Börnin:	Ganga réttisælis í hring og leiðast.
Pósturinn:	Gengur rangsælis inni í hringnum.
Börnin:	Á vissum stað í söngnum rétta öll börnin fram lófann.
Pósturinn:	Klappar á alla framréttu lófana og leggur bréfið í þann lófa sem hann endar á eða þess sem átti að fá bréfið sé það einhver sérstakur:

# 2Þ

## 2Þ Vísnaþókin okkar

### Leiðbeiningar

Vísnaþókin okkar er safn þulna og vísna sem bekkurinn hefur leikið sér með í vetur. Hvert barn býr sér til sína þók. Kennarinn ljósritar eitt eintak handa hverju barni (stækkar letrið ef vill). Blöðin eru skorin til svo að þau komist á blaðsíðuna ef notaðar eru stílabækur. Börnin líma ljósritið hvert í sína þók (eða festa blaðið í möppu) og myndskreyta vísuna/þuluna samkvæmt efninu eða hefta saman nokkur blöð og skreyta forsíðuna.

### Til athugunar

Börnin mega koma með tillögur um hvaða vísur eða þulur þau vilja hafa í þókinni. Gera mætti óskalista og hengja upp til minnis.

### Hjálþargögn

Hefti eða þók með auðum blaðsíðum.

(Mappa A4 til að safna blöðunum í).

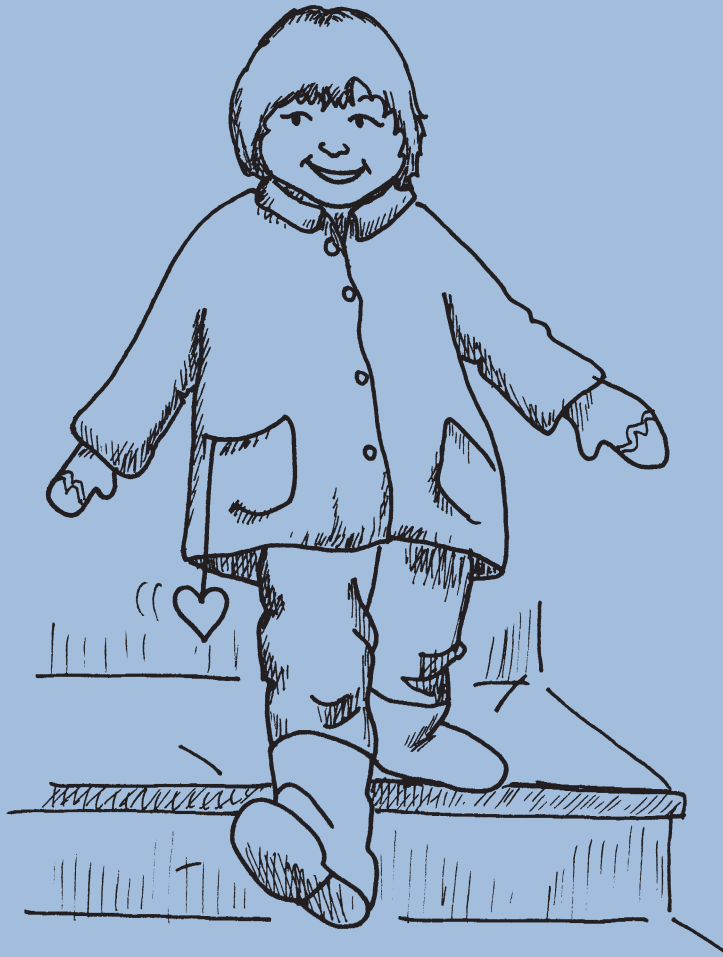
Blýantar og litir.

Afrit af þulum og vísunum (stækkað letur ef vill) handa hverju barni.

### 3. SETNINGAR OG ORÐ

# 3

Við upphaf skólagöngu gera mörg börn sér enga grein fyrir orðaskilum í talmáli. Til að brúa bilið milli talmáls og ritmáls þurfa þau að læra að málið skiptist í smærri einingar. Unnið er með þessi hugtök í leik þar sem börnin læra að málið byggist upp af mislöngum setningum og setningar af mislöngum orðum. Þetta er fyrsta skrefið á leiðinni til að uppgötva að það sem við segjum getur greinst í smærri þætti.



Anna

á

ný

stígvél



# 3A

## 3A Hugtakið setning kynnt

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring.

### Hjálpargögn

Stutt saga, til dæmis Tralli, Stubbur eða Vala og vinir hennar.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Les stutta sögu fyrir börnin.  
Les sömu söguna aftur en hefur nú greinilegt hlé á milli setninganna.  
*Það er hægt að skipta sögu í litla hluta.  
Hver hluti heitir setning.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*Setning.*
- Kennarinn: Öllu sem við segjum getum við skipt í minni hluta, þá heitir það setning. *Þegar við segjum þínulitla sögu, þá heitir það setning.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*Setning.*

Að lokum mættu nokkur börn segja þínulitla sögu, þ.e. setningu.

### Tilbrigði

- Kennarinn: Segir börnunum frá einhverju með venjulegum talhraða.  
Til dæmis: *Ég fór að versla í gær. Ég keypti peysu og skó.  
Á heimleiðinni kom ég við í bakaríinu og keyptibrauð.*  
Segir söguna aftur, en nú hægt, með greinilegu bili milli setninga.  
*Heyrðuð þið að þetta var stutt saga?  
(Heyrðuð þið hvað setningarnar voru margar?)*

## 3B Við búum til setningar – um sjálf okkur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring.

Kennarinn: Gefur nokkur dæmi um setningar og hefur börnin í aðal-  
hlutverki:

Sigga á skólatösku.

Pétur settist niður.

Anna á ný stígvél.

Spyr: *Hver getur nú sagt okkur setningu?*

Eitt barnanna: Segir setningu, til dæmis:

*Lísa á afmæli í dag.*

Kennarinn: *Hvað köllum við svona stutta sögu?*

Börnin: *Setningu.*

Endurtaka orðið setning, öll í kór.

Þrjú til fjögur börn fá að segja eigin setningu.

Leika þarf leikinn þar til öll börnin vita hvað setning er. (Sjá fyrri kafla). Sýna mætti setningarnar á töflu eða renningum og tengja þannig talmál og ritmál.

# 3C

## 3C Fyrsti leikur með orð – hugtakið orð kynnt

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn býr til nokkrar stuttar setningar (tveggja og þriggja orða) með kubbum, þ.e. kubbur er lagður til að tákna hvert orð. Byrjað er á setningu með tveimur orðum og kennarinn ræðir við börnin um hvað hún er í mörgum hlutum, þ.e. orðum. Síðan er lögð setning með þremur orðum neðan við þá fyrri. Rætt er um lengd setninganna og þær bornar saman með því að telja orðin.

### Hjálpargögn

Kubbar.

Það má líka nota töfluna og teikna kassa til að tákna hvert orð eða nota pappapjöld.

Ég	á	sokk
----	---	------

### Dæmi um leik

1. Kubbar notaðir, einn kubbur lagður fyrir hvert orð.

- |            |   |
|------------|---|
| Kennarinn: | Leggur kubba til að búa til stutta setningu, til dæmis:<br><i>Dísa les.</i><br><i>Ég er búin(n) að búa til stutta sögu, þetta heitir setning.</i> |
| Börnin:    | Endurtaka hátt í kór: <i>Setning.</i>   |
| Kennarinn: | Stutta sagan mín er búin til úr tveimur hlutum.<br><i>Við skulum telja.</i><br><i>Svona hluti af setningu heitir orð.</i>                         |
| Börnin:    | Endurtaka hátt í kór: <i>Orð.</i>   |
| Kennarinn: | Leggur kubba fyrir aðra setningu:<br><i>Siggi sest niður.</i><br><i>Nú er ég búin(n) að búa til aðra litla sögu, það er setning.</i>              |
| Börnin:    | <i>Setning.</i>   |
| Kennarinn: | <i>Þessi nýja stutta saga er búin til úr þremur hlutum.</i><br><i>Við skulum telja.</i><br><i>Svona hluti úr sögunni heitir orð.</i>              |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>Orð.</i>   |
| Kennarinn: | <i>Hvað eru mörg orð í fyrri setningunni?</i><br><i>Hvað eru mörg orð í seinni setningunni?</i><br><i>Hvor setningin er lengri?</i>               |

2. Taflan notuð. Orðin eru skrifuð á töfluna og teiknaður kassi utan um hvert þeirra.
3. Orðin skrifuð á pappaspjöld og fest með kennaratyggjói á töflu eða vegg. Að öðru leyti er framkvæmdin eins og fyrr er lýst.

### **Tilbrigði**

Nota má stafakubba, kubba fyrir hvern staf, stafi á töflu eða spjald á vegg, sjá blaðsíðuna á undan.

# 3D

## 3D Leikir með setningar og orð

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring á gólfinu. Kennari og börn leika sér að setningum og orðum. Kennarinn hefur setningar tilbúnar, orðin eru táknuð með kubbum (einnig má skrifa á töflu eða pappaspjöld, sjá kaflann á undan).

Kennarinn segir í byrjun tveggja og þriggja orða setningar og börnin giska á hve mörg orð eru í setningunni. Þau leggja kubb fyrir hvert orð í setningu. Þegar allir hafa lagt setninguna er borið saman við kubba kennarans (eða orðin á töflunni). Eitt barnanna endurtekur nú setninguna um leið og það bendir á eitt orð/hvern kubb. Að lokum segja allir setninguna um leið og þeir benda á sína kubba. Smám saman lengjast setningarnar og rætt er um langar og stuttar setningar (langar setningar = setningar sem innihalda mörg orð).

### Til athugunar

Það er best að velja einsatkvæðisorð í byrjun þar sem börnin geta ruglað saman orðum og atkvæðum. Það þarf að útskýra að orð verða að hafa merkingu, til dæmis: orðið bílar getur ekki verið tvö orð þar sem bí og lar hafa ekki merkingu hvort í sínu lagi. Það verður að útskýra að allir hlutir sem hafa heiti eru eitt orð, hestur, skautar, brúða o. s. frv.

### Hjálpargögn

Allir nemendur fá 6–7 kubba, til dæmis reikningskubba.  
Stafakubbar fyrir kennarann.

### Dæmi um leik

- |            |  |
|------------|--|
| Kennarinn: | Segir stutta setningu með venjulegum/eðlilegum hraða/<br>framburði, til dæmis:<br><i>Ég fór út.</i>                              |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>Ég fór út.</i>  |
| Kennarinn: | Segir og leggur kubb fyrir hvert orð:<br><i>Ég (kubbur) fór (kubbur) út (kubbur).</i><br><i>Hvað eru mörg orð í setningunni?</i> |
| Börnin:    | Giska á hvað orðin eru mörg.   |
| Kennarinn: | <i>Nú skal ég segja setninguna og leggja einn kubb fyrir hvert orð:</i>  |
| Börnin:    | Í kór og leggja kubb fyrir hvert orð:<br><i>Ég (kubbur) fór (kubbur) út (kubbur).</i>  |
| Kennarinn: | <i>Hvað eru mörg orð í setningunni?</i><br><i>Nú skulum við athuga hvort þetta er eins og í minni setningu.</i>                  |

Eitt barnið:           Telur orðin í setningu kennarans.  
                          Telur eigin kubba.  
                          Eru kubbarnir jafnmargir?  
                          Endurtekur setninguna og telur eigin kubba:  
                          Ég (kubbur) fór (kubbur) út (kubbur).

Þetta má endurtaka nokkrum sinnum.

### Tillögur um setningar

Már hló hátt.

Jón er stór.

Örn á bíl.

Dögg er sterk.

Sif fær ís.

Þór sá fugl.

Ösp fór út.

Pabbi býr til mat.

Borðið er stórt.

Lísa á kött.

Magga fór í dans.

Strákurinn bakar köku.

Konan fer á fund.

Ég á stóran bíl.

Krakkarnir fóru á skíði.

Það er kominn snjór.

# 3E

## 3E Börn leika orð

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Bæði börnin og kubbar tákna orð í þessum leik. Kennarinn gefur nokkrum börnum eitt orð úr setningu (notið vísu sem börnin kunna). Börnin standa upp þegar þau hafa fengið orðið. Þegar öll orðin hafa staðið upp eru þau sögð í réttri röð og mynda þannig lifandi setningu. Á eftir er setningin lögð með kubbum og þeir taldir.

### Hjálpargögn

Kubbar.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Tunglið, tunglið, taktu mig.  
Hvað köllum við þetta?  
Setningu.*
- Börnin: Endurtaka: *Setning.*
- Kennarinn: *Nú eiga nokkur ykkar að vera orð í setningu.  
Bendir á barn og segir:  
Hvaða orð fékkst þú?*
- Barnið: *Stendur upp og segir:  
Tunglið.*
- Kennarinn: *Bendir á annað barn og segir:  
Hvaða orð fékkst þú?*
- Barnið: *Tunglið, og stendur líka upp.  
Og áfram þannig að  
þriðja barn fær taktu,  
fjórða barn fær mig.*
- Kennarinn: *Stillir börnunum upp í rétta röð.  
Orðabörnin segja orðin sín í réttri röð:  
Tunglið, tunglið, taktu mig.*
- Kennarinn: *Hér stendur setning, hvað eru mörg orð í henni?  
Já, það eru fjögur orð í setningunni.  
Nú leggjum við setninguna með kubbum.*
- Börnin: *Vinna sjálfstætt við að leggja setninguna með kubbum.*
- Kennarinn: *Bendir á barn.*
- Barnið: *Segir setninguna og bendir á kubbana.  
Telur orðin/kubbana.*

Hér má hætta leiknum en einnig má halda áfram með vísuna á sama hátt. Að lokum má láta börnin fara með alla vísuna, eitt orð fyrir hvert barn. Einnig geta orðabörnin skipt um stað. Þá heyrum við hvað vísan verður öðruvísi.

## 3F Ljúktu við setninguna

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn byrjar á setningu og börnin hjálpa til við að ljúka henni. Síðan er rætt um hvað mörg orð eru í setningunni.

### Hjálpargögn

Kubbar handa öllum.

### Dæmi um leik

Kennarinn: *Nú segi ég setningu en hlustið nú vel, það vantar eitthvað í hana. Þið verðið að hjálpa mér að ljúka henni.*

Kennarinn: *Mig langar til að ...*

Barn: *fara í bíó.*

Kennarinn: *Segjum nú öll: Mig langar til að fara í bíó.*

Börnin: *Búa til setninguna með kubbunum.*

Barn: *Segir setninguna, bendir á kubbana og telur orðin/kubbana.*

### Tillögur um setningar

Vertu ...

Sjáðu ...

Hvað ætli ...

Allir eiga ...

Ég ætla að ...

Ég vildi að ég ætti ...

Bara að ég mætti ...

Mér finnst gaman að ...

Heldur þú að ...

Ég hlakka til að ...

### Tilbrigði

Samtal með kubbum.

Einn kubbur er lagður fyrir hvert orð.

Kennarinn segir til dæmis: Hvað heitir þú?

Barnið svarar með setningu: Ég heiti ...

Þannig geta börnin talað saman með kubbunum.



## 3G Orðapúsl

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Þau reyna að finna hvaða orð þau geta myndað með því að skeyta tveimur orðum saman (láta þau mætast). Orðin eru gerð hlutlæg með kubbum eða með höndunum. Hver kubbur (eða hvor hönd) tákna eitt orð. Kubbarirnir (eða hendurnar) eru færðir hægt saman þangað til þeir snertast og renna saman í eitt orð. Veljið orðapör þannig að bæði orðin hafi merkingu.

### Hjálpargögn

Tveir kubbar (eða hendur) til að hlutgera orð.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Við skulum leika okkur að orðum. Við skulum reyna að finna hvaða nýtt orð við getum búið til þegar við setjum tvö orð saman.*
- Kennarinn: Segir sumar og leggur kubb.  
Börnin: Endurtaka í kór:  
*Sumar og leggja kubb.*
- Kennarinn: Tekur fyrsta kubbinn og segir sumar, tekur annan kubbinn og segir dagur. Færir kubbana tvo hægt nær hvor öðrum og segir:  
*Sumar ... dagur,  
sumar ... dagur,  
sumardagur.*
- Börnin: Endurtaka í kór og færa kubbana tvo hægt hvorn nær öðrum.

Leikið leikinn tvisvar til þrisvar sinnum.

### Tilbrigði

Leika má leikinn á hinn veginn, þannig að samsettum orðum er skipt. Orðhlutarnir tveir eru settir fram annað hvort með kubbum eða höndunum.

### Tillögur um orð

hár-spenna	garður-stofa	gúmmí-stígvél	lita-bók
kaffi-bolli	snjór-karl	vetur-föt	hjól-skautar
bók-hilla	púsl-spil	brúða-vagn	skóli-taska
bíll-dekk	nýr-mjólk	litur-blýantur	sumar-frí
fótur-bolti	sauma-vél	sauma-vél	skrifa-bók

## 3H Ljúktu við orðið

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir fyrri hluta samsetts orðs og börnin reyna að finna seinni hluta sem hægt er að bæta við orðið til að það verði samsett.

### Dæmi um leik

Kennarinn: Segir: *Fót-*  
Eitt barnanna: Finnur orð sem má nota:  
*Bolti.*  
Börnin: Endurtaka í kór:  
*Fót ... bolti.*  
Þetta má endurtaka nokkrum sinnum.

### Tillögur um leik

(Sjá einnig orðalistann í 3G)

kaffi-	snjó-
brúðu-	bíl-
skóla-	hjóla-
sumar-	eldhús-
garð-	jóla-

## 31 Bullorð og orðabull

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Nú fer fram leikur með orðhluta, orð eru tekin í sundur og sett saman á nýjan hátt. Kennarinn segir samsett orð og börnin finna úr hvaða orðhlutum það er búið til. Síðan er orðhlutunum snúið við (kubbar eru notaðir til að tákna hlutana tvo). Að lokum er fundið:

1. Hvort seinna orðið hefur sömu merkingu og það fyrra.
2. Hvort seinna orðið hefur merkingu.

### Hjálpargögn

Kubbar til að hlutgera orðin.

### Til athugunar

Að víxla orðum gerir miklar kröfur til mismunandi þátta málvitundar. Það felur í sér að geta greint sundur orð í minni einingar, skynjað sérhljóðin, víxlað hljóðum og búið til nýjar samstöfur. Þetta gerir einnig miklar kröfur til skammtímaminnis þar sem börnin hafa eingöngu hlustun og heyrnarminni til að reiða sig á (þeir sem eru læsir geta séð orðin fyrir sér).

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Nú segi ég orð. Það er sett saman úr tveimur orðum.  
Heyrið þið hvaða orð það eru?  
Sykur – moli (notið kubba).*
- Börnin: *Giska.*
- Kennarinn: *Já, það er sykur (bendir á fyrsta kubb) og moli (bendir á annan kubb).*
- Börnin: *Endurtaka í kór og leggja kubbana:  
Sykur (leggja fyrsta kubb) og  
moli (leggja annan kubb).*
- Kennarinn: *Nú víxla ég kubbunum mínum.  
Hvaða orð skyldi koma þá?  
Flytur seinni kubbinn og segir moli,  
flytur fyrri kubbinn og segir sykur.  
Mola ... sykur,  
molasykur.*
- Börnin: *Endurtaka í kór og horfa á kubba kennarans:  
Mola ... sykur (kennarinn bendir á sína kubba),  
molasykur.*

Kennarinn: *Nú megið þið prófa að víxla kubbunum ykkar aftur.*  
Börnin: *Segja í kór og víxla kubbunum:  
Mola - sykur,  
molasykur.*

### Tillögur um orð

brauðform	kremkaka	kúlupenni	borðstofa
límtúpa	kaffirjómi	lauftré	töflukrít
rottuhola	borvél	ostabrauð	glerflaska
saltkjöt	mjólkurferna	bílaleiga	skólataska
brauðger	baðsalt	litblýantur	hanskaskinn
fatahengi	bókahilla	blómapottur	skólabarn

# 3J

## 3J Að finna týnda orðið

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn verður gleyminn, sleppir til dæmis orði úr setningu (segir humm í staðinn) eða skiptir um orð. Börnin hjálpa kennaranum að finna orðin sem vantar. Þegar barn hefur hjálpað kennaranum, til dæmis fundið orð sem passar, fær það kubb í verðlaun.

### Hjálpargögn

Kubbar. Vísur sem börnin þekkja.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Segir setningu, sleppir orði úr henni og setur kubb í staðinn fyrir orðið, til dæmis:  
*Ég ... humm (leggur kubb) ... safu.*
- Kennarinn: Bendir á kubbinn.  
*Hver getur hjálpað mér að finna orðið?*
- Eitt barnið: Giskar á orðið sem vantar:  
*Drekk.*  
*Ég drekk safu.*
- Kennarinn: *Ég ... (leggur kubb) ... safu.*
- Eitt barnið: Giskar á orðið sem vantar,  
(til dæmis kaupi).  
O.s.frv.

### Tilbrigði

Barn segir setningu sem orð vantar í.

### Tillögur

Ég . í bíó.

Þú mátt . köku.

Ég . hamborgara.

Nota má vísur eða þulur:

Afi minn . á honum Rauð,

eitthvað . á bæi

o.s.frv.

Þumalfingur . í sjóinn.

Vísifingur . hann upp.

Langatöng . hann heim.

Baugfingur . á.

Litli putti anginn . frá

## 3K Stutt og löng orð

### Leiðbeiningar

Þegar börnin hafa leikið sér nægilega vel að setningum og orðum má fara að tala um lengd orða. Kennarinn útskýrir og gefur dæmi um að það taki langan tíma að segja sum orð en bara stutta stund að segja önnur.

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir tvö orð, mislöng. Börnin hlusta og horfa á munninn á kennaranum sem spyr hvort orðið sé lengra. Þegar börnin hafa giskað sýnir kennarinn orðin tvö með kubbum, hver kubbur táknar einn staf, svo að allir geti séð hvort rétt sé giskað.

Kennarinn ræðir um hve lengi var verið að segja hvort orð. Börnin reyna/ prófa með eigin munnni hvernig maður finnur orðin og hve lengi þau finna munninn hreyfast meðan þau segja orðin. Börnin líta í spegil til að fylgjast með munnhreyfingunum.

### Til athugunar

Sýnið börnunum einnig að orð geta verið jafnlöng. Í byrjun ætti að vera mikill munur á lengd orðanna.

### Hjálpargögn

Speglar fyrir allan bekkinn.  
Kubbar, gjarnan stafakubbar.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Þegar ég segi orðið hjól tekur það bara augnablik. Þegar ég segi kappakstursbíll tekur það miklu lengri tíma.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*Hjól, kappakstursbíll.*
- Kennarinn: *Giskið á hvort orðið er lengra.  
Hlustið vel á og horfið á munninn á mér.  
Takið eftir hve lengi munnurinn hreyfist:  
Hjól,  
kappakstursbíll.*
- Börnin: Giska.
- Kennarinn: *Sýnir orðin tvö með kubbunum, einn kubbur fyrir hvern staf, svo allir geti séð hvort rétt hafi verið giskað á.*
- Kennarinn: *Ræðir við börnin um að kappakstursbíll sé lengra orð af því að það taki lengri tíma að segja það.*

# 3K

## Tilbrigði

Síðar má til skiptis finna styttra orðið og lengra orðið.

## Tillögur um orðapör

Fyrst er mikill munur á lengd orðanna, síðan minni munur.

bíll – lögregluþjónn

ís – rostungstönn

mús – trélitir

hurð – brúðuhúsgögn

dýr – fótboltaskór

tré – gæsamma

bær – sumarþústaður

borð – segulbandstæki

land – Bandaríkin

fugl – skógarþröstur

bál – kertaljós

fræ – blómapottur

rós – gróðurhús

gúrka – kartöflugarður

refur – selur

gæs – fótur

steinn – gaffall

prjónn – heklunál

bók – blómabúð

vagn – vörubíll

brú – bílabraut

lamb – kindakofi

snjór – skíði

blað – landakort

maður – jakkaföt

hestur – kýr

lús – lás

grís – hvolpur

## 3L Hvort orðið er lengra?

Mikilvægu skrefi er náð þegar börnunum hefur tekist að líta framhjá merkingu orðanna og einbeita sér að forminu og krefst það oft mikillar þjálfunar.

### Leiðbeiningar

Áður en leikurinn hefst hefur kennarinn lagt tvö og tvö mismunandi löng orð með kubbum, einn kubb fyrir hvern staf. Einnig má skrifa orðin á spjöld (sjá orðalista). Orðin eiga að standa hvert undir öðru, stafur undir staf. Börnin mega ekki sjá orðin fyrirfram. Börnin sitja í hring.

Kennarinn segir tvö orð, stutt og langt, og spyr börnin hvort orðið þau haldi að sé lengra. Þegar börnin hafa giskað sýnir kennarinn orðin lögð með kubbunum svo að allir geti séð hvort getið var rétt.

### Hjálpargögn

Kubbar, gjarnan stafakubbar. Orðin eru skrifuð á stóra pappabúta klippt út svo að orðalengdin sé greinileg og eða orðin eru skrifuð á töfluna þannig að stafur sé undir staf (stafirnir standist á).

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Hvort orðið haldið þið að sé lengra  
bíll eða járnbrautarlest?*
- Börnin: Giska.
- Kennarinn: Sýnir orðin.  
Var rétt giskað?  
Rætt er um stutt og löng orð.  
Orðin sem taka mest pláss eru lengst.

j á r n b r a u t a r l e s t
-------------------------------

b í l l
---------

Þetta er endurtekið nokkrum sinnum.

### Tillögur um stutt og löng orð

hús – eldspýtustokkur	fjall – eldavél	borð – segulbandstæki
borg – sveitabær	fíll – randafluga	lás – lampaskermur
bolti – títuþrjónshaus	kex – súkkulaðibitakaka	merki – lögreglubifreið
hjól – gullhringur	bál – slökkviliðsbíll	vegur – umferðarmerki
lampi – kertaljós	brú – hraðahindrun	bíll – mótörhjól
önd – fiðrildi	lamb – fimleikastúlka	húfa – reiðhjólahljálmur



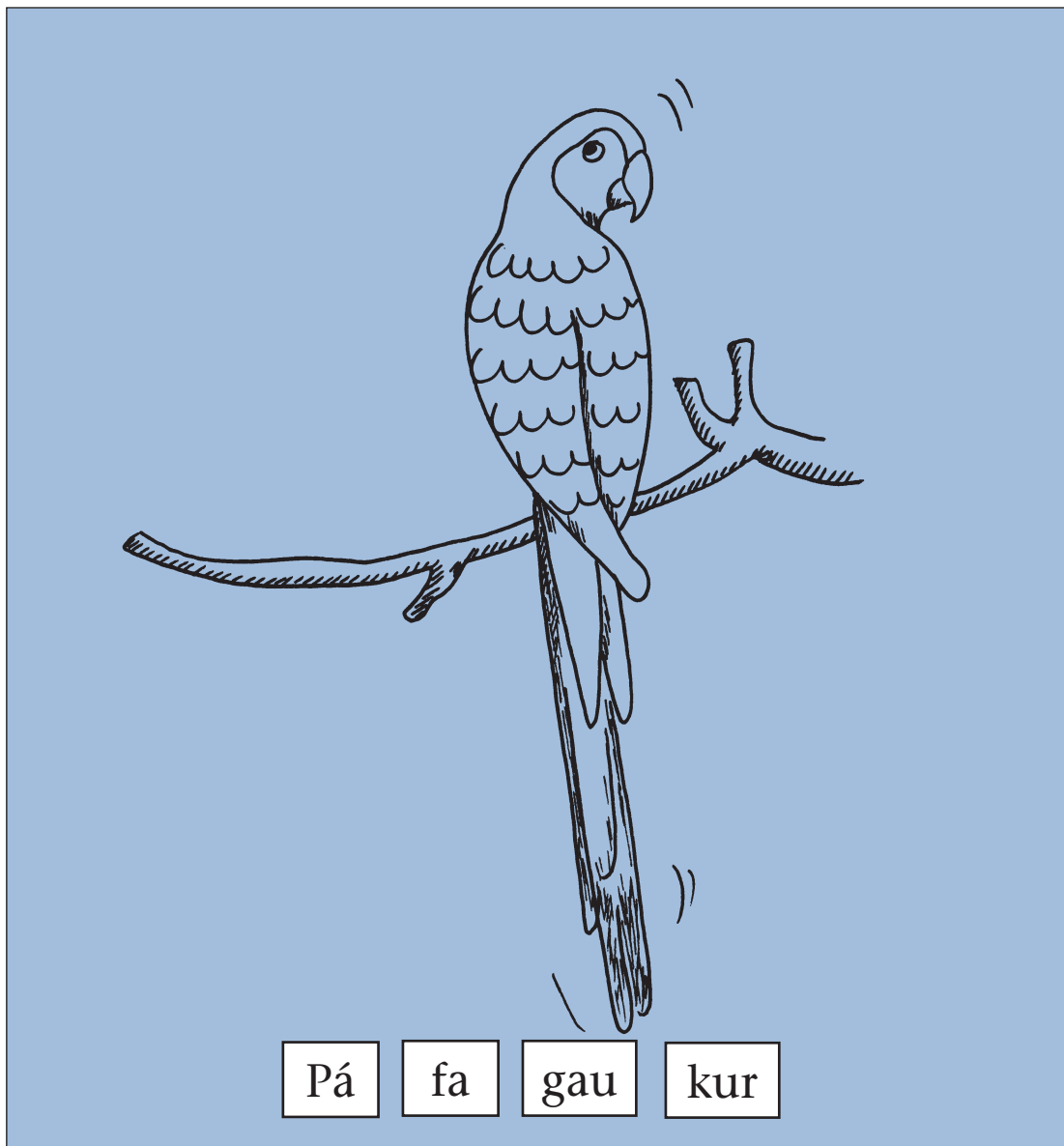
# 4

## 4. SAMSTÖFUR

Nú hefst undirbúningur fyrir greiningu máhljóða, hljóðgreiningu. Eftir leiki að setningum og orðum göngum við skrefi lengra og uppgötvum að sumum orðum má skipta í minni hluta, samstöfur. Orðunum er skipt samkvæmt hrynjandi (finnst greinilega í söng) en ekki í atkvæði samkvæmt íslenskum málfræðireglum. Börnin finna fjölda samstafa með því að klappa hrynjandina í orðunum.

### Hjálpargögn

Nota þarf pappaspjöld við marga leikjanna. Með aðstoð barnanna má klippa myndir út úr blöðum, líma þær á spjöldin og skrifa orðið hjá.



## 4A Að klappa nöfn

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Rætt er um hve margar samstöfur (hve mörg klöpp) eru í mismunandi orðum.

### Til athugunar

Erfitt getur verið fyrir börnin að átta sig á einsatkvæðisorðum.

### Dæmi um leik

- |              |  |
|--------------|--|
| Kennarinn:   | Nú skulum við klappa samstöfur í orðum.<br><i>Sam-stö-fur.</i>                         |
| Börnin:      | Endurtaka í kór og klappa í takt:<br><i>Sam-stö-fur, sam-stö-fur,<br/>sam-stö-fur.</i> |
| Kennarinn:   | Nú skulum við klappa nöfnin okkar.<br><i>Ég heiti Sig-rí-ður.</i>                      |
| Börnin:      | Endurtaka í kór og klappa í takt:<br><i>Sig-rí-ður.</i>                                |
| Kennarinn:   | Bendir:<br><i>Hvað heitir þú?</i>  |
| Eitt barnið: | <i>Ég heiti Pé-tur.</i>  |
| Börnin:      | Endurtaka í kór og klappa í takt:<br><i>Pé-tur. O. s. frv.</i>                         |

Fyrst mætti klappa nöfn allra barnanna. Síðan mætti klappa önnur orð.

### Tilbrigði

Að klappa heiti ýmissa hluta sem sjást í skólastofunni.

Að klappa samstöfur í föðurnöfnum barnanna og heimilisföngum.

Að klappa uppáhaldsmatinn, leikfang, íþrótt o.fl.

# 4B

## 4B Að taka hluti úr kassanum

### Leiðbeiningar

Mörgum hlutum er safnað í kassa eða körfu. Börnin gætu komið með hluti að heiman. Börnin sitja í hring. Karfan með hlutunum er í miðjum hringnum. Börnin fá að taka hlut úr kassanum án þess að kíkja, þreifa á hlutnum og segja hvað þau fundu. Börnin klappa orðið. Hvað voru það mörg klöpp? Hvað voru það margar samstöfur? Setja má erfiðari hluti í kassann eftir því sem börnin verða öruggari. Börnunum finnst gaman að ná í löng orð (fá mörg klöpp), til dæmis tappatogara.

### Hjálpargögn

Hlutir í kassa.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Biður eitt barnið að byrja.  
Barnið: Tekur hlut úr kassanum:  
*Ég fékk strokleður.*  
Klappar og segir:  
*Strok-le-ður.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*Strok-le-ður.*
- Kennarinn: *Hvað voru það mörg klöpp?*  
*Hvað voru það margar samstöfur?*

Endurtakið leikinn nokkrum sinnum.

## 4C Þrautakóngur

### Leiðbeiningar

Allir standa í hring. Fyrst er kennarinn þrautakóngur sem ákveður hvað allir hinir eiga að gera, seinna geta börnin skipst á að vera þrautakóngur. Þrautakóngurinn velur orð sem hægt er að leika með því að standa í sömu sporum, ganga í röð eða hoppa. Hann segir það greinilega og taktfast með augnabliksþögn milli samstafanna um leið og hann hoppar í takt við samstöfurnar. Allir hinir herma eftir. Það er mjög mikilvægt að öll börnin hreyfi sig í takt um leið og þau segja orðin.

### Dæmi um leik

Þrautakóngurinn: Segir til dæmis:

*Hopp-(p)a (hopp-að-u) og hoppar í takt við samstöfurnar.*

Börnin:

Herma eftir öll í kór og hreyfa sig öll í takt eins og þrautakóngurinn. Eftir smástund.

Þrautakóngurinn: Hrópar *stopp*.

Börnin:

Standa kyrr.

Þrautakóngurinn: Velur nýtt orð, segir til dæmis:

*Klapp-(p)a (klapp-að-u).*

Börnin:

Segja öll í kór o.s.frv. Síðar skiptast börnin á að vera þrautakóngur.

### Tilbrigði

Nota má hvaða orð sem er og stappa á staðnum.

### Tillögur um orð

gan-ga	stan-da	hopp-(p)a	vin-da (sig)	læ-ðast	kí-kja
beyg-ja	spar-ka	klapp-(p)a	hneig-ja	tip-la	stapp-(p)a

# 4D

## 4D Að hlusta fyrst, skoða svo

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn er með nokkrar leynimyndir. Hann segir hvað er á myndunum, með greinilegu bili á milli samstafanna. Börnin eiga að giska á hvað er á myndunum.

### Hjálpargögn

Spjöld með myndum. Málhljóðaspilið.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Ég er með nokkrar leynimyndir.  
Ég ætla að segja ykkur hvað er á myndunum en það verður dálítið erfitt að skilja það því að ég segi það í samstöfum. Nú megið þið giska hvað er á myndunum.  
Reynið nú að giska: Stræ-tis-vagn.*
- Börnin: Endurtaka öll í kór:  
*Stræ-tis-vagn.*
- Kennarinn: *Hefur nokkur giskað á hvað er á myndinni?  
Sýnir myndina þegar börnin hafa giskað rétt.*

### Tilbrigði

Eitt barnanna tekur við hlutverki kennarans.

### Tillögur um orð

Sjá einnig orðalista í 4E, Tröllaevintýri og 4H Samstöfuboltanum.

bolti	blýantur	pennaveski	sippuband
kóróna	taska	jarðarber	gluggi
gíraffi	fótbolti	ruggustóll	skóli
kertaljós	vörubíll	gönguljós	leikfangabúð

## 4E Tröllaævintýri I

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir börnunum ævintýrið um góða tröllkarlinn sem finnst svo gaman að gefa börnum gjafir. Trölilið segir í samstöfum hverjar gjafirnar eru og börnin giska á.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Nú ætla ég að segja ykkur gamalt ævintýri.  
Í stóru fjalli, langt, langt í burtu bjó einu sinni tröllkarl í stórum hellisskúta. Þessi tröllkarl var stór og sterkur og líka mjög góður. Því miður átti tröllkarlinn engin börn og hann varð mjög glaður þegar börn komu í heimsókn til hans. Hann varð svo glaður að hann gaf þeim sem heimsóttu hann alltaf gjafir sem þau máttu fara með heim til sín. En þessi góði tröllkarl talaði svolítið skrýtilega. Þegar hann ætlaði að segja einhverju barni að gjöfin væri litabók þá sagði hann li-ta-bók og hann varð ekki ánægður fyrr en barnið hafði getið upp á hver gjöfin var.  
Nú skulum við prófa:  
Li-ta-bók.*
- Börnin: *Endurtaka í kór:  
Li-ta-bók.*
- Kennarinn: *Getið þið giskað á hver gjöfin var?*
- Börnin: *Giska.*
- Kennarinn: *Nú skulum við koma í svona leik. Ég skal vera trölilið og ég ætla að gefa ykkur gjöf í þykjustunni. Enginn má segja hver gjöfin er nema barnið sem á að fá hana. En þið getið ekki öll fengið gjöf í dag, sumir fá hana seinna.  
Í dag ætla ég að gefa þér gjöf (nefnir nafn eins barnsins).  
Þú átt að fá:  
Pús-(s)lu-spil.*
- Barnið: *Giskar:  
Pús-(s)lu-spil. Það er púsluspil.*
- Börnin: *Endurtaka í kór:  
Pús-(s)lu-spil.*

Ef til vill er betra að gefa aðeins 4–6 börnum gjafir í hvert sinn, annars gæti leikurinn orðið of langur og ofboðið þolinmæði þeirra.

# 4E

## Hugmyndir að gjöfum

skau-tar	kapp-(p)aksturs-bíll	skí-ði
man-da-rí-na	rit-vél	gal-dra-dót
töl-va	pá-fa-gau-kur	fót-bol-ti
gí-tar	lú-dó	bí-ó-mi-ði
tei-kni-blokk	reið-hjól	boll-(l)a-stell
pú(s)-slu-spil	myn-da-bók	hjó-la-skau-tar
köt-(t)ur	ka-na-rí-fugl	raf-magns-bíll
töl-vu-lei-kur	hu-nangs-ka-ka	ba-na-ni
hun-dur	brjóst-sy-kur	salt-hne-tur
rú-sí-nur	gul-ræ-tur	smá-kö-kur
man-da-rí-nur	ví-nar-brauð	rjó-ma-ka-ka

## Tilbrigði

Tröllkarlinn gæti eins verið vélmenni sem talar með tilbreytingarlausri rödd.

# 4F

## 4F Klappbókin mín

### Leiðbeiningar

Eftir að hafa leikið sér með samstöfur nokkrum sinnum er búin til klappbók. Efst á hverja blaðsíðu í bókinni er skrifað með tölustöfum hve mörg klöpp eiga að vera í orðunum á síðunni, 1, 2 eða 3.

Börnin teikna litlar myndir á blaðsíðurnar með blýanti. Síðan geta þau litað myndirnar. Kennarinn eða barnið skrifar við myndirnar af hverju þær eru.

### Hjálpargögn

Hefti með auðum síðum, blýantur og litir.

### Tilbrigði

Börnin gætu líka klippt út myndir úr blöðum og límt á stórt spjald til að hengja upp í bekknum.

## 4G Óskaleikurinn I

### Leiðbeiningar

Leikurinn fer fram eins og Fram, fram fylking. Börnin sitja í hring og haldast í hendur. Kennarinn og eitt barnanna búa til brú með höndunum og hin börnin ganga undir brúna meðan sungið er. Barnið sem tekið er til fanga má óska sér einhvers og segir það í samstöfum.

### Dæmi um leik

Börnin ganga í hring og undir brúna, meðan þau syngja:

(Lag: Sælt er að eiga sumarfrí).  
Allir mega óska sér  
sem undir brúna koma hér,  
ef þú veist hvers óska ber  
þá óska máttu þér.

Þegar síðasta línan er sungin fellur brúin og  
barn er tekið til fanga.

Kennarinn:

Spyr barnið:  
*Hvers óskarðu þér?*

Barnið:

*Ég óska mér (til dæmis að fá myndavél).*

Kennarinn:

Segir og klappar:  
*Myn-da-vél.*

Börnin:

Klappa og endurtaka:  
*Myn-da-vél.*

Barnið sem hefur óskað sér býr næst til brú með kennaranum.

Leikurinn er endurtekinn nokkrum sinnum en ekki of oft svo að börnin missi ekki þolinmæðina. Enginn þarf að verða fyrir vonbrigðum því að það má fara í leikinn aftur næsta dag.



## 4H Samstöfuboltinn

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn kastar bolta til eins barnsins og segir orð með greinilegu bili milli samstafanna. Barnið grípur boltann, giskar á orðið og kastar boltanum aftur til kennarans.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti.

### Dæmi um framkvæmd

- Kennarinn: Kastar boltanum til eins barnsins og segir til dæmis *Rú-sí-na*.
- Barnið: Grípur boltann og segir: *rúsína*  
Kastar boltanum aftur til kennarans.

Leikurinn er endurtekinn nokkrum sinnum.

### Listi yfir orð

kræ-ki-ber-ja-lyng	kvöld-ma-tar-tí-mi	lög-reg-lu-bíll
lakk-rís-kon-fekt-mo-li	fy-rir-myn-dar fa-ðir	lan-da-fræði-bók
Fla-ta-skó-li	Hva-ley-rar-skó-li	mar-me-la-ði
leik-fi-mi-kenn-(n)a-ri	fót-bol-ta-skór	lamb-hús-he(t)-ta
gler-aug-na-hul-stur	lög-re-glu-stöð	skí-ða-sta-fur
slökk-vi-liðs-ma-ður	flug-el-da-sý-ning	jar-ðar-ber-ja-ís
stræ-tis-vagn-stjó-ri	hljóm-svei-tar-stjó-ri	kör-fu-bol-ti
jarð-skjál-fta-mæ-lir	hei-mi-lis-fræ-ði	hand-bol-ta-lið

## 5. FORHLJÓÐ

Nú er komið að hljóðgreiningunni. Fyrsta skrefið er að greina forhljóðið, fremsta hljóð í orði. Það má gera á ýmsan hátt, til dæmis með því að taka hljóð í burtu eða bæta hljóði framan við.

### Dæmi

Sundurgreining:      múr      =      m---úr  
 Samtenging:          m---úr      =      múr

Ekki er ráðlegt að halda lengra í hljóðgreiningu fyrr en börnin hafa forhljóðin á valdi sínu.

### Til athugunar þegar unnið er með ýmis hljóð

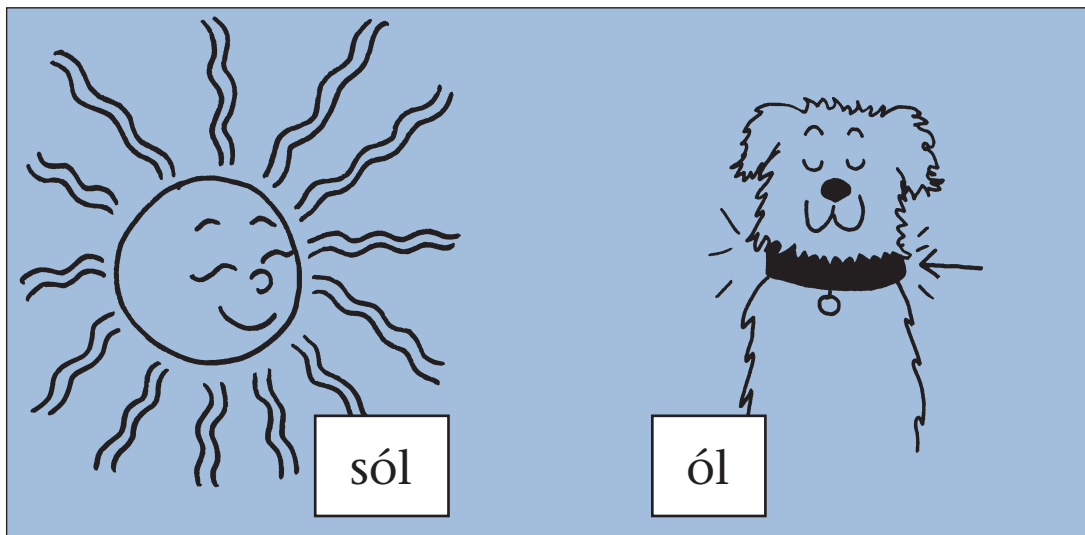
Veljið fyrst þá samhljóða sem eru auðveldir í tengingu til dæmis í þessari röð:

- |    |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|
| 1. | s | l | m | r |   |
| 2. | v | n | f | ð |   |
| 3. | b | d | g | k | þ |
| 4. | j | h | p | t | x |

Hafið í huga að mjúku rennihljóðin **s**, **l**, **m** og fleiri eru auðveldari í tengingu en öng- og sprengihljóð. Þess vegna er sjálfsagt að velja fyrst til æfinga orð sem innihalda léttu hljóðin og þyngja svo hljóðæfingarnar smátt og smátt.

### Til athugunar

Nauðsynlegt er að nota spegla (bökkjarsett) þegar unnið er með hljóðin. Einnig þarf að nota myndir í mörgum leikjanna.



# 5A

## 5A Nafnabraut

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn segir fyrsta hljóðið í nafni eins barnsins, hægt og greinilega. Börnin reyna að giska á hvaða nafn kennarinn sé að hugsa um.

### Til athugunar

Ef fleiri en eitt barn heita sama nafni getur kennarinn til dæmis sagt: Ég er að hugsa um barn sem er í rauðri peysu og nafn þess byrjar á S ...

### Dæmi um leik

#### 1. Allt nafnið:

Kennarinn: *Nú ætla ég að segja nafn eins ykkar.  
Ég segi nafnið öðru vísi en ég er vanur.  
Hlustið nú vel því að ég ætla að biðja ykkur að  
giska á hvaða nafn þetta er:  
A.....ri.*

Börnin: *Endurtaka í kór:  
A.....ri.*

Kennarinn: *Getið þið giskað á hver þetta er?  
Já, það var Ari.  
Segið aftur.  
A...ri.*

Börnin: *Endurtaka í kór:  
A.....ri.*

#### 2. Aðeins forhljóðið

Kennarinn: *Getið þið hvaða nafn ég ætla nú að segja:  
Á...*

Börnin: *Endurtaka í kór:  
Á...  
Giska:  
Ásdís.*

## 5B Fléttan

### Leiðbeiningar

Áður en leikurinn hefst læra börnin þessa vísu:

Nú skulum við flétta,  
stóra og góða fléttu.  
Hvern ættum við að flétta  
í fléttuna nú?

Nú höfum við fléttað  
stóra og góða fléttu  
og nú skulum við  
rekja fléttuna upp.

Börnin standa í hring. Börnin fara með fyrri vísuna og kennarinn segir nafn eins barnsins sem á að flétta inn í fléttuna. Þegar börnin krossleggja handleggina á hægri handleggurinn að vera yfir þeim vinstri. Barnið sem fléttað var inn í fléttuna segir orð sem byrjar á sama hljóði og nafn þess.

### Til athugunar

Hægt er að leika þennan leik nokkuð snemma ef börnunum er hjálpað að finna rétt hljóð.

### Dæmi um leik

Börnin:	Fara með vísuna: <i>Nú skulum við flétta, stóra og góða fléttu. Hvern ættum við að flétta í fléttuna nú?</i>
Kennarinn:	Segir nafn á barni, til dæmis: <i>Á...sa.</i>
Börnin við hlið Ásu:	Krossleggja handleggina fyrir framan sig (hægri höndin yfir).
Ása:	Krossleggur handleggina fyrir framan sig og tekur í hendur barnanna við hliðina á sér. Segir orð sem byrjar á sama hljóði og nafn hennar, til dæmis: <i>Á...sgeir.</i>
Kennarinn:	Hjálpar, ef barnið getur ekki sjálf.
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Á...sgeir.</i>
Börnin:	Fara með vísuna.

# 5B

Þegar búið er að flétta öll börnin í fléttuna fara þau með vísuna:

Nú höfum við fléttað  
stóra og góða fléttu  
og nú skulum við  
rekja fléttuna upp.

Svo snúa allir sér við (fara undir efri handlegginn) og hendurnar eru ekki lengur krosslagðar.

## Tilbrigði

Börnin geta sagt orð sem byrja á sama hljóði og heimilisfang þeirra.

Á sama hljóði og nafn mömmu þeirra byrjar á.

Á sama hljóði og nafn pabba þeirra byrjar á.

Á sama hljóði og uppáhaldsmaturinn þeirra byrjar á.

## 5C Hvaða hljóð er fremst?

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring. Kennarinn segir orð og dregur forhljóðið. Börnin hlusta og reyna að finna út á hvaða hljóði orðið byrjar.

Byrjað er á léttum orðum og síðan smá þyngjast þau.

### Dæmi um leik

Kennarinn: Segir orð til dæmis:

Í...s...

Börnin: Endurtaka í kór:

Í...s...

Barn: Giskar á:

Í...

Kennarinn: Já.

Í...s byrjar á í ...

Börnin: Endurtaka í kór:

Í...s... Í.....

### Tillögur um orð

Munið að við erum að vinna með hljóð ekki bókstafi.

#### Sérhljóðar

ís	ugla	ól
afi	ormur	lás
ól	ormur	ás

#### Samhljóðar (léttir)

sól	lús	síli	refur
lás	fáni	mús	nál
rós	mál	róla	fata

#### Samhljóðar (erfiðari)

bíll	poki	kaka	dót
gata	tónn	hús	hundur
hestur	gaffall	pípa	

#### Samhljóðasambönd

björn	blað	stóll
tromma	stjarna	gleraugu
skóli	sprauta	grís

# 5D

## 5D Hljóðabókin mín I

### Leiðbeiningar

Börnin fá blöð (lítill) með sér heim, eitt blað á dag í til dæmis vikutíma. Byrja á stöfunum s, l, m, r og v. Heima teikna börnin mynd af einhverjum hlut sem byrjar á tilteknu hljóði sem skrifað er á blaðið. Búin er til bók fyrir hvert barn.

S.....

### Til athugunar

Þegar foreldrar eru með verða börnin oft virkari og duglegri.

### Hjálpargögn

Kennarinn útbýr lítill blöð fyrir teikningar barnanna. Þykk blöð eru notuð í for- og baksíðu. Mikilvægt er að kennarinn skrifi á blöðin af hverju teikningarnar eru því að sum barnanna geta gleymt hvað það var sem þau teiknuðu.

### Dæmi um framkvæmd

Börnin: Koma með teikningar í skólann og kennarinn geymir þær í möppu barnanna.

Þegar búíð er að teikna myndir af öllum forhljóðunum sest kennarinn með hverju einstöku barni og setur bókina saman.

Kennarinn: *Réttu mér teikningu sem byrjar á S.....*

Börnin: Skrifa nafnið sitt og nafn bókarinnar utan á bókina og skreyta hana jafnvel. Þegar bókin er tilbúin fara börnin með hana heim.

## 5E Að finna hlut

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn tekur fram fjögur spil með myndum. Þau eru lögð niður tvö og tvö saman. Myndapörin hafa hvort sitt forhljóðið. Eitt barnanna dregur spil úr öðrum bunkanum, myndin er skoðuð og fundið út hvað fyrsta hljóðið í orðinu er. Annað barn dregur spil úr sama bunka og nýja orðið er rannsakað eins og hið fyrra. Hvað er eins í þessum tveimur orðum? Þau byrja á sama forhljóði. Kennarinn finnur nú ásamt börnunum fleiri orð sem byrja á þessu sama hljóði.

### Til athugunar

Munið að við erum að vinna með hljóð – ekki bókstafi.

Þegar börnin eiga orðið auðvelt með að hlusta eftir byrjunarhljóðinu er hægt að fara að athuga síðasta hljóðið og að lokum finna hljóðið sem heyrir í miðju orðinu.

### Hjálpargögn

Myndir. Sjá Rímmyndasafnið 2 U: lús, lás; fáni, fata; rós, róla; máni, mál.

### Dæmi um leik

1.

- |              |   |
|--------------|---|
| Fyrsta barn: | Dregur spil úr bunka.<br>Segir hvað er á myndinni.                                    |
| Kennarinn:   | Segir rós og ýkir forhljóðið.   |
| Börnin:      | Endurtaka rós.  |
| Annað barn:  | Dregur spil úr bunka eitt.<br>Segir hvað er á myndinni.                               |
| Kennarinn:   | Segir róla og ýkir forhljóðið.  |
| Börnin:      | Endurtaka róla.   |
| Kennarinn:   | Spyr hvað er eins í orðunum.<br>Já, þau byrja bæði á sama hljóði.<br>Þau byrja á r... |
| Börnin:      | Endurtaka r...ós, r...óla.  |

Síðan er unnið með hitt parið á sama hátt.

2.

Kennarinn finnur síðan með börnunum önnur orð sem byrja á r.... Það geta verið hlutir í skólastofunni eða einhver orð sem koma upp í hugann, nöfn o.s.frv.



# 5E

## Tilbrigði 1

Eftir að farið hefur verið í gegnum forhljóðin tvö er nokkrum myndum dreift fyrir framan börnin (rímmyndirnar, úrklippur, minnisspil o.þ.h.). Kennarinn biður tvö eða þrjú af börnunum að finna mynd sem byrjar á sama forhljóði og verið var að vinna með.

Börnin endurtaka orðin í kór og draga forhljóðin lengi.

## Tilbrigði 2

Börnin klippa út myndir með tilteknu forhljóði úr blöðum og nokkrar þeirra eru hengdar upp í stofunni.

# 5F

## 5F Að teikna á töfluna I

### Leiðbeiningar

Börnin teikna hluti sem byrja á vissu forhljóði á töfluna eða flettistöflu.

Kennarinn stjórnar leiknum og biður barn að hugsa um hlut sem byrjar til dæmis á sss.... og teikna hann á töfluna. Börnin teikna til skiptis á töfluna eins vel og þau geta. Teikningarnar eru látnar vera á töflunni til næsta skóladags og þá er farið yfir það sem var gert daginn áður.

### Hjálpargögn

Flettitafla, tússpenni, tafla og krít ef til vill litakrítar.

### Dæmi um leik

1. dagur

Kennarinn:	Segir til dæmis við barn: <i>Hugsaðu um hlut sem byrjar á s.</i>
Barnið:	<i>Sss...ól.</i>
Kennarinn:	<i>Þú mátt teikna sól á töfluna.</i>

2. dagur

Kennarinn:	<i>Hver teiknaði þessa fínu mynd?</i>
Barnið:	<i>Þetta er mín teikning.</i> <i>Þetta er sól.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Sss...ól.</i>

## 5G Verkefnabókin mín

### Leiðbeiningar

Í hvert skipti sem unnið er með visst forhljóð er búin til ein blaðsíða í verkefnabókina. Efst á blaðsíðuna er skrifað hvaða hljóð er unnið með til dæmis sss.....

Hvert barn teiknar 7–8 litlar myndir á blaðsíðuna. Allar myndirnar byrja á sama forhljóði, í þessu tilfelli sss... Kennarinn eða barnið sjálf skrifar nafnið á hverri mynd við hana.

### Til athugunar

Hægt er að nota bókina þegar farið er í hljóðaleiki.

### Hjálpargögn

Lítil bók eða hefti.

Börnin geta jafnvel sjálf búið til bók og skreytt hana á margvíslegan hátt.

Blyantar og litir.

### Til athugunar

Unnið er með hljóð.

## 5H Ég hugsa um

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Börnin eiga að reyna að finna orð. Þeim eru gefnar nokkrar vísbendingar. Kennarinn hugsar um hlut, gefur þeim nokkrar vísbendingar um hann og segir þeim fyrsta hljóðið í orðinu. Börnin giska á hvað kennarinn er að hugsa um.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Um hvað er ég að hugsa?*  
*Það byrjar á:*  
*F.....*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*F.....*
- Kennarinn: *Það sem ég er að hugsa um er dýr sem hefur*  
*tvo fætur og getur flogið.*
- Börnin: Giska:  
*Það er fugl.*
- Kennarinn: *Já það er rétt.*  
*F...ugl.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*F...ugl.*

### Tilbrigði

Börnin geta búið til gátur sjálf. Gott er þá að nota hluti sem sjást í stofunni.

### Tillögur um orð

fugl	ár	pakki	rúm
úr	ör	lás	vasi
taska	mynd	bók	hundur
borð	stóll	jólasveinn	fiskur
api	kápa	epli	gata
ísskápur	undirskál	nef	ostur

## 51 Hlutir í poka

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring. Kennarinn setur þrjá hluti í poka (tveir hlutanna byrja á sama hljóði). Barn er valið til að þreifa á hlutunum og giska á hvað er í pokanum. Að lokum finna börnin forhljóðið. Hvaða tveir hlutir byrja á sama hljóði?

### Hjálpargögn

Poki og smáhlutir (sjá dæmi um hluti).

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Er með þrjá hluti í poka.
Barnið:	Þreifar á hlutunum og giskar á hvaða hlutir eru í pokanum. Tekur einn hlut í einu og segir: <i>Þetta er bolti.</i>
Kennarinn:	<i>Já þetta er bolti.</i> <i>B.....olti.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>B.....olti.</i>
Barnið:	Tekur annan og þriðja hlut og segir: <i>Y.....ddari.</i> <i>B.....lýantur.</i>
Kennarinn:	Segir öll þrjú orðin: <i>B.....olti, y.....ddari, b.....lýantur.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>B.....olti, y.....ddari, b.....lýantur.</i>
Kennarinn:	<i>Hvaða tveir hlutir byrja á sama hljóði?</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>B....olti, b....lýantur.</i>

### Dæmi um hluti

epli	lás	bolti
skeið	litir	blýantur
skál	gaffall	yddari
greiða	blýantur	bók
gaffall	blað	bursti
skeið	krít	strokleður
flaska	glas	kertastjaki
flauta	greiða	krít
yddari	bók	skeið

# 5J

## 5J Skip mitt er komið að landi II

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn stjórnar leiknum, hann er með bolta sem hann hendir til eins barnsins og segir til dæmis: *Skip mitt kom að landi hlaðið af rrr...* Barnið grípur boltann og svarar til dæmis: *Skipið er hlaðið af rrr...ófum* og kastar boltanum til baka til kennarans.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti.

### Dæmi um leik

- |            |   |
|------------|---|
| Kennarinn: | Kastar bolta til barns og segir:<br><i>Skip mitt er hlaðið af vörum sem byrja á ffffff...</i> |
| Barn:      | Grípur boltann og svarar til dæmis:<br><i>Skipið er hlaðið af ff...iski.</i>                  |
| Kennarinn: | Hjálpar barninu ef það er í vandræðum.  |

## 5K Forhljóðið mitt

### Leiðbeiningar

Börnin draga miða með forhljóði sem þau kalla forhljóðið mitt. Þau fara heim með miðann. Foreldrar hjálpa börnunum að finna hlut sem byrjar á forhljóðinu þeirra. Þau koma með hlutinn með sér í skólann.

Börnin sitja í hring og eru með hlutina að heiman. Þau segja hvað hlutirnir heita og hvert forhljóðið er. Hlutirnir eru síðan settir á borð til sýnis. Þetta borð kalla börnin forhljóðaborðið. Það stendur í nokkurn tíma og hægt er að nota hlutina í ýmsum forhljóðaleikjum.

### Hjálpargögn

Hvert barn kemur með minnst einn og mest þrjá hluti að heiman.

Börnin fá miða með sér heim svo að foreldrar geti tekið þátt í leiknum og hjálpað þeim að finna hlut með forhljóðinu sínu.

### Til athugunar

Í leiknum felst:

Að muna eftir að taka með sér hlut að heiman.

Að fá mömmu og pabba til að taka þátt í leiknum því að þá verða börnin oft miklu virkari.

Að vera miðpunktur athyglinnar.

Ef til vill þarf fleiri en einn dag til að kynna hlutina til þess að þreyta börnin ekki.

### Dæmi um leik

Barn:	Sest í miðjuna í hringnum, sýnir hlutinn sinn og segir: <i>Mitt forhljóð er l....</i> <i>Ég kom með lás.</i>
Kennarinn:	<i>L...ás.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Lll...ás.</i>
Barnið:	Leggur hlutinn sinn á borð í stofunni, forhljóðaborðið.
Annað barn:	Sest inn í hringinn og sýnir hlutina sína: <i>Mitt forhljóð er þ...</i> <i>Ég kom með tvo hluti,</i> <i>þ...vottaklemmur og þ...yrlu.</i> Barnið setur svo hlutina á forhljóðaborðið.

Síðan koma börnin koll af kolli inn í hringinn með hlutina sína og setja þá á forhljóðaborðið.

# 5L

## 5L Minnisleikur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn leggur 10 – 15 hluti á gólfið í miðjuna. Börnin horfa á þá dágóða stund. Síðan breiðir kennarinn dúk yfir þá. Kennarinn fjarlægir einn hlutinn og tekur dúkinn af og börnin reyna að finna út hvaða hlut vantar. Þau segja orðið og draga forhljóðið (með löngu forhljóði).

Kennarinn tekur aftur einn hlut og endurtekur leikinn nokkrum sinnum og þannig fækkar hlutunum. Þá fá öll börnin tækifæri til að muna hvaða hlut vantar.

### Hjálpargögn

Hlutir barnanna af forhljóðaborðinu.

Dúkur til að hylja hlutina.

### Dæmi um leik

Börnin:	Horfa á hlutina nokkra stund.
Kennarinn:	Hylur hlutina með dúk.
Börnin:	Halda fyrir augun (sofa).
Kennarinn:	Fjarlægir dúkinn.
Börnin:	Horfa á hlutina, reyna að muna hvaða hlut vantar, gefa merki þegar þau muna það.
Kennarinn:	Bendir á barn og spyr hvað vantar.
Barnið:	Segir til dæmis: <i>Það vantar dós.</i>
Kennarinn:	Réttir fram dósina og segir: <i>D...ós.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>D...ós.</i>

## 5M Hljóð tekið burtu

### Leiðbeiningar

Kennarinn segir að með því að taka hljóð framan af orði sé hægt að búa til, galdra, nýtt orð. Börnin sitja í hring. Kennarinn sýnir myndir af orðapari þegar hann kynnir leikinn.

Hann segir annað orðið og dregur forhljóðið greinilega, síðan galdrar hann nýtt orð með því að taka forhljóðið burt. Börnin endurtaka.

### Til athugunar

Þegar börnin eru orðin æfð í að taka hljóð í burtu er hægt að fara í leiki (til dæmis Kóngulóarvefinn I 50).

Athugið formála í 5. kafla og orðalista hér á eftir. Notið fyrst orð sem byrja á einföldum samhljóða. Seinna er hægt að vinna með tvöfalda samhljóða í upphafi orðs.

### Hjálpargögn

Myndir af orðum sem hafa merkingu þótt fyrsta hljóðið sé tekið burtu.

Til dæmis lás – ás, sól – ól, búr – úr.

### Dæmi um leik

1. Forhljóðið er samhljóði.

Kennarinn: *Ég get galdrað lás svo að hann verði að ás.*

Sýnir myndir af lás og ás.

*Ég tek bara hljóð í burtu.*

*Hlustið þið nú vel, nú byrja ég að galdra.*

Kennarinn: Dregur forhljóðið:

*L ..... ás.*

Börnin: Endurtaka í kór.

Kennarinn: *L ... ás, heldur fyrir munninn*

þegar hann segir *lll* svo *lll* heyrir næstum ekki og spyr:

*Hvaða hljóði kastaði ég í burtu?*

Börnin: *lll*

Kennarinn: Sýnir myndirnar.

*Hókus, pókus l...ás, l... er tekið í burtu*

*og lás er orðið að ás.*

2. Samhljóðasamband.

Kennarinn: Segir til dæmis:

*G.....rís.*



# 5M

Börnin:	Endurtaka: <i>G...rís.</i>
Kennarinn:	Segir: <i>G...rís (g...), rís.</i> <i>Hvaða hljóði kastaði ég í burtu?</i> <i>G...rís – rís.</i> <i>Já, g....</i>
Börnin:	<i>G...rís - rís - g...er farið í burtu.</i>

## Orðalisti

r--ós	r--ís	r--úða
r--ómur	r--ól	r--ör
r--óður	r--ugla	r--auður
r--eiður	r--ás	r--ota
s--ár	s--eldur	s--ál
s--aumur	s--at	s--öl
s--ól	s--óli	s--úr
s--auður	s--ala	s--ær
m--úr	m--aríá	m--amma
m--al	m--ar	m--æla
m--ör	m--ær	m--inni
l--úða	l--æða	l--ás
l--önd	l--æra	l--úr
l--óð	l--æti	l--æsa
f--öl	f--at	f--æra
v--ísa	v--andi	v--otur
n--ál	n--æla	n--ota
b--aka	b--öl	b--ól
b--orð	b--úr	b--ál
h--ól	h--ár	h--eyra
k--úr	k--aka	k--ál
p--ár	p--úði	p--inni
p--áll	p--ör	p--ota
t--ala	t--ár	t--ók
t--á	t--önn	t--ál
d--ós	d--úr	d--ís
s--kýr	s--vín	s--litur
g--rís	g--lóa	g--lampi
k--lukka	k--rukka	k--rakki
b--rauð	b--rúða	b--rík
d--ropi	d--vín	d--æla
f--regn	f--lóð	f--latur

## 5N Hljóði bætt framan við

### Leiðbeiningar

Kennarinn segir að með því að setja hljóð fyrir framan orð sé hægt að galdra nýtt orð. Börnin sitja í hálfhring. Kennarinn sýnir myndir með fyrstu orðunum sem hann ætlar að galdra. Hann segir fyrsta hljóðið og síðan orð. Hljóð og orð eru sögð hraðar og hraðar svo að lokum renna þau saman og mynda eitt orð. Hókus, pókus, kennarinn er búinn að galdra orð. Börnin endurtaka.

### Til athugunar

Þegar börnin eru orðin æfð í að setja hljóð fyrir framan orð er hægt að fara í Kóngulóarleikinn.

Athugið formála að 5. kafla og orðalista hér á eftir. Notið fyrst orð með einföldum samhljóða.

### Hjálpargögn

Myndir/orð sem ríma og hafa merkingu þótt hljóði sé bætt framan við. Til dæmis afi – safi, ól – sól, ás – lás, úr – búr.

### Dæmi um leik

1. Orðið byrjar á samhljóða (kennarinn galdrar).

- |            |   |
|------------|---|
| Kennarinn: | <i>Ég get galdrað ás svo að hann verði lás.<br/>(Sýnir mynd af ás og lás).<br/>Ég set bara hljóð fyrir framan ás.<br/>Takið nú vel eftir hvernig ég fer að.<br/>Fyrst segi ég hljóð l....</i> |
| Börnin:    | Endurtaka hátt í kór.   |
| Kennarinn: | <i>Og svo segi ég:<br/>Ás.</i>  |
| Börnin:    | Endurtaka í kór.  |
| Kennarinn: | <i>Nú segjum við þetta dálítið hraðar.<br/>L..ís.</i>   |
| Börnin:    | Endurtaka í kór.  |
| Kennarinn: | <i>Takið eftir því að nú galdra ég.<br/>L...ás, l..ás, l.ás, lás.</i>   |
| Börnin:    | Endurtaka í kór.  |
| Kennarinn: | <i>Heyrðuð þið? Hvaða orð göldruðum við?<br/>Já, ás.<br/>Sýnir myndir og segir:<br/>Við getum sagt: L...ás, l...ás, lás.</i>  |

# 5N

Kennarinn velur tvö börn til þess að halda á tveimur myndum til dæmis tttt... (t skrifað á blað) og mynd af á. Þannig hefur kennarinn lausar hendurnar og getur bent á myndirnar meðan hann talar.

Tttt...á og börnin standa hvort við hliðina á öðru fyrir framan hin börnin.

Kennarinn: *Fyrst segi ég mjög, mjög hægt hvað er á myndunum.  
Síðan segi ég það hraðar og hraðar.  
Að lokum segi ég það svo hratt að ég galdra nýtt orð.  
Hlustið á.*

Kennarinn: Bendir á myndir barnanna: *T...á, t..á, t..á, t.á, tá.*  
Börnin endurtaka.

## 2. Samhljóðasamband í upphafi orða.

Kennarinn: Þegar maður setur hljóð fyrir framan orð er hægt að galdra *nýtt orð*. Segir önd.

Börnin: *Önd.*

Kennarinn: *L...önd.*

Börnin: Endurtaka.

Kennarinn: *Lönd.*

Börnin: Endurtaka.

Kennarinn: *Hvaða orð galdraði ég?*

## Orðalisti

n + áma	verður	náma	k + æla	verður	kæla
n + æla	"	næla	d + ís	"	dís
m + æla	"	mæla	g + óður	"	góður
m + una	"	muna	H + alli	"	Halli
s + afi	"	safi	j + á	"	já
v + efa	"	vefa	t + önn	"	tönn
v + asi	"	vasi	f + óður	"	fóður
S + ævar	"	Sævar	r + óður	"	róður
þ + ari	"	þari	l + önd	"	lönd
f + æði	"	fæði	r + önd	"	rönd
v + aða	"	vaða	b + önd	"	bönd
r + aða	"	raða			

## 50 Kóngulóarvefurinn I

### Leiðbeiningar

Hljóð tekið í burtu. Garnhnykli er kastað á milli kennara og barna þannig að myndaður er vefur (kóngulóarvefur) á meðan verið er að leika sér með orðin. Halda þarf í garnið með annarri hendi og kasta hnyklinum með hinni.

Notið orðalista 5M.

Börnin sitja í hring. Kennarinn minnir börnin á að hægt sé að mynda (galdra) nýtt orð með því að taka fremsta hljóðið í burtu og nefnir dæmi.

Kennarinn kastar eða rennir garnhnykli til eins barnsins um leið og hann spyr: Hvaða hljóð var tekið í burtu í orðinu r...ís?

Barnið grípur garnhnykilinn og svarar r...ís, ís, r... var tekið í burtu.

Kennarinn segir nú annað orðapar, öll börnin endurtaka í kór og síðan kastar barnið hnyklinum áfram til annars barns sem svarar o.s.frv. (Börnin halda fast í garnið er þau kasta hnyklinum).

Þannig er haldið áfram þangað til að myndast hefur kóngulóarvefur úr garninu. Hægt er að lyfta honum hátt upp og kennarinn og börnin syngja til dæmis söng um kónguló. Að lokum er hnykillinn undinn upp aftur frá barni til barns.

### Hjálpargögn

Stór hnykill úr grófu garni.

### Dæmi um leik

- |            |  |
|------------|--|
| Kennarinn: | Segir orð til dæmis:<br><i>L...ás.</i>   |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>L...ás.</i>   |
| Kennarinn: | Kastar garnhnykli til eins barnsins<br>(munið að halda fast í garnið) og segir:<br><i>Hvaða hljóð var tekið í burtu?</i> |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>L...ás, ás, l... var tekið í burtu.</i><br>(Kennarinn hjálpar ef barnið getur ekki svarað).       |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>L...ás, ás.</i><br><i>l... var tekið í burtu.</i>   |
| Barnið:    | Kastar hnyklinum til annars barns<br>(munið að halda fast í garnið).   |
| Kennarinn: | Segir nýtt orð.  |
| Börnin:    | Endurtaka í kór o.s.frv.   |

## 5P Kóngulóarvefurinn II

### Leiðbeiningar

Hljóði bætt framan við. Garnhnykli er kastað á milli kennara og barna, þannig er búinn til vefur á meðan verið er að leika sér með orðin. Notið orðalista 5N.

Börnin sitja í hring. Kennarinn minnir börnin á að setji maður hljóð fyrir framan orð er hægt að búa til (galdra) nýtt orð. Nefnir dæmi, m...úr.

Kennarinn segir hljóð og orð. Börnin endurtaka í kór.

Kennarinn kastar garnhnykli til eins barnsins og spyr: Hvaða nýtt orð bjuggum við til? Barnið grípur hnykilinn og svarar til dæmis m...úr – múr.

Leikurinn heldur áfram þangað til búinn hefur verið til kóngulóarvefur.

Hægt er að lyfta vefnum hátt upp.

### Hjálpargögn

Stór hnykill úr grófu garni.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Segir hljóð og orð, til dæmis: <i>R...ís.</i>
Börnin:	Endurtaka í kór.
Kennarinn:	Kastar garnhnykli til eins barnsins (munið að halda fast í garnið) og segir: <i>R...ís.</i>
Barn:	Svarar: <i>R...ís.</i> <i>Rís.</i>
Kennarinn:	Hjálpar ef barnið getur ekki svarað.
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>R...ís.</i> <i>Rís.</i>
Barnið:	Kastar hnyklinum til annars barns.
Kennarinn:	Segir nýtt hljóð og nýtt orð o.s.frv.

## 5R Skrátnar sögur

### Leiðbeiningar

Sögur eru skrátnar þegar öll orð í sögunni byrja á sama forhljóði.

Börnin sitja í hring og kennarinn les forhljóðasögur fyrir þau. Hann ýkir fyrsta hljóðið þegar hann les söguna.

### Til athugunar

Gjarnan mætti búa til forhljóðasögur með börnunum og kennarinn gæti skrifað þær á flettistöflu.

### Hjálpargögn

Flettitafla og tússlitur.

### Hugmyndir að sögum

Fimm fínar, frekar feitar frúr fóru fljúgandi frá Fáskrúðsfirði föstudaginn fyrsta febrúar 1555.

Fjórtán fræknir fiskimenn frá Faxaflóa fiskuðu fimm hundruð feita, fallega fiska fyrir fátæka fólkið.

Sigurður Sveinsson sjómaður sá sjö svaka sætar stelpur standa á sviðinu syngjandi svo skemmtilega sumarsöngva, svo spiluðu sex strákar svo smart saman á saxófóna.

Gunna gamla Geirsdóttir gekk gegnum Grjótaþorp grá og guggin. Góða Gréta, gefðu Gunnu gömlu graut.

Tóti trúður tuggði tuttugu tyggjókúlur, teygði tyggjóið tíu til tuttugu tíma, tungulangur og tannlaus.

Bröndóttur bolakálfur baulandi bandóður brunaði brjálaður beint á brún-málaðan bóndabæinn með braki og brestum.

Þykir þér þetta þvottabretti þægilegt þegar þú þarft að þvo og þrifa þvottinn þinn.

Mamma mín má moka moldinni með Magga, mælti Mummi mátulega mildur.

### Tilbrigði

Sleppa forhljóði í heilli setningu. Börnin eiga að finna hvaða hljóði var sleppt og fara rétt með setninguna.

-jáðu -ætu telpurnar -em -itja í -ólinni, (s sleppt).

-ísa og -ára -éku í -eikritinu -itla -jót, (l sleppt).

-úsi og -ía eiga að -ara í -ínu -ötin sín, (f sleppt).

-á ég sjá -ynd með -ikka -ús og -ínu, (m sleppt).

## 5S Að bala afturáttak

### Leiðbeiningar

Byrja má leikinn á þessari sögu.

*Það var einu sinni þrógarsköstur sem sat á límasínu. Þá sá hann magahús sem skaust inn í hotturolu. Magahúsin fann mykursola og mauðbrola sem hún tók með sér út úr hotturolunni. Þegar þrógarskösturinn sá mykursolann og mauðbrolann flaug hann af límasínunni og settist hjá magahúsinni og fékk bita hjá henni.*

Börnin sitja í hring á gólfinu. Þau sitja kyrr og hlusta (gott að hafa lokuð augu). Kennarinn segir (les) sögu (en skýtur inn í hana rugli á stöku stað). Börnin eiga að stöðva kennarann þegar hann ruglar. Samsett orð eru notuð í rugl og skipt um fremsta hljóð í hvorum hluta.

### Til athugunar

Þessi leikur gerir miklar kröfur til málskynjunar og færni í hljóðgreiningu. Að geta sundurgreint orð í minni einingar, skynjað hljóðin eða tengt saman hljóð og búið til nýtt orð, gerir miklar kröfur til skammtímaminnis.

Hversu erfitt þetta reynist er undir því komið hvernig ruglið er og hversu mikið kennarinn ruglar.

### Hjálpargögn

Sögubók eða setningar.

### Orðalisti

kaffisopi	–	saffikopi
magapína	–	pagamína
blómavasi	–	vómablasti
skíðalyfta	–	líðaskyfta
hárkolla	–	kárholla
gluggarúða	–	ruggaglúða
súrmjólk	–	múrsjólk
varalitur	–	laravitur
skólataska	–	tólaskaska
tyggjókúla	–	kyggjótúla
borðstofa	–	storðbofa
vörubíll	–	böruvíll
hjólbörur	–	bólhjörur

## 5T Hvað er í pokanum?

### Leiðbeiningar

Börnin þurfa fyrst að læra vísuna sem fylgir leiknum.

Barn er valið til að vera kengúra, til dæmis eftir fyrsta hljóðinu í nafni þess.

Kengúran er með poka sem í er einhver hlutur eða mynd af hlut. Börnin eiga að reyna að finna út hvað er í pokanum en fá tvær til þrjár vísbendingar hjá kengúrunni. Börnin standa í hring og kengúran hoppar í hringnum en stoppar í lok vísunnar fyrir framan eitt barnið.

Börnin:	<i>Hvað er í pokanum, kengúra mín, eru það kannski börnin þín? Leyfðu okkur að giska, láttu okkur sjá, léttar vísbendingar megum við fá.</i>
Kengúran:	<i>gefur vísbendingar: Það er í skólastofunni. Við sitjum á því. Það byrjar á s....</i>

Barnið sem kengúran stoppaði hjá má giska (stóll).

Hin mega ekki „stela“ svarinu.

Barnið sem kengúran nam staðar hjá verður næsta kengúra.

Kennarinn teiknar mynd af stól og skrifar orðið á töfluna. Orðunum er safnað á töfluna. Ljúka má leiknum með því að lesa hvað kengúran var með í pokanum.

### Hjálpargögn

Poki með smáhlutum eða myndir af hlutum.

Flettitafla og tússpenni.



## 5U Ferð í Hljóðakletta

### Leiðbeiningar

Kennarinn segir börnunum frá Hljóðaklettum (sem eru í N-Þingeyjarsýslu skammt sunnan við Ásbyrgi). Nafn þeirra er dregið af bergmáli sem þeir eru frægir fyrir. Kennarinn útskýrir fyrir börnunum að það sé kallað bergmál þegar hljóð endurkastast, til dæmis frá klettaveggjum.

### Til athugunar

Í leiknum fer fram þjálfun í sundurgreiningu. Fremsta hljóð er tekið í burtu, nýtt orð verður eftir. Mestu skiptir að börnin segi nýja orðið rétt. Svárið er ekki rangt þótt þau segi óvart einhver orð með sem ekki tilheyrir bergmálinu.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	<i>Nú látum við sem við séum á ferð í kringum landið og komum við í Hljóðaklettum. Þið eruð bergmálið en ég er ferðamaðurinn sem kallast á við það.</i>
Kennarinn:	<i>Hjá hverjum fékkstu safu?</i>
Börnin:	<i>Afa.</i>
Kennarinn:	<i>Hvað varstu að gera hjá Sæla?</i>
Börnin:	<i>Æla.</i>
Kennarinn:	<i>Hvar er hann Binni?</i>
Börnin:	<i>Inni.</i>

### Fleiri dæmi

Hvað gerir Pétur?	... étur.	Hver er á balli?	... Alli.
Hver fór á hjóli?	... Óli.	Á hvern kallaði Ragnar?	... Agnar.
Hvar er hellisskúti?	... úti.	Hver á þessa hringa?	... Inga.
Hvað fannstu úti í skúr?	... úr.	Er einhver stelpa sein?	... ein.
Hver fór til Rómar?	... Ómar.	Hver á þessi börn?	... Örn.
Hver er á góðu róli?	... Óli.	Er einhver strákur seinn?	... einn.
Hver var að læsa?	... Æsa.	Hvern heyrðirðu góla?	... Óla.
Hvað kallaði hann Snæi?	... æi.	Hver er á þingi?	... Ingi.
Hver kallaði þögn?	... Ögn.	Hver er að sprella?	... Ella.
Hvað sagðirðu við Knút?	... út.	Hver var að skemma?	... Emma.
Hver fór út á tjörn?	... Örn.	Hver var að skamma?	... amma.
Má ég líka sjá?	... já.	Hver er í vondu skapi?	... api.

## 5V Hvaða hljóð er síðast?

### Leiðbeiningar

Hlustað er eftir síðasta hljóði í orðum.

Börnin sitja í hálfhring. Kennarinn segir orð og ýkir greinilega síðasta hljóðið. Börnin endurtaka í kór.

Kennarinn kastar bolta til barns. Barnið endurtekur orðið, finnur síðasta hljóðið og kastar boltanum aftur til kennarans.

### Hjálpargögn

Bolti eða garnhnykill.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Segir orð til dæmis: <i>Hús ...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Hús ...</i>
Kennarinn:	Kastar bolta til barns og segir: <i>Hús ...</i>
Barnið:	Kastar boltanum aftur til kennarans og segir: <i>Hús ...</i> <i>S ...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Hús ...</i> <i>S ...</i>
Kennarinn:	Segir nýtt orð, til dæmis: <i>Nef.</i> <i>Nef ... O.s.frv.</i>

### Orðalisti

hús	mús	lús
gat	lím	afi
bor	bein	ár

# 5X

## 5X Má ég fá?

### Leiðbeiningar

Þessi leikur er tilbrigði við leikinn Skip mitt er komið að landi. Hann þjálfar bæði framstæð hljóð (forhljóð) og bakstæð hljóð (í enda orðs).

Börnin sitja í hálfhring. Kennarinn hendir bolta til eins barnsins og segir orð. Börnin hlusta eftir síðasta hljóðinu í orðinu, endurtaka hljóðið og finna nýtt orð sem byrjar á því. Kennarinn þarf að hjálpa börnunum.

### Til athugunar

Munið að við erum að vinna með hljóð – ekki bókstafi.

Kennarinn kastar boltanum og stjórnar þannig orðavalinu.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	<i>Má ég fá ís?</i> <i>Í...s...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>Í...s...</i>
Kennarinn:	Kastar bolta til barns og segir: <i>Í...s....</i>
Barn:	Segir: <i>Í...s...</i> <i>...s....</i> Kastar boltanum til kennarans og segir: <i>Má ég fá s....íma?</i> <i>O.s.frv.</i>

### Tilbrigði

Barnið hendir bolta til næsta barns og velur orð (þá þyngist leikurinn).

### Dæmi

Má ég fá mjólk?	->	Má ég fá kakó?	->	Má ég fá ól?
Má ég fá línu?	->	Má ég fá ugga?	->	Má ég fá armband?
Má ég fá dót?	->	Má ég fá tindáta?	->	Má ég fá appelsínu?
Má ég fá ull?	->	Má ég fá lok?	->	Má ég fá kött?

## 5Y Að finna hlut

### Leiðbeiningar

Hlutir sem byrja á sama hljóði/bókstaf eru faldir hér og þar í stofunni. Hlutirnir sem finna á eru auðkenndir á einhvern hátt til dæmis settir á lítinn pappírsmiða í vissum lit eða í litla öskju til þess að greina þá frá öðrum hlutum í stofunni. Þegar hlutirnir eru fundnir á að greina forhljóðið.

### Tillögur um hluti

litur - lykill - lím  
 stimpill - skæri - stílabók - strokleður  
 blað - blýantur - bók - bréfastemla  
 krít - kassi - kubbur  
 mál - mjólk - merki - mynd  
 reglustika - rúsína - reikningsbók

### Dæmi um leik

Þrjú börn eru valin, til dæmis með forhljóðsrúnunni:

Úlli vipp úlli vapp úlli vipp og vapp hann/hún slapp  
 Úlli ripp Úlli rapp Úlli ripp og rapp hann/hún slapp o.s.frv.

Börnin þrjú fara fram á meðan kennarinn og hin börnin fela hlutina. Allir setjast og síðan er kallað á börnin sem eru frammi. Kennarinn segir þeim að þegar þau séu búin að finna hlutina eigi þau að greina og segja hinum á hvaða hljóði þeir byrja.

### Tilbrigði

Kennarinn segir fyrirfram á hvaða hljóði orðin/hlutirnir sem á að fela byrja. Einnig mætti fela tvö hljóð (til að auka fjölbreytnina).

## 5Z Óskaleikurinn II

### Leiðbeiningar

Leikurinn fer eins fram og Fram, fram fylking. Látið börnin læra vísuna áður en leikurinn hefst. (Allir mega óska sér). Kennari og eitt barn mynda brú með höndunum og hin börnin ganga undir brúna meðan þau syngja vísuna. Barn sem tekið er til fanga má óska sér. Orðið er sagt með ýktu forhljóði.

### Dæmi um leik

Börnin: Ganga í hring undir brúna um leið og þau syngja.  
(Lag: Sælt er að eiga sumarfrí).  
Allir mega óska sér,  
sem undir brúna koma hér.  
Ef þú veist hvers óska ber,  
þá óska máttu þér.

Það barn sem tekið er til fanga í lok vísunnar má óska sér einhvers hlutar.

Kennarinn: Spyr barnið:  
*Hvers óskar þú þér?*  
Barnið: *Ég óska mér að fá nýtt hjól.*  
Kennarinn: Endurtekur óskina:  
*H...jól.*  
Börnin: Endurtaka í kór:  
*H...jól.*

### Tilbrigði

Barnið svarar t.d.: *Ég óska þess að fá nýtt hjól.*  
Kennarinn: *Hvað er fyrsta hljóðið í orðinu hjól?*  
Barnið: *H...jól.*

## 5þ Orðaleikur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn réttir börnunum lítil spjöld með mynd. Börnin eiga að finna fyrsta hljóð þess sem er á myndinni.

### Hjálpargögn

Lítil spjöld, hvert með einni mynd, jafnmörg og börnin eru í bekknum. Tafla, flettitafla, krít, tússpenni, Málhljóðaspilið.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Biður barn að segja fyrsta hljóð þess sem er á spjaldinu.
Barnið:	<i>R.....</i>
Börnin:	Endurtaka í kór.
Kennarinn:	Biður barnið að segja orðið sem byrjar á þessu hljóði.
Barnið:	<i>R...efur.</i>

Hvert barn segir sitt hljóð og orðið sem byrjar á því hljóði.  
Kennarinn skrifar orðin á töfluna og börnin lesa orðin saman.

### Til athugunar

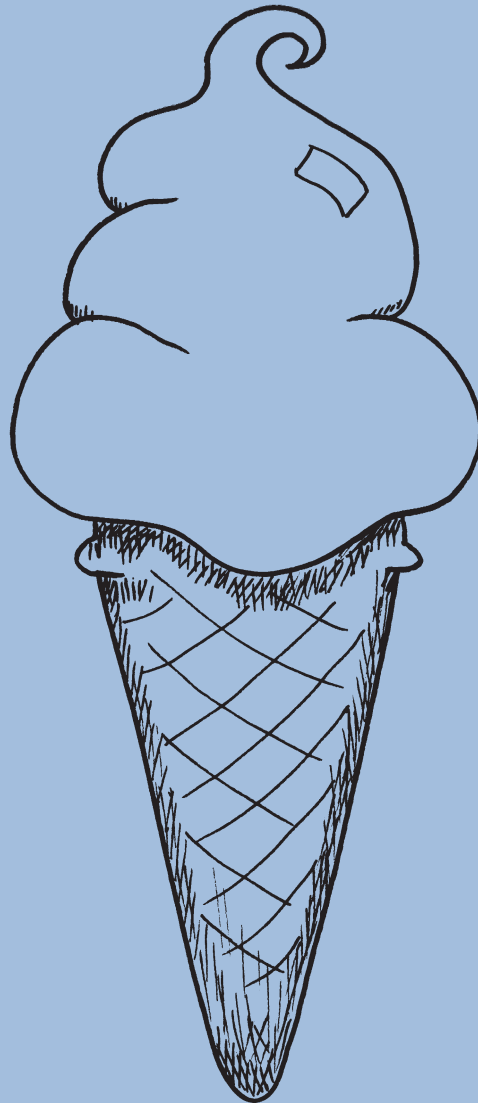
Kennarinn getur skrifað orðin á spjöld sem sett eru upp í stofunni.

# 6

## 6. HLJÓÐGREINING

Rannsóknir sýna að þegar börnin hafa forhljóðin á valdi sínu má fara að skipta orðunum í einstök hljóð (í-s, f-a-r-a).

Byrjað er á að æfa tveggja hljóða orð og unnið með sundurgreiningu og samtengingu sem er viðkvæmasti en um leið mikilvægasti þátturinn. Hér er lagður grunnur að skilningi barnanna á tengslum hljóðs og bókstafs. Ef börnin ná þessari heyrnrænu hljóðgreiningu ætti lestrarnámið að veitast þeim auðvelt.



í — s

## Hjálpargögn

Myndir	Í mörgum leikjanna eru notaðar myndir.
Speglar	Litlir handspeglar eru nauðsynleg hjálpartæki því þá geta börnin séð sína eigin talstöðu.
Kubbar	Hljóðin verða ápreifanlegri þegar kubbar eru notaðir, það er næstum því hægt að sjá og þreifa á hljóðunum. Notið kubba í mismunandi litum, þá hefur hvert hljóð sinn lit og verður þannig greinilegra.

## Til athugunar

Rannsóknir sýna að vinna með sundurgreiningu og samtengingu hljóða er lang viðkvæmasti og um leið mikilvægasti þátturinn í sambandi við lestrarnámið. Þess vegna er mjög mikilvægt þegar leikið er við börnin með hljóðin að þess sé vel gætt að þau séu öll með. Nauðsynlegt er að hjálpa börnunum og gera hljóðin eins ápreifanleg fyrir þau og mögulegt er.

Það eru margar leiðir til þess að gera hljóðin ápreifanlegri.

1. Börnin geta hlustað á hljóðin.
2. Börnin geta séð hljóðin.
  - Þau leggja kubba, benda á kubba, telja kubba.
  - Þau horfa á sinn eigin munn (í spegli) og munn hinna barnanna og sjá hvernig talstaðan breytist við hvert orð.
3. Börnin geta fundið hljóðin.
  - Börnin þreifa á sínum eigin munn og finna hvernig talstaðan breytist með hverju hljóði.
  - Þau geta tekið eftir tungustellingunni, hvernig tungan hreyfist.

Í þessum flokki leikja er sérstaklega mikilvægt að muna eftir leikgleðinni.

Þegar byrjað er að vinna með hljóð er æskilegt að skipta hópnum þannig að unnið sé með fá börn í einu.



# 6A

## 6A Sögur með tveggja hljóða orðum

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Kennarinn les stutta sögu þar sem tveggja hljóða orð koma fyrir. Fyrst les hann alla söguna hátt fyrir börnin. Næst fá börnin að segja tveggja hljóða orðin í hvert skipti sem þau koma fyrir í sögunni. Því næst er hægt að rannsaka orðin eins og stungið er upp á í 6B, tveggja hljóða orðaleikjum.

### Hjálpargögn

Tveir kubbar á hvert barn í mismunandi litum.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Nú ætla ég að lesa sögu um lítinn ííí.. sss.  
Hvað sagði ég? Ég sagði ííí..sss.*  
—  
*Getið þið giskað á hvað sagan fjallar um?  
Hlustið þið aftur.  
Íssss.*  
—  
*Já, það er rétt, sagan fjallar um lítinn ís, íssss.ssss.  
Það var gott hjá ykkur að geta giskað á það.*  
—  
*Hvers vegna hljómar ís öðruvísi en vant er?  
Jú, það er vegna þess að ég segi orðið svo hægt.  
Þegar ég segi orð mjög hægt, getum við heyrt  
öll hljóðin inni í orðinu.  
Það eru nefnilega hljóð inni í orðunum.*  
—  
*Prófið að segja ís hægt,  
íss....sss.*
- Börnin: *Endurtaka í kór:  
Íssss...sss.*
- Kennarinn: *Nú les ég söguna fyrir ykkur.  
Það var einu sinni ííí....sss. Þessi litli ííí....sss lá í  
frystikistu við hliðina á stórum ííí....sss.  
Þessi litli ííí...sss hafði legið lengi í frystikistunni því að  
enginn vildi borða svona lítinn ííí....sss.  
Svo þessi litli ííí...sss lá í frystikistunni og lét sér leiðast.*

*Ó, hugsaði litli íí...sss inn, bara að einhver vildi nú  
borða mig.*

*Litli íí...sss inn vonaði og vonaði að einhver kæmi  
auga á hann og borðaði hann. Það var alls ekki gaman  
að vera lítill íí...sss.*

*En hugsuðu ykkur bara, í sama bili kom skrýtið tröll  
og opnaði frystikistuna.*

*Nei, nei, hugsaði skrýtna tröllið þegar það sá þennan litla  
íí...sss. Liggur ekki hérna þessi dásamlegi litli*

*íí...sss, einmitt eins íí...sss og mig langar mest í því  
að mér finnst lítill íí...sss miklu betri en stór íí...sss.*

*Húrra, hrópaði litli íí...sss inn þegar skrýtna tröllið  
tók hann.*

Kennarinn: Les söguna aftur en lætur börnin nú segja íí...sss í  
hvert skipti sem orðið kemur fyrir.

Daginn eftir les kennarinn söguna aftur (börnin virk) og orðið er rannsakað eins  
og í 6B, Tveggja hljóða orðaleikur.

# 6B

## 6B Tveggja hljóða orðaleikur

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Kennarinn er með mynd af tveggja hljóða orði og sýnir börnunum að í orðinu eru tvö hljóð með því að hljóða orðið og leggja einn kubb niður fyrir hvort hljóð (mismunandi litur á kubbunum). Börnin endurtaka hljóðin um leið og þau leggja niður kubbana sína fyrir framan sig.

Látið hvert barn hljóða orðið og hin endurtaka í kór á eftir. Sjáið um að öll börnin fái tækifæri til þess að hljóða orðið. Hljóðin eru gerð áþreifanleg eins og segir í 6. kafla, **Til athugunar**.

Leikið með orðið, rannsakið það á eins margvíslegan hátt og mögulegt er. Orðið er sagt og það er hljóðað, kubbarnir taldir, horft í spegil, þreifað á munninum og skoðað hvernig talstaðan breytist við hvert hljóð o.s.frv.

Æskilegt er að æfa tveggja hljóða orð að minnsta kosti í viku, bæði sundurgreiningu og samtengingu. Munið eftir leikgleðinni.

### Hjálpargögn

Tveir kubbar fyrir hvert barn í mismunandi litum. – Myndir af tveggja hljóða orðum. – Eitt bekkjarsett af speglum. – Orðalisti hér á eftir.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Lætur hvert barn hafa tvo kubba í mismunandi litum og leggur tvær myndir fyrir framan sig (bakhliðin upp).
- Barn: Dregur mynd og segir hvað er á henni, til dæmis ás. Leggur myndina á miðjuna.
- Kennarinn: *Nú hlustum við á hversu mörg hljóð eru í ás. Ég segi ás mjög hægt. Hlustið vel.*  
Endurtekur hægt með stuttri þögn á milli hljóðanna:  
Á.....s.....
- Börnin: Endurtaka í kór: *Á...s.*
- Kennarinn: Segið orðið aftur og leggið um leið einn kubb fyrir hvert hljóð.  
*Á... (leggur niður kubb) s... (leggur niður kubb).*  
*Hvað eru mörg hljóð í á...s?*  
*Það er rétt, þau eru tvö.*  
*Við getum talið hljóðin (bendir og telur kubbana).*  
Telur kubbana.  
*Nú reynum við saman að leggja niður kubbana og segjum mjög hægt: Á... (leggur niður kubb)*  
*s... (leggur niður kubb).*

Börnin:	Endurtaka í kór og leggja niður kubbana: Á... (leggja niður kubb) s... (leggja niður kubb).
Kennarinn:	Hjálpar eins og þarf: Áááá... (bendir) sss (bendir).
Börnin:	Endurtaka og benda: Á... (benda) s... (benda). (Gjarnan nokkrum sinnum).
Barn:	Reynir að hljóða og benda (eitt). Á... (bendir) s... (bendir).
Kennarinn:	Hjálpar eftir þörfum. Lætur fleiri börn reyna að hljóða og benda. (Eitt og eitt í einu). <i>Horfið á munninn á mér þegar ég segi ás hægt.</i> Á... (bendir á munninn) s... (bendir). <i>Athugið hversu oft munnurinn á mér hreyfist.</i> Á... (bendir á munninn) s... (bendir). <i>Hversu mörg hljóð eru í á...s?</i> <i>Horfið í spegilinn um leið og þið segið:</i> Á... (bendir á munninn) s... (bendir).
Börnin:	Horfa í spegil og endurtaka: Á...s...
Kennarinn:	<i>Hversu oft breyttist munnurinn (talstaðan)?</i> <i>Hvað eru þá mörg hljóð í ás?</i> <i>Nú loka ég augunum og þreifa á munninum á meðan ég segi ás hægt.</i> Á... (þreifar) s... (þreifar).
Börnin:	Loka augunum, þreifa á munninum og segja: Á... (þreifa) s... (þreifa).
Kennarinn:	<i>Hvað breyttist munnurinn oft?</i> <i>Hvað eru þá mörg hljóð í ás?</i> Biður barn að horfa á annað barn sem segir ás hægt. Á... sss... <i>Hvað breyttist munnurinn oft?</i> <i>Hvað eru þá mörg hljóð í ás?</i>

Endurtakið leikinn með annarri mynd.

### Tilbrigði

Seinna geta börnin sjálf fundið tveggja hljóða orð, í byrjun með hjálp mynda, seinna án þeirra.

### Orðalisti

ís	ás	öl	ær	tá
te	ár	ör	öl	úr
fé	ós	ól	il	ál

# 6C

## 6C Þriggja hljóða orð

### Leiðbeiningar

Í byrjun er hægt að vinna með tveggja hljóða orð og bæta við nýju hljóði fremst eða aftast. Eftir nokkurn tíma er hægt að fara að vinna með þriggja hljóða orð. Búið til dæmis til sögur með þriggja hljóða orðum.

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Kennarinn segir að orð geti verið sett saman úr fleiri en tveimur hljóðum og setur kubb fyrir framan kubbana tvo (annar litur).

Leikurinn fer fram eins og með tveggja hljóða orðin. Hægt er að segja hljóðin, sjá hljóðin, telja hljóðin og finna hljóðin (þreifa).

Látið börnin til skiptis endurtaka í kór og einstök börn hljóða ein. Gætið þess að öll börnin fái tækifæri til þess að hljóða orðin.

### Hjálpargögn

Þrír kubbar í mismunandi litum fyrir hvert barn.

Eitt bekkjarsett af speglum.

Myndir af tveggja og þriggja hljóða orðum (sjá orðalista).

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Lætur hvert barn hafa þrjá kubba með mismunandi lit og leggur nokkrar myndir af tveggja hljóða orðum fyrir framan sig (bakhliðin upp).
- Barn: Dregur mynd og segir hvað er á henni, til dæmis:  
Á ... s ...  
Leggur myndina á í miðjan hringinn.
- Kennarinn: *Hlustið á, hvað eru mörg hljóð í ás?*  
Segir orðið og leggur niður kubba.  
Á ... (leggur niður kubb) s ... (leggur niður kubb).
- Börnin: Endurtaka í kór:  
Á ... (leggja niður kubb) s ... (leggja niður kubb).
- Kennarinn: Hvað eru mörg hljóð í ás?  
Á ... (bendir) s ... (bendir).
- Börnin: Endurtaka í kór:  
Á ... (benda) s ... (benda).  
Telja kubbana. Það eru tvö hljóð.
- Kennarinn: Segir að orð geta haft fleiri en tvö hljóð.  
Tekur þriðja kubbinn og segir:  
*Þessi kubbur heitir L.....*
- Börnin: Taka þriðja kubbinn sinn og endurtaka hátt:  
L.....

- Kennarinn: Leggur nýja kubbinn fyrir framan hina tvo og segir:  
*L ... (bendir) á ... (bendir) s ... (bendir).*
- Börnin: Leggja nýja kubbinn sinn fyrir framan hina tvo og  
 endurtaka í kór:  
*L ... (benda) á ... (benda) s ... (benda).*
- Kennarinn: Sýnir mynd af lás og segir og bendir aftur:  
*L ... á ... s ... lás.*

### Orðalisti

ól	–	sól	–	fól	–	ról	–	tól
úr	–	múr	–	lúr	–	dúr	–	búr
ár	–	sár	–	már	–	hár	–	tár
ás	–	lás	–	rás	–	bás	–	hás
ós	–	dós	–	rós	–			
ær	–	sær	–	mær	–	fær	–	tær
ís	–	mýs	–	lýs	–	dís	–	rís
öl	–	möl	–	söl	–	föl	–	böl
tá	–	tár				ás	–	Ási
ól	–	Óli				ás	–	Ása
fé	–	fés				ís	–	ýsa

Ath. Rímmyndasafnið.

# 6D

## 6D Fjögurra hljóða orð

### Leiðbeiningar

Notuð eru þrjú hljóða orð og bætt við því fjórða, annað hvort fremst eða aftast. Eftir nokkurn tíma er farið að vinna með fjögurra hljóða orð. Til dæmis eru búnar til fjögurra hljóða sögur. Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Leikurinn fer fram eins og með tveggja og þrjú hljóða orðin. Hægt er að segja hljóðin, sjá hljóðin, telja hljóðin og þreifa á hljóðunum. Látið börnin til skiptis endurtaka í kór og einstök börn hljóða ein. Gætið þess að öll börnin fái tækifæri til þess að hljóða orðin.

### Til athugunar

Munið eftir leikgleðinni.

### Hjálpargögn

Nokkrar myndir (sjá orðalista).

Fjórir kubbar í mismunandi litum handa hverju barni.

Eitt bekkjarsett af speglum.

### Tilbrigði

Rím og hljóðun, sjá kafla 6E, Rímmyndir.

### Orðalisti

eyra	–	keyra	apa	–	gapa
æra	–	læra	æla	–	sæla
afi	–	safi	asi	–	vasi
áma	–	náma	una	–	muna
aða	–	vaða	önd	–	lönd

## 6E Rímmyndir

### Leiðbeiningar

Kennarinn velur barn (notar til dæmis runu). Leikurinn er sambland af rímleik og hljóðaleik. Börnin sitja í hálfhring. Myndirnar eru lagðar í miðjuna. Leynimyndirnar eru lagðar á hvolf en myndirnar sem ríma við þær snúa upp. Börnin eiga fyrst að ríma og þar næst að hljóða rímorðið.

### Hjálpargögn

Myndir (sjá t.d. Rímmyndasafnið 2U). Myndunum er skipt í tvo bunka.

- |          |  |
|----------|--|
| 1. barn: | Velur eina leynimynd og segir hvað er á henni, til dæmis:<br><i>Dós.</i><br>Skríður til annars barns, sýnir því myndina og segir:<br><i>Dós.</i> |
| 2. barn: | Skríður inn í hringinn og finnur rímmynd, til dæmis mynd af rós.   |
| 1. barn: | Stillir sinni mynd upp og hljóðar:<br><i>D...ó...s....</i>   |
| Börnin:  | Endurtaka í kór:<br><i>D...ó...s....</i>   |
| 2. barn: | Lyftir sinni mynd upp og hljóðar:<br><i>R...ó...s....</i>  |
| Börnin:  | Endurtaka í kór:<br><i>R...ó...s....</i>   |
| 2. barn: | Velur nýja leynimynd o.s.frv.  |

### Orðalisti I

öl – möl – söl – böll  
 nál – bál – kál – sál  
 úr – múr – súr – búr  
 hár – sár – tár – klár  
 ís – rís – grís – lýs  
 bíll – fíll – síll – díll  
 hús – lús – mús – krús  
 bók – tók – kók – krók  
 rós – dós – ljós – hrós  
 ból – jól – tól – sól

### Orðalisti II

hali – bali  
 pakki – bakki  
 kannu – panna  
 taska – flaska  
 síma – ríma  
 skál – mál  
 róla – hjóla  
 gata – jata  
 klippa – sippa  
 hestur – gestur



# 6F

## 6F Giskað á orð

### Leiðbeiningar

Fjöldi hljóðanna í orðunum er kominn undir því hve langt er komið með hina leikina.

Börnin sitja í hring. Kennarinn leggur nokkrar myndir á hvolf í miðjuna. Eitt barnanna velur mynd og leyfir engum að sjá hvað er á henni. Barnið hljóðar síðan orðið fyrir hin börnin og þau reyna að giska á hvað er á myndinni.

### Hjálpargögn

Myndir sem börnin hafa unnið með áður.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Bendir á barn.
Barnið:	Tekur eina mynd. Horfir á myndina, til dæmis rós (enginn annar má sjá myndina). Hljóðar fyrsta hljóðið: R...
Börnin:	Endurtaka í kór: R...
Barnið:	Hljóðar næsta hljóð: Ó...
Börnin:	Endurtaka í kór: Ó...
Barnið:	Hljóðar næsta hljóð: S...
Börnin:	Endurtaka í kór: S...
Barnið:	Bendir á barn sem má svara.
Barn:	Giskar á: R...ó...s...
Börnin:	Endurtaka í kór: R...ó...s...

Barnið sem giskaði tekur næstu leynimynd.

### Tilbrigði

Síðar þarf ekki að nota myndir. Kennarinn getur hvíslað orði að barni og barnið hljóðar orðið.

## 6G Tveggja, þriggja og fjögurra hljóða orðaleikir

Eftirfarandi leikir eru ætlaðir fyrir lítinn hóp. Þá gefst tækifæri til að vinna vel með hvern einstakling.

### I Um hvaða mynd er ég að hugsa?

#### Leiðbeiningar

Lítill hópur barna situr í hálfhring. Nokkrar myndir (ekki of erfið orð) eru lagðar í miðjuna og snúa upp. Börnin skiptast á að hugsa sér eitt orðanna og leggja það (með kubbum). Eitt af hinum börnunum má giska á hvaða mynd barnið hugsaði sér. Barnið fær myndina sem verðlaun.

#### Hjálpargögn

Fjórir kubbar á barn.

Um tíu myndir sem hæfa getu barnanna.

#### Dæmi um leik

Barn: Hugsar sér eina mynd, hljóðar orðið og setur niður kubb um leið fyrir hvert hljóð:

Á...s...

Annað barn: Reynir að giska á hver myndin er:

Á...s...

Það er ás.

Myndin er í verðlaun.

Barnið sem giskaði á hugsar sér næstu mynd.

Endurtakið þar til myndirnar eru búnar.

### II Að gefa gjöf

#### Fyrirmæli

Lítill hópur barna situr í hálfhring. Börnin fá eina – þrjár leynimyndir. Þau eiga nú að gefa öðru barni hlutina á myndunum eina í einu með því að hljóða orðin. Barnið sem fær gjöfina á að giska á hver hún er.

#### Hjálpargögn

Ein til þrjár leynimyndir á barn.

**Dæmi um leik**

Gefandinn:	Hljóðar eitt orð, til dæmis: <i>R...ó...l...a....</i>
Sjá sem fær gjöfina:	Giskar: <i>R...ó...l...a.... það er róla.</i>

**III Hlutir í kassa****Leiðbeiningar**

Kennarinn notar kassa sem breitt er yfir.  
Lítill hópur barna situr í hálfhring.  
Barn tekur hlut upp úr kassanum og hljóðar orðið yfir hann.  
Börnin endurtaka. Kennarinn er tilbúinn að hjálpa.

**Hjálpargögn**

Kassi með hlutum í (tveggja til fjögurra hljóða orð).

**Dæmi um leik**

Barn:	Tekur hlut upp úr kassanum og hljóðar, til dæmis: <i>S...á...p...a...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>S...á...p...a...</i>

**IV Leynimyndin mín****Leiðbeiningar**

Lítill hópur barna situr í hálfhring. Kennarinn leggur leynimynd á gólfið með bakhliðina upp. Kennarinn hljóðar orðið og börnin giska á.

**Hjálpargögn**

Nokkrar leynimyndir (orðin valin eftir þyngd, eftir því hversu leikin börnin eru).

**Dæmi um leik**

Kennarinn:	Hljóðar orðið á myndinni: <i>M...o...l...i...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>M...o...l...i...</i>
Barn:	Giskar: <i>Moli.</i>

## 6H Tröllaævintýri II

### Leiðbeiningar

Hér er endurtekið ævintýrið um trölilið sem talaði svo einkennilega. Börnin sitja í hring. Leikið eins og í 4E, þó er sá munur á að í þetta sinn talar trölilið í hljóðum í stað þess að tala í samstöfum.

### Til athugunar

Fjöldi hljóða í orðunum (gjöfunum) er undir því kominn hversu langt börnin eru komin í leikjunum á undan.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Munið þið eftir ævintýrinu um trölilið sem talaði svo einkennilega? Trölilið sem vildi gefa börnunum gjafir? Vitið þið hvað, það talar ekki lengur eins og það gerði. Trölilið hefur nefnilega leikið sér með hljóð og orð hvern einasta dag síðan þið heyrðuð í því síðast. Nú er trölilið orðið duglegt að segja hljóðin í orðunum, alveg eins og þið eruð. Nú skulið þið heyra hvað það segir þegar það vill gefa börnum gjafir. Ef það vill, til dæmis segja að gjöfin sé legó, þá segir það þannig:  
L...e...g...ó...*
- Börnin: *Endurtaka í kór:  
L...e...g...ó...*
- Kennarinn: *Getið þið giskað á hver gjöfin er?*
- Börnin: *Giska.*
- Kennarinn: *Nú skulum við leika trölilið og börnin. Ég er einkennilega trölilið sem talar í hljóðum og þið reynið að giska á hverjar gjafirnar eru. Ég ætla að gefa þér (nefnir nafn barns) gjöf.  
Þú færð:  
L...ú...d...ó...*
- Börnin: *Endurtaka í kór:  
L...ú...d...ó...*
- Barnið: *Giskar á:  
L...ú...d...ó...  
Það er lúdó.*

# 6H

## Tillögur um gjafir

bíll (bíl)	skip	skíði
bátur	epli	kaka
rós	taska	blýantur
hús	úlpa	páskaegg
mús	vesti	blóm
lás	tölva	púsluspil
búr	sápa	kex
bók	legó	litir
lúdó	kusa	greiða

# 6I

## 6I Að hlusta og giska

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring með hendurnar fyrir aftan bak. Kennarinn lætur leynihluti sem hann er með í poka í hendurnar á nokkrum þeirra.

### Hjálpargögn

Poki með nokkrum leynihlutum sem eru valdir með tilliti til þess hversu langt börnin eru komin í hljóðgreiningu.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Sest í hringinn og nefnir nafn barns (sjá Tilbrigði).
Barnið:	(Ef það er ekki með neitt í höndunum), segir það: <i>Ég er ekki með neitt í dag.</i>
Barnið:	(Ef það er með hlut í höndunum) segir það til dæmis: <i>Ég er með b... ó... k...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>B... ó ... k ...</i> og giska á hver leynihluturinn er.
Barnið:	Lýsir leynihlutnum.

### Tilbrigði

Kennarinn nefnir skírnamafn barnsins.

Kennarinn segir fullt nafn barnsins.

Kennarinn segir aðeins eftirnafnið.

Kennarinn segir heimilisfang barnsins.

Kennarinn segir símanúmer barnsins.

## 6J Hvaða orð er lengst?

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Tvær myndir eru lagðar niður og rætt um af hverju þær eru. Börnin giska á hvort orðanna er lengra. Kennarinn og börnin hjálpast að við að hljóða orðin um leið og kennarinn leggur kubb fyrir hvert hljóð á myndinni. Börnin leggja sína kubba fyrir framan sig um leið og orðin eru hljóðuð upphátt í kór. Talað er um hvort orðið er lengra (hefur fleiri hljóð) sem sést nú greinilega þegar kubbarnar liggja samsíða í röð.

### Hjálpargögn

Nokkrar myndir.  
Kubbar.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Leggur tvær myndir fyrir framan sig og segir hvað sé á þeim:  
*Ís og róla.*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*Ís og róla.*
- Kennarinn: *Hvort orðið haldið þið að sé lengra?*
- Börnin: Giska á hvort orðið sé lengra.
- Kennarinn: Hljóðar ís og leggur kubb fyrir hvert hljóð undir myndina:  
*Í... (kubbur) ... s... (kubbur) ....*
- Börnin: Endurtaka í kór og leggja niður kubb:  
*Í... (kubbur) ... s... (kubbur) ....*
- Kennarinn: Hljóðar r...ó...l...a og setur einn kubb fyrir hvert hljóð undir myndina:  
*R... (kubbur) ... ó... (kubbur) ... l... (kubbur) ...  
a... (kubbur) ...*
- Börnin: Endurtaka í kór og leggja niður kubba:  
*R... (kubbur) ... ó... (kubbur) ... l... (kubbur) ...  
a... (kubbur) ...*
- Kennarinn: Telur kubbanda með börnunum.  
*Hvort orðið hefur fleiri kubba?  
Hvort orðið hefur fleiri hljóð?  
Hvort orðið er lengra?*

## 6K Hvað er ég að segja?

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Kennarinn setur fimm myndir (tveggja – þriggja hljóða orð) í miðjuna. Kennari og börnin segja hátt hvað er á myndunum. Kennarinn hljóðar síðan eitt orðið aðeins með því að hreyfa varirnar (ekkert hljóð heyrir). Börnin lesa orðið af vörum kennarans. Síðan setja þau niður kubb fyrir hvert hljóð, horfa á sig í spegli og mynda hljóðin upphátt með vörunum.

### Hjálpargögn

Kubbar í mismunandi litum.

Myndir með tveggja og þriggja hljóða orðum.

Speglar.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: *Horfið á munninn á mér og reynið að finna út hvað ég er að segja.*  
Hljóðar eina myndina aðeins með því að hreyfa varirnar, til dæmis:  
*M...ú...s Reynið að finna út hvað ég sagði?*
- Börnin: Giska á orðið:  
*Mús.*
- Kennarinn: Aðstoðar eftir þörfum.
- Börnin: Hljóða í kór og nota kubba:  
*M... (kubbur) ... ú... (kubbur) ... s... (kubbur).*
- Kennarinn: Hljóðar aðra mynd aðeins með því að hreyfa varirnar.

## 6L Nágrannar

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hálfhring fyrir framan kennarann. Hlustað er eftir því hvaða hljóð eru nágrannar.

Kennarinn segir börnunum að hljóð í orðum séu í ákveðinni röð. Hann hljóðar orð og börnin endurtaka í kór. Eitthvert hljóð er valið og hljóðað sér. Börnin reyna að hlusta hvaða hljóð kemur á undan og hvaða hljóð kemur á eftir því. Kennarinn hjálpar börnunum.

### Til athugunar

Munið að við erum að vinna með hljóð, ekki bókstafi.

### Hjálpargögn

Kubbar.

### Dæmi um leik

- |            |   |
|------------|---|
| Kennarinn: | Hljóðar hægt (með kubbum) til dæmis:<br><i>R...ó...s...</i>                               |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>R...ó...s...</i>   |
| Kennarinn: | Nú skulið þið hlusta hvaða hljóð kemur á eftir<br><i>ó...</i>                             |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>Ó...</i>   |
| Kennarinn: | <i>Hlustum á orðið aftur.</i><br>Hljóðar hægt og bendir á kubbana:<br><i>R...ó...s...</i> |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>R...ó...s...</i><br>Giska á hvaða hljóð kemur á eftir <i>ó...</i>  |



# 6M

## 6M Hljóðbolti

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn hljóðar orð og kastar bolta til eins barnsins. Barnið segir orðið og kastar boltanum aftur til kennarans.

### Hjálpargögn

Mjúkur bolti.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Hljóðar orð, til dæmis:  
*R...ú...m...*
- Börnin: Endurtaka í kór:  
*R...ú...m...*
- Kennarinn: Kastar bolta til barns.  
Barnið: Grípur boltann, svarar og giskar á:  
*R...ú...m...*  
*Rúm.*  
Kastar boltanum aftur til kennarans.

# 6N

## 6N Hljóðabókin mín II

### Leiðbeiningar

Börnin búa til bók með því að teikna myndir af tveggja, þriggja og fjögurra hljóða orðum sem þau hafa unnið með í bekknum.

Börnin sýna hvað mörg hljóð eru í orðunum með því að teikna kubba við myndirnar. Við hliðina á tveggja hljóða orði teikna börnin tvo kubba, við hliðina á þriggja hljóða orði þrjá kubba o.s.frv.

### Hjálpargögn

- Lítill bók.  
Blýantar og litir.

### Tilbrigði

Seinna geta börnin leikið sér að því að setja einn bókstaf fyrir hvert hljóð inn í kubbana.

## 60 Gjafaleikur

### Leiðbeiningar

Leikurinn fer fram eins og Fram, fram fylking. Kennari og eitt barn mynda brú með höndunum og hin börnin ganga undir brúna meðan þau syngja vísuna. Barnið sem er tekið til fanga fær gjöf frá kennaranum, þ.e. orð til að hljóða. Gjöfin er valin með tilliti til þess hvað barnið er duglegt að hljóða orð og kennarinn þarf að hjálpa börnunum.

### Dæmi um leik

Börnin: Ganga í hring undir brúna meðan þau syngja vísuna.  
(Lag: Sælt er að eiga sumarfrí).

Allir mega óska sér  
sem undir brúna koma hér.  
Ef þú veist hvers óska ber  
þá óska máttu þér.

Kennarinn: Þú færð rós.

Barn: Rós.

R...ó...s...

Kennarinn: Hjálpar eins og þarf.

Börnin: Endurtaka í kór:

Rós.

R...ó...s...

### Tilbrigði

Barnið sem tekið er til fanga fær að óska sér einnar gjafar af þremur. Kennarinn segir, til dæmis við barnið: Hér er ég með þrjár gjafir. Hvaða gjöf vilt þú? (Sýnir barninu þrjár myndir). Barnið hljóðar orðið.

## 6P Hvísleikur

### Leiðbeiningar

Börn og kennari sitja saman í hring. Kennarinn hvíslar tveggja eða þriggja hljóða orði, hljóðar, í eyrað á sessunauti sínum sem hvíslar því sem hann heyrði í eyrað á sínum sessunauti. Síðasta barnið segir upphátt hvað það heyrði.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Hvíslar (hljóðar) orð að barninu sem situr við hlið hans, til dæmis:  
Í...s...
- Barnið: Hvíslar að sessunauti sínum því sem það heyrir. Síðasta barnið í hringnum segir upphátt hvað það heyrði.
- Kennarinn: Talar við börnin um árangurinn og segir þeim hverju var upphaflega hvíslað.
- Barnið: Endurtaka í kór:  
Í...s...

## 6R Skip mitt er komið að landi III

### Leiðbeiningar

Börnin sitja í hring. Kennarinn stjórnar leiknum og er með bolta sem hann hendir til eins barnsins og segir til dæmis: Skip mitt kom að landi, hlaðið af r...ó...f...u...m...

Barnið grípur boltann og svarar, til dæmis: Skip mitt er hlaðið af rófum og kastar boltanum aftur til kennarans eða kennarinn segir: Skip mitt er hlaðið af rófum og barnið svarar r...ó...f...u...m....

### Hjálpargögn

Bolti

### Dæmi um leik

- |            |  |
|------------|--|
| Kennarinn: | Kastar bolta til barns og segir til dæmis:<br><i>Skip mitt er hlaðið af fiski.</i>               |
| Barnið:    | Grípur boltann og hljóðar orðið:<br><i>F...í...s...k...í...</i>                                  |
| Kennarinn: | Aðstoðar.  |
| Barnið:    | Kastar boltanum til kennarans og segir:<br>Skip mitt er hlaðið af<br><i>f...í...s...k...í...</i> |
| Börnin:    | Endurtaka í kór:<br><i>F...í...s...k...í...</i>  |
| Kennarinn: | Velur nýtt orð og kastar boltanum til annars barns.  |

## 6S Kóngulóarvefurinn III

### Leiðbeiningar

Garnhnykli er kastað á milli kennara og barna þannig að myndaður er vefur á meðan verið er að leika sér með orðin. Halda þarf í garnið með annarri hendi og kasta hnyklinum með hinni.

Börnin sitja í hring. Kennarinn hljóðar orð. Börnin endurtaka í kór. Kennarinn kastar garnhnykli til barns og það giskar á orðið. Leikurinn heldur áfram þangað til búinn hefur verið til kóngulóarvefur. Hægt er að lyfta vefnum hátt upp.

### Hjálpargögn

Stór hnykill úr grófu garni.

### Dæmi um leik

Kennarinn:	Hljóðar orð, til dæmis: <i>V... a... s... í...</i>
Börnin:	Endurtaka í kór: <i>V... a... s... í...</i>
Kennarinn:	Kastar garnhnykli til eins barnsins (munið að halda fast í garnið) og segir: <i>V... a... s... í...</i>
Barnið:	<i>Það er vasi.</i>
Kennarinn:	Kastar hnyklinum til annars barns. Hljóðar nýtt orð.

## 6T Leynihlutur að heiman

### Leiðbeiningar

Börnin koma með hlut að heiman. Þau fá miða með sér heim og foreldrar eru fengnir til að hjálpa börnunum að finna hluti (tveggja, þriggja eða fjögurra hljóða orð) heima. Hluturinn er leynihlutur.

Börnin sitja í hálfhring. Hvert barn hljóðar með kubbum leynihlutinn sinn fyrir hin börnin sem giska á hver hluturinn er.

Að lokum eru allir hlutirnir lagðir á borð til sýnis og hafðir þar í nokkra daga. Lítið blað er með hverjum hlut þar sem teiknaðir eru kubbar, jafnmargir og hljóðin eru mörg.

### Til athugunar

Í þessum leik þurfa börnin:

- Að muna eftir að koma með hlut að heiman.
- Að fá mömmu og pabba til samvinnu.
- Að geta þagað yfir leyndarmáli.
- Að vera miðpunktur athygli.

Hægt er að nota hlutina í öðrum hljóðaleikjum.

### Hjálpargögn

Hlutir að heiman.  
Kubbar.

### Dæmi um leik

- |         |   |
|---------|---|
| Barn:   | Hljóðar leynihlutinn sinn og setur niður kubb fyrir hvert hljóð, til dæmis:<br><i>S...k...i...p....</i> |
| Börnin: | Giska á hver hluturinn er:<br><i>S...k...i...p....</i>  |

Síðan er hluturinn settur á borðið.

## 6U Að teikna á töfluna II

### Leiðbeiningar

Börnin teikna tveggja, þriggja eða fjögurra hljóða orð á töfluna.

Kennarinn stjórnar leiknum og biður barn að teikna tiltekinn hlut á töfluna og líka kubba við hliðina á myndinni, jafnmarga og hljóðin eru í orðinu. Börnin teikna til skiptis á töfluna, eins vel og þau geta.

Teikningarnar eru látnar standa á töflunni þar til daginn eftir.

### Hjálpargögn

Tafla og krít (litakrít), flettitafla og tússpenni.

### Dæmi um leik

- Kennarinn: Segir við barn:  
*Þú mátt teikna rólu,  
r...ó...l...u... og síðan skaltu teikna kubba  
sem eru jafnmargir og hljóðin í orðinu.*
- Barnið: Teiknar rólu á töfluna og teiknar  
fjóra kubba við hliðina á henni.

---

# HÓPKÖNNUN

## (Lögð fyrir 1. bekk að vori eða 2. bekk að hausti)

Þessa hópkönnun má leggja fyrir 1. bekk að vori og skrá niðurstöður á skráningarblöð sem fylgja henni. Þau fylgja nemendum upp í 2. bekk ásamt öðrum nauðsynlegum upplýsingum. Á skráningarblöðunum kemur fram hvort eða hvar börnin standa vel að vígi eða höllum fæti hvað varðar hljóðkerfisvitund. Könnunin gæti einnig gefið vísbendingu um hvaða börn eru í áhættuhópi hvað varðar lestrarörðugleika og þurfa þar með á sérstakri upprifjun eða jafnvel sérkennslu að halda.

Margir bekkir skipta um kennara eftir 1. bekk og alltaf flytjast einhver börn á milli skóla. Nauðsynlegt er að upplýsingar sem varða stöðu nemenda fylgi þeim þannig að kennari sem tekur við þeim fái allar þær upplýsingar sem að gagni mega koma.

## Um könnunina

Prófpættirnir eru fjórir.

Taka má hvern prófpátt fyrir sig og kanna hópinn þegar það þykir henta eða taka allt prófið í einni lotu að vori í 1. bekk eða að hausti í 2. bekk.

Mörgum hefur þótt betra að hafa einhvern sér til aðstoðar í prófinu, til dæmis sérkennarann, sérstaklega ef hóparnir eru stórir. Að sjálfsgöðu er reynt að koma í veg fyrir að börnin sjái hvert hjá öðru svo að niðurstöður verði raunhæfar.

## Prófgögn

Nemendahefti (fjórar bls. heftar saman) handa hverju barni.

Blýantur handa hverju barni (litir).

Sýnikennslublöð á glærum (1.–4.).

Glærupenni.

Nemendablöð á glærum ef vill (1.–4.).

Prófpættirnir eru á fjórum nemendablöðum og fjórum sýnikennslublöðum.

Ljósrita þarf nemendablöðin fjögur og hefta þau saman svo að hvert barn fái eitt hefti. Sýnikennslublöðin er best að setja á glærum.

## Markmið

Markmið könnunarinnar er að kennarinn fái góða yfirsýn yfir það hvernig hópurnir stendur í málörvunarverkefnum svo að hægt sé að skipuleggja kennsluna í samræmi við þær niðurstöður sem fást, sérstaklega með 2. bekk í huga sé könnunin lögð fyrir í lok 1. bekkjar.

Sú kennsla fer fram á fyrstu átta vikum skólaársins í 2. bekk, 15–20 mín. daglega, á sama tíma dags samkvæmt starfsáætluninni fyrir 2. bekk. Einhverjir munu þurfa upprifjun/endurhæfingu lengur en átta vikur eða jafnvel sérkennslu.



## Könnunin skiptist í fjóra þætti

1. Rím	5 atriði
2. Forhljóð	5 atriði
3. Hljóðgreining	5 atriði
4. Samstöfur	5 atriði
	Alls 20 atriði

Þessi röð á verkefnunum er, eins og sjá má, önnur en í bókinni. Hún þykir heppilegri þegar könnunin er lögð fyrir þar sem reynslan sýnir að börnunum hættir til að rugla saman *hljóðgreiningu* og skiptingu í samstöfur, sé samstöfupátturinn lagður fyrir á undan. Skipting í samstöfur er auðveldari en hljóðgreiningin og það er gott að ljúka við verkefni með það á tilfinningunni að vel hafi gengið.

*Mikilvægt er að hrósa og hvetja nemendurna oft á meðan á könnuninni stendur.*

Þau börn sem eru fljót að ljúka við verkefni geta litað myndirnar á meðan þau bíða eftir hinum sem eru lengur að vinna. Þess vegna er gott að þau hafi liti við höndina.

## Framkvæmd könnunarinnar

Gefa þarf nemendum skýr fyrirmæli og útskýra vel alla fjóra þætti verkefnisins. Til þess notar kennarinn fjögur sýnikennslublöð sem fylgja prófinu.

Gott er að setja þau á glæru og strika á þau með glærupenna.

Það er ekki auðvelt að leggja hóppróf fyrir svo ung börn einn síns liðs.

Sérkennarinn gæti ef til vill aðstoðað við að leggja könnunina fyrir og gera nauðsynlegar ráðstafanir vegna einstakra barna í samráði við bekkjarkennarann eftir að niðurstöður eru fengnar. Einnig gefur það kennara nánari upplýsingar ef hægt er að hafa auga með nemendum á meðan á próftöku stendur og reyna að fylgjast með atriðum eins og sjálfstæði, hvort þau reyna að sjá hjá öðrum, athygli, hvort þau þurfa endurtekningu á fyrirmælum o.fl. líkt og gert er í Teikni-prófi Tove Krogh sem víða er notað í 1. bekk.

## 1. Þáttur – að ríma

### Hjálpargögn

Sýnikennslublað 1 á glæru. Myndir: ás-lás, lím.

Nemendablað 1: bíll-fíll, fiskur-diskur, máni-fáni, mús-hús, ól-sól.

### Aðfari

Rifjið upp hvað það er *að ríma*. Látið börnin nefna dæmi um rím til dæmis: rós - dós, baka - kaka.

## Fyrirlögn

Börnin fá heftin sín, merkja þau með nafninu sínu og leggja frá sér blýantinn.

- Nú ætla ég að sýna ykkur hvað þið eigið að gera. Hér eru þrjár myndir. (Sýnikennslublað 1 á glæru).
- Af hverju eru þær? (ás- lás, lím). Heyrið þið hvort einhver þessara orða ríma saman?
- (Börnin rétta upp hönd og svara).
- Þá gerum við strík á milli orðanna sem ríma eins og þið sjáið hér, (Kennari dregur strík með glærupennanum á milli ás og lás).
- Lítið nú á fyrstu blaðsíðuna í verkefninu ykkar. Nú ætla ég að segja ykkur hvað er á myndunum.

(Nemendablaði 1 haldið uppi eða sýnt á glæru, bent er á hverja mynd um leið og börnunum er sagt hvað hún tákna. Gætið þess að allir fylgist vel með).

- Nú megið þið taka upp blýantinn og byrja.
- Þegar þið hafið fundið þær myndir sem ríma gerið þá strík á milli þeirra, tengið þær, eins og ég sýndi ykkur hér áðan. Þegar þið eruð búin leggið þá frá ykkur blýantinn.

## 2. þáttur – forhljóð

### Hjálpargögn

Sýnikennslublað 2 á glæru. Myndir: vasi-vír.

Nemendablað 2: lás-lím, mús-mál, refur-rós, fata-fáni, sól-selur.

### Aðfari

- Nú eigum við aftur að hlusta á nokkur orð sem eru á þessum myndum. En nú á að hlusta eftir fyrsta hljóðinu í orðinu.
- Sjáið þið hérna (sýnikennslublað 2 á glæru).
- Hér er mynd af tveimur hlutum. Hvað er þetta? Byrja v-v-vasi og v-v-vír á sama hljóði?
- Já, og þess vegna geri ég strík á milli þeirra.
- Nú megið þið fletta á bls. 2 og þá ætla ég að segja ykkur hvað er á myndunum áður en þið byrjið á verkefninu. Við byrjum á l-lás. (Síðan eru allar myndirnar á blaðinu nefndar þannig að öllum börnunum sé ljóst um hvaða orð er að ræða).

- Nú eigið þið að finna þau orð sem byrja á sama hljóði. Þegar þið finnið einhver orð sem byrja á sama hljóði eigið þið að gera strik á milli þeirra eins og ég gerði áðan.
- Nú megið þið byrja. Þegar þið eruð búin leggið þið blýantinn á borðið.

### 3. þáttur – hljóðgreining

#### Hjálpargögn

Sýnikennslublað 3 á glæru. Myndir: ás, rós.  
Nemendablað 4: öl, lús, nál, vasi, fáni.

#### Aðfari

- Nú er komið að næstsíðasta verkefninu. Nú eigum við aftur að hlusta vel á nokkur orð og finna út hvað eru mörg hljóð í þessum orðum. Ég ætla að útskýra fyrir ykkur hvað þið eigið að gera.  
(Sýnikennslublað 3 á glæru).
- Lítið á þetta blað. Nú skuluð þið segja ás hægt í huganum, ekki upphátt. Hvað gerir þið mörg hljóð með munnum þegar þið segið á-s? Tvö, er það ekki? Við setjum tvö strik hjá ás af því að það eru tvö hljóð í ás. Finnið hvernig þið segið r-ó-s? Það eru þrjú hljóð í rós. Þá setjum við þrjú strik við rós.
- Nú megið þið fletta á bls. 3 og þá ætla ég að segja ykkur af hverju allar myndirnar eru. (Öll orðin eru nefnd svo ekki fari á milli mála um hvaða orð er að ræða).
- Takið nú upp blýantinn og byrjið.

### 4. þáttur – samstöfur

#### Hjálpargögn

Sýnikennslublað 4 á glæru. Myndir: kisa, páfagaukur.  
Nemendablað 4: ísbjörn, fíll, kengúra, risaeðla, mús.

#### Aðfari

Rifjið upp hvernig við finnum hve margar samstöfur/klöpp eru í orði, til dæmis með því að klappa orðin.

- 
- Í síðasta verkefninu eigum við að finna hvað eru *margar samstöfur/klöpp* í þeim orðum sem eru á myndunum.  
(Sýnikennslublað 4 á glæru).
  - Hér sjáið þið hvernig þið eigið að gera. Fyrst segjum við *kisa*.  
Hver getur sagt það hægt og í samstöfum? ki-sa.  
Ég setti strik fyrir hverja samstöfu. Hvað eru þær margar?  
Rétt, þá geri ég tvö strik.
  - Síðan er það *páfagaukur*. Hver getur sagt það hægt? pá-fa-gau-kur? Það á að setja eitt strik fyrir hverja samstöfu. Hvað voru þær margar? Rétt, þá geri ég fjögur strik.
  - Nú megið þið fletta á bls. 4 og við skulum skoða allar myndirnar áður en þið byrjið. (Allar myndirnar eru nefndar svo að ekki fari á milli mála hvaða orð þetta eru).
  - Takið nú upp blýantinn og byrjið.

## Úrvinnsla og mat

Könnuninni fylgja tvö skráningarblöð.

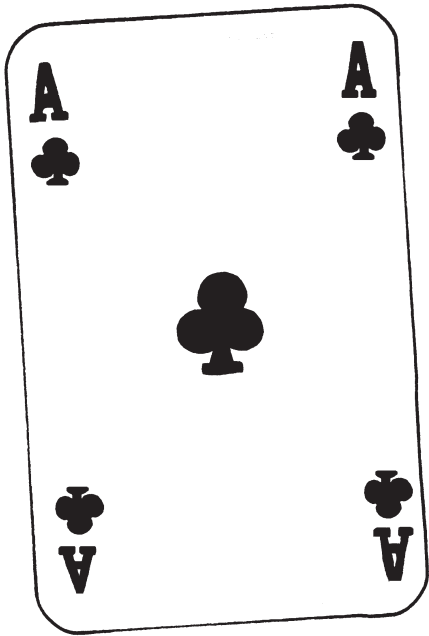
Annað þeirra er fyrir einstakling og hentugt að nota í foreldraviðtölum eða senda á milli skóla við flutning barns. Merkið við orðin: *án vandkvæða eða krefst nánari athugunar* um frammistöðu barnsins auk athugasemda, eins og sýnt er á skráningarblaðinu. Það gefur gleggri upplýsingar um hvernig barnið stendur og hvar meiri þjálfunar er þörf.

Á hópskráningarblaðið má skrá árangur allra nemendanna á eitt blað sem gerir kennaranum auðveldara að gera sér grein fyrir stöðu bekkjarins í heild. Hámarksstigafjöldi fyrir hvern þátt könnunarinnar er sýndur á skráningarblaðinu þar sem niðurstöður um árangur hvers einstaklings í hverjum þætti könnunarinnar koma fram.

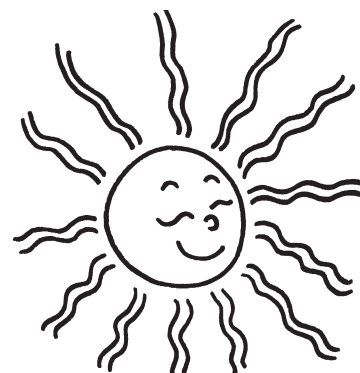
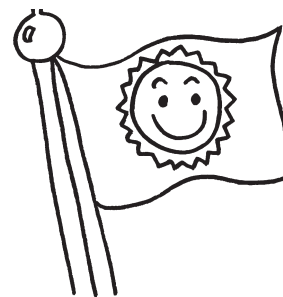
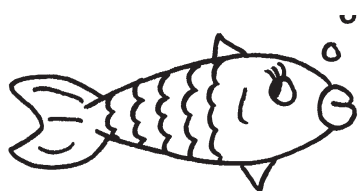
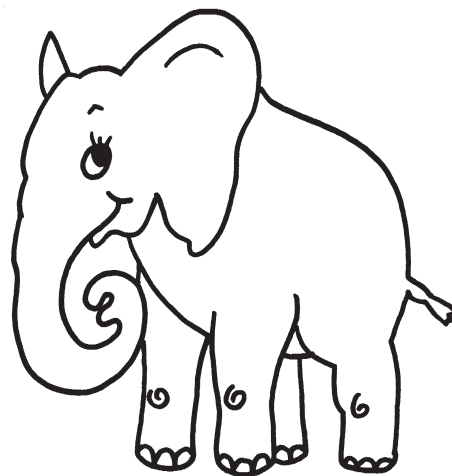
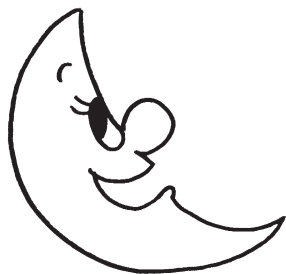
Þá ætti að vera auðvelt að skipta bekknum í hópa ef þörf krefur og finna í starfsáætluninni leiki sem henta til þess að þjálfar þá þætti sem börnin hafa enn ekki náð nógu góðum tókum á.

Það telst til undantekninga ef börnin ná ekki góðum tókum á rími og skiptingu í samstöfum. Aftur á móti eru forhljóðsgreining og hljóðgreining orða þeir þjálfunarþættir sem leggja þarf sérstaka rækt við eins og kemur fram í formála bókarinnar. Börn sem koma illa út í þeim þáttum ætti að greina nánar, til dæmis hjá talmeinafræðingi.

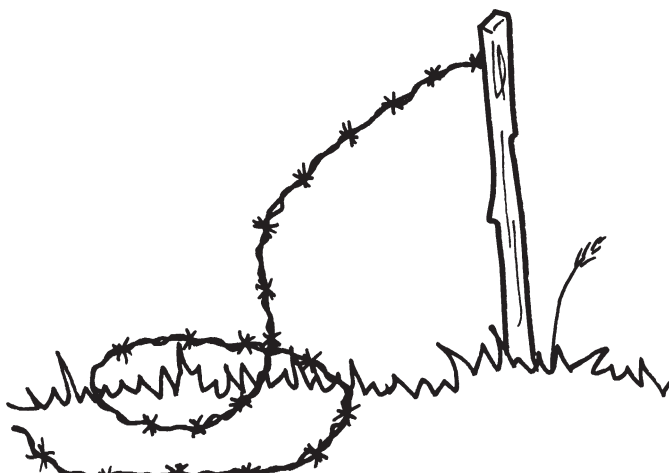
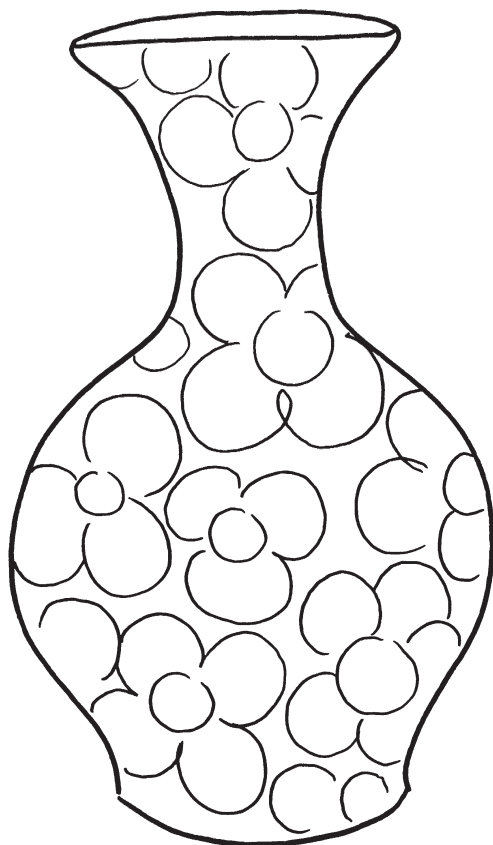
Rím - sýnikennsla



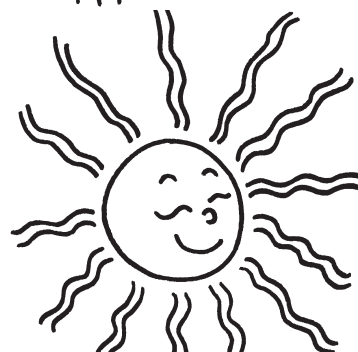
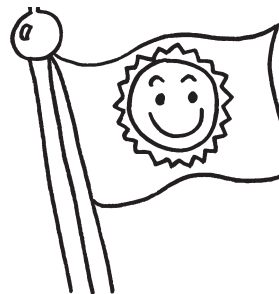
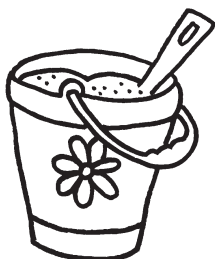
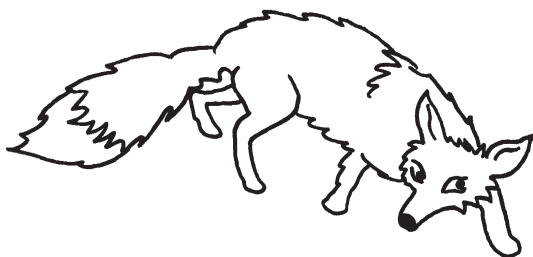
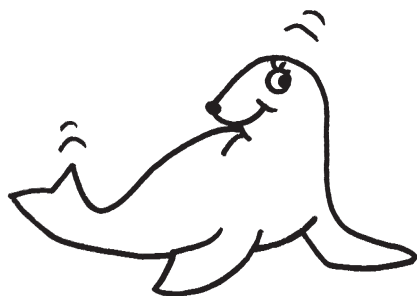
Rím - nemendablað



Forhljóð – sýnikennsla

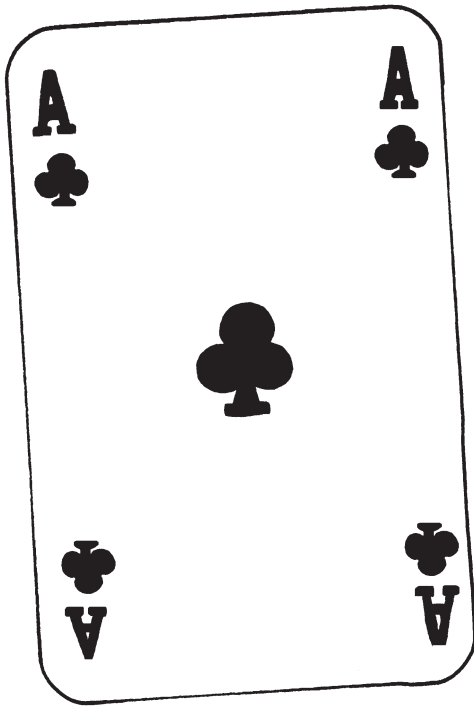


Forhljóð – nemendablað

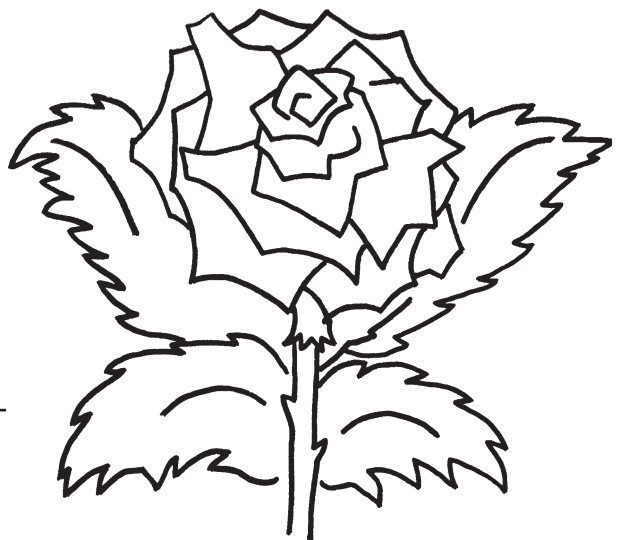




Hljóðgreining – sýnikennsla



---



---

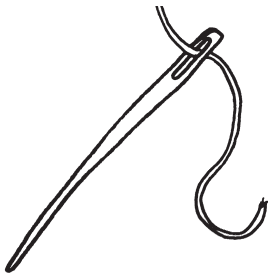
# Hljóðgreining nemendablað



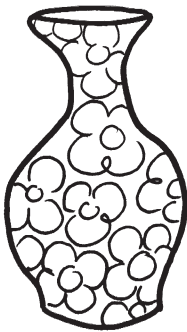
---



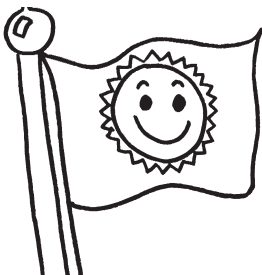
---



---



---

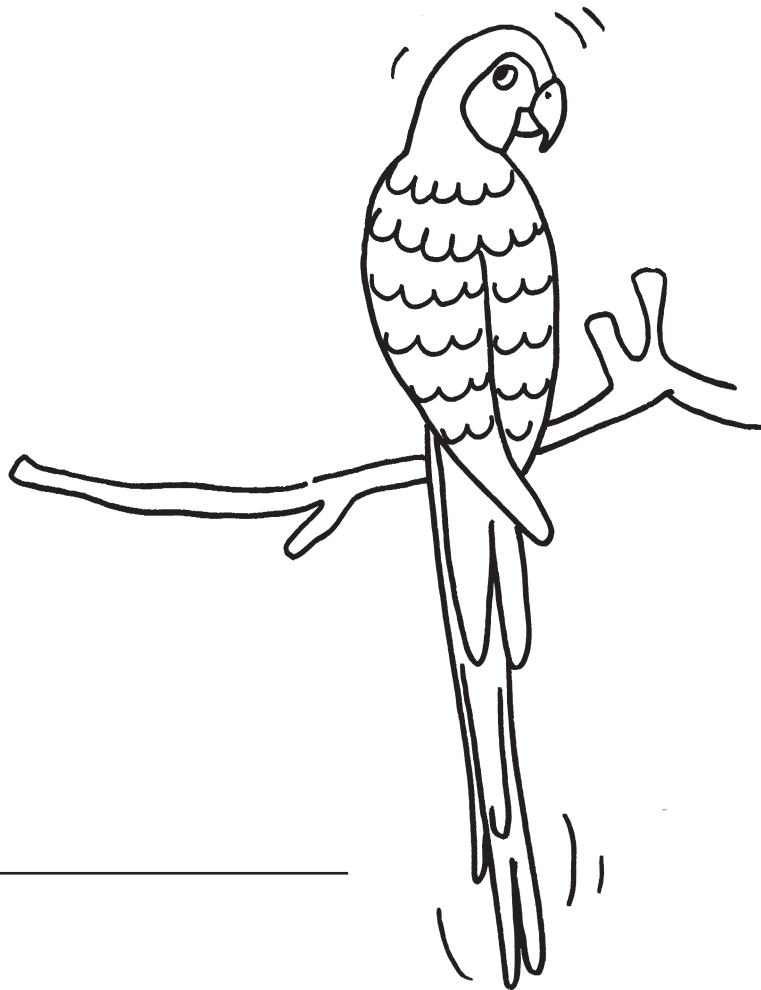


---

Samstöfur – sýnikennsla

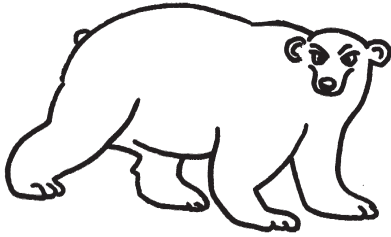


---

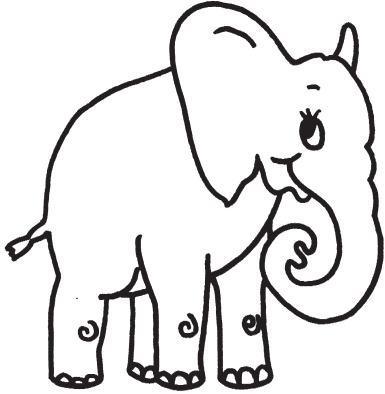


---

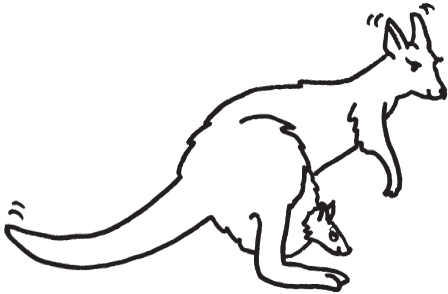
Samstöfur nemendablað



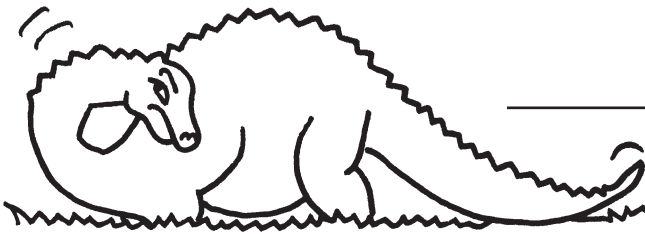
---



---



---



---



---

# MARKVISS MÁLÖRVUN – HÓPKÖNNUN

## Úrvinnsla og mat vegna einstaklings

Nemandi ..... fd. og ár .....

bekkur ..... skóli .....

kennari ..... dags. ....

ÞÁTTUR	ATRÍÐI	RÉTT LEYST	G	S
1.	Rím	af 5		
2.	Forhljóð	af 5		
3.	Hljóðgreining	af 5		
4.	Samstöfur	af 5		
		af 20	Merkið með X G = án vandkvæða S = þarfnast athugunar	
Athygli				
Áhugi				
Sjálfstæði				

Athugasemdir: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



---

## Heimildaskrá

- Blachman, B. (1997). Early Intervention and Phonological Awareness: A Cautionary Tale. Í *Foundations of Reading Acquisition and Dyslexia*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Bradley, L. og Bryant, P. (1978). Difficulties in Auditory Organisation as a Possible Cause for Reading Backwardness. *Nature*, 221, 746 – 747. Bradley, L. og Bryant, P. (1985). Rhyme and Reason in Reading and Spelling. University of Michigan Press.
- Frost, J. og Lönnegaard, A. (1997). Sproglege til styrkelse af sproglig bevidsthed. Dansk psykologisk forlag.
- Höien, Lundberg, Stanowich og Bjaalid (1997). Components of Phonological Awareness. *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal*, 7, 171–188.
- Lundberg, I. (1994). Reading Difficulties can be Predicted and Prevented: A Scandinavian Perspective on Phonological Awareness and Reading. Í *Reading Development and Dyslexia*. Hulme & Snowling.
- Lundberg, I. (1989). Språkliga og kognitiva förutsättningar för läsinläringen. Í *Hvidbog, Fredensborgkonferencen*, sept. 1989.
- Nielsen, H. (1995). Kom, skal vi lege? Special-pædagogisk forlag.
- Nielsen, H. (1998). Et indianerfremstød for sprog og læsning. *Skolestart*. Nov. 1998.
- Nielsen, H., Post, I., Rechenbach, L. (1990). Sglaj-mere? Special-pædagogisk forlag.
- Om sproglig opmærksomhed (1985). Rapport 1. Skolepsykologisk rådgivning. Rønne, Danmark.
- Om sproglig opmærksomhed (1987). Rapport 1. Skolepsykologisk rådgivning. Rønne, Danmark.
- Shaywitz, S. E. (1996). Dyslexia. *Scientific American*. Nov. 1996, 78–84.
- Torgesen, J.K., Wagner, R.K., Rashotte, C.A. (1997). Approaches to the Prevention and Remediation of Phonologically Based Reading Disabilities. Í *Foundations of Reading Acquisition and Dyslexia*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Torgesen, J.K., Wagner, R.K., Rashotte, C.A. (1994). Longitudinal Studies of Phonological Processing and Reading, *Journal of Learning Disabilities*, Volume 27, 5, 276-86.







# Markviss málörvun

## Þjálfun hljóðkerfisvitundar

Fyrir 2 áratugum var gefin út handbókin *Markviss málörvun í leik og starfi* sem unnin var að fyrirmynd Ingvars Lundbergs og Jörgens Frosts. Náði bókin fljótt mikilli útbreiðslu og var notuð við byrjendakennslu í grunnskólum. Á undanförunum árum hafa fyrstu kaflar hennar einnig verið nýttir í leikskólum.

Á þeim tíma sem liðinn er frá útgáfu bókarinnar hefur hugmyndafræði sú sem byggt er á verið studd af fjölmörgum rannsóknum víða um lönd. Þær sýna að gengi barna í lestrarnámi byggist á færni þeirra í hljóðgreiningu og miðar *Markviss málörvun* að því að þjálfra hljóðkerfisvitund þeirra.

Þjálfunin er kerfisbundin en fer þó öll fram í leik. Byrjað er á hlustunarleikjum, þá koma rímleikir, þulur og vísur. Síðan taka við leikir sem tengjast uppbyggingu málsins, skiptingu þess í setningar, orð og orðhluta og að lokum greiningu stakra hljóða.

Efnið er nú gefið út af Menntamálastofnun undir heitinu *Markviss málörvun, þjálfun hljóðkerfisvitundar*.

Höfundar: Helga Friðfinnsdóttir • Sigrún Löve • Þorbjörg Þóroddsdóttir  
Teiknari: Elín Elísabet Jóhannsdóttir

**m** MENNTAMÁLASTOFNUN

40141

