

# Orð eru ævintýri



**Hugmyndabanki fyrir grunnskóla**  
– íslenska sem annað tungumál



Miðstöð menntunar  
og skólaþjónustu

# Orð eru ævintýri

Hugmyndabanki fyrir grunnskóla

ISBN 978-9979-0-2934-2

© 2023 Dröfn Rafnsdóttir, Ragnheiður V. Sigtryggsdóttir, Sigrún J. Baldursdóttir  
Miðju máls og læsis og Aðalbjörg Sigurðardóttir Austurbæjarskóla

© 2023 Teikningar: Blær Guðmundsdóttir, Böðvar Leós,  
Elín Elísabet Einarsdóttir og Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson

Ritstjórn: Elín Lilja Jónasdóttir, Sigríður Wöhler og Þorbjörg Halldórsdóttir

Yfirlstur: Ingólfur Steinsson

1. útgáfa 2024

Miðstöð menntunar og skólaþjónustu  
Kópavogi

Umbrot og hönnun: Miðstöð menntunar og skólaþjónustu



Íslenska sem annað tungumál . . . . .	6	<b>Herbergi . . . . .</b>	<b>25</b>
Kötturinn Kúri . . . . .	7	Umræður og orðaforði . . . . .	25
Að skoða orð . . . . .	7	Ritun og sköpun . . . . .	25
Lykilorð . . . . .	7	Leikir . . . . .	26
Hljóðkerfisvitund . . . . .	7	<b>Forstofa/baðherbergi . . . . .</b>	<b>27</b>
Sögugerð/endursögn . . . . .	8	Umræður . . . . .	27
Ritun . . . . .	8	<b>Baðherbergi . . . . .</b>	<b>28</b>
Skrift . . . . .	8	Umræður . . . . .	28
Tónlist . . . . .	8	Ritun og sköpun . . . . .	28
Leikræn tjáning . . . . .	9	<b>Tilfinningar . . . . .</b>	<b>29</b>
Örsögur . . . . .	9	Umræður . . . . .	29
<b>Góðan daginn . . . . .</b>	<b>10</b>	Ritun og sköpun . . . . .	29
Umræður og orðaforði . . . . .	10	Leikir . . . . .	30
Ritun og sköpun . . . . .	11	<b>Ávaxta- og grænmetisspil . . . . .</b>	<b>31</b>
Leikir . . . . .	11	Umræður og orðaforði . . . . .	31
<b>Líkaminn . . . . .</b>	<b>12</b>	Ritun og sköpun . . . . .	31
Umræður og orðaforði . . . . .	12	Leikir . . . . .	32
Ritun og sköpun . . . . .	13	Leiðbeiningar fyrir spilið: . . . . .	32
Leikir . . . . .	13	<b>Í skólanum . . . . .</b>	<b>33</b>
Tónlist . . . . .	13	Umræður og orðaforði . . . . .	33
<b>Föt . . . . .</b>	<b>14</b>	Ritun og sköpun . . . . .	33
Umræður og orðaforði . . . . .	14	Leikir . . . . .	34
Ritun og sköpun . . . . .	14	<b>Listasmiðja . . . . .</b>	<b>35</b>
Leikir . . . . .	15	Umræður og orðaforði . . . . .	35
<b>Útiföt . . . . .</b>	<b>16</b>	Ritun og sköpun . . . . .	35
Umræður og orðaforði . . . . .	16	<b>Lærum og leikum . . . . .</b>	<b>36</b>
Ritun og sköpun . . . . .	16	Umræður og orðaforði . . . . .	36
Leikir . . . . .	17	Ritun og sköpun . . . . .	36
<b>Heimilið . . . . .</b>	<b>18</b>	Leikir . . . . .	36
Umræður og orðaforði . . . . .	18	<b>Skólalóð . . . . .</b>	<b>37</b>
Ritun og sköpun . . . . .	18	Umræður og orðaforði . . . . .	37
Leikir . . . . .	19	Ritun og sköpun . . . . .	37
<b>Eldhús . . . . .</b>	<b>20</b>	Leikir . . . . .	37
Umræður og orðaforði . . . . .	20	<b>Í búðinni . . . . .</b>	<b>38</b>
Ritun og sköpun . . . . .	20	Umræður og orðaforði . . . . .	38
Leikir . . . . .	21	Ritun og sköpun . . . . .	38
Tónlist . . . . .	21	Leikir . . . . .	38
Ítarefni . . . . .	21	<b>Stofa/herbergi . . . . .</b>	<b>22</b>
<b>Stofa/herbergi . . . . .</b>	<b>22</b>	Umræður og orðaforði . . . . .	22
Umræður og orðaforði . . . . .	22	Ritun og sköpun . . . . .	23
Ritun og sköpun . . . . .	23		

<b>Afmæli</b> .....	<b>39</b>	<b>Í sundi</b> .....	<b>52</b>
Umræður og orðaforði .....	39	Umræður og orðaforði .....	52
Ritun og sköpun .....	39	Ritun og sköpun .....	53
Leikir .....	39	Ítarefni .....	53
<b>Form – litir – tölur</b> .....	<b>40</b>	<b>Fjaran og höfnin</b> .....	<b>54</b>
Umræður og orðaforði .....	40	Umræður og orðaforði .....	54
Ritun og sköpun .....	40	Ritun og sköpun .....	55
Leikir .....	41	Ítarefni .....	55
<b>Hátíðir</b> .....	<b>42</b>	<b>Hafið</b> .....	<b>56</b>
Umræður og orðaforði .....	42	Umræður og orðaforði .....	56
Ritun og sköpun .....	42	Ritun og sköpun .....	56
Leikir .....	43	Leikir .....	57
Tónlist .....	43	Ítarefni .....	57
Ítarefni .....	43	<b>Úti í móa</b> .....	<b>58</b>
<b>Ævintýri og hrekkjavaka</b> .....	<b>44</b>	Umræður og orðaforði .....	58
Umræður og orðaforði .....	44	Ritun og sköpun .....	58
Ritun og sköpun .....	44	Söngur .....	59
Leikir .....	44	Ítarefni .....	59
<b>Jól, áramót, þrettándinn</b> .....	<b>45</b>	<b>Ferðalag</b> .....	<b>60</b>
Umræður og orðaforði .....	45	Umræður og orðaforði .....	60
Ritun og sköpun .....	45	Ritun og sköpun .....	60
Leikir .....	46	Leikir .....	61
Tónlist .....	46	Ítarefni .....	61
Ítarefni .....	46	<b>Hálendið</b> .....	<b>62</b>
<b>Farartæki</b> .....	<b>47</b>	Umræður og orðaforði .....	62
Umræður og orðaforði .....	47	Ritun og sköpun .....	62
Ritun og sköpun .....	47	Tónlist .....	62
Leikir .....	47	Ítarefni .....	63
Ítarefni .....	47	<b>Í borginni</b> .....	<b>64</b>
<b>Í sveitinni</b> .....	<b>48</b>	Umræður og orðaforði .....	64
Umræður og orðaforði .....	48	Ritun og sköpun .....	64
Ritun og sköpun .....	48	Leikir .....	65
Leikir .....	49	<b>Í bænum</b> .....	<b>66</b>
Tónlist .....	49	Umræður og orðaforði .....	66
Ítarefni .....	49	Ritun og sköpun .....	66
<b>Hjá lækni og tannlækni</b> .....	<b>50</b>	Leikir .....	67
Umræður og orðaforði .....	50	Ítarefni .....	67
Ritun og sköpun .....	51	<b>Almenningsgarður</b> .....	<b>68</b>
Leikir .....	51	Umræður og orðaforði .....	68
Ítarefni .....	51	Ritun og sköpun .....	68

Leikir . . . . .	69	<b>Góða nótt . . . . .</b>	<b>84</b>
Ítarefni . . . . .	69	Umræður og orðaforði . . . . .	84
<b>Gerum og græjum . . . . .</b>	<b>70</b>	Ritun og sköpun . . . . .	85
Umræður og orðaforði . . . . .	70	Tónlist . . . . .	85
Ritun og sköpun . . . . .	70	<b>Örsögur . . . . .</b>	<b>86</b>
Leikir . . . . .	70		
<b>Íþróttir . . . . .</b>	<b>71</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	71		
Ritun og sköpun . . . . .	71		
Leikir . . . . .	72		
<b>Andheiti . . . . .</b>	<b>73</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	73		
Ritun og sköpun . . . . .	73		
Leikir . . . . .	73		
<b>Tónlist . . . . .</b>	<b>74</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	74		
Ritun og sköpun . . . . .	74		
Leikir . . . . .	74		
Tónlist . . . . .	75		
Ítarefni . . . . .	75		
<b>Erlend dýr . . . . .</b>	<b>76</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	76		
Ritun og sköpun . . . . .	76		
Leikir . . . . .	77		
Ítarefni . . . . .	77		
<b>Samstæðuspil . . . . .</b>	<b>78</b>		
Leiðbeiningar með samstæðuspili . . . . .	78		
<b>Hvar er Kúri? . . . . .</b>	<b>80</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	80		
Ritun og sköpun . . . . .	81		
Leikir . . . . .	81		
<b>Árstíðir og veður . . . . .</b>	<b>82</b>		
Umræður og orðaforði . . . . .	82		
Ritun og sköpun . . . . .	82		
Leikir . . . . .	83		
Tónlist . . . . .	83		
Ítarefni . . . . .	83		

## Íslenska sem annað tungumál

Hugmyndabankinn er samvinnuverkefni Austurbæjarskóla og Miðju máls og læsis. Menntamálastofnun sá um ritstjórn og umbrot.

Markmið bókarinnar og hugmyndabanka fyrir kennslu í íslensku sem öðru tungumáli er að:

- efla orðaforða fjöltyngdra barna á grunnskólaaldri
- efla íslensku og stuðla að virku tvítyngi hjá fjöltyngdum börnum
- gefa foreldrum og uppáendum verkfæri til þess að styðja við tungumálanám barna sinna á íslensku og heimamáli/heimamálum

Bókin er ekki kennslubók í eiginlegum skilningi heldur myndaorðabók fyrir börn sem hægt er að nýta í kennslu í íslensku sem öðru tungumáli. Hugmyndabankinn er hugsaður sem hvatning fyrir kennara og foreldra til að vinna með bókina og tungumálið á lifandi og skapandi hátt. Þar eru hugmyndir að verkefnum í tengslum við bókina sem eru til þess fallin að auka orðaforða og málnotkun nemenda. Verkefnin eru fjölbreytt og þarf ekki að vinna í ákveðinni röð. Sum verkefni fylgja ákveðnum opnum meðan önnur eru almenn og má nýta hvar sem er í bókinni. Hugmyndabankinn má nota til að vekja áhuga og virkja ímyndunarafl bæði nemenda og kennara. *Orð eru ævintýri* er bók sem býður upp á hafsjó af verkefnum og þemavinnu með nemendum sem eru að læra íslensku.

Rannsóknir sýna að árangursríkasta aðferðin til að vekja áhuga barna á að lesa sjálf er að lesa upphátt fyrir þau. Þegar lesið er fyrir börn er verið að leggja grunn að lestrarnámi þeirra og þegar börn hlusta á skemmtilegar sögur vaknar hjá þeim löngun til að lesa upp á eigin spýtur. Með því að lesa fyrir börn er hægt að [efla orðaforða](#) þeirra en orðaforði er mikilvægur fyrir mál og læsi. Barn sem hefur mikinn orðaforða hefur meiri færni til djúpstæðrar hugsunar og á auðveldara með tjáskipti en barn með lítinn orðaforða. Barn með góðan orðaforða á auðveldara með að bæta við orðaforða sinn í markvissum lestrarstundum. Því þarf að leggja áherslu á að efla orðaforða barna með lestri og samræðum frá fyrstu tíð. Fjölmargar rannsóknir hafa sýnt fram á að lestur og samræður um efnið sé aðferð sem eflir orðaforða barna hvað mest. Þess konar samræðulestur felst í því að nefna persónur, hluti og athafnir á myndunum og tengja við reynsluheim barna (Kassow, 2006). Þegar börn eldast verða samræðurnar flóknari og byggjast á krefjandi spurningum og heimspekilegum vangaveltum.

Mikilvægt er að skapa jákvætt andrúmsloft í kringum lestrarstundir þar sem bæði börn og starfsfólk/forsjáraðilar njóta þess að lesa og spjalla saman um efnið. Þegar verið er að vinna með orðaforða er mikils virði að þjálfra orð sem hægt er að nota í samræðum við börnin. Orð og orðasambönd eins og: já einmitt, nákvæmlega, glæsilegt, vel gert!

Í samskiptum er lykilatriði að hlusta á börnin. Taka eftir því hvaða umræður skapast, hvaða spurningar koma upp hjá þeim og bæta síðan við umræðuna, útvíkka og útskýra nánar.

Hafa ber í huga að koma að einfaldri málfræði, svo sem nútíð, þátíð, eintölu, fleirtölu og stigbreytingu, í töluðu máli alveg frá upphafi. Sem dæmi má benda börnum á stærðarhugtök, tala um hluti sem gerðust í gær og nefna hluti bæði í eintölu og fleirtölu. Hægt er að

vinna veggspjöld eða hugarkort með þeim þar sem orðum og myndum er safnað af hverri opnu. Prenta má út myndir af vefsíðu bókarinnar. Einnig geta börnin útbúið sína eigin orðabók og tengt við sterkasta tungumál sitt.

## Kötturinn Kúri

Kötturinn Kúri eða ummerki eftir hann birtast á öllum opnumyndum bókarinnar. Börn geta skemmt sér við að leita að honum. Kúri er venjulegur heimilisköttur, appelsínugulur á litinn og bröndóttur. Hann er með græna ól um hálsinn og neðan úr henni hangir silfurlituð bjalla. Draumur hans er að veiða mús, fugl eða eitthvað annað. Kúri eltist við eitt og annað á opnumyndunum en í lok bókarinnar sofnar hann sæll og glaður með mjúkdýrinu.

Það er tilvalið að nota ævintýri Kúra sem kveikju að samtali á hverri opnu. Mikilvægt er að tala um þátið, nútíð og framtíð með því að eiga samtál um athafnir hans.

- Hvað er hann að gera?
- Af hverju?
- Hvernig líður honum?
- Hvað heldur þú að hafi gerst áður?
- Hvað heldur þú að gerist seinna o.s.frv.
- Nota má tækifæri til að koma að tölu orða og öðrum einföldum beygingaratriðum.

## Að skoða orð

Bókin hentar vel í kennslu yngri nemenda sem eru að læra íslensku. Myndirnar má einnig nýta sem kveikjur í kennslu með eldri nemendum þar sem meira er unnið með stakar myndir en ekki bókina í heild. Tengja má innihald bókarinnar á einfaldan hátt við ritunarverkefni til að efla orðaforða. Hægt er að prenta opnumyndir út af vefsíðu eða opna þær á tölvu eða stórum skjá. Á öllum opnum bókarinnar er hægt að nota [PWIM](#) aðferðina.

## Lykilorð

Notið lykilorð af þeirri opnu sem verið er að vinna með. Veljið líka orð sem nemendur geta notað í daglegum samskiptum. Endurtakið lykilorðin í mismunandi samhengi mörgum sinnum yfir daginn. Mikilvægt er að nota sjónrænar stoðir en þannig má grípa tækifærið og tala um orðin þegar börnin sýna þeim áhuga. Hvetjið þau til að nota orðin í daglegu tali. Velja má orð úr mismunandi orðflokkum t.d. nafnorð (skeið, diskur) sagnorð (borða, drekka) og lýsingarorð (heitt, hart, svangur, rauð). Tilgangurinn með þessu er að nemendur heyri orð í mismunandi samhengi og fái góða útskýringu á þeim og þjálfun í notkun þeirra.

## Hljóðkerfisvitund

Þegar unnið er með nemendum sem eru nýkomnir til landsins og hafa skólagöngu að baki er innlagn á hljóðum íslenskra stafa nauðsynlegur grunnur og undirstaða þess að lesa á íslensku. Vinna þarf með atkvæði, samhljóðasambönd og samsett orð. Komi nemendur úr málumhverfi sem er mjög ólíkt því íslenska, t.d. þar sem talað er tónamál, þarf að vinna meira með hljóðavitund og hrynjandi. Nemendur sem hafa litla eða enga skólagöngu að



baki þegar þau koma til landsins geta unnið með bókina samhliða lestrar- og ritunarnáminu. Þá eru notaðar lestrarkennsluaðferðir þar sem kennd eru hljóð og stafir og unnið með aðgerðir sem byggja upp hljóða- og hljóðkerfisvitund nemenda. Sjá t.d. á [læsisvefnum](#).

## Sögugerð/endursögn

Nemendur sem eru að stíga sín fyrstu skref í íslenskum skóla þurfa þjálfun í að nota tungumálið í samskiptum. Þess vegna eru umræður og samtal um það sem birtist á opnum bókarinnar grunnur að ritunarfærni nemenda. Í byrjun má vinna með munnlega endursögn og færa hana síðan yfir á ritað form. Árangursríkt er að tengja við reynsluheim nemenda. Gott er að skoða fylgirit með kafla 19.3 í aðalnámskrá. Sjá [hér](#).

Ritun þarf að byggja á [stigskiptum stuðningi](#).

## Ritun

Ótal leiðir má fara í vinnu með ritun. Ritunarverkefni má finna í fjölda kennsluleiðbeininga og handbóka.

<https://klb.mms.is/klb/Ritunarvefurinn>

<https://laesisvefurinn.is/ritun/stigskiptur-studningur/>

<https://mms.is/frettir/laesisvefurinn-ritun>

<https://vefir.mms.is/beinagrindur/index.html>

[Íslenska í 3. og 4. bekk](#) – Handbók kennara

[Beinagrindur](#)

Bókin *Hið ljúfa læsi* eftir Rósu Eggertsdóttur

[Ævintýragerð barna](#)

[Skapandi skóli](#)

[Fræðslu -og hvatningarmyndbönd um ritun](#)

## Skrift

Mikilvægt er að þjálfa skrift. Sérstaklega fyrir þau börn sem eru að læra latneskt letur og nota til þess skriftarbækur.

## Tónlist

Íslensk lög eru kynnt fyrir nemendum, bæði barnalög og dægurlög. Gott er að spila tónlist þegar verið er að vinna þemaverkefni. Á mms.is er m.a. hægt að finna bókina Tónlist og líkaminn, sjá [hér](#). Á *Spotify* er hægt að finna mikið úrval af íslenskum lögum með textum (*e.lyrics*).

## Leikræn tjáning

Leikræn tjáning nýtist vel við kennslu í íslensku sem öðru tungumáli. Þegar verið er að leggja inn ný orð þarf kennarinn að nota leikræna tilburði í samræðum og nauðsynlegt er að setja orð á allar athafnir. Hægt er að lýsa með handahreyfingum og látbragði því sem verið er að gera og setja orð á það um leið. Dæmi: þegar ég klæði mig í útifötin þá renni ég upp úlpunni, set á mig húfu og fer í vettlinga. Einnig má nota látbragð með fyrirmælum s.s. allir að standa upp, setjast niður, taka upp bók og blýant. Hægt er að fara í leiki eins og til dæmis *Símon segir*. Einnig má nýta aðferðir [leiklistar í kennslu](#) í öllu tungumálanámi.

## Örsögur

Með hverri opnu fylgir örsaga til upplestrar sem getur verið kveikja að umræðum. Sögurnar eru eftir Kristínu Rögnu Gunnarsdóttur. [Örsögurnar](#) má finna aftast í bókinni.

# Góðan daginn



## Umræður og orðaforði

Ræðið allar litlu myndirnar á opnunni. Bendið á þær og hafið orð á hlutunum. Talið um það sem er að gerast á stóru myndinni. Tengið við reynslu barnsins með því að tala um eitthvað sem liðið er og eitthvað sem er í vændum. Spyrjið opinna spurninga sem leiða til samtals.

Hugmyndir að umræðuefnum sem tengjast opnunni:

- Förum yfir morgunvenjur.
- Hvernig geispum við?
- Hvað er morgunmatur?
- Hvað borðum við á morgnana?
- Athafnir morgunsins.
- Vinna með orðaforða sem tengist heimilinu.
- Hvað klæðum við okkur í fyrst, svo og síðast?
- Hér er hægt að ræða veður og útiföt.
- Tölum um klukkuna, hvenær við vöknum, förum í skólann, förum heim aftur, o.s.frv.
- Tala um persónufornöfn, þ.e.a.s. hún geispar, hann smyr nesti, það/hán er að borða morgunmat eða greiða sér (barnið, stálpið), o.s.frv.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Hugarkort, teiknimyndasaga eða dagbók þar sem farið er yfir athafnir morgunsins. Nemendur útbúa teiknimyndaramma eða fá tilbúinn frá kennara og segja sögur af athöfnum morgunsins á sínu heimili.
- Púslum setningar. Hér er hugmynd að því hvernig hægt er að vinna með frásögn. Það má útbúa frásögn um verkefni nemenda á morgnana eða á kvöldin. Þar er búið að búa til púsl bæði með texta en einnig er þar að finna óútfyllta frásögn sem nemendur geta fyllt inn í. Sjá [hér](#). (fraedsluskot.wixsite.com).
- Að læra að skipuleggja frásögn og segja frá atburðum dagsins. Hér má finna [dæmi](#).
- Hugarkort um ketti – heiti karldýrs/kvendýrs/afkvæmis, heiti líkamshluta, fæða, o.s.frv. Sjá t.d. [hér](#).
- Sögukubbar (e. story cubes) sem útfæra má á mismunandi hátt eftir aldri og færni með myndum úr bókinni.
- Nemendur geta búið til kisur úr margs konar efniviði, ýmist samvinnu- eða einstaklingsverkefni. Sjá t.d. [hér](#).

## Leikir

Kennarinn útbýr miða með orðum. Nemendur draga orð og teikna mynd og setja orð fyrir neðan. Einnig er hægt að útfæra leikinn og draga orð og leika það. Samnemendur reyna að geta og segja hvað orðið er.

# Líkaminn



## Umræður og orðaforði

Skoðið myndina með nemendum. Kennarinn varpar síðunni um líkamann upp á skjá og fer yfir heiti á líkamshlutum. Gott er að tengja umræðuna við sagnorð sem tákna hreyfingar líkamans t.d. að tyggja, að blikka, að hoppa, að geispa, að sparka, að skrifa, að lesa, að horfa.

Hugmyndir að vinnu með opnuna:

- Kennarinn teiknar andlit á töfluna og byrjar á því að fara yfir andlitshluta.
  - Tala um munninn, varir, tennur, tungu og kinn.
- Gott er að spyrja nemendur spurninga eins og hvernig eru augun þín á litinn? Hvernig er hár þitt á litinn, ljóst, dökkt, brúnt, rautt?
- Tala um nef og lykt, útskýra hugtökin góð lykt/vond lykt. Notaðu má myndir sem gefa í skyn mismunandi lykt, t.d. af blómum, kaffi, sundlaug, umferðargötu.
- Hvað erum við með marga fingur? Notaðu tækifærið og telja upp að tíu.
- Tala um hæð, hægt er að láta nemendur raða sér í stærðarröð.
- Einföld lýsingarorð eins og stór/lítill, langur/stuttur, litir.



## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Kennarinn getur prentað út litlu myndirnar og nemendur líma þær í orðabókina sína og skrifa heitin undir.
- Nemendur teikna sjálfsmynd og eiga að skrifa einfaldar setningar fyrir neðan myndina sem lýsir þeim. T.d. ég er með svart hár, ég er dökkhærð/ur/t.
- Teikna líkamann, til dæmis útlínur á stórt blað og skrifa líkamsheitin, nemendur vinna saman í hópum.
- Nemendur skrifa heiti andlitshluta á litla miða og festa á réttan stað á andliti sínu eða samnemanda.
- Nemendur búa til samstæðuspil þar sem þau skrifa heitin á líkams- og andlitshlutum á litla miða á íslensku og á sínu sterkasta tungumáli. Nemendur para svo saman miðana.

## Leikir

- Skrímslaleikur, nemendur teikna skrímsli tvö og tvö saman. Annar lýsir og hinn teiknar. Nemendur snúa bökum saman eða hafa skilrúm á milli sín. Sá sem lýsir teiknar skrímsli jafnóðum og hann lýsir því. Hinn nemandinn teiknar eftir lýsingunni. Að lokum bera þau saman myndirnar.
- Vasaljósið: Handbók með [Orðasjóð bls.12](#)

## Tónlist

Þumalfingur, þumalfingur hvar ert þú?

[Ég er furðuverk.](#)

Höfuð herðar hné og tær: nemendur syngja lagið og gera hreyfingar með. Einnig er hægt að spila lagið á fleiri tungumálum.

# Föt



## Umræður og orðaforði

Kennarinn varpar myndinni upp og spyr nemendur hvað þau sjái á myndinni og leggur áherslu á orðin yfir fatnað.

- Kennarinn safnar saman í skjóðu tölum, rennilás, reimum og öðru tengdu fatnaði. Ræðir og leyfir nemendum að prófa og tengir við sagnirnar að reima, að renna, að smella, að hneppa.
- Kennarinn er með myndir af fatnaði og nemendur eiga að flokka myndirnar í undirflokka t.d. útiföt, inniföt, spariföt og íþróttaföt. Nemendur taka svo myndirnar og ræða hvað er í hverjum flokki.
- Tala um úti- og inniföt, íþróttaföt.
- Um skólabúninga, spariföt, þjóðbúninga frá ýmsum löndum.
- Tengja liti og áferð við fatnað svo sem þykkt, þunnt, mjúkt, gróft, slétt, o.s.frv.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Veggspjald: Kennarinn tekur saman tímarit og dagblöð með auglýsingum og nemendur klippa út föt. Kennarinn útbýr fyrimæli s.s. klipptu út mynd af peysu. Myndin er síðan límd á veggspjald og undir skrifa þau heiti fatnaðarins og herma eftir og skrifa

eftir fyrir mælum kennarans t.d. ég klippti út gula peysu, þetta er gul peysa, ég fann gula peysu.

- Nemendur búa til hugarkort þar sem þau geta meðal annars flokkað fötin.
- Nemendur útbúa dúkkulísur og klippa út föt á þær. Gaman væri að vera með afgangsefni til að búa til fötin á dúkkulísurnar. Hægt er að vinna áfram með verkefnið í ritun þannig að nemendur skrifi setningar eða orð til að sem lýsa þeim. Nemendur geta gefið dúkkulísunni nafn, búið til heimilisfang, ákveðið aldur, o.s.frv. Þessa vinnu má einnig vinna á stafrænu formi og gera þá jafnframt hreyfimyndir.
- Verkefnið hentar vel til þess að vinna með lýsingarorð og beygingu þeirra, t.d. hún er í bleikri peysu og svörtum buxum. Sjá t.d. í bókinni [Finnbjörgu](#).

## Leikir

- Það er hægt að skoða búningasafn hjá skólanum. Nemendur geta farið í búningaleik t.d. þar sem fatapoki er látinn ganga undir tónlist og þegar tónlistin hættir á sá sem heldur á pokanum að draga flík úr honum, segja hvað hún heitir og klæða sig í hana. Ef nemendur hafa þekkingu til má bæta við lit, áferð og eiginleikum efnis.
- Í lok skóladagsins er hægt að hleypa nemendum út eftir því hvernig þau eru klædd. T.d. getur kennarinn boðið þeim nemendum sem eru með vasa á buxunum sínum að fara fyrst eða þeim sem eru í hettupeysu.

# Útiföt



## Umræður og orðaforði

Tengja umræður við veður dagsins og hvernig nemendur komu klæddir í skólann. Sjá kafla 2 um föt.

- Hvernig er veðrið í dag?
- Hvernig klæddum við okkur í morgun?
- Hefðum við átt að klæða okkur öðruvísi?
- Hvernig var veðrið í gær?
- Var veðrið eins og það er í dag?
- Hvernig vorum við klædd í gær?
- Vorum við í sömu útifötum í gær?

Kennarinn getur leyft nemendum að fletta upp hvernig veðrið er í öðrum löndum og ræða hvernig þau væru klædd ef þau væru að fara í skólann þar.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur teikna mynd af sér í sínum útifötum og skrifa heitin við.
- Nemendur sem eru lengra komnir skrifa málsgreinar þar sem þau lýsa útifötum sínum. Hvetjum nemendur til að nota fjölbreytt orð yfir liti og áferð.



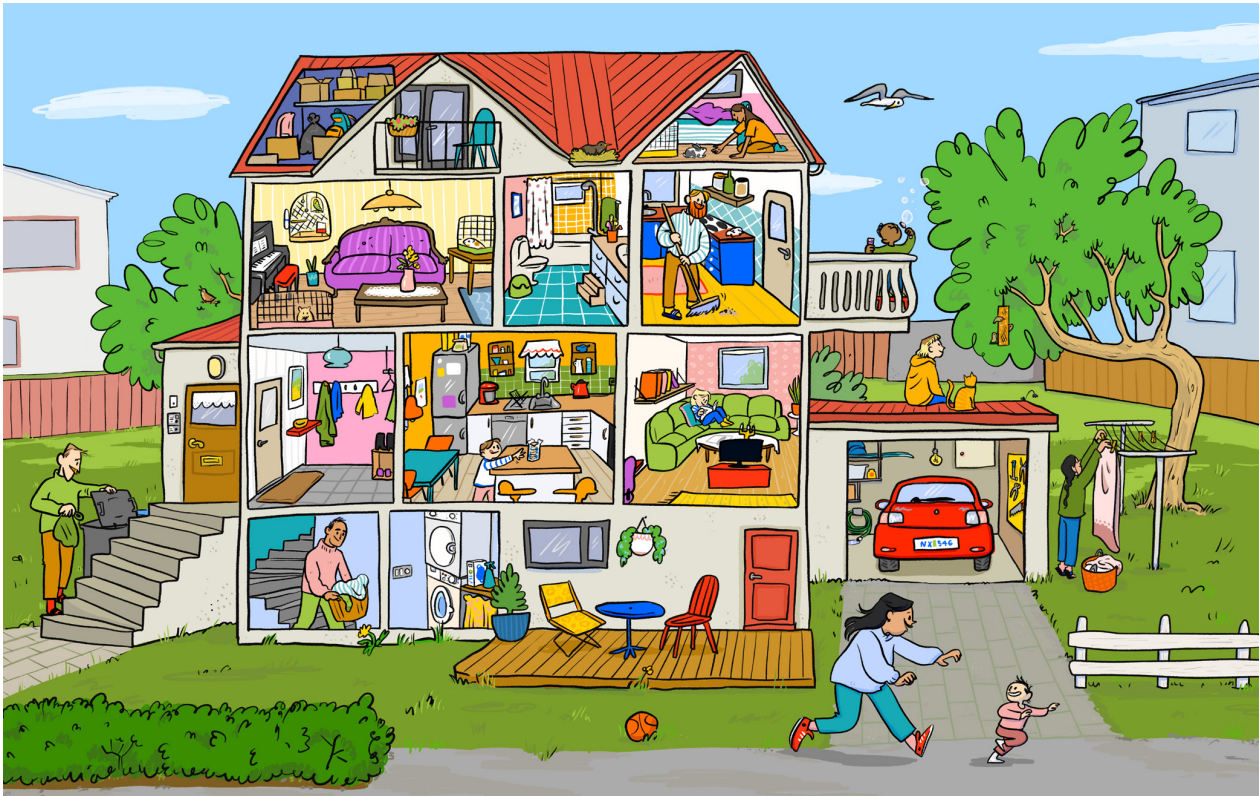
- Nemendur fá form með útlínunum vettlinga og teikna mynstur á þá og e.t.v. peysur og húfur líka. Nemendur útbúa spil með mismunandi skóm og gera veiðimann (áttu íþróttaskó?).

## **Leikir**

- Fatabingó.
- Skoða má mismunandi gerðir af skóm og fötum í fatahengi. Taka mynd og skrifa um fatnaðinn þegar komið er til baka í skólstofuna.



# Heimilið



## Umræður og orðaforði

Hér er gott að skoða hvernig mismunandi hús líta út. Hvað tilheyrir húsinu á myndinni: kjallari, 1. hæð, 2. hæð, ris og bílskúr. Hvað tilheyrir hverju herbergi.

- Eru til annars konar hús en á myndinni?
- Fara í göngutúr um nærumhverfið og skoða mismunandi hús.
- Hvað er fólk á myndunum að gera? (sópa, ryksuga, hengja upp þvott, fara út með ruslið, o.s.frv.)
- Hvaða heimilisstörf vinnur þú heima hjá þér?
- Hefur þú átt gæludýr?
- Hver hugsar um dýrið?

## Ritun og sköpun

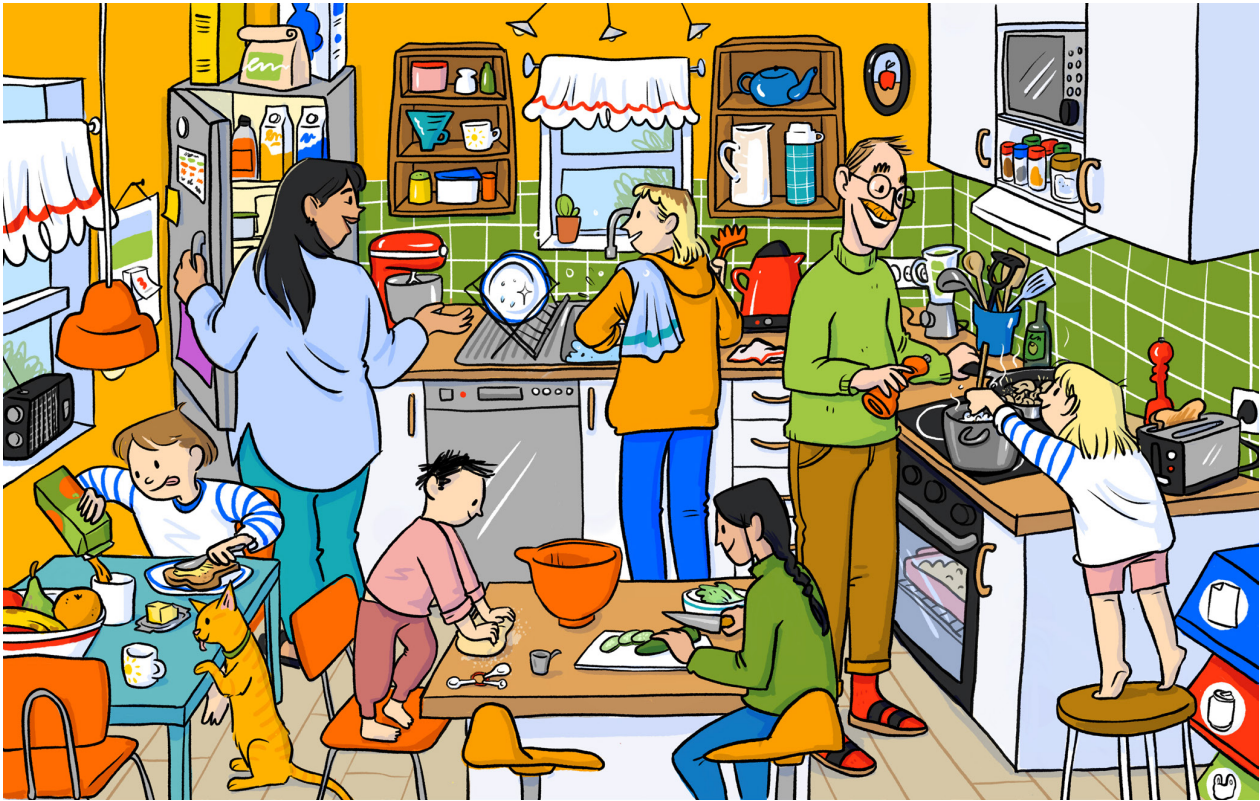
- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Lykilorð: Nota [Framer-líkanið](#) til að skilgreina orðin og búa til setningar um þau.
- Samsett orð: vinna með orðin, taka í sundur og setja saman t.d. þvottavél, þvottasnúgur, fuglabúr, bílskúr, ruslatunna, dyrabjalla. Eldhúsborð, eldhússkápur eða allar vélarnar á heimilinu.
- Nemendur teikna mynd af herbergi á eigin heimili eða draumherberginu sínu.

- Hér er gott að nota hugarkort. Velja eitt herbergi og taka saman útklipptar myndir af því sem herberginu tilheyrir og setja inn á hugarkortið.

## **Leikir**

- Inn og út um gluggann.
- Hvar er ég? Kennarinn lýsir athöfn sem hann framkvæmir í ákveðnu herbergi og nemendur eiga að segja hvar hann er: ég er að vaska upp, í hvaða herbergi er ég?

# Eldhús



## Umræður og orðaforði

- Tala um hvað fólk á myndinni er að gera.
- Hvað sjáum við á myndinni?
- Er eitthvað á myndinni sem þú hefur aldrei séð?
- Notaðu [PWIM](#) aðferð til að draga fram orðin á myndinni.
- Ræða orðið **uppáhalds** í tengslum við mat.
- Umræður út frá stökum myndum af húsgögnum eða heimilistækjum. Nemendur eru spurðir í hvaða herbergi húsgagn eða tæki á heima.
- Hvað er í ísskápnum? Hvað geymum við í ísskáp?
- Vinna með sagnorð og leika orðin s.s. baka, elda, sitja, vaska upp. Notaðu látbragð og setja orð á athafnir.
- Umræða tengd flokkun á heimilissorpi.
- Umræða tengd vinnu í heimilisfræðistofu: áhöld, hráefni, sagnorð og lýsingarorð (heitt, kalt, þykkt, þunnt). Vinna með mynd og orð.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Kennarinn velur lykilorð t.d. orðið vél og nemendur finna öll orðin þar sem vél er hluti af orðinu. Hér má vinna með [Frayer](#).

- Sýna nemendum hvernig hægt er að útbúa litla miða og merkja hluti í rýminu. Nemendur fara heim og merkja hluti í eldhúsinu. Nemendur geta tekið mynd og sýnt kennaranum.
- Fara í heimilisfræðistofuna og baka. Fara eftir myndrænni uppskrift. Hér er að finna uppskriftir:
  - Uppskriftir á unglíngastigi
  - Heimilisfræði 1.
- Teikna disk á þykkum pappír, skreyta diskinn og klippa hann út. Einnig má nota stóran pappadisk. Nemendur teikna uppáhalds matinn sinn, klippa út og líma á diskinn eða skrifa um hann.

## Leikir

- Minnisleikir með myndum af mat.
- Nemandi dregur mynd (t.d. af epli) og segir: ég fór í búð og keypti epli, næsti dregur aðra mynd (t.d. af brauði) og segir: ég fór í búð og keypti epli og brauð ... og svo koll af kolli.

## Tónlist

Horfa á Dýrin í Hálsaskógi og hlusta á piparkökusönginn.

## Ítarefni

Matreiðsluþættirnir [Matargat](#) í Stundinni okkar á [ruv.is](#)



# Stofa/herbergi



## Umræður og orðaforði

- Hvaða húsgögn sjáum við í stofunni?
- Hvaða húsgögn eru í stofunni heima hjá ykkur?
- Hvernig eru húsgögnin á litinn?
  - Ræða útlit húsgagnanna/hlutanna á myndinni og nota lýsingarorð sem nemendur eru að vinna með hverju sinni.
- Hvaða persónur eru á myndinni (mamma, pabbi, systkini, aðrir)?
  - Hver er yngstur og hver er elstur?
- Hvað eru persónurnar að gera á myndinni?
  - Hér er gaman að tengja athafnirnar við sagnorðin: að horfa, að spila, að dansa, að tala saman, að kúra, að slappa af.
- Á myndinni eru krakkarnir að spila, kunnið þið að spila?
  - Hvaða spil kunnið þið?



## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur búa til orðabingó með orðum yfir þau húsgögn sem eru í stofunni. Hér fer það eftir færni nemenda hvernig kennarinn útfærir verkefnið. Nemendur geta t.d. fengið bingóblað með myndum af húsgögnum og skrifað heiti húsgagnanna fyrir neðan myndirnar.
- Nemendur fá myndina úr bókinni útprentaða og eiga að skrifa niður það sem þau sjá á myndinni. Hér fer það eftir getu nemenda hvort að þau skrifa stök orð eða heilar setningar.
- Hægt er að búa til slönguspil með myndum af húsgögnum. Nemendur segja heitið á húsgagninu sem þau lenda á upphátt, þá er hægt að bæta við litnum á húsgagninu næst þegar spilið er spilað.

B	I	N	G	Ó

**B I N G Ó**


# Herbergi



## Umræður og orðaforði

- Hvað sjáum við í herberginu? Fara yfir heitin á húsgögnunum sem sjást á myndinni.
- Beina athyglinni að kojunni og spyrja nemendur hvort að þau viti hvað svona rúm heitir?
  - Er einhver í nemendahópnum sem á svona rúm? Í framhaldinu er hægt að spyrja nemendur hvort þau myndu vilja sofa uppi eða niðri, hvernig kemst maður upp í efri kojuna?
- Hvaða leikföng eru á myndinni?
  - Hvaða leikföng eigið þið?
- Hvað eru krakkarnir að gera á myndinni?
- Stelpan á myndinni er berfætt, hún er bara í einum sokk – getið þið fundið hinn sokkinn hennar?
- Hvað hangir úr loftinu? Hvað er ofan á kammóðunni? Sjáið þið bikarinn sem er ofan á hillunni? Hvað er ofan í kammóðunni og inni í skápnum?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur vinna verkefni þar sem þau teikna mynd af uppáhalds leikfanginu sínu og skrifa nokkur orð/setningar til að lýsa því.
- Nemendur kynna uppáhalds leikfangið sitt og lýsa því.

## Leikir

- Kennari safnar saman hlutum sem leynast í barnaherbergjum. Kennarinn raðar öllum hlutum á borð og fer yfir heiti þeirra með nemendum. Kennarinn fjarlægir síðan einn hlut og nemendur eiga að reyna að giska á hvaða hlut kennarinn fjarlægði.
- Kennarinn er með myndir af hlutum úr barnaherberginu og lýsir þeim án þess að nefna þá. Nemendur reyna að giska hvaða leikfangi/hlut kennarinn er að lýsa. Þegar nemendur eru búnir að giska rétt sýnir kennarinn þeim myndina. Hér er líka hægt að hafa hlutina í poka og draga einn í einu án þess að nemendur sjái hvaða hlutur er dreginn hverju sinni.

## Forstofa/baðherbergi



### Umræður

- Hvað sjáum við á myndinni? Fara yfir heitin á fatnaði, hlutum og húsgögnum.
- Hvað er í bréfalúgunni og hvað liggur á gólfinu? Eruð þið með bréfalúgu heima hjá ykkur?
- Sjáið þið lykllana? Eruð þið með lykla að heimili ykkar?

Eftir þessar umræður getur kennarinn farið með nemendum í gegnum skólann og beint athyglinni að því hvort að allir skórnir séu á réttum stað, er þeim raðað snyrtilega í skóhilluna, eru úlpurnar á snögunum, o.s.frv.? Hægt er að þjálfra enn frekar orð um föt með því að fara á mms.is – Orðasjóður. Sjá [hér](#).



# Baðherbergi

## Umræður

- Hvað sjáum við á myndinni?
  - Hvar er strákurinn?
  - Hvar situr pabbinn?
- Hvað er kötturinn Kúri að gera á myndinni?
- Benda á tannburstana og spyrja nemendur, t.d. hvað tannburstarnir eru margir, hvernig eru þeir á litinn?
- Hver burstaði tennurnar í morgun?
  - Hvernig er tannburstinn ykkar á litinn?
- Hvað er í bleika glasinu ofan á hillunni? Hver greiddi hárið sitt í morgun?
- Benda nemendum á orðið bursti-, tannbursti og hárbursti.
- Hvernig eru veggirnir á litinn?
- Tengja umræðurnar við sagnirnar sem tengjast opnunni eins og að: pissa, kúka, bursta tennur, greiða hár, þvo sér, þurrka sér, heilsa, kveðja. Einnig er hægt að vekja athygli nemenda á notkun í og á. Fara í bað og á klósettið.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur fá mynd af baðherbergi og merkja inn á hana.
- Nemendur fá myndirnar úr bókinni útprentaðar, búa til talblöðrur og semja stutt samtal á milli persónanna á myndunum.
- Kennarinn leikur sagnorðin og nemendur segja hvað hann er að gera: bursta tennur, greiða sér, o.s.frv.

# Tilfinningar



## Umræður

- Spyrja nemendur hvernig þeim líður og kenna þeim orð yfir tilfinningar. Gott væri að hafa sjónrænar stoðir með tilfinningum í stofnunni sem nemendur geta stuðst við.
- Ræða hvað er að gerast í myndasögunum og hvaða tilfinningar koma fram. eru sömu tilfinningar hjá börnunum á efstu myndinni og þeirri neðstu á bls. 22 en þau eru bæði spennt, er einhver munur?
- Hafið þið einhvern tíma orðið hrædd við hljóð eins og stelpan sem situr í rúminu? En sorgmædd? En glöð?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Kennari teiknar hring á töfluna og teiknar svo andlit inn í hringinn sem sýnir mismunandi tilfinningar. Nemendur eiga að giska á hvaða tilfinningu kennarinn er að teikna. Hægt er að útfæra þetta á margvíslegan hátt, nemendur vinna saman í þörum og skiptast á að teikna tilfinningar.
- Nemendur gera sína eigin myndasögu með áherslu á tilfinningar og eiga að skrifa orð eða stuttar setningar við myndirnar.
- Nemendur vinna bók þar sem helstu tilfinningarnar koma fyrir. Nemendur teikna myndir, skrifa orð og setningar.

## Leikir

- Að leika tilfinningar: nemendur draga tilfinningu og eiga að leika hana. Aðrir nemendur giska á hvaða tilfinningu nemandinn er að leika. Kennarar geta nýtt sér myndir úr Orðasjóði um tilfinningar. Sjá [hér](#).

# Ávaxta- og grænmetisspil



## Umræður og orðaforði

- Hver er uppáhalds ávöxturinn ykkar? Hvert er uppáhalds grænmetið ykkar?
- Hvaða ávextir eru súrir eða sætir?
- Hægt að tengja við litina og spyrja nemendur hvaða grænmeti/ávextir séu rauðir, grænir, appelsínugulir.
- Hvaða grænmeti/ávextir eru ræktaðir á Íslandi?
- Er eitthvað sem er ekki hægt að rækta á Íslandi?
  - Hvar væri helst að finna það í heiminum?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur búa til hugarkort með ávöxtum og grænmeti.
- Nemendur fá myndir af ávöxtum og grænmeti og eiga að flokka myndirnar, til dæmis geta þau flokkað ávexti/grænmeti eftir lit eða í hvorn flokk það fer.
- Kennarinn spyr nemendur hvaða ávöxtur/grænmeti sé í uppáhaldi og býr til súlurit með niðurstöðunum.
- Fara í vettvangsferð með nemendur í næstu búð þar sem þau eiga að skrá hjá sér þá ávexti/grænmeti sem þau sjá.
- Hægt að gera könnun eftir því hvaða ávexti nemendur eru með í nesti í eina viku og útbúa súlurit út frá fjölda ávaxta.

## Leikir

- Smakk! bundið fyrir augun – hvað er ég að borða?!
- Fara með nemendur í heimilisfræðistofuna þar sem nemendur fá að búa sér til ávaxtasalat. Nemendur segja svo bekkjarfélögum sínum hvaða ávexti þeir völdu í sitt salat. Einnig mætti nýta [Gott og gagnlegt 1](#) vb bls. 12 og 13.

### Leiðbeiningar fyrir spilið:

Það sem þarf: Tening, spilakarla eða tappa (t.d. af mjólkurfernum).

Markmið spilsins: Að auka orðaforða. Mikilvægt er að tala um orðin í reitunum á meðan spilað er. Gott er að nefna hverja mynd meðan tappinn er færður.

### Spilareglur/hvernig á að spila:

- Leikmenn setja tappana sína á byrjunarreit. Yngsti leikmaðurinn byrjar.
- Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og færa sinn tappa um eins marga reiti og teningurinn segir til um.
- Leikmaður býr annaðhvort til setningu úr orðinu, sem er á reitnum sem hann lendir á, eða nefnir eitthvað tvennt sem einkennir myndina (t.d. súrt og gult).
- Ef leikmaður lendir á reit með hindrun þarf að færa tappann til baka um einn reit. Ef leikmaður lendir á reit með ávaxtaparty eða hollustu má hann færa tappann fram um tvo eða þrjár reiti allt eftir því sem stendur á reitnum.
- Sá leikmaður sem kemur fyrst á endareit sigrar.

Góða skemmtun!



# Í skólanum



## Umræður og orðaforði

- Hvað sjáið þið á myndinni?
- Hvað eru nemendurnir að gera í skólastofunni?
  - Hvaða hluti geymum við í pennaveski?
- Gott er að fara yfir þau sagnorð sem tengjast skólastofunni: að ydda, skrifa, líma, klippa, hlusta, biðja um aðstoð, hjálpast að, vinna saman.
- Tengja umræðuna við skóla nemenda: hvað heitir skólinn? Hvað heita kennararnir? Hvað eru margir í bekknum/hópnum?
- Ræða mismunandi námsgreinar í skólanum og spyrja nemendur í hvaða námsgreinum þau séu.
  - Kennarinn getur varpað upp sjónrænni stundatöflu og farið yfir stundatöflu hópsins. Eldri nemendur geta glósað heitin á námsgreinum og þýtt yfir á sitt sterkasta tungumál.

## Ritun og sköpun

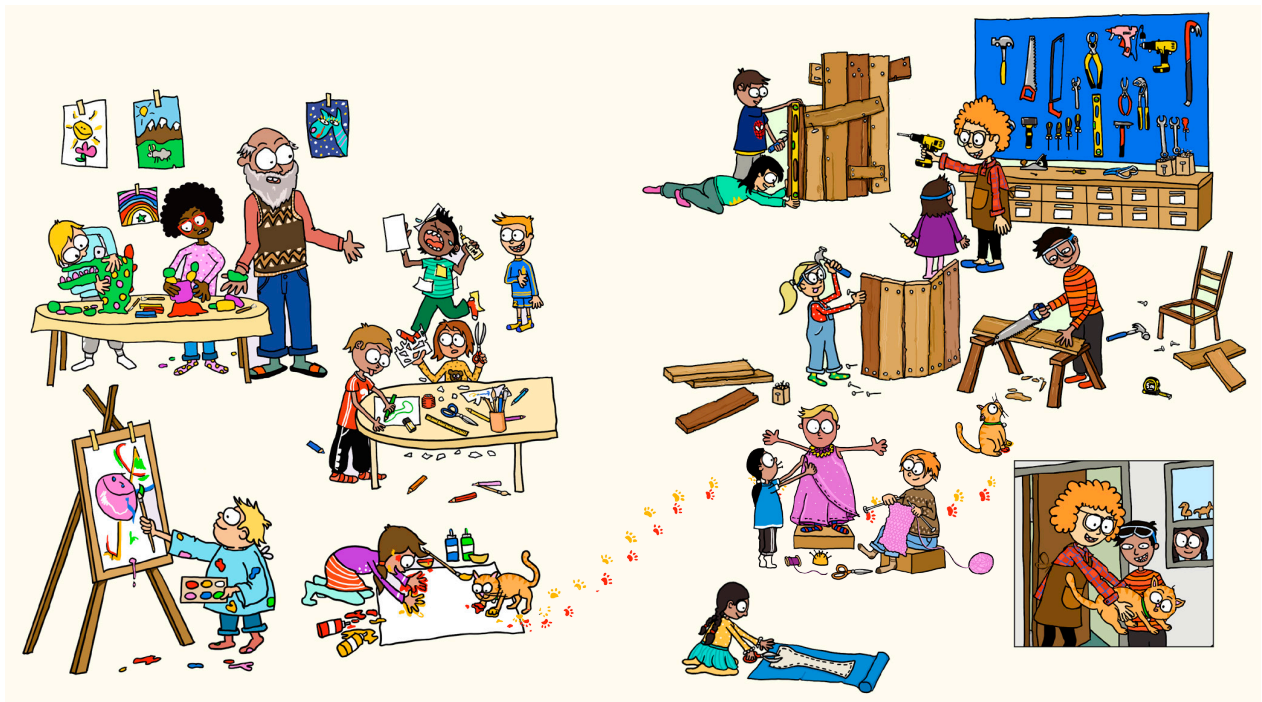
- Nemendur safna saman orðum í orðabók. Kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Veggspjald: nemendur ganga um skólann og taka myndir af ólíkum kennslustofum.
- Nemendur geta einnig tekið myndir af starfsfólki skólans t.d. skólastjóra, húsverði, starfsfólki í eldhúsi, kennara, o.s.frv. Nemendur búa til veggspjald með myndunum og skrifa rétt heiti fyrir neðan myndirnar.

- Nemendur fá orðarenninga og merkja alla hluti í skólastofunni.
- Hugarkort: nemendur gera hugarkort tengt grunnorðaforða kaflans.

## **Leikir**

- Ratleikur: kennari getur útbúið ratleik um skólann og/eða skólalóðina.
- Fela hlut: fara í leikinn að fela hlut og fela mynd af kettinum Kúra t.d. í skólastofunni.

# Listasmiðja



## Umræður og orðaforði

- Hvað er að gerast á myndinni?
- Hvað heita verkfærin og áhöldin á myndinni og hvernig eru þau notuð?
- Tala um sagnorð í listasmiðjum, smíða, saga, negla, mála, o.s.frv.
- Merkja nöfn allra hluta í listasmiðjunni, t.d. pensill, málning, trönur.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Taka myndir af verkfærum og hlutum og merkja inn á þær heiti hlutanna ([PWIM](#) aðferð).
- Myndir og orð – skrifa heiti og hvað maður gerir við hvert og eitt verkfæri eða hráefni. Hamar: negla með hamri, o.s.frv.





# Skólalóð



## Umræður og orðaforði

- Hvað sjáum við á skólalóðinni?
- Hvaða leiktæki eru þar? Hvaða leiktæki eru á skólalóðinni okkar?
- Hverjar eru reglurnar á skólalóðinni?
- Hvað er hægt að gera í frímínútum?
- Hvað langar mig að gera í frímínútunum?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skrifa um hvað hægt er að gera í frímínútunum (eftir fyrirmynd kennara (e.scafolding)).
- Teikna skólalóð með þeim leiktækjum sem nemendur langar að hafa aðgang að.
- Skrifa stuttlega um það ef færni er fyrir hendi, annars skrifa orð og tengja við myndirnar.

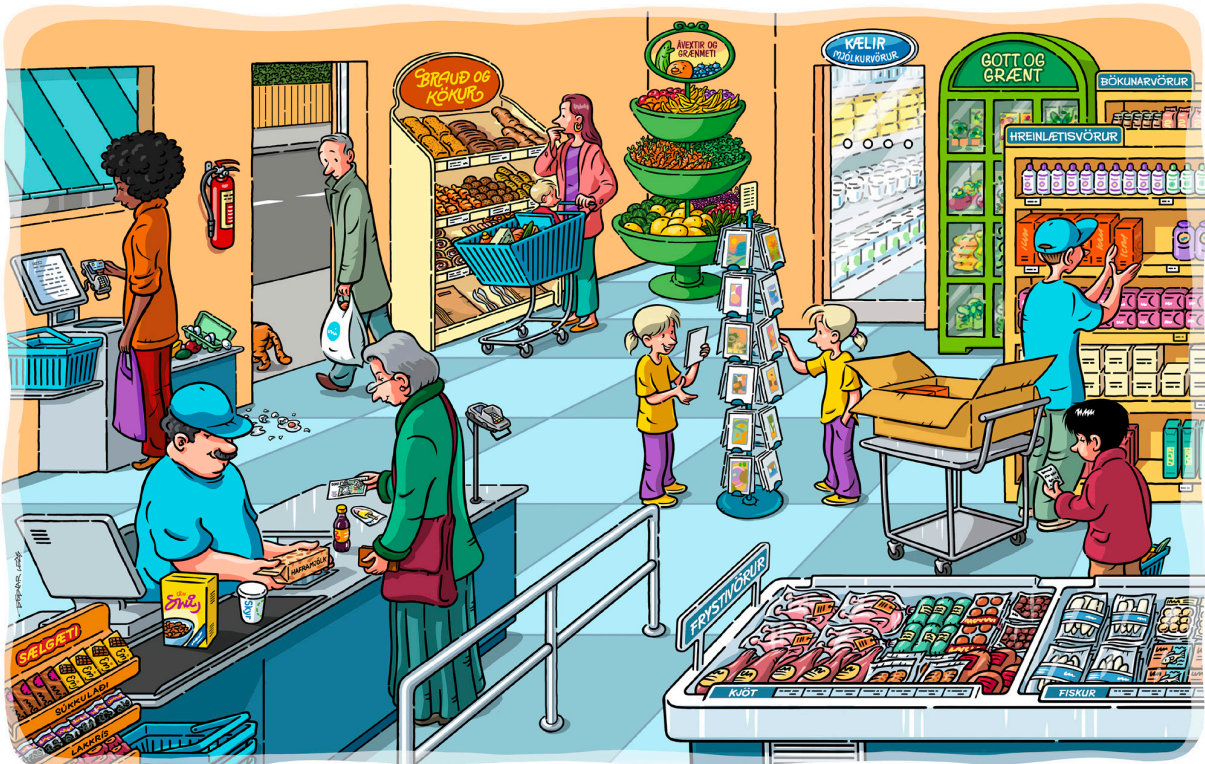
## Leikir

Fjalla um og fara í margskonar leiki á skólalóðinni. Vinaliðar kynntir ef skólinn er í því verkefni.

Á [leikjavefnum](#) má finna margskonar leiki.



# Í búðinni



## Umræður og orðaforði

- Hvaða búðir eru í nágrenninu?
- Hefur þú verslað í matinn?
- Hvað er fólk að gera á myndinni?
- Hver braut eggin?
- Hvað eru börnin á myndinni að skoða?
- Ræða flokkun á vörum í búðinni, t.d. hreinlætisvörur, bökunarvörur, o.s.frv.
- Hvaða matur finnst þér góður?
- Hvað myndir þú kaupa ef þú værir í þessari búð?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skrifa eða teikna innkaupalista.
- Læra um íslenska peninga.
- Nemendur skrifa stutt samtal á milli afgreiðslumannsins og konunnar sem er að borga eða skrifað samtal á milli stelpnanna.
- Nemendur fá mynd ljósritaða og setja inn á hana talbólur eða hugsanabólur þar sem kemur fram hvað fólk er að segja eða hugsa.

## Leikir

Fara í búðarleik. Hægt er að safna saman hlutum og umbúðum eða vera með myndir af því sem er til sölu á spjöldum.

# Afmæli



## Umræður og orðaforði

- Skoða myndina og tala um afmæli.
- Hver á afmæli á myndinni?
- Hvenær áttu afmæli?
- Hvað ertu gamall/gömul? (Hægt að tala um lo. eftir kyni ef nemendur eru með grunn í málfræði annars tungumáls.)
- Hefur þú farið í afmæli? Var gaman? Hvað var gert?
- Hvernig væri óska afmælisveisla?
- Hvaða veitingar eru í afmæli?




## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skrifa boðskort í afmæli.
- Skrifa afmæliskort með heillaóskum (tækifæri til að tala um beygingu eiginnafna).
- Búa til súlurit fyrir hópinn eftir afmælistánuðum.

## Leikir

- Syngja afmælistöngva.
- Nemendur raða sér í röð eftir fæðingarmánuði.

# Form – litir – tölur

einn	1		rauður		hringur		ferningur		ferhyrningur
tveir	2		blár		horn		tígull		þríhyrningur
þrír	3		gulur		sívalningur		sexhyrningur		fimmhyrningur
fjórir	4		grænn		stjarna		keilla		strik
fimm	5		hvítur		röndótt		doppótt		köflótt
sex	6		svartur	12	þrettán	13	fjórtán	14	fimmtán
sjö	7		bleikur	15	sextán	16	sautján	17	áttján
átta	8		grár	18	níttján	19	tuttugu	20	
níu	9		brúnn						
tíu	10		fjölublár						
ellefu	11		appelsínugulur						



## Umræður og orðaforði

- Skoða mynd og ræða um formin. Eru til fleiri form?
- Horfa í kringum sig í skólastofunni, hvaða form sjáum við hér inni?
- Fara út á skólalóðina, ganga um skólann, hvaða form sjáum við oftast? Hvað form eru sjaldgæf? Taka myndir af formunum.
- Telja og kenna tölurnar á íslensku.
- Tala um raðtölur upp í 10 t.d. út frá bekkjum. Númer hvað er húsið þitt, skónúmer, símanúmer.
- Tala um liti, t.d. hvaða liti við sjáum í kringum okkur í skólanum, úti á skólalóð, o.s.frv.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Búa til formin í tvívídd og þrívídd og hengja upp.
- Skrifa tölurnar í bók, skrifa hærrí tölur ef það á við vegna aldurs og þroska nemenda.
- Hugtök eins og tugur og eining, samlagning og frádráttur, deiling og margföldun geta átt við fyrir eldri nemendur.



## Leikir

- Spila Yatzi.
- Spila Bingó.
- Kenna nemendum að spila Veiðimann.
- Læra að spila Uno.
- Nemendur draga númer og eiga að hjálpast að við að raða sér í röð – skipta í tvo hópa og hafa keppni á milli hópa hvaða barn er fljótast.
- Form, nemendur búa til mynd úr formum og segja frá því hvaða form þau notuðu. Sjá t.d. [hér](#).
- Fara í göngutúr um nágrennið og taka myndir af formum sem nemendur sjá.

# Hátíðir

þorri



bolludagur



þjóðhátíðardagur 17. júní



öskudagur



páskar



## Umræður og orðaforði

- Sýna myndir og myndbönd frá bolludegi, þorranum, páskum og 17. júní.
- Tala um hefðir á Íslandi og í öðrum löndum.
- Tala um þjóðhátíðir landa.
  - Tala um þjóðbúninga á Íslandi og í öðrum löndum.
- Páskaegg og málshættir.
- Tala um þorramat.
- Ræða og útskýra öskudaginn. Sýna nemendum myndir frá deginum og útskýra hvað það er að slá köttinn úr tunnunni. Ræða hvernig búa má til „ódyran“ búning og gaman væri að láta nemendur föndra hatta eða grímur.
- Bolludagur: Nemendur teikna mynd af bollu. Merkja inn rjóma, sultu, súkkulaði og skrifa inn í bolluna skilaboð um að það megi koma með bollu í skólann.
- Skrifa auglýsingu fyrir þorrablót.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skreyta páskaegg.
- Teikna fána og ræða um þjóðhátíðardaga.
- Segja frá fjallkonunni og þjóðbúningum á Íslandi.



- Hver nemandi getur gert stutta kynningu á landi að eigin vali. Hægt er að nota glærुकynningar með myndböndum, hljóðskrám eða öðru af netinu. Prenta má út myndir og útbúa veggspjald.
- Öskudagsbúningar: Hvernig búningi ætlið þið að vera í á öskudaginn?

## Leikir

Fram, fram fylking

## Tónlist

Hlusta á lög tengd þjóðhátíðardeginum t.d.:

Hæ hó jibbí jei

Öxar við ána

Þjóðsöngvar Íslands og annarra landa

## Ítarefni

Kynningar á íslenskum tyllidögum á ýmsum tungumálum

<https://mml.reykjavik.is/2020/12/02/tyllidagar/>

<https://ww.officeholidays.com/national-days>

Bækur af bókasafni sem fjalla um land og þjóð. Mikið af myndum má finna í þeim sem gaman er að skoða.

# Ævintýri og hrekkjavaka



## Umræður og orðaforði

- Hvaða ævintýri þekkið þið?
- Hvað sjáum við á myndinni og hvað heita ævintýrapersónurnar? Spyrja nemendur hvort þau viti hvað þær heita á einhverjum öðrum tungumálum.
- Margar sögur eru til sem byggja á alþjóðlegum ævintýrum og hægt er að ræða um það. Gaman er að tala um nöfn þeirra t.d. heitir sagan um litlu gulu hænuna, Litla rauða hænuna á ensku.
- Tengja við öskudag, hrekkjavöku og búninga.
- Tala um orðin grikkur, hrekkur, stríða.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Semja ævintýri saman. Rætt til ritunar (e. talk for writing) eða aðrar ritunarhugmyndir.
- [Sögugrunnur](#) – hugmyndir að ritunarvinnu og sögugerð.
- Persónusköpun, t.d. teikna ævintýrapersónu. Tvö vinna saman annar nemandinn lýsir persónu og hinn teiknar. (Einföld lýsing sem búið er að fara yfir með myndum.)
- Hægt er að ræða um lýsingarorð samhliða því að vinna með persónusköpun.

## Leikir

- Skreyta stofuna fyrir hrekkjavökuna eða öskudag – „grikk eða gott“.
- Setja upp leikþátt úr einhverju ævintýri inni eða úti.
- Ábendingar um [leiklist](#) í kennslu.

# Jól, áramót, þrettándinn



Áramót



Þrettándinn



## Umræður og orðaforði

- Ræða íslenskar hefðir við nemendur: jólafrí, jólasveinana, jólaköttinn, Grýlu og Leppalúða.
- Segja frá þeirri hefð að börn setji skóinn út í glugga á Íslandi þrettán dögum fyrir jól.
- Tala um skóladagatalið og uppbrotsdaga í desember. Tölum einnig um daga eins og Þorláksmessu, gamlársgang, nýársdag, o.þ.h.
- Útskýra aðventu, aðventukrans og aðfangadag.
- Tala um að kveðja árið, fara yfir ártalið og hvers vegna við segjum gleðilegt ár. Tala um áramótaskaupið og krakkaskaupið.
- Sýna myndbönd og myndir frá brennum og flugeldum um áramót. Segja frá þrettándanum og útskýra einnig álfabrennur, álfa og huldufólk, finna texta við hæfi.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Búa til kort eða merkimiða á pakka. Útskýra orðin til og frá í tengslum við fallbeygingu og hvernig íslensk nöfn breytast eftir því hvaða orð kemur á undan.
- Búa til áramótahatta og jólaskraut.

## Leikir

Spila á spil, Olsen Olsen, Kasína og allskonar borðspil.

## Tónlist

- Hlustað er á jólalög og þau sungin. Mikilvægt er að horfa til mismunandi viðhorfa og trúarbragða.
- Syngja t.d.:
  - Í skóginum stóð kofi einn
  - Jólasveinar ganga um gólf
  - Göngum við í kringum
  - Nú skal segja
- Hægt að finna jólalög á Spotify og Youtube á íslensku.

## Ítarefni

Umfjöllun: [Jól á Íslandi](#) á mörgum tungumálum.





# Í sveitinni



## Umræður og orðaforði

- Skoða myndina og ræða hugtakið húsdýr. Farið yfir heitin á dýrunum og afkvæmum þeirra.
- Hvað éta dýrin? Tala um að dýr éta og menn borða.
- Hvað er fólkíð að gera á myndinni?
- Hvaða farartæki sjáum við á myndinni?
- Spyrja nemendur hvort þau hafi farið í Húsdýragarðinn, dýragarða í öðrum löndum eða komið á sveitabæ.
- Hér er tækifæri til að ræða um gæludýr.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur velja sér eitt húsdýr og gera veggspjald eða bók um dýrið (hægt að vinna rafrænt eða á pappír). Hægt er að byrja á því að láta nemendur búa til hugarkort um dýrið þar sem ákveðnar upplýsingar eiga að koma fram. Þau skrifa síðan heildstæðan texta út frá þeim upplýsingum.

## Leikir

- Kennari spilar hljóð dýranna og nemendur giska á hvaða dýr á hljóðið.
- Húsdýrabingó.
- Kennari festir lítinn miða með mynd af dýri á ennið á nemendum. Nemendur eiga að ganga um skólastofuna og reyna að finna út hvaða dýr þeir eru með því að spyrja samnemendur sína spurninga án þess að nefna dýr. Ef nemendur eru líka búnir að læra heitin yfir villt dýr er hægt að þjálfa bæði þemun í þessum leik.

## Tónlist

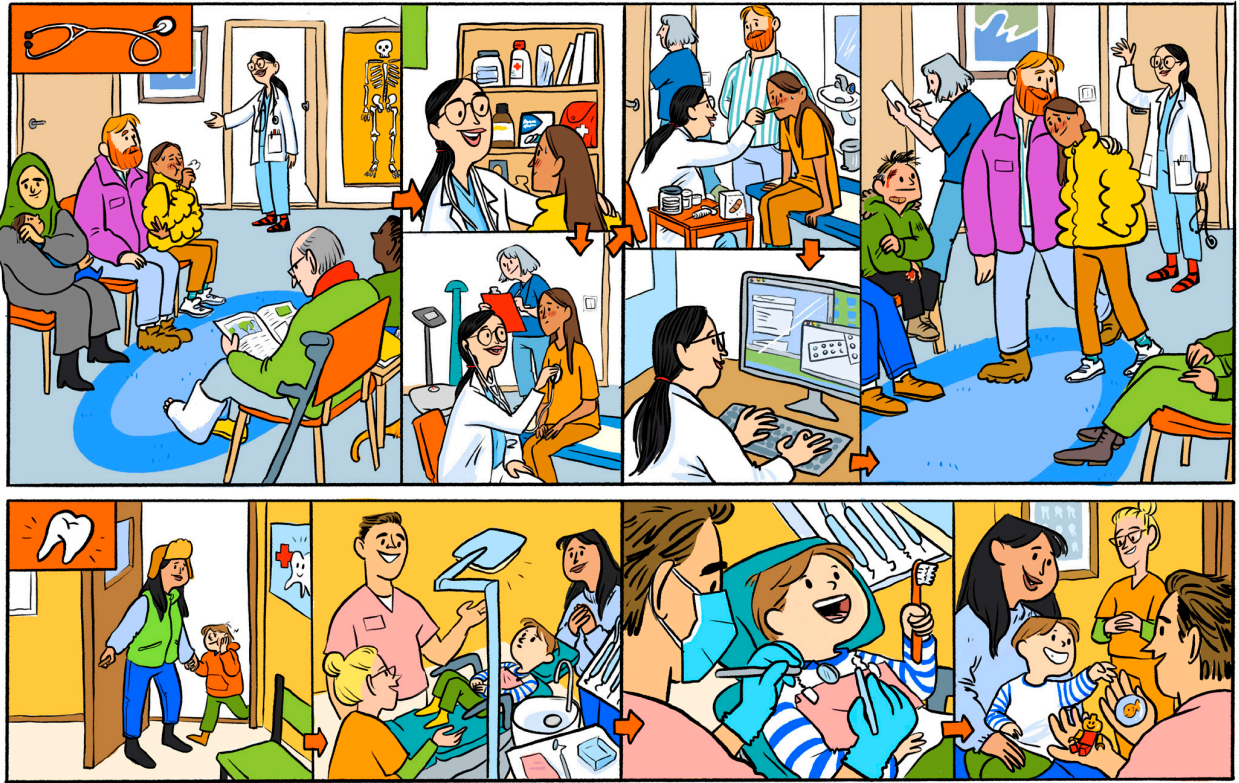
Hani, krummi, hundur, svín

Glaðasti hundur í heimi (Friðrik Dór) skoða textann t.d. á *Spotify*. Hér má velta fyrir sér sögunni sem kemur fram í textanum.

## Ítarefni

Skoða [vefinn um íslensku húsdýrin](#), hlusta á hljóð dýranna.

# Hjá lækni og tannlækni



## Umræður og orðaforði

Sýna nemendum opnuna og gefa þeim tíma í að skoða sögurammana. Á þessari síðu er gott að huga að hugtökunum: fyrst, síðan, svo, í lokin. Segja nemendum hvað gerist á fyrstu myndinni, hvað gerist svo, síðan o.s.frv. Hægt að bjóða nemendum að endurtaka frásögnina.

- Spyrja nemendur hvort þau hafi farið til lækni? Útskýra orðið biðstofa – að bíða + stofa.
- Ræða muninn á því að slasast eða veikjast.
- Spyrja nemendur hvort þau hafi farið til tannlækni.
- Af hverju heldur strákurinn um kinnina á sér? Hvar finnur strákurinn til? Hvernig haldið þið að stráknum líði á fyrstu myndinni?
- Útskýra orðið tannpína og spyrja nemendur hvort þau hafi fengið tannpínu.
- Á hverju heldur strákurinn?
- Hvernig er tannburstinn þinn á litinn? Ræða tannhirðu við nemendur, hvenær þau bursti tennurnar o.s.frv.
- Spyrja nemendur hvernig stráknum líði á síðustu myndinni.
- Ræða við nemendur hvað skólahjúkrunarfræðingur gerir. Gott að fara með nemendur og sýna þeim hvar hann er með aðstöðu í skólanum.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur búa til teiknimyndasögu. Nemendur geta samið sína teiknimyndasögu eða gert teiknimyndasögu um það þegar þau fóru síðast til læknis eða tannlæknis.
- Áður en byrjað er á þeirri vinnu er hægt að láta nemendur fá myndina sem er á opnunni, skrifa í sameiningu öll orðin sem koma fyrir og setningar til að lýsa atburðarásinni til að undirbúa nemendur undir sína teiknimyndasögu.
- Fyrir yngri nemendur gæti verið nóg að skrifa stök orð í hvern ramma meðan eldri nemendur geta skrifað málsgreinar.
- Nemendur geta samið samtöl eða hugsanir og sett tal/hugsanabólur við teiknimyndirnar.

## Leikir

- Kennari er búinn að safna saman tannbursta, tannþræði, tannkremi, plástrum, grímu og fleiri smáhlutum sem tengjast kaflanum. Nemendur sitja í hring og kennarinn leggur alla hlutina inn í hringinn. Kennarinn biður nemendur um að loka augunum og á meðan fjarlægir hann einn hlut. Nemendur giska á hvaða hlutur er horfinn.
- Einnig er hægt að fara í margskonar hlutverkaleiki.

## Ítarefni

[Tannvernd](#): Á vef landlæknis má finna myndbönd um tannhirðu og tannvernd.

Hægt að hlusta á Glám og Skrám, tannþínusöngurinn.

Horfa á Karíus og Baktus.

[Kæra dagbók 3](#)



# Í sundi



## Umræður og orðaforði

- Hvað þurfum við að taka með okkur þegar við förum í sund? Hvað er í sundtöskunni/sundpokanum? (Sundbolur, sundskýla, handklæði, sjampó, sundkútar, sundgleraugu.)
- Spyrjið nemendur hvort þau kunni að synda. Ræðið orðin að kafa, baksund, bringusund, skriðsund og að stinga sér.
- Hefur þú verið í sundkennslu? Ræðið orðið ósyndur og útskýrið forskeytið -ó.
- Skoðið myndina í sameiningu og leggið inn orðin sem koma fyrir á myndinni.
- Vekið athygli á blindrastafnum og ræðið hlutverk hans og tilgang.
- Gott er að vinna með röð atburða. Spyrjið nemendur hvað við gerum fyrst þegar förum í sund? Hvar setjum við fötin okkar í búningsklefanum, hengjum við þau á snaga eða setjum við þau inn í skáp?
- Hvað gerum við svo? Við förum í sturtu og þvolum okkur, síðan klæðum við okkur í sundfötin og förum ofan í sundlaugina.
- Fara yfir reglur í sundlaugum á Íslandi.
- Með nemendum sem eru lengra komnir í íslenskunámi er hægt að leggja meiri áherslu á hugtök eins og: í / ofan í / inn í o.s.frv.
- Sagnorð sem tengjast sundi, að synda, busla, skvetta, svamla, kafa, renna, kaffæra, slaka á o.s.frv.



## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur finna í sameiningu eins mörg samsett orð sem byrja á sund og þau geta. Dæmi um orð eru: sundbolur, sundhetta, sundgleraugu, sundbuxur, sundskýla, sundlaug, sundbolti, sundnámskeið, sundlaugarvörður. Nemendur fá myndina og eiga að skrifa setningar eða orð til að lýsa því sem er að gerast á henni.
- Nemendur geta unnið áfram með orðin og útbúið hugarkort þar sem forskeytið sund er í miðjunni og þau skrifa orðin út frá miðjunni. Einnig geta nemendur teiknað mynd við orðin eða fundið myndir í blöðum, bæklingum eða á netinu.

## Ítarefni

Áður en byrjað er á þessum kafla er gott að vera í samstarfi við sundkennarann í skólanum og fara yfir þann orðaforða sem kemur fyrir í sundtímum hjá nemendum.

Hér mætti t.d. vinna með orðavegg. Sjá [hér](#).

[Kæra dagbók 1](#)

# Fjaran og höfnin



## Umræður og orðaforði

- Á næstu tveimur opnum er verið að vinna með kaflana Fjaran og höfnin og Hafið. Í þessum köflum er hægt að vinna með flokkun orða.
- Kennari skrifar yfirheitin á renninga og hengir á vegginn í kennslurýminu áður en byrjað er að vinna með kaflann. Yfirheitin gætu til dæmis verið farartæki, náttúra og dýr.
  - Áður en byrjað er að vinna með kaflana gætu þau verið búin að skrifa orðin sem koma fyrir í köflunum á litla renninga.
  - Kennarinn fer yfir myndina með þeim og biður nemandan um að setja orðið sem verið er að ræða á réttan stað eftir því hvaða flokki orðið tengist: farartæki, náttúra eða dýr.
- Hvað er fólkíð á appelsínugula bátum að gera? Hér væri hægt að nefna björgunar-sveitinar og hvaða hlutverki þær gegna.
- Bátar eru mismunandi, ræðið ólíkan tilgang bátanna á myndinni.
- Ræðið ruslið/plastið í fjörunni og hvað konan er að gera á myndinni. Sögnin að plokka.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Fara með nemendur í fjöruferð og vinna verkefni tengd vettvangsferðinni. Taka myndir í ferðinni. Skrifa heiti inn á myndirnar þegar heim er komið.
- Nemendur safna hlutum sem þau finna í fjörunni og þegar þau eru komin í skólastofuna er hægt að raða hlutunum á borð og skrifa heitin á miða.
- Einnig geta þau teiknað mynd af því sem þau fundu og skrifa um fjöruferðina.

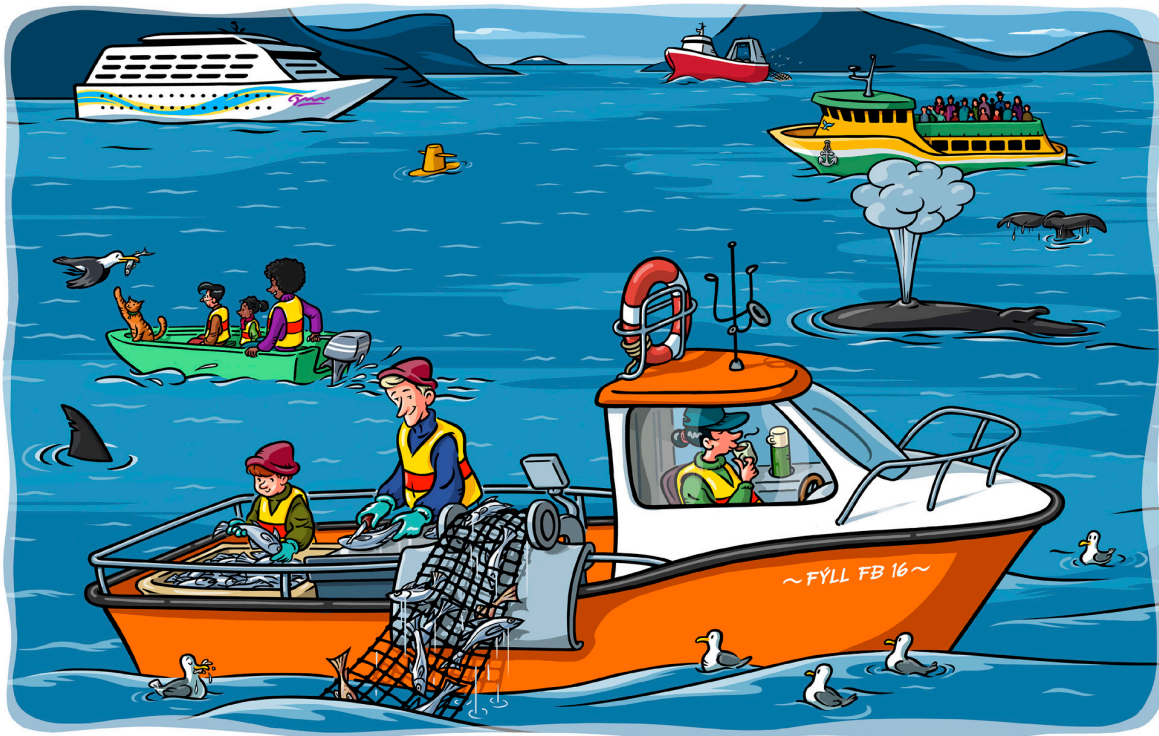
## Ítarefni

Umhverfisstofnun. [Finndu mig í fjöru](#) plastfræðsluverkefni fyrir grunnskóla. Á blaðsíðu fjögur er sniðugt verkefnablað sem nemendur geta tekið með sér í fjöruna.

Um björgunarsveitir: [Á ögurstundu](#).

[Fagur fiskur í sjó](#)

# Hafið



## Umræður og orðaforði

- Skoðið myndirnar og haldið áfram að flokka orðin sem koma fyrir á myndinni eins og gert var á opnunni á undan.
- Spyrið nemendur hvort þau hafi farið út á sjó. Hvort þau hafi prófað að veiða.
- Hvað er að verða sjóveikur?
- Ræðið björgunarvesti, björgunarhring og sögnina að bjarga.
- Ræðið mismunandi heiti yfir báta, s.s. trilla, togari, farþegaskip, kaþbátur, vélbátur, hvalaskoðunarskip og hvað er gert á þessum bátum og skipum. Hver er munurinn á bát og skipi?
- Ræða um fiskveiðar og fisktegundir.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Sóknarskrift: Nemendur fá myndir af orðunum sem búið er að leggja inn. Þau skrifa svo rétt orð við myndina.
- Búa til fiskabúr á vegg. Nemendur teikna fiska, krabba og annað sem tengist sjónum við Ísland og setja það í búið. Skrifa rétt heiti á myndirnar sínar. Einnig er hægt að gera fiskabúr úr tómum skókössum eða morgunkornspökkum.



## Leikir

Nemendur sitja í hring. Í miðjunni á hringnum eru myndir sem nemendur geta stuðst við til að muna orðin úr kaflanum. Fyrsti nemandinn segir „Ég fór í veiðiferð og sá bryggju ...“, næsti nemandi segir svo: „Ég fór í veiðiferð og sá bryggju og bát.“ Hver nemandi segir það sem þau á undan töldu upp og bætir við einu orði. Fyrir yngri nemendur er gott að þau haldi myndunum uppi, þannig er auðveldara að muna orðarununa.

Hér væri tilvalið að hafa myndir af sagnorðum líka eins og að veiða, sigla, synda, o.s.frv.

## Ítarefni

[Komdu og skoðaðu hafið](#)

[Hreint haf, plast á norðurslóðum](#)

[Söguskinna 3. kafli. Maður og náttúra](#)



# Úti í móa



## Umræður og orðaforði

- Hafið þið farið í berjamó? Hvaða ber þekkið þið? Hvaða ber vaxa villt á Íslandi?
- Gott að rifja upp árstíðirnar og ræða hvenær er hægt að fara í berjamó. Tengja umræðuna um árstíðir og veðrið á myndinni, dýrin og klæðnaðinn.
- Hvaða dýr sjáum við á myndinni?
- Ræða náttúruna, er hún eins í öllum löndum?
  - Hvað er líkt og hvað er ólíkt? Tengja við nærumhverfið, athuga hvort að við sjáum fjöll frá skólalóðinni, hvernig er skólalóðin (hraun, gras, lækur)?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Gott er að flokka orðin sem rætt er um. Yfirheitin gætu verið dýr, náttúran, sagnorð.
  - Kennarinn skrifar heitin á réttan stað meðan nemendur skoða myndirnar.
- Hægt er að vinna áfram með flokkunina. Þá geta nemendur fengið orðin/mynd á renning og eiga að flokka orðin sjálfir. Þegar unnið er með yngri nemendur er hægt að láta þau fá orðin skrifuð á renning og þau geta teiknað litla mynd við hliðina á orðinu.
- Yngri nemendur teikna sína mynd af náttúrunni og fá heitin eða skrifa heitin inn á myndina.
- Nemendur sem eru lengra komnir geta spreytt sig á að semja sögu út frá myndinni.

- Gott er að byrja á því að láta nemendur búa til hugarkort áður en þau byrja á sögunni. Hægt er að útfæra hugarkortið á fjölbreyttan hátt. Nemendur geta til dæmis skrifað berjamó í miðjunni og út frá miðjunni verið með sagnorð, fatnað, tæki, tilfinningar, veðrið, nesti. Ef nemendur byrja á því að búa til hugarkort, eru þau komin með orðaforðann sem þau þurfa til að skrifa frásögnina. Einnig er hægt að gera hugarkort með orðinu ber – jarðarber, krækiber, bláber, hindber, vínber.

Ef búið er að leggja inn öll helstu dýrin geta nemendur flokkað þau eftir yfirhugtökum: húsdýr, gæludýr, sjávardýr, villt dýr, skordýr. Þetta er hægt að útfæra á fjölbreyttan hátt eftir getustigi nemenda.

## Söngur

Út um mó

Nú blánar yfir berjamó (Hægt er að slá inn leitarorð t.d. á youtube)

## Ítarefni

[Fjalla um spendýr á Íslandi](#)

# Ferðalag



## Umræður og orðaforði

- Skoðið myndina með nemendum og ræðið hugtakið sumarfrí.
- Hver hefur farið í útilegu? Ræða hvort nemendur hafa gist í tjaldi eða í sumarbústað.
- Hvaða árstíð er? Hvernig sjáum við það?
- Hvað er fólkið að gera á myndinni? Í hvernig leikjum eru krakkarnir?
- Hvað er fullorðna fólkið að gera?
- Hvaða tilfinningar sjáum við á myndinni? (Tengja við opnuna um tilfinningar.)
- Tala um ferðalög sem hægt er að fara í.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur búa til póstkort, skrifa dagbók eða skrifa tölvupóst og segja frá ferðalagi.
- Nemendur skrifa sagnorðin sem koma fyrir á opnunni og teikna mynd við orðið. Hægt er að nýta orðin til að leika og giska.
- Nemendur sem eru lengra komnir í íslenskunámi geta valið sér eina fjölskyldu á myndinni og samið ferðasögu þeirra. Nemendur fá mynd af fjölskyldunni og líma á blað. Þau gefa persónunum nafn, aldur o.s.frv.

## Leikir

- Ræða við nemendur hvaða leiki þau kunna og hvort þau hafi farið í leikina sem sjást á myndinni. Gaman væri að fara með nemendur út á skólalóðina og fara í leikina sem koma fyrir á opnunni eins og snú snú, kubb, boltaleiki. Nemendur geta kennt hvert öðru leiki og spil.

## Ítarefni

Íslenska í 3. og 4. bekk handbók kennara, [töskuhugmynd](#) bls. 37

[Landafræði](#)

[Kæra dagbók 2](#)



# Hálendið



## Umræður og orðaforði

- Ræðið það sem kemur fyrir á opnunni: jöklar, eldgos, jarðskjálftar, hraun, fossar, gönguleiðir, lúpína.
- Fjallið um villt dýr á Íslandi: Hreindýr, refir, minkar, mýs – skoða á landakorti, hreindýr eru bara á Austurlandi en refir og minkar um allt land.
- Skoða myndir og frásagnir af eldgosi t.d. í Geldingadöllum.
- Ræða hvernig er hægt að ferðast um hálendið. Hvaða farartæki geta farið um hálendið? Gönguleiðir, ferðaskálar, Landmannalaugar, Þórsmörk.
- Hægt er að ræða um sértækan útbúnað sem þarf fyrir útivist á fjöllum.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega ([Frayer](#)).
- Segja frá hæsta fjalli á Íslandi, ræða í framhaldi hæstu fjöll í heiminum, búa til súlurit.
- Teikna og skrifa um jökla. Hægt er að vinna þemaverkefni um þjóðgarða, jökla, dýralíf og náttúruvernd.
- Fara yfir lýsingarorð tengd fjöllum og náttúru.

## Tónlist

- Upp á fjall
- Esjan í flutningi Bríetar



## Ítarefni

[Komdu og skoðaðu eldgos:](#)

Verkefni úr *Komdu og skoðaðu eldgos* á mismunandi [þyngdarstigum](#).

# Í borginni



## Umræður og orðaforði

- Fjöllum um höfuðborgir, íbúafjölda, hverfaskiptingu í bæjum og borgum og áhuga-verða staði í borginni.
  - Hvar býrð þú? Í miðbænum eða í úthverfi?
  - Hvað er hægt að gera í þínu hverfi?
  - Er hægt að fara í bíó, fara á kaffihús, taka strætó?
- Hefur þú farið í bíó nýlega? Uppáhalds bíómynd, upphalds leikarar.
  - Skoða má hvaða texta er hægt að setja við bíómyndir og til dæmis er hægt að stilla á íslenskt tal á Disney.
- Hvað er hægt að gera í borgum?
  - Skoða listasöfn, bókasöfn, almenningsgarða.
  - Róluvellir, leiksvæði, íþróttastaða, hoppubelgir.

## Ritun og sköpun

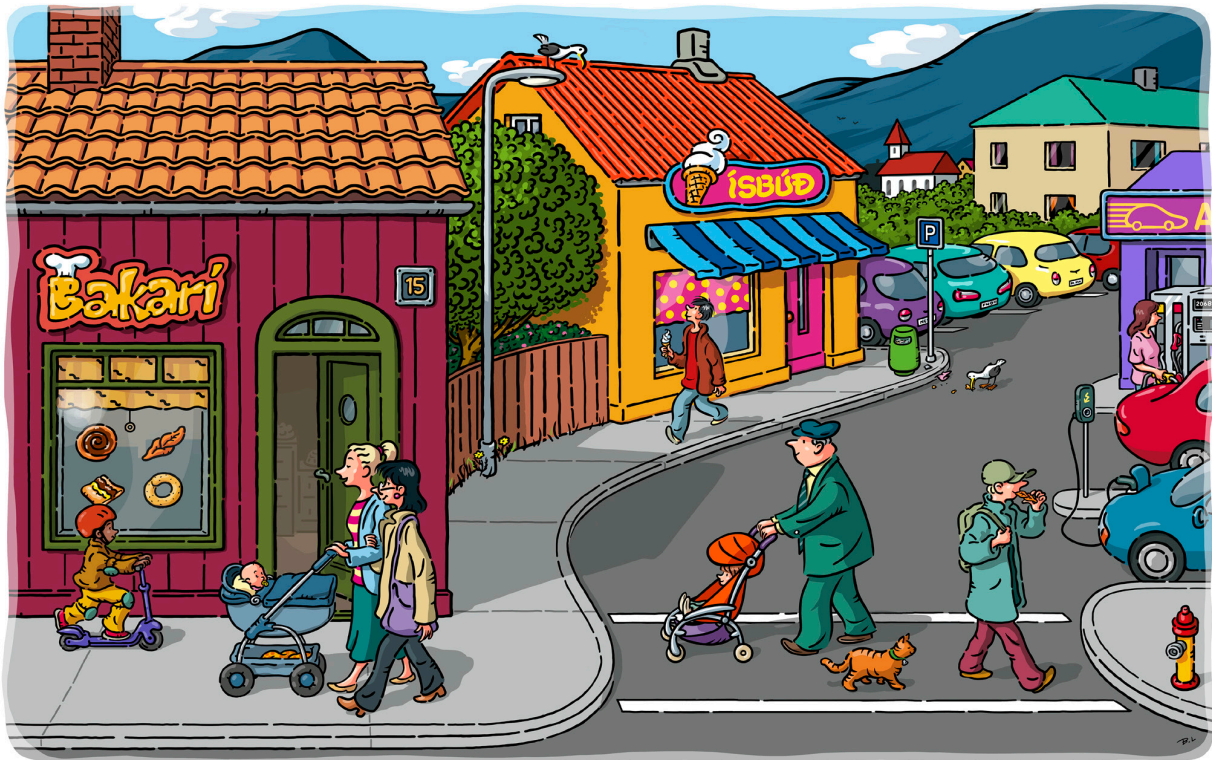
- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skoða matseðla veitingahúsa og nemendur búa til nýja t.d. með öllum upphalds matnum.
- Skrifa um bíómynd, segja frá upphalds leikurum, o.fl.
- Búa til auglýsingar t.d. fyrir bíómynd, verslun, kaffihús eða annað.
- Skrifa um vettvangsferð t.d. í húsdýragarð, bæjarferð, ferð á bókasafn eða annað.

- Gera ferðamannabækling um borgina/bæinn þar sem sagt er frá helstu stöðum og afþreyingu. Lengd og þyngd eftir getu hvers og eins.
- Nemendur geta unnið tvö og tvö saman, valið sér aðstæður á myndinni og skrifað stutt samtal þeirra sem eiga í samskiptum.

## **Leikir**

Hlutverkaleikir, æfa sig að taka strætó, kaupa bíómiða, setja upp kaffihús í skólastofunni.

# Í bænum



## Umræður og orðaforði

- Ræða um umhverfi bæjarins. Hver er munurinn á bæ og borg? Ræða orðið bæ, fara í bæinn (miðbæinn).
- Hvað fæst í bakaríinu? Hvað er snúður, brauð og kökur, o.s.frv.? Hægt að setja upp bakarí í skólastofunni. Teikna eða finna myndir af því sem þar fæst. Skrá verð og æfa sig að kaupa í bakaríi. Fara síðan í vettvangsferð í bakarí eða verslun í nærumhverfinu.
- Hvernig kemst maður á milli staða?
  - Hlaupahjól, reiðhjól, gangandi, á bít, í strætó, o.s.frv.
- Hver er uppáhalds ísinn þinn?
  - Bragðtegundir og allskonar mismunandi gerðir af ís.
- Hvað er mávurinn á götunni að gera?
- Hvern er Kúri að elta?
- Hægt er að ræða mismunandi bíla, rafbíla, bensínbíla, rafhleðslustöð og bensínstöð.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skoðum kort af nærumhverfi og hvað má finna þar. Tökum myndir t.d. af götuskiltum og verslunum og vinnum síðan áfram með þær í skólastofunni. Setjum myndirnar inn á kort (sjá [gotukort.is](http://gotukort.is)).
- Nemendur búa til sitt götuskilti og skrifa heimilisfangið sitt.

- Nemendur skrifa heimilisfang skólans og nafnið á honum.
- [Könnun kortin](#).

## **Leikir**

Rattleikur í nærumhverfi.

## **Ítarefni**

[Götukort](#)

[Borgarvefsjá](#)



# Almenningsgarður



## Umræður og orðaforði

- Hvað er almenningsgarður?
- Hefur þú farið í almenningsgarð? Tengja við nærumhverfi nemenda.
- Hvað er hægt að gera í almenningsgörðum? Er hægt er að gera það sama í öllum almenningsgörðum?
- Ræða orðaforða myndarinnar, tré, hreiður, barnavagn, hjólastóll, gosbrunnur, snigill, endur, álf, skófla, garðkanna, vökva, gróðursetja, synda, sulla, vaða.
- Fara í næsta almenningsgarð með nemendur ef sá möguleiki er fyrir hendi. Taka myndir í garðinum eða skoða myndir úr almenningsgörðum saman og vinna með orðaforða.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Hægt er að nýta aðferðafræði [PWIM](#), prenta út myndir og skrifa heiti inn á.
- Nemendur skrifa um fólkið á myndinni. Ákveða nöfn þeirra, aldur o.þ.h. Segja frá því hvers vegna þau eru þar og hvað þau eru að gera.

## Leikir

Fara í almenningsgarð og fara í hópeflisleiki, kenna leiki sem nemendur geta farið í eftir skóla.

[Leikgleði](#), rafróbók með 50 leikjum.

## Ítarefni

Almenningsgarðar í Reykjavík og nágrenni.

[Lystigarðurinn á Akureyri](#)

[Skrúður á Núpi Dýrafirði](#)

[Hellisgerði Hafnarfirði](#)

[Skallagrímmsgarður í Borgarnesi](#)

[Verkefnakista MÚÚ](#) (Miðstöð útivistar og útináms).

## Gerum og græjum



## Umræður og orðaforði

- Byrjum á því að safna saman þeim sögnum sem nemendur kunna nú þegar.
- Ræða um athafnir sem koma fram á myndunum og finna heiti yfir athafnir sem eiga við ykkar nemendahóp.
- Tala um þátíð sagna, ganga – gekk, standa – stóð, o.s.frv.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Dagbóarskrif þar sem nemendur teikna myndir og skrifa fyrst orð og svo setningar. Kenna þarf nemendum muninn á sögnum í nútíð (núna) og þátíð (í gær).
- Myndasögur þar sem nemendur segja frá því sem þau gera daglega og skrifa einfaldar setningar undir, t.d. ég vakna kl. sjö. Þegar nemandinn hefur náð tókum á nútíðinni er honum kennt að skrifa sama texta í þátíð.
- Nemendur vinna í pörum og búa til frásagnir um daglegt líf, getur verið eigið líf eða líf tilbúinnar persónu. Teknar eru myndir og settar í frásögnina. Þegar nemendur kynna verkefnið talar annar í nútíð og hinn í þátíð. Nemendur æfa sig vel fyrir kynninguna og geta t.d. tekið hana upp.

## Leikir

Látbragðsleikur, hvað er ég að gera?

# Íþróttir



## Umræður og orðaforði

- Heiti íþróttagreina sem sjást á myndinni:
  - Karate, sund, fótbolti, hjólreiðar, körfubolti, hestamennska, skíði (svig, brun, stórsvig), samkvæmisdansar, handbolti, skautar, blak, keila, júdó, badminton, tennis, ballet, golf, borðtennis, **frjálsar íþróttir**: kúluvarp, spjótkast, hástökk, langstökk, hlaup (spretthlaup, langhlaup), kringlukast ...
- Hefur þú æft íþróttir?
- Hvaða íþrótt finnst þér skemmtilegust eða áhugaverðust?
  - Hvaða íþróttir gætir þú hugsað þér að prófa?
- Hægt er að ræða um fyrirmyndir í íþróttum, íþróttamenningu, íþróttafélög og hvaða íþróttir er hægt að æfa í hverfinu.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skrifa nöfn og finna myndir af fleiri íþróttum en koma fram á blaðsíðunni, t.d. íshökkí, hindrunarhlaup, þríþraut, siglingar, klifur, taekwondo.
- Nemendur velja sér eina íþrótt og kynna sér hana.
  - Hvaða útbúnað/föt þarftu til að stunda íþróttina?
- Skoða sagnir og orð tengd íþróttum, dómari, reglur, nota myndbönd og *Kahoot*.
- Ræða íþróttaiðkun og tómsundur barna. Hvetja börn til að taka þátt.
- Skoða nöfn á íþróttafélögum á Íslandi og í öðrum löndum.

- Merki íþróttafélaga, spurningakeppni um merkin t.d. í *Kahoot*.
- Nemendur geta unnið myndabók með einföldum leiðbeiningum/útskýringum um fjölbreyttar íþróttir.

## **Leikir**

Prófið sem flestar íþróttir í samvinnu við íþróttakennara og íþróttafélög í nærumhverfinu.



# Andheiti



## Umræður og orðaforði

- Útskýrum hugtökin andheiti og samheiti.
- Útskýrum hvað stigbreyting er, lengstur/stystur, yngstur/elstur, þykkur/þunnur, vera með myndir og orð til að raða í rétta röð eftir stigbreytingu.
- Tala um hvernig forskeytið ó getur breytt orðum í andstæðu sína: ódýrt, dýrt, óhreinn, hreinn.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Skrifa setningar með orðunum á myndunum þar sem unnið er með andstæður, t.d. kötturinn er úti, kötturinn er inni og stóri maðurinn talar við litla drenginn.
- Þau sem eru lengra komin geta breytt jákvæðum setningum í neikvæðar og öfugt.
- Nemendur teikna eða finna myndir sem sýna andstæður.
- Láta börnin taka myndir á spjaldtölvu og skrifa og tala inn á þær.

## Leikir

Spil eins og t.d. Krakka-Alias, Krakkaleikar.

# Tónlist



## Umræður og orðaforði

- Ræða um hljóðfærin og hvað þau heita. Notaðu smámyndir af vefsíðu bókarinnar og nemendur setja orðin inn í orðabókina sína.
- Hægt er að spyrja hvort þau kunni á hljóðfæri eða hvernig tónlist nemendur hlusti á, hver er uppáhalds hljómsveitin þeirra eða tónlistarmaður. Einnig er hægt að hlusta á tóndæmi.
- Er skólahljómsveit í skólanum þeirra? Ef svo er má heimsækja þau á æfingu?

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur setja saman stutta kynningu á uppáhalds hljómsveit eða tónlistarmanni og setja upp í glærुकynningar með myndum og tóndæmum.
- Kennari aðstoðar hvern og einn að setja saman texta sem fylgja á kynningunni. Textinn byggir á getu hvers og eins í íslensku.

## Leikir

Í bókinni [Töfrakassinn](#) hefur verið safnað saman 103 leikjum sem tengjast tónlist. Bókin er fyrir börn frá leikskólastigi upp í yngstu bekkinn grunnskóla.

## Tónlist

Kynna íslenska tónlist fyrir nemendum. Spila íslenska tónlist þegar unnið er í hópverk-efnum. Hægt er að fá texta með mörgum íslenskum lögum á t.d. *Spotify*.

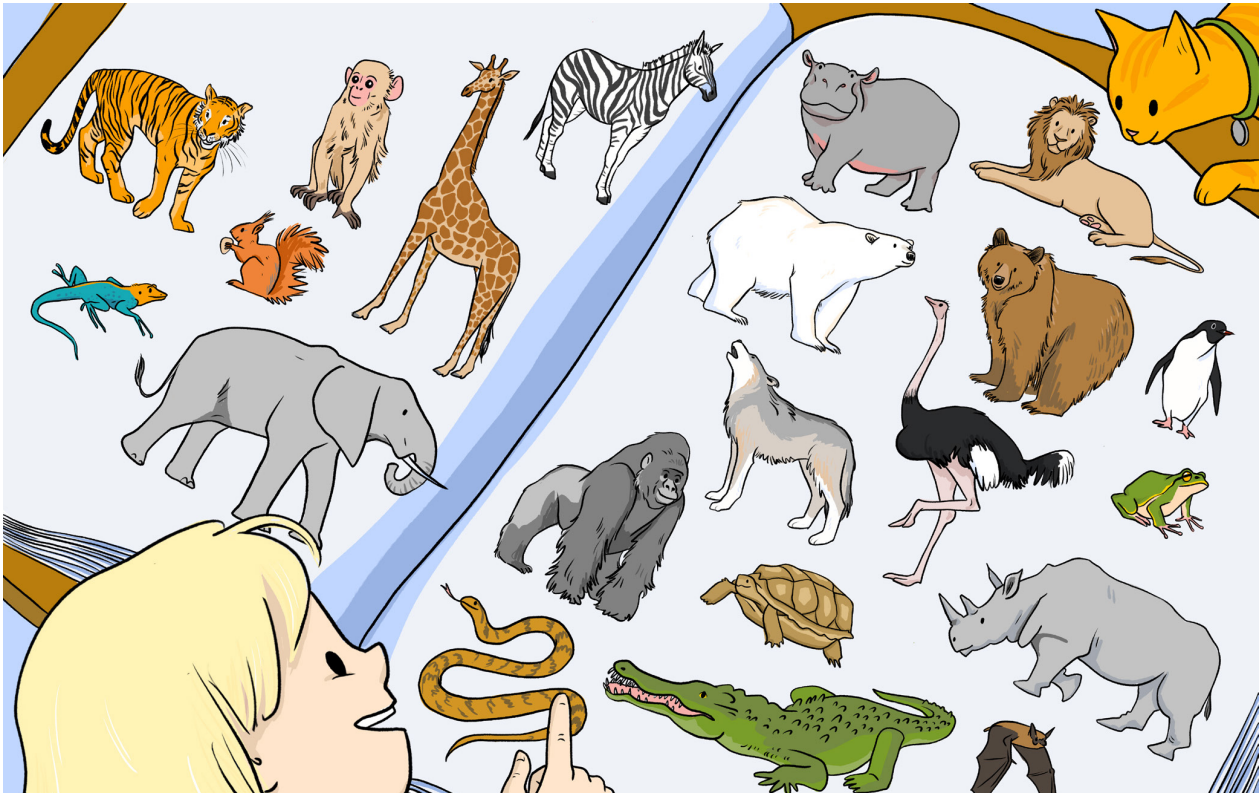
## Ítarefni

[Töfrakassinn-tónlistaleikir](#)

[Maxímús músíkús](#)

Hægt er að finna fjölbreytt efni t.d. hjá Börn og tónlist

# Erlend dýr



## Umræður og orðaforði

- Hvað sjáum við á myndinni?
- Fara yfir heitin á dýrunum og hvar þau eiga heima.
- Hafa nemendur séð þessi dýr með eigin augum?
- Fyrir eldri nemendur er hægt að dýpka skilning þeirra með því að spyrja:
  - Hver hleypur hraðast, hægast?
  - Hver er með lengsta hálsinn?
  - Hver er stærstur, minnstur?
  - Hver er þyngstur, léttastur? o.fl.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur vinna saman hugarkort með myndum, velja sér dýr og skrifa 3 staðreyndir um dýrið.
- Vinna með [Frayer](#).
- Veggspjald: nemendur velja sér eitt dýr, finna upplýsingar um dýrið með því að fara á bókasafnið eða heimildaöflun á netinu. Nemendur skrifa síðan einfaldar setningar um dýrið á veggspjald og myndskreyta.

## Leikir

- „Hvaða dýr er ég:“ kennari límir miða með mynd/orð af dýri á ennið á nemendum. Nemendur mega ekki sjá hvaða dýr þau eru. Nemendur ganga um kennslusvæðið og spyrja hvert annað spurninga til að reyna að komast að því hvaða dýr þau séu.
- Teiknispilið: Nemendur skiptast á að velja sér dýr og teikna mynd af því. Aðrir nemendur giska á hvaða dýr er verið teikna.

## Ítarefni

Smádýrahúsið í Húsdýragarðinum þar sem finna má erlend smádýr.



# Samstæðuspil



Sjá leiðbeiningar á vef mms.is

## Leiðbeiningar með samstæðuspili

**Það sem þarf:** Tening og spilakarla (t.d. tappa af mjólkurfernum).

**Markmið spilsins:** Að allir leikmenn noti alla tappa sína. Að auka orðaforða.

**Spilareglur/hvernig á að spila:**

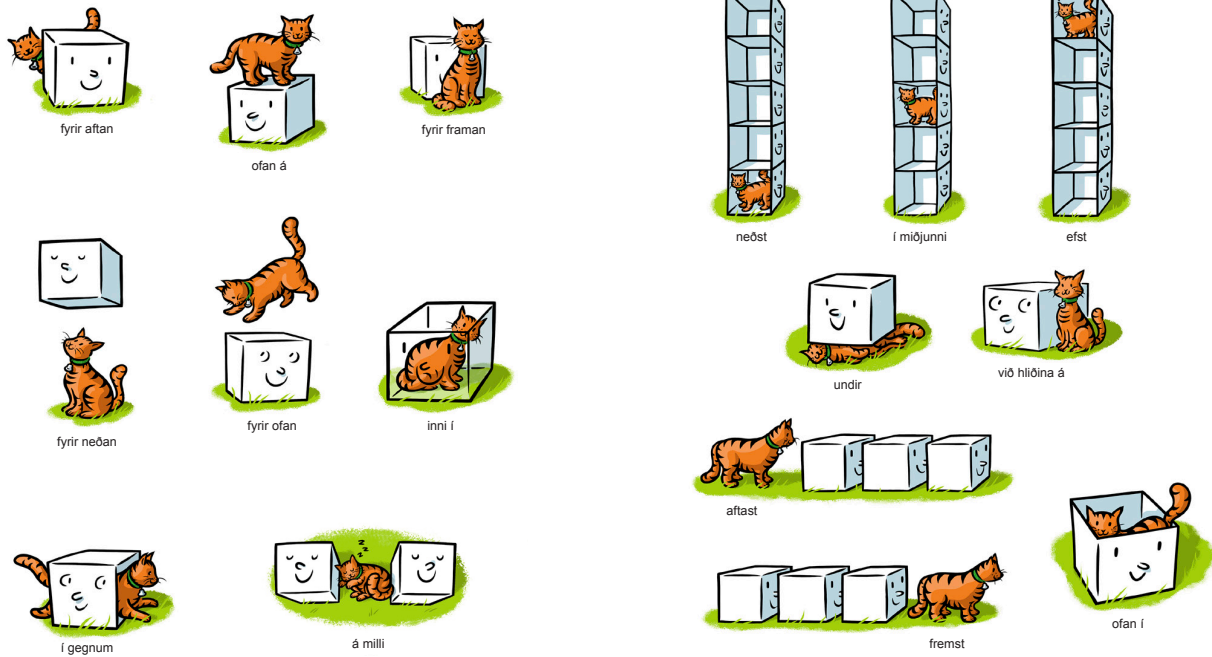
- Leikmenn fá jafn marga tappa hvor, t.d. 5-10.
- Leikmenn skiptast á að gera.
- Fyrsti leikmaðurinn setur tappa á leikborðsreit og kastar teningnum. Talan á teningnum segir til um hversu mörg atriði leikmaðurinn þarf að segja um myndina á reitnum.
  - Til dæmis, ef leikmaður velur reitinn með skjaldböku og teningurinn lendir á 2, myndi leikmaðurinn fyrst segja „skjaldbaka“ og segja svo frá jafnmörgum atriðum (2) sem tengjast skjaldböku: „Þær fara hægt og hafa hús á bakinu.“
- Leikurinn heldur áfram þar til allir leikmenn hafa notað öll tákni sín.

**Tilbrigði:**

- Til einföldunar má sleppa teningnum og barnið segir eins mikið og það getur um myndina sem það valdi.
- Til einföldunar má kenna orðaforða með því að láta barnið einungis nefna myndirnar sem það setur tappann sinn á.
- Láttu barnið búa til setningu eða sögu með orðunum sem það hefur valið.
- Annar leikmaðurinn lýsir einhverri mynd og hinn á að geta hvaða mynd hann er að tala um. Þegar leikmaður hefur getið rétt er settur tappi yfir myndina.

Góða skemmtun!

# Hvar er Kúri?



## Umræður og orðaforði

- Mikilvægt er að nota staðsetningarhugtök í samræðum um myndirnar t.d. hvað er fyrir framan/aftan Kúra? Hvað er fyrir framan/aftan þig? Hvað er fyrir ofan/neðan, o.s.frv.
- Notið forsetningar og tengið við daglegt líf, notið tækifæri yfir daginn til að nota forsetningar.
- Opna má umræðuna með því að kennarinn sýnir tóman kassa og tengir það myndunum með Kúra. Hann sýnir með einhverjum hlut hvernig hluturinn er ofan á, bak við, fyrir framan, o.s.frv.
  - Næst segir kennarinn öllum að standa fyrir aftan stól og kennarinn stendur einnig fyrir aftan sinn stól. Þá segir kennarinn um leið og hann fer upp á stólinn: „ég er upp á stól“ og gefur til kynna með látbragði að öll eigi að hoppa upp á stólana sína og segja það sama.
  - Svona er hægt að gera með því að fara undir borð, fyrir framan stól, aftan, o.fl.
- Einnig er hægt að fara í göngutúr um skólann og búa til röð nemenda. Hver er fremstur, í miðjunni, á milli og aftastur.
- Tröppur má nota til að bæta við raðtölum, raða nemendum í tröppurnar og ræða um í hvaða tröppu hver stendur. Í efstu tröppu, í fyrstu, í annarri, þriðju, fjórðu o.s.frv.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Teikningar eða útklipptar myndir og orð sett í orðabók nemenda. Búa til setningar þar sem orðin koma fyrir.
- Nemendur tala saman um orðin og hjálpast að við að gera margar setningar.

## Leikir

- Símon segir. Kennari gefur fyrirmæli: Símon segir allir upp á borð, undir borð, o.s.frv. Þá gera börnin það sem Símon segir. Ef kennarinn notar ekki Símon fyrir framan skilaboðin og börnin gera samt eru þau úr leik.
- Útbúið hindrunarbraut í samstarfi við börnin á útisvæði eða í sal, börnin þurfa að fara yfir, undir og í gegnum. Hafðu orð á því hvað börnin eru að gera þegar þau fara brautina, t.d. ég verð að fara á undan þér, þú verður fyrir aftan mig. Nú skrífum við undir róluna og í gegnum rörið, o.s.frv.
- Inn og út um gluggann (ath. markvissa málörvun).
- Fela hlut, nota afstöðuhugtök.
- Einn fíll lagði af stað í leiðangur ...
- Spjald með hugtökum um yfir, undir, fyrir framan eða aftan, o.s.frv. Kennari dregur spjald og lætur nemendur endurtaka og raða sér eftir því hvaða spjald er dregið.
- Vinna með hluti – staðsetja þá, taka mynd, færa taka aðra mynd (e. *stop motion*).
- Nemendur teikna mynd eftir fyrirmælum.

# Árstíðir og veður



## Umræður og orðaforði

- Spyrja nemendur hvaða árstíð er og fara yfir árstíðirnar.
- Tengja umræðuna við hvernig veðrið er og hvernig fólk klæðir sig eftir veðri. Tengja má þessa blaðsíðu við kaflana um föt og útiföt.
- Finna myndir af veðri og fötum, til dæmis á síðunni [Orðaleikur](#). Þar má einnig finna hugmyndir um hvernig hægt er að nýta orðasöfnin sem þar eru.
- Veðurfréttir, nemendur fá að fylgjast með veðurfréttum af vef [www.ruv.is](#). Skoða saman veðurkort, t.d. [vedur.is](#) og ræða hvernig veður er þar sem nemendur búa og skoða veður víðs vegar um heiminn. Nemendur geta æft sig að flytja sjálf veðurfréttir.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Hægt er að túlka árstíðirnar á fjölbreyttan, myndrænan hátt í gegnum ýmsa miðla.
- Þemavinna með hverja árstíð fyrir sig og nemendur búa til stórar myndir, eina tengda hverri árstíð, sem hengdar verða upp á vegg. Á myndirnar má nota efni úr náttúrunni s.s. laufblöð eða annan gróður, teikningar, ljósmyndir, o.fl.
- Fara vel yfir veðurorðin, hægt er að þýða orð yfir á sterkasta tungumál nemenda ef nemendur geta lesið og skrifað á því tungumáli.
- Skrifa hvert orð á renning og tengja renningana inn á myndirnar af hverri árstíð.



## Leikir

[Leikgleði](#)

## Tónlist

Í rigningu ég syng

Sól sól skín á mig

Mér er kalt á tánum

Nú er frost á fróni

Signir sól

Skýin (við skýin felum ekki sólina)

Ef sólin væri á bragðið eins og sleikjó

Lagið um daga og mánuði

Vertu til er vorið kallar

Sumri hallar

Haustvísa

Með vindinum þjóta skúraský

Frost er úti fuglinn minn

Vorvindar glaðir

Dripp dropp, dripp dropp

## Ítarefni

Bókin *Vinur minn, vindurinn* eftir Bergrúnu Írisi Sævarsdóttur

[Halló heimur 1](#)

[Halló heimur 2](#)

# Góða nótt



## Umræður og orðaforði

- Hefja umræður með látbragði og spyrja: Hverjir eru á myndinni? Hvað er að gerast? Hvað gerir þið áður en þið farið að sofa?
- Bæta má við orðum og orðatiltækjum, t.d. draumur, myrkur, myrkfælinn, martröð, verði þér að góðu, takk fyrir matinn, hvað er í matinn í kvöld?
- Kynna hljóðbækur fyrir nemendum, t.d. efni sem frítt á *Youtube* íslenskar barna-sögur, lesið fyrir börn, sögur fyrir svefninn, barnaefni á íslensku.
- Hvenær farið þið að sofa á kvöldin? Hvað þurfa börn að sofa lengi. Ræða um hvernig við bjóðum góða nótt á íslensku og heimamáli nemenda.
- Ræðið um ævintýri Kúra, hvernig líður Kúra núna? Er Kúri þreyttur?
- Tengja við myndina um tannlæknaheimsókn, mikilvægt að vera dugleg að bursta tennur fyrir svefninn. Í framhaldi af því má fara yfir efni frá Landlækni um tannvernd.

## Ritun og sköpun

- Nemendur safna saman orðum í orðabók, kenna þarf öll ný orð jafnóðum. Mikilvægt er að rifja orðin upp reglulega.
- Nemendur gera teiknimyndasögu um hvað þau gera á kvöldin áður en þau fara að sofa. Hægt er að teikna inn klukku í hvern ramma.
- [Púslum setningar](#). Hér er hugmynd að því hvernig hægt er að vinna með frásögn. Það má útbúa frásögn um verkefni nemenda á morgnana eða á kvöldin. Þar er búið
- [Að búa til púsl](#) bæði með texta en einnig er þar að finna útfyllta frásögn sem nemendur geta fyllt inn í.

## Tónlist

Hægt er að kynna íslenskar vögguvísur fyrir nemendum.

# Örsögur

## Höfundur: Kristín Ragna Gunnarsdóttir

### Góðan daginn

Í byrjun hvers dags er margt sem þarf að gera – líka heima hjá kettinum Kúra. Allir í fjölskyldunni vakna, klæða sig í föt, borða morgunmat, smyrja nesti og koma sér af stað út í daginn. Foreldrarinn fá sér kaffi og hjálpa börnunum að útbúa nesti. Þau passa upp á að börnin bursti tennur áður en þau fara í skólann og leikskólann. Fjölskyldan æðir um í kappi við tímann því klukkan á veggnum tifar. Kúri fær fiðring í magann og fer líka á kreik. Hann byrjar daginn á að fá sér vatn að drekka og svolíttinn kattamat. Síðan leggur hann af stað með trýnið á lofti í leit að nýjum ævintýrum. Hvað gerið þið í byrjun dags?

### Líkaminn

Kötturinn Kúri er alveg einstaklega forvitinn. Stundum heyrir hann að eitthvað skemmtilegt er um að vera inni á baði. Í dag er verið að baða börnin á heimilinu. Þau fetta líkamann og bretta og skvetta þá vatni út um allt. Kúri reynir að víkja sér undan vatnsgusunum því honum finnst ekki gott að fá sápu í augun. En svo fer einhver að syngja í sturtunni og þá sperrir Kúri eyrun og sveiflar skottinu í takt við lagið: *Höfuð, herðar hné og tær – hné og tær*. Þekkið þið einhvern sem syngur í sturtu?

### Föt

Kötturinn Kúri á marga góða vini í hverfinu, sérstaklega í leikskólanum og grunnskólanum. Kúri hleypur beinustu leið þangað ef hann vill komast í fjörugan félagsskap. Í leikskólanum gengur mikið á þegar allir þurfa að klæða sig í einu. Það getur verið erfitt fyrir litla fingur að hneppa, renna, smella og reima og þá er gott að geta fengið aðstoð. Og hvort er betra, að klæða sig í stígvélin áður en maður fer í kuldagallann – eða á eftir? Þetta er ekki einfalt verk! Kúra finnst bráðskemmtilegt að fylgjast með þegar hönd stingst út úr peysuermi eða fótur út úr buxnaskálm. Hann er líka hrifinn af strigaskóm og á það til að stökkva á reimarnar, líkt og hann sé að veiða orma. Hvaða föt finnst ykkur erfiðast að klæða ykkur í?

### Útiföt

Þegar börnin í leikskólanum fara út lætur Kúri sig ekki vanta enda heyrir hlátur barnanna langar leiðir. Á veturna er meira að segja hægt að bruna á snjópotu niður brekkuna á leikskólalóðinni. Krakkarnir hafa líka gaman af að veltast um í snjónum, hnoða snjóbolta og búa til snjókarl. Þá er betra fyrir þau að vera vel klædd og það er eins gott að vera í ullarsokkum og með hlýja vettlinga og húfu. Kúri þarf ekki að klæða sig í kuldagalla áður en hann fer út því hann er með svo þykkum feld. Það er líka eins gott því hann er kominn á bólakaf í snjóskafi. Getið þið fundið Kúra? Þegar hlýnar úti finnst börnunum skemmtilegt að hoppa í pollunum sem koma þegar snjórinn bráðnar eða renna sér í brekkunni og verða drulluskítug.

## Heimilið

Í hverfinu hans Kúra eru margs konar hús. Sum húsanna eru stór, önnur eru lítil og mörg þeirra eru með garð. Í fjölbýlishúsunum eru fleiri en ein íbúð í sama húsi og oft liggja tröppur niður í kjallara. Það getur komið sér vel fyrir kött eins og Kúra að eiga góðan vin á hverri hæð. Kúri á vin sem hefur jafnmikinn áhuga á villtum fuglum og hann. Aðrir sem í búa í húsinu eru meira fyrir gæludýr. Eigið þið gæludýr?

Kúri þekkir nánasta umhverfi húsanna í hverfinu mjög vel enda eru þar áhugaverðir leynistaðir. Stundum kemst Kúri inn í bílskúr þar sem alls konar dót er geymt en þá þarf hann að passa að lokast ekki inni. Hvers konar hús eru í hverfinu ykkar?

## Eldhús

Kötturinn Kúri finnur matarlykt langar leiðir. Þegar hann verður svangur þarf hann ekki annað að gera en reka trýnið út í loftið og þefa uppi hvaða nágrannar hans eru að útbúa girnilega máltíð. Svo læðist hann inn í eldhúsið til þeirra og gætir þess að láta lítið á sér bera. Kúri þykist kunna mannsiði en sleikr út um þegar eitthvað gómsætt dettur niður á gólf. Hann verður glaður þegar einhver laumar að honum munnbita og malar þá eins og traktor. Uppáhaldsmaturinn hans er samt soðin ýsa. Hvaða matur finnst ykkur ilma vel?

## Stofa/herbergi

Þegar fólkið hans Kúra fer í frí tekur fjölskyldan í næsta húsi að sér að passa hann. Þá lætur kötturinn eins og hann sé heima hjá sér. Honum finnst gott að kúra á silkimjúkum púða á sófanum í stofunni á meðan fjölskyldan slappar af eftir langan dag.

Inni í herbergi barnanna úir og grúir af fötum, leikföngum og litum. Þar er líka margt forvitnilegt ofan í skúffu og inni í skáp. Bækurnar eru yfirleitt í bókahillunum en stundum liggja þær á gólfinu. Kúri er hrifnastur af ævintýrabókum og bókum með myndum af dýrum. Hvað finnst ykkur skemmtilegast að gera þegar þið eruð að slappa af heima hjá ykkur?

## Forstofa/baðherbergi

Fjölskyldan á efstu hæðinni í húsinu tekur vel á móti Kúra þegar hann kíkir í heimsókn. Kúri byrjar gjarnan á að þefa af öllu í forstofunni. Þar má finna fjölbreytilega lykt. Hann finnur ilmvatnslykt af umslagi á gólfinu, lykt af nýslegnu grasi af strigaskóm og sveitalykt af stígvélapari. Súr táfýla sem gýs upp úr gömlum gönguskóm neðst í skógrindinni fær Kúra til að flýja inn á baðherbergi. Þar er svo mikil tannkremlykt að Kúra kitlar í nefið. Hann kemur auga á plastönd sem hann langar að krækja í. Á meðan hann bíður eftir tækifæri til að veiða öndina fær hann sér sopa úr polli á gólfinu en það er sápubragð af vatninu. Hvers konar lykt finnst ykkur góð?



## Tilfinningar

Nágrannar Kúra eru tilfinningaríkir og þegar hann þvælist um hverfið verður hann vitni að mikilvægum stundum í lífi þeirra. Það er til dæmis afskaplega spennandi að eiga afmæli og Kúri verður alltaf spenntur að sjá hvað leynist í afmælisþökkunum. Þegar afmælisbarnið fær gjöf brjótast fram margs konar tilfinningar eins og gleði og þakklæti. Foreldrar geta líka verið stoltir af barninu sínu þegar það prófar eitthvað nýtt. Kúri á það til að verða montinn þegar hann nær að klifra hátt upp í tré og kötturinn fær alltaf fiðring í magann þegar hann eltist við býflugur. En sumar tilfinningar geta verið óþægilegar; eins og afbrýðisemi, þirringur og reiði. Og vissar kringumstæður geta valdið kvíða eða hræðslu. Þá hjálpar að fá hlýtt faðmlag – það veit Kúri. Hvaða tilfinningar finnst ykkur óþægilegar?

## Í skólanum

Kötturinn Kúri gægist stundum inn um glugga á leikskólanum. Þar er alltaf mikið fjör og margt um að vera. Í dag eru krakkarnir að leika sér með alls konar dót og klæða sig í búninga. Finnst ykkur gaman að klæða ykkur í búninga? Sum barnanna hafa eignast vin eða vinkonu og nokkur þeirra eru í hvíld. Þau slaka á og hlusta á góða sögu. Kúra langar að vera með. Hann læðist því inn í skólabygginguna án þess að nokkur kennari sjái til og rambar inn í kennslustofu. Þar er verið að kenna stærðfræði og lestur en Kúri er áhugasamari um krakkana sem eru að spila alls konar spil. Hvað eru börnin að gera?

## Listasmiðja

Það er fjörugt í listasmiðjunni í skólanum og þar ríkir mikil einbeiting. Börnin eru að skapa lit-skrúðug listaverk með leir, trélitum, skærum, lími, málningu, garni og prjónum, nál og tvinna. Kúri tekur fullan þátt í að mála með loppunum en svo berast forvitnileg hljóð úr smíðakróknum. Þá koma litrík spor Kúra upp um hann. Getið þið rakið slóð Kúra? Smíðakennarinn klappar honum á kollinn og lætur hann út áður en illa fer. Hafið þið gaman af því að búa eitthvað til með höndunum?

## Lærum og leikum

Kettinum Kúra finnst áhugavert að fylgjast með krökkum leika sér. Börn eru svo uppátækjasöm og fást við svo margt skemmtilegt. Sum hafa gaman af því að búa eitthvað til og þá er gott að hafa kubba, líti, skæri eða sand við höndina. Önnur vilja fara í þykjustuleik, spila á spil eða leika listir sínar með bolta. Enn önnur hafa gaman af tónlist eða dansi og þó nokkur börn hafa áhuga á dýrum. Kúri kann að meta það. Hann malar af ánægju þegar krakkarnir klappa honum eða klóra á bak við eyrun. Hvað finnst ykkur gaman að gera þegar þið eruð að leika ykkur?

## Skólalóð

Þjallan í skólanum hringir hátt og hveltt. Það eru komnar frímínútur og börnin streyma út um dyrnar út á skólalóðina. Kúri lætur sig ekki vanta því þar iðar allt af lífi og dillandi hlátur heyrir úr öllum áttum. Krakkarnir þeysa um á hlaupum eða hjólum. Sum róla sér, önnur ýta, elta bolta, renna sér, sippa, hoppa, vega salt, moka, klifra í kastala, kríta á stéttirnar eða taka þátt í leik á sparkvellingum.

Sápukúlur svífa um og Kúri er alsæll því hann fær að vera með í fjörunu. Hann vill ekki vera út undan – frekar en nokkur annar. Skemmtilegast finnst honum þegar sápukúlurnar springa. Hvaða útileikir finnst ykkur skemmtilegir?

### Í búðinni

Kúri er fastagestur í hverfisbúðinni því honum finnst ilmurinn af nýbökðu brauði og kökum vera ómótstæðilegur. Afgreiðslufólkið þekkir hann vel en vill ekki hafa dýr innan um allar matvörunar í versluninni. Þegar afgreiðslumaðurinn ætlar að reka köttinn út hleypur Kúri af stað. Hann veit fátt skemmtilegra en góðan eltingaleik og þeytist inn í kælinn þar sem mjólkurvörurnar eru geymdar. Afgreiðslumaðurinn eltir hann alltaf inn í kuldann en Kúri rýkur þá fram og hleypur hringinn í kringum frystiborð með fisk- og kjötvörum. Því næst snarast hann aftur fyrir ávaxtarekkann. Þar bíður hann spenntur eftir að afgreiðslumaðurinn nálgist og stekkur svo aftur af stað og felur sig innan um grænkeramatinn. Að lokum gefst afgreiðslumaðurinn upp og snýr aftur að afgreiðsluborðinu með færibandinu. Þá röltir Kúri út um dyrnar eins og hver annar viðskiptavinur. Kúri hefur vit á því að drífa sig út úr búðinni áður en nokkur tók eftir honum – það heyrðist nefnilega brothljóð þegar hann stökk upp á sjálfsafgreiðsluborðið. Vitið þið hvað brotnaði?

### Afmæli

Nágranni Kúra, á afmæli og gleðiglaumur berst út um opinn gluggann heima hjá honum. Kötturinn læðist inn því hann veit fátt skemmtilegra en fjölmenn afmælisboð. Það er enn verið að skreyta og Kúri veltir fyrir sér hvort hann eigi kannski að hjálpa til. Haldið þið að það sé góð hugmynd? Öll fjölskylda afmælisbarnsins er mætt í veisluna; foreldrar, systkini, afar, ömmur, frænkur og frændur. Afmælisbarnið blæs á kertin á kökunni, gestirnir klappa og allir fá risastóra sneið af afmæliskökunni. Einn gestanna getur ekki stillt sig um að opna litskrúðugan pakka en afmælisbarninu er örugglega alveg sama því gjafirnar eru svo margar. Kúri getur hins vegar ekki beðið eftir því að fá að leika sér með veifurnar sem hanga í glugganum.

### Form, litir, tölur

Kúri hefur gaman af þrautum. Hér er þrautin sú að finna formin, litina og mynstrin sem eru vinstra megin á opnunni – á felumyndinni sem er hægra megin á opnunni. Skoðið myndina gaumgæfilega. Þar má líka telja viss atriði frá einum upp í tuttugu. Stjörnurnar á boltanum eru til dæmis sex talsins. Góða skemmtun!

### Hátíðir

Kúri heldur meira upp á suma daga en aðra. Hann vill frekar vera saddur en svangur og veit fátt betra en að borða. Kötturinn hefur því mikið dálæti á dögum þegar sérstakur matur er á boðstólunum eða nammi. Bolludagur, sprengidagur og öskudagur eru einmitt þannig dagar og páskarnir líka. Um páskana þvælist Kúri á milli húsa til að smakka á góðgætinu. Á meðan vinur hans les málsháttinn læðist Kúri að páskaunganum. Hvað ætlar hann að gera?

Þjóðhátíðardagurinn 17. júní er einnig í upphaldi hjá Kúra. Þá er mannfólkið í spariskapi og horfir saman á skemmtiatriði eða þrammar um í skrúðgöngu við hressileg lög lúðrasveitar. Ilmurinn sem berst frá pylsuvagninum finnst Kúra lokkandi. Ætli hann geti krækt sér í bita?

### **Ævintýri og hrekkjavaka**

Í skólanum á að sýna leikrit því það er að koma hrekkjavaka og kötturinn Kúri lætur sig ekki vanta. Þar koma fyrir ýmsar kynjaverur úr ævintýrum eins og hafmeyja, draugur, geimvera, skrímli, einhyrningur, dreki og norn. Kúri hefur fylgst spenntur með öllum klæða sig í grímubúningana enda er mikið um að vera. Nú hvetur leikstjórinn alla til dáða. Ofurhetjan er komin á loft, nornin fer með galdrapulu og sjóræningi æfir sig í að berjast við brynklæddan riddara.

Einhver hrópar skrækri röddu: „Grikk eða gott!“

En hvar er Kúri?

### **Jól**

Kötturinn Kúri getur ekki beðið eftir að jólin fari að nálgast. Þá skreytir fólk umhverfi sitt með fallegum ljósum. Kúra finnst einstaklega gaman að fylgjast með þegar kveikt er á jólaseríunum því þá verður allt svo ævintýrlegt. En það er eitt sem veldur honum alltaf áhyggjum. Rétt fyrir jólin koma þrettán skeggjaðir jólasveinar til byggða í fylgd með ófrýnilegum foreldrum sínum. Og jólakötturinn er með þeim í för. Kúri er skíthræddur við jólaköttinn en börn virðast hafa gaman af jólasveinunum, enda gefa þeir krökkum í skóinn. Kúra er létt þegar hann heyrir kallað „gleðileg jól!“ því þá styttist í að jólasveinarnir haldi aftur til fjalla með köttinn sinn.

Kúri heyrir hins vegar ekki þegar galað er „gleðilegt nýtt ár“. Um áramótin er haldin brenna. Þá er líka flugeldum skotið upp í himininn með miklum sprengjulátum sem Kúri kann illa við. En kötturinn kann ráð við því – hann á nefnilega mjög góð eyrnaskjól. Á þrettándaðanum er einnig tendrað bál. Þá dansa álfar, púkar og tröll í kringum bálköstinn og fólkíð syngur með blys í hendi. Hvað gerið þið til að halda upp á áramót?

### **Farartæki**

Kötturinn Kúri er hrifinn af farartækjum og fær fiðring í magann þegar þau þjóta hjá. Hann lætur sig dreyma um að ferðast langt út í sveit og horfir hugfanginn á eftir öllum farartækjum sem verða á vegi hans. Hvert skyldi fólkíð í þeim vera að fara? Kúri hefur tekið eftir því að farartæki gefa frá sér ólík hljóð þegar þau fara hjá og sum eru meira að segja með sírenur. Hvers konar farartæki eru það?

### **Í sveitinni**

Kúri er heppinn því hann fær að fara í dagsferð með nágrönnum sínum upp í sveit. Á sveitabænum sem þau heimsækja eru mörg dýr. Sum dýrin hafa eignast afkvæmi og því er í mörgu að snúast. Öll dýrin þurfa að hafa nóg að éta. Bóndinn sækir hey fyrir kindurnar í fjárhúsinu og bóndakonan gefur heimalningnum mjólk að drekka úr pela. Hundur nagar bein, nautið baular í fjósinu, folald

stekkur um túnið, kiðlingur þrilar upp á heybagga, svínin hrína, haninn galar, krummi krunkar, amman á bænum sækir egg, hænurnar kroppa korn og kettlingur eltir skottið á Kúra. Kúri er alsæll, eins og barnið sem buslar í drullupollinum og hann gæti vel hugsað sér að búa í sveit. Hafið þið heimsótt sveitabæ? Hvaða dýr sáuð þið þar?

## Hjá lækni og tannlækni

Eitt sinn þegar Kúri var á þvælingi um bæinn stóðu dyrnar á læknastofunni opnar. Kúri fann ein-kennilega lykt og læddist inn á biðstofuna. Þar sat fólk sem þurfti á læknaaðstoð að halda. Einn maður var með annan fótinn í gífsi, kona huggaði veikt barn og stúlka með rjóðar kinnar hóstaði hátt. Þegar læknirinn var búinn að hlusta hana fékk hún lyf við hóstanum.

Seinna um daginn fann Kúri aftur skrítna lykt sem leiddi hann inn hjá tannlækninum. Tannlæknirinn gaf barni verðlaun fyrir að hafa staðið sig vel og barnið brosti svo breitt að Kúri velti fyrir sér hvort hann gæti orðið dýratannlæknir. Hafið þið farið til tannlæknis?

## Í sundi

Dag einn tekur Kúri eftir gati á girðingunni sem er við sundlaugina í hverfinu. Þegar hann hefur smeygt sér inn um gatið er eins og hann sé kominn í annan heim. Vatnshljóð, skrækir og köll berast úr öllum áttum. Kúri þarf að passa sig að verða ekki fyrir vatnsgusum. En svo finnur hann þurran stað framan við útklefanu. Þar ákveður hann að standa vörð til að passa upp á að það sleppi enginn sokkur út – því sokkar eiga það nefnilega til að hverfa þegar fólk klæðir sig úr þeim. Hafið þið lent í því? Aðrir sundlaugargestir virðast þó ekki hafa áhyggjur af þessu. Þeir stinga sér í vatnið og kafa og synda áhyggjulausir. Börnin busla í barnalauginni og sum fara í vatnsrenni-brautina. Það er líka notalegt að sitja í heita pottinum og fara upp úr með mjúkar rúsínutær. Finnst ykkur gaman að fara í sund? Hvað finnst ykkur skemmtilegast að gera í sundi?

## Fjaran og höfnin

Kötturinn Kúri kíkir oft niður í fjöru því þar er svo margt áhugavert að finna. Þar eru skeljar, kuðungar, steinar og grjót, mávar og mýs. Stundum rekst Kúri á plast eða annað rusl sem á alls ekki heima í fjörunni. Þá er nú gott að stelpa í fjöruferð ákveði að tína upp ruslið. Einhver er að reyna að veiða fisk með veiðistöng af bryggjunni. Aðrir hífa ker með veiði dagsins úr bát yfir á vörubíl. Í dag er ótal margt að sjá. Kúri kemur auga á lunda með síli í skrautlegum gogginum. Sá kann að veiða! Rétt við höfnina er björgunarsveitin að æfa sig að bjarga fólki úr sjónum. Allt í einu kippist Kúri við. Eitthvað appelsínugult skríður upp úr sandinum með klærnar á lofti. Hvað ætli það sé?

## Hafið

Kettinum Kúra finnst hafið vera dularfullt og spennandi. Þar eru hákarlar og risavaxnir hvalir sem koma stundum upp á yfirborðið til að anda. Kúri kann betur við smærri fiska og finnst gaman að fara með fjölskyldu sinni út á mótorbát. Stríðinn mávur með fisk í gogginum flýgur rétt fyrir ofan Kúra sem teygir loppuna eins hátt upp og hann getur. Önnur fjölskylda er að veiða ýsu og þorsk í net í trillunni sinni. Sem betur fer eru allir í björgunarvesti því það getur verið hættulegt að detta í

sjóinn, hann er svo djúpur og kaldur. Á sjónum sigla líka skemmtiferðaskip um höfin blá og fólk í skoðunarbátum vonast til að geta séð ef hvalir koma upp á yfirborðið. Heppnin var með þeim því þarna er stór hvalur að blása.

## Út í móa

Kötturinn Kúri veit fátt yndislegra en að rölta út í móa, finna ilminn af gróðrinum og hlusta á lóuna, spóann eða aðra fugla syngja. Á haustin fer fólk gjarnan út í móa til að tína margs konar ber. Kúri er búinn að átta sig á því að berjalyng vex vel í brekkum sem snúa á móti sól. Þangað leita fuglarnir enda eru þeir sólg्नir í ber og kóngulær eru líka sagðar vísa mönnum á berjamó. En Kúri hefur meiri áhuga á flugum, fiðrildum og alls kyns skordýrum. Honum finnst gaman að fylgjast með geitungum úr fjarlægð en ef þeir koma of nálægt, baðar hann út öllum öngum! Hvað finnst ykkur gaman að gera úti í náttúrunni?

## Ferðalag

Á sumrin fer fólk gjarnan í ferðalag um landið og stundum fær Kúri að fljóta með. Sumir fara í sumarbústað en aðrir vilja frekar fara í útilegu. Margir ferðast með tjaldvagn, fellihýsi eða hjólhýsi aftan í bílnum sínum. Fólkíð reynir svo að koma sér vel fyrir á tjaldstæðinu en það gengur ekki alltaf vel. Það getur til dæmis verið flókið að tjalda ef maður kann ekki á græjurnar og vandasamt að grilla matinn passlega lengi. En það skiptir ekki öllu máli því útveran kemur fólk í gott skap og flestir fá mjög mikla matarlyst – líka kettir. Hvað er Kúri eiginlega að gera?

## Hálendið

Náttúran á Íslandi er falleg en Kúra finnst hún líka vera varasöm. Umhverfið er alltaf að breytast því hér eru bæði virk eldfjöll og jöklar sem ryðja sér leið. Útsýnið er víða fallett og margir reima á sig gönguskó og þamma um hálendið til að njóta þess. Það getur þó verið erfitt að ganga upp og niður brattar brekkur og gjótur leynast hér og þar. Þá er gott að fara varlega til að detta ekki og hafa göngustafi að styðja sig við. Kúri er hins vegar lipur sem köttur og á ekki í nokkrum vandræðum með að stökkva yfir fjallagjótur. Á hálendi Íslands eru margir fuglar en frekar fáar dýrategundir. Austur á landi má þó rekast á hreindýr – eins og Kúri hefur fengið að kynna. Hafið þið séð hreindýr?

## Í borginni

Í borginni er alltaf eitthvað um að vera enda býr þar margt fólk. Þar má líka rekast á ketti eins og Kúra og alls konar hunda. Í miðborginni má einnig finna margs konar búðir, veitingastaði og kaffihús. Umferðin í borginni er oft þung. Stundum verða árekstrar en lögreglan gætir þess að fólk fari eftir umferðarreglunum. Hún hjálpar líka til þegar andamamma þarf að komast yfir götu með ungana sína. Kötturinn Kúri kann ýmis ráð til að komast á milli staða í borginni og á það til að gerast laumufarþegi í strætó. Getið þið komið auga á hann?



## Í bænum

Kúri laumast stundum inn í strætisvagn og ferðast yfir holt og hæðir til næsta bæjar. Þar er vinsæl ísbúð og lokkandi ilmur berst frá bakaríinu. Kúra þykir kleinulykt alveg einstaklega góð. Hér eltir hann ungling sem er að borða nýbakaða kleinu og vonast til að einhverjir molar detti á götuna. Því miður rann mávur líka á lyktina og fuglinn varð fyrri til þegar unglingurinn missti síðasta kleinubitann. Kettinum finnst hins vegar bensínlyktin á bensínstöðinni ekki jafn góð. Bensínbílarnir menga líka andrúmsloftið. Hann er því ánægður með að rafbílum á bílastæðum bæjarins hafi fjölgað. Hafið þið farið í bæjarferð með strætó?

## Almenningsgarður

Kúri er hrifinn af almenningsgarðinum í bænum. Garðurinn er vinsæll viðkomustaður fólks enda ríkir þar yfirleitt kyrrð og ró. Gestir njóta þess að vera innan um ilmandi gróðurinn, rölta um gangstígana, vaða í tjörninni, gefa öndunum eða setjast á bekk til spjalla saman um lífið og tilveruna. Kötturinn er hins vegar kominn í garðinn til að fara í æsispennandi könnunarleiðangur. Honum finnst mjög gaman að læðast á milli runnanna eins og tígrisdýr í skógi og klifra í trjánum. Starfsfólk almenningsgarðsins sér um að rækta garðinn með því að gróðursetja plöntur eða vökva blóma-beðin og unglingar í sumarvinnu hjálpa til. Sum trén eru því orðin nokkuð hávaxin. Kúri kann líka að meta hvað fuglalífið er fjörugt en lætur það ekki trufla sig þegar svanirnir blaka vængjunum með fjaðrapyt. Hann hefur nefnilega komið auga á nokkra andarunga sem leika sér að því að láta sig hverfa ofan í vatnið og skjótast svo upp úr kafi annars staðar. Kúri er alveg hissa en hættir sér ekki nálægt vatninu. Honum finnst langöruggast að halda sig uppi á brúnni. Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera í almenningsgördum?

## Gerum og græjum

Mannfólk er alltaf að gera eitthvað, rétt eins og kötturinn Kúri. En honum finnst stundum einkennilegt hvað það er sem fólk er alltaf að gera og græja. Hann skilur til dæmis ekki af hverju manneskur eyða svona miklum tíma í að taka til. Þarf virkilega að sópa, skúra eða ryksuga gólfíð svona oft? Hvað finnst ykkur? Eins finnst honum það skrytið að bora eða skrúfa í vegg til að hengja eitthvað upp. Kúri er samt hrifinn af feluleik og hann fær aldrei leið á að stökkva til og frá. Hann sveiflar líka skottinu þegar einhver sest niður til að þrjóna því þá gefst kjörið tækifæri til að elta hnykilinn. Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera?

## Íþróttir

Kötturinn Kúri hefur tekið eftir því hvað margt fólk hefur gaman af að vera í alls konar íþróttum. Sumir virðast vera með mjög mikið keppnissskap, aðrir vilja rækta líkamann með því að hreyfa sig og enn aðrir sækja í útiveruna sem fylgir vissum íþróttagreinum. Kúri skilur það vel. Sumir vilja líka þjálfa hugann. Flestir virðast finna eitthvað við sitt hæfi því það eru til alls konar íþróttir: Boltaíþróttir, fimleikar, bardagaíþróttir, skák, golf, hestaíþróttir, dans, frjálsar íþróttir, vetraríþróttir, sund og fleira skemmtilegt sprik. Kúri hefur samt mestan áhuga á badminton enda er hann sleipur í að fiska flugur. Hvaða íþróttir finnst ykkur skemmtilegar?

## Andheiti

Þegar talað er um að hlutir séu andstæður er það stundum kallað andheiti. Hér má sjá myndir af nokkrum slíkum. Kúri gæti bætt nokkrum við, eins og bragðgóður og bragðvondur, saddur og svangur, ljótur og fallegur, vakandi og sofandi. Getið þið fundið fleiri andheiti?

## Tónlist

Kúra finnst dásamlegt að hlusta á tónlist. Best finnst honum að liggja á bakinu í sófanum heima hjá sér og hlusta á fallett lag. Hann hefur tekið eftir því að mannfólki finnst það líka. Margir virðast einnig hafa gaman af að spila á hljóðfæri eða syngja. Til eru margar tegundir af tónlist og mismunandi hljóðfæri gefa frá sér ólík hljóð. Í tónlistarskólanum í hverfinu er hægt að læra á alls konar hljóðfæri og prófa að spila með öðrum í hljómsveit. Þar er líka hægt að æfa söng.

Kúri læðist inn í tónleikasalinn þegar verið er að stilla upp fyrir æfingu. Sum hljóðfæri eru blásturs-hljóðfæri, önnur ásláttarhljóðfæri og enn önnur eru strengjahljóðfæri. Á viss hljóðfæri er hægt að nota boga eða kjuða og hljómsveitarstjórinn sveiflar sprota þegar hann stjórnar tónlistarmönnum. Kúri kemur sér fyrir á meðal áhorfendanna. Hann bíður spenntur eftir að leikið verði á trommurnar því þá titrar gólfíð. Hafið þið prófað að spila á hljóðfæri?

## Erlend dýr

Á bókasafninu í hverfinu er bók með myndum af erlendum dýrum. Það eru dýr sem ekki er að finna úti í náttúrunni á Íslandi. Kúra finnst gaman að skoða myndirnar. Dýrin eru rosalega flott en Kúri er feginn að eiga ekki á hættu að rekast á krókódíl, flóðhest eða fil á næsta götuhorni. Ísbjörninn gæti líka gleypt hann í einum bita! Erlendu dýrin eru þó alls ekki öll hættuleg og Kúri væri alveg til í að hafa íkorna eða frosk í garðinum heima hjá sér.

## Hvar er Kúri?

Kúri er mjög hrifinn af alls konar kössum. Hann hefur gaman af að stökkva upp á kassa, troða sér ofan í kassa, veltast um innan í kassa eða skríða í gegnum kassa sem er opinn báðum megin eins og rör. Stundum leikur Kúri sér að því að læðast í kringum kassa líkt og það leynist annar köttur á bak við hann. Svo lætur hann eins og það sé mús í felum undir öðrum kassa og dillar afturendanum áður en hann ræðst til atlögu og veltir kassanum um koll. En þegar kötturinn verður þreyttur á leiknum skríður hann á milli tveggja kassa til að kúra.

## Árstíðir og veður

Árstíðirnar eru fjórar: vor, sumar, haust og vetur og þeim fylgir ólíkt veðurfar. Kúri kann að meta allar árstíðirnar. Á vorin hlýnar í veðri, svell bráðna, plöntur vaxa upp úr moldinni, fuglar búa sér til hreiður og börn komast oftast út í leiki. Síðan kemur sumarið, sólin skín, allt er í blóma og í logni má heyra flugurnar suða. Á haustin breyta svo laufin um lit og þegar vindurinn blæs fjúka laufblöðin af. Það finnst Kúra gaman! En honum finnst veðrið á veturna mest spennandi því það breytist svo ört. Það getur meira að segja skolið á óveður og stundum kyngir niður snjó. Þá geta krakkarnir búið

til snjókarla eða snjóhús og kastað snjóboltum. Menn verða þó að gæta sín í frosti því þá getur myndast háлка á gangstéttunum. Kúri er hins vegar vel búinn því hann er með flugbeittar klær.

### **Góða nótt**

Kúri er orðinn mjög þreyttur á kvöldin enda er hann búinn að þvælast víða og upplifa margt. En hann getur ekki farið að sofa alveg strax því það er mikill skarkali heima hjá honum. Foreldrarnir reyna að fá börnin til að setjast við matarborðið svo fjölskyldan geti borðað kvöldmatinn saman – en það gengur misvel. Síðan þarf að taka til eftir matinn með tilheyrandi diskaglamri. Því næst þurfa allir að þvo sér, burstu tennur og háttu sig. Kúri þvær sér líka um trýnið með annarri framloppunni og sleikir á sér feldinn. Að endingu er öll fjölskyldan orðin syfjuð, líkt og Kúri. Þá hefur kötturinn sem betur fer fundið uppáhalds risaeðluna sína og komið sér vel fyrir. Þegar búið er að lesa góða bók segja allir „góða nótt“! og Kúri svífur inn í draumaheima.



Miðstöð menntunar  
og skóláþjónustu

2893