

MANUAL

ABC, les, skriv, forstå

Oddny Judith Solheim, Kjersti Lundetræ og Per Henning Uppstad



PÅ SPORET 

Forord

PÅ sporet ABS LES SKRIV FORSTÅ er utviklet som en del av forskningsprosjektet **På sporet**, finansiert av Norges forskingsråd og Universitet i Stavanger. Prosjektet har hatt som mål å bidra til å redusere andelen elever som utvikler lese- og skrivevansker gjennom å gi elever som risikerer å utvikle lesevansker, tidlig og intensiv innsats *før* de opplever nederlag, redusert motivasjon og lavere tiltro til egne ferdigheter. En viktig del av **På sporet** har derfor vært å prøve ut et forskningsbasert, intensivt og motiverende undervisningsopplegg. Hefte du har foran deg er et resultat av dette arbeidet. Hefte inneholder instruksjoner til 100 undervisningstimer og er utarbeidet med tanke på å fremme ferdigheter som er avgjørende for at elever skal lykkes med lesing.

I samarbeid med skoler i Sandnes, Stavanger og Time kommuner prøvde vi ut opplegget gjennom en randomisert kontrollert studie i skoleåret 2014-2015. Resultatene fra studien er publisert i internasjonale fagfelleverderte tidsskrift og dokumenterer at På sporet-opplegget hadde god effekt for mange av elevene som deltok.¹

De 100 undervisningstimene går over 25 uker, 4 ganger per uke. Hver undervisningstime består av fire korte økter à 10 eller 15 minutt, kalt **ABC**, **LES**, **SKRIV** og **FORSTÅ**. Instruksjonene til hver undervisningstime er beskrevet over to sider, slik at der er ett oppslag for hver dag.

EN KORT BESKRIVELSE AV INNHOLDET:

ABC: I denne økta får elevene spille GraphoGame som er et bokstav- og lesespill på nettbrett. Målet med **ABC**-økta er at elevene skal oppnå en sikker kobling mellom bokstav og bokstavlyd. Spillet trener også ordlesingsferdigheter. GraphoGame er et adaptivt spill som tilpasser seg den enkelte spilleren. Elevene vil derfor hele tiden møte både mestring og utfordringer. I GraphoGame kan eleven selv velge mellom ulike spill. Innholdet i spillene blir individuelt tilpasset gjennom at spillet tar utgangspunkt i hva den enkelte eleven mestrer, og hva som er elevens neste utfordring. Elevene skal bruke hodetelefoner når de spiller GraphoGame, slik at de bare hører lyden fra sitt eget spill. Når elevene spiller GraphoGame, tjener de Graphomynter for hver oppgave de besvarer riktig. Disse myntene kan brukes til å kjøpe noe i butikken. Butikken er vanligvis tilgjengelig én gang i løpet av hver økt. Da kan elevene handle utstyr til spillfiguren sin for mynter opptjent i spillet.

LES: I denne økten skal elevene raskt gå fra å koble lyd-bokstav i **ABC**-økta til lesing av sammenhengende tekst. Arbeidsformen er veiledet lesing, og de aller fleste øktene er knyttet til arbeid med småbøker. Vi ønsker at elevene skal bli selvstendige og meningssøkende lesere som kan bruke ulike

Foto:

Illustrasjonsfoto er tatt av fotograf Elisabeth Tønnessen

Grafisk tilrettelegging:

Trond Egil Toft

Forfatterne:

Manualen er laget i 2014 av professor Oddny Judith Solheim, professor Kjersti Lundetræ og professor Per Henning Upstad.

Revidert i 2019 av førsteamanuensis Bente Rigmor Walgermo og universitetslektor Inga Kjerstin Birkedal.

Kontaktinformasjon

Spørsmål om **På sporet**?
– kontakt Lesesenteret.
E-post: lesesenteret@uis.no

© Lesesenteret, UiS 2018

strategier til å lese og forstå ord og tekster. Dette gjøres gjennom eksplisitt undervisning i avkoding og gjenkjenning av ord, kombinert med arbeid med leseforståelse. Tekstene vi har valgt til **LES**-økten, passer for aldersgruppa, har stigende vanskegrad og gir mulighet for å trene på ulike utfordringer man møter i skrift (dobbel konsonant, hv-, -ng, det, de osv.). Noen steder i instruksjonen vil bokstaver eller ord stå skrevet slik: /s/ = bokstavlyden eller /ski/ = les ordet slik det er skrevet, altså ikke som /sj/.

SKRIV: Her skal elevene bruke programmet Skoleskrift og hodetelefoner. Elevene får høre bokstavlyden til hver bokstav når de skriver. Slik kan de lære bokstaver og staving gjennom prøving og feiling. Skriveoppgavene er ofte knyttet til **LES**-økta, **FORSTÅ**-økta, eller generelt til tema som kan engasjere 6-7-åringer. Målet med skriveaktivitetene å styrke elevenes ferdigheter i å koble lyd og bokstav og å mestre fonologisk analyse på enda en måte, slik at de raskere gjør viktige oppdagelser om skrift. Mange elever vil være avhengig av at læreren modellerer og skriver overskrifter på tavla eller lignende for å oppnå mestring i denne økta. Når elevene skal øve seg på å skrive ordet «det», eller skrive spørreord riktig, må læreren hjelpe elevene til å skrive disse enkeltordene korrekt. Vi vet at elever arbeider i svært ulikt tempo. Noen ganger vil derfor enkelte elever trenge hjelp av lærer til å forenkle den foreslåtte skriveoppgaven litt, slik at de likevel får til en god avslutning. Andre elever kan skrive hele setninger i stedet for lister. Tekstene elevene lager, kan skrives ut etter hver økt og samles i en mappe.

FORSTÅ: Målet med **FORSTÅ**-øktene er at elevene skal få erfaring med leseforståelsesstrategier som å foregripe, oppsummere og stille spørsmål til teksten. I tillegg er det et mål at **FORSTÅ** - øktene skal bli en arena der elevene får ta i bruk språket til å forklare, begrunne og forstå – sammen. Prøv å få alle elevene i tale. Noen trenger mer tid enn andre. Våg å vente på svar!

FORSTÅ-øktene følger en fast struktur:

- 1. Oppstart.** Her er det forslag til spørsmål som kan hjelpe elevene med å aktivere forkunnskap, foregripe hva som kommer til å skje, og oppsummere hva som har skjedd så langt.
- 2. Høytlesing.** Her finner du forslag til ord, hendelser eller temaer man kan gripe fatt i og snakke med elevene om. Noen ord og temaer passer det best å snakke om underveis i lesingen. Andre ord og temaer kan man vente med å snakke om til dagens tekst er lest.
- 3. Avrundning.** I denne delen gir vi eksempler på spørsmål som kan hjelpe elevene med å oppsummere hva dere har lest og foregripe hva som vil skje videre i fortellingen. Hvis boken avsluttes denne dagen, brukes denne delen av økten til å snakke om hva elevene likte eller ikke likte med boken.

ABC, LES, SKRIV, FORSTÅ-øktene foregår, med noen unntak, i samme rekkefølge hver dag. **ABC**-økta varer i 10 minutter. De tre andre øktene varer i 15 minutter. Det er derfor viktig at læreren klarer å følge med på tiden, slik at man får nok tid til hver økt.

Dyktige lærere er helt avgjørende for elevenes utbytte av undervisningsopplegget **ABC, LES, SKRIV, FORSTÅ**. Selv om instruksjonene er detaljerte og inneholder **FORSLAG** til formuleringer, er interaksjonen mellom lærer og elever og de faglige pedagogiske avveiningene til den enkelte lærer svært viktige. Selv om øktene skal gjennomføres i tråd med intensjonen i instruksjonen, skal ikke instruksjonene følges blindt eller fungere som en tvangstrøye. De er ment som eksempler og modeller. Øktene skal gi mening for både elever og lærere. Når det eksempelvis står «bruk fingeren» i **LES**-øktene, er tanken bak dette å sikre at elevene faktisk ser på teksten eller bokstavene, og ikke bare bruker «husken». Ser du at elevene bruker fingeren, er det selvsagt unødvendig å si «bruk fingeren». Tilsvarende er forslagene våre i **FORSTÅ**-øktene ment som eksempler. Dersom elevene griper fatt i andre temaer eller ord som gir mening i sammenhengen, så bruker dere naturligvis innspillene fra elevene.

¹ Solheim, O. J., Frijters, J. C., Lundetræ, K. & Uppstad, P. H. (2018). Effectiveness of an early reading intervention in a semi-transparent orthography: A group randomised controlled trial. *Learning and Instruction*, 59, 65-79.

For at **ABC, LES, SKRIV, FORSTÅ** skal gi best mulig læringsutbytte, er det viktig at læreren har lest gjennom instruksjonene på forhånd og gjort seg godt kjent med innholdet i øktene. Dette er og nødvendig for at dialogen med elevene skal gli naturlig, og ikke bære preg av opplesing. Det er også viktig at du har lest gjennom **FORSTÅ**-teksten før du skal lese den høyt for elevene. Da er du forberedt på hva som skal skje, hva som kan være

vanskelig for elevene å forstå og hvorvidt du bør stoppe opp og legge til rette for samtale underveis i lesingen. Det er også lettere å lese i passe tempo, med innlevelse, bruke ulike stemmer for de ulike karakterene og bygge opp spenningen dersom du har lest teksten før.

Kjersti Lundetræ, Oddny Judith Solheim,
og Per Henning Uppstad

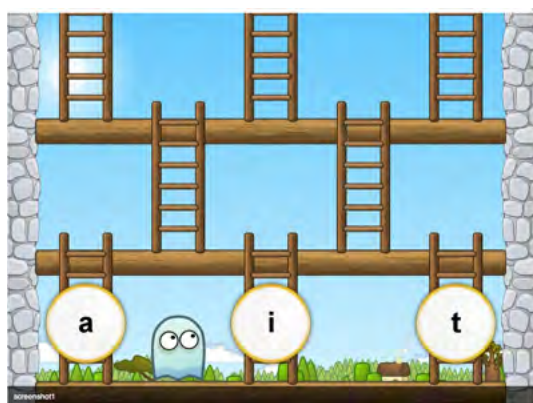
Lesesenteret,
Universitetet i Stavanger,
2019



ABC:

I denne korte økten får elevene spille GraphoGame, som er utviklet ved Universitetet i Jyväskylä. På sporet-prosjektet har laget innholdet til den norske versjonen av GraphoGame til bruk i ABC-økten. GraphoGame er et bokstav- og lesespill på nettbrett. Målet med ABC-økten er at elevene skal oppnå en sikker kobling mellom bokstav og bokstavlyd. Spillet trener også ordlesingsferdigheter. GraphoGame er et adaptivt spill som tilpasser seg den enkelte spilleren. Elevene vil derfor hele tiden møte både mestring og utfordringer. I GraphoGame kan eleven velge mellom ulike spill. Innholdet i spillene er individuelt og tar utgangspunkt i hva den enkelte eleven mestrer, og hva han/hun kan trene på for å komme videre. Elevene skal bruke hodetelefoner når de spiller GraphoGame, slik at de bare hører lyden fra sitt eget spill. Når elevene spiller GraphoGame, tjener de Graphomynter for hver oppgave de besvarer riktig. Disse myntene kan brukes til å kjøpe noe i butikken. Butikken er vanligvis synlig én gang i løpet av hver økt. Da kan elevene handle. Før en bruker GraphoGame første gang, er det nødvendig å registrere informasjon om barnet i spillet, slik at barnet bare trenger å velge figur når han/hun starter å spille. Slik gjør du:

- 🐾 Åpne spillet og trykk på ny spiller (+) nede til høyre på skjermen. Skriv inn elevens navn, og velg kjønn. La eleven velge PIN-kode, og noter denne i tilfelle eleven glemmer den
- 🐾 Klikk på pilen nede i høyre hjørne. La eleven velge hvordan avataren skal se ut.
- 🐾 Nå kan eleven trykke på avataren sin, taste inn PIN-koden og starte å spille.
- 🐾 Nå har du registrert en spiller og er klar for første økt.
- 🐾 For å avslutte spillet, trykker eleven først på strekene nede i høyre hjørne, deretter på 'avbryt'. Trykk så på hjemknappen til nettbrettet for å gå ut av spillet.



ABC10
min.

Forberedelse: Registrer nye spillere (se forord). Ha nettbrett og hodetelefoner klar.

Mål: Bli kjent med nettbrettet og GraphoGame

Innledning: I dag er det den første dagen vår med På sporet. Vi skal jobbe med På sporet én skoletime hver dag når det er stasjonsundervisning, bortsett fra (...) dager. Først skal vi trene på bokstaver, så skal vi lese, så skal vi skrive, og til slutt skal jeg lese for dere i en kjekk bok. Når vi trener på bokstaver og skriver, skal vi bruke nettbrett.

- 🐾 Del ut nettbrettene.
- 🐾 Vis elevene hvordan man slår på nettbrettet. Snakk om hvordan nettbrettene skal behandles.
- 🐾 Del ut hodetelefoner.
- 🐾 Vis elevene hvor hodetelefonene skal plugges i, og hvordan man justerer lyden. Si at ingen må begynne å spille før de har sjekket at lyden er passe høy.
- 🐾 Vis elevene hvor de finner GraphoGame-appen, og be dem om å åpne den, men **ikke** gå videre før de får beskjed.
- 🐾 Åpne spillet og trykk på ny spiller (+) nede til høyre på skjermen. Skriv inn elevens navn og velg kjønn. La eleven velge PIN-kode og noter denne i tilfelle eleven glemmer den.
- 🐾 Klikk på pilen nede i høyre hjørne. La eleven velge hvordan avataren skal se ut.
- 🐾 Nå kan eleven trykke på avataren sin, taste inn PIN-koden og starte å spille.
- 🐾 Først får eleven åpne en skattkiste og samle tre kort.
- 🐾 Trykk på pilen og åpne bokstavspillet.
- 🐾 Nå hører dere en lyd. Trykk på den bokstaven dere tror lyden tilhører.
- 🐾 Be elevene om å trykke på høyttaleren nederst på skjermen. Her kan dere trykke hvis dere trenger å høre lyden en gang til.
- 🐾 La elevene spille ulike spill til tiden er ute.
- 🐾 For å avslutte spillet trykker eleven først på strekene nede i høyre hjørne, deretter på 'avbryt'. Trykk så på hjemknappen til nettbrettet for å gå ut av spillet.
- 🐾 Legg bort nettbrettene.

LES15
min.

Forberedelse: Ha klart et A3-ark og en god tusj. Bestem i hvilken rekkefølge du vil skrive barnas navn (fra enklest til vanskeligst).

Mål: Leseretning, bokstavlyder

Hva: Fornavnet til elevene i gruppa

Innledning: I dag har jeg lyst til å skrive noe på dette arket.

- 🐾 Skriv navnet til alle i intervensjonsgruppa under hverandre på et A4-ark. Skriv de enkleste navnene først. Bruk stor bokstav først i navnene, men skriv med små bokstaver. Lyder tydelig mens du skriver (si lyden til bokstaven du skriver).
- 🐾 Spør hva de tror du har skrevet.
- 🐾 La dem få mulighet til å peke ut sitt eget navn.
- 🐾 Hvem sitt navn står øverst? Hvordan kan vi vite det?
- 🐾 Snakk om at bokstavene bestemmer hva det står. Bokstavene forteller oss hvilke lyder vi skal lage når vi sier ordet.
- 🐾 Hvilke lyder har bokstavene i navnet? Si lydene i kor.
- 🐾 Les det første navnet tydelig med klar lydering.
- 🐾 Pek på navnet og si det.
- 🐾 Gjør det samme med de andre navnene.
- 🐾 Les navnene flere ganger.
- 🐾 La gjerne barna peke/lede lesingen hver sin gang.

TIPS: Ha et nettbrett med Skoleskrift klar, slik at barna kan trykke for å høre lyden til bokstaver de ikke kan.

SKRIV15
min.

Forberedelse: Sjekk innstillingen til Skoleskrift (velg bokstavlyd (ikke talesyntese) og stor størrelse på skriften).

Mål: Bli kjent med Skoleskrift, store/små bokstaver, mellomrom, linjeskift, slette, skrive navnet

Innledning: Nå skal vi trene oss på å skrive. Vi skal bruke et program som heter Skoleskrift på nettbrettet og hodetelefonene.

- 🐾 Vis elevene hvordan de åpner Skoleskrift.
- 🐾 Når dere trykker på en bokstav, får dere høre lyden i hodetelefonene. Prøv å trykke på en bokstav.
- 🐾 Når vi skriver ord, lager vi mellomrom mellom ordene. Vet dere hvor vi trykker da? (Vis hvor man trykker for å lage mellomrom). Prøv å skrive noen bokstaver. Trykk mellomrom og skriv noen bokstaver til.
- 🐾 Når vi skriver, kommer bokstavene bortover på en linje. Noen ganger vil vi skifte linje. Hvor tror dere vi trykker da? Skriv noen bokstaver, skift linje og skriv litt til.
- 🐾 Noen ganger trykker vi kanskje på feil bokstav og vil slette bokstaven vi har skrevet. Hvor tror dere vi trykker da? Prøv å skrive noen bokstaver og slett dem. Ser dere at sletteknappen sletter baklengs?
- 🐾 La elevene øve seg på mellomrom, linjeskift og sletting av bokstaver.
- 🐾 Be elevene om å skrive alle bokstavene og høre godt etter på lyden til hver bokstav. Begynn med Q og slutt med M. Avslutt med linjeskift.
- 🐾 La elevene skrive navnet sitt. Gi hjelp til dem som trenger det. Avslutt med linjeskift.
- 🐾 Be elevene om å se på bokstavene på tastaturet. Er det noen bokstaver de lurte på lyden til? Skriv dem og lytt. Prøv å skrive noen ord. Husk mellomrom.
- 🐾 La elevene skrive ut teksten sin. Legg arket inn i mappen.
- 🐾 Slå av nettbrettet.

FORSTÅ15
min.

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Prolog

Sidetall: 1–5

Oppstart

Foregripe: Se på forsidebildet og les tittelen. Hva tror dere boken kommer til å handle om?

Høytlesing

🐾 **De viktigste personene**

I prologen blir vi presentert for Solby og noen av menneskene som bor der.

Se på bildene og les det som står om de viktigste personene i historien på side fire. Hva er en pirat? En professor? En viseborgermester? En havdrage? Hvordan ser de forskjellige personene ut? Hyggelige? Sure?

🐾 **Prologen**

I prologen presenteres vi for byens to problemer: at borgermesteren er forsvunnet, og at viseborgermesteren er så sur og sint. Se på tegningen. Kan dere finne rådhuset? Huset til Mitcho og Sebastian? Hva og hvem kan dere se på tegningen? Se på bildet og sett ord på det dere ser.

Avrundning

Hva kommer til å skje videre?

Hva slags historie tror dere dette er? En morsom historie? En skummel historie?

ABC

Forberedelse: Ha klar nettbrett og hodetelefoner.

Mål: Bli kjent med nettbrettet og GraphoGame

Innledning: I dag skal dere få spille videre på GraphoGame. Finn fram nettbrettene og hodetelefonene deres.

- 🐾 Åpne GraphoGame.
- 🐾 Start spillet, velg spilleren din og skriv inn PIN-koden din.
- 🐾 La elevene spille ulike spill til tiden er ute. (La elevene spille ferdig hvis de er midt i et spill.)
- 🐾 For å avslutte spillet, trykker eleven først på strekene nede i høyre hjørne, deretter på 'avbryt'. Trykk så på hjemknappen til nettbrettet for å gå ut av spillet.
- 🐾 Legg bort nettbrettene.

LES

Mål: Leseretning, bokstavlyder

Hva: Fornavnet til elevene i gruppa

Forberedelse: Skriv fornavnet til barna under hverandre på data (bruk gjerne Calibri 48 pkt.). Skriv det enkleste navnet øverst og det vanskeligste nederst. Skriv ut et ark til hver elev.

Innledning: Hva tror dere jeg har skrevet på dette arket? Ja, jeg har skrevet fornavnene deres.

- 🐾 Er det noen som vet hvilket navn som står øverst?
- 🐾 La oss lese alle navnene sammen.
- 🐾 Hva gjør vi når vi skal lese?
- 🐾 Hvor starter vi?
- 🐾 Be alle om å sette fingeren under den første bokstaven.
- 🐾 Les alle navnene i kor med tydelig lydering.
- 🐾 Hvilket navn er kortest? Tell bokstavene.
- 🐾 Hvilket navn er lengst? Tell bokstavene.
- 🐾 Er det noen navn som begynner med samme bokstav?
- 🐾 Er det noen navn som slutter med samme bokstav?
- 🐾 Er det noen navn som har like bokstaver inni?
- 🐾 Hvem har (si ulike bokstavlyder) i navnet sitt?
- 🐾 Er det noen navn som høres like ut?
- 🐾 Hvilket navn synes dere det er lettest å lese? Snakk om hvorfor (at de har sett navnet sitt mange ganger, kort navn osv.)
- 🐾 Hvilket navn synes dere det er vanskeligst å lese? Snakk om hva som kan være årsaken. Dersom et navn for eksempel begynner med Kj-, forklar at kj har lyden /kj/. Sett gjerne en strek under bokstavgruppa.

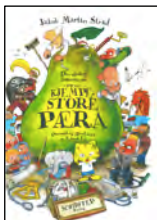
SKRIV**NAVN**

Innledning: I dag skal vi bli bedre kjent med Skoleskrift og nettbrettene våre. Vi har lest mange navn i dag. Da kan det være kjekt å skrive navnene selv på nettbrettet.

Mål: Bli bedre kjent med Skoleskrift

- 🐾 Åpne Skoleskrift.
- 🐾 Begynn med å skrive navnet ditt. Trykk linjeskift.
- 🐾 Husk at dere får høre lyden i hodetelefonene når dere trykker på bokstavene. Hvis det er noen bokstaver dere lurer på, er det bare å prøve og høre om det blir rett lyd. Dere vet hvordan dere kan slette. Vi blir gode av å prøve, gjøre feil og rette opp.
- 🐾 Noen ganger vil vi skrive med bare store bokstaver. Da må vi holde skiftknappen / pil opp inne til den får en blå strek. Prøv å skrive navnet en gang til med store bokstaver. Trykk linjeskift.
- 🐾 Trykk en gang til på skift / pil opp for å få små bokstaver igjen.
- 🐾 Nå kan dere skrive navnet til alle på gruppa. Skift linje for hvert navn. (De som trenger det, kan se på utskriften.)
- 🐾 Legg merke til at hver gang dere skifter linje, blir den første bokstaven stor.
- 🐾 Hvis det er tid igjen, kan elevene skrive flere navn.
- 🐾 Skriv ut og legg i mappen.

TIPS: La gjerne elevene bruke linjeskift mellom hvert navn de skriver. Da strekker teksten seg over en større del av siden og eleven får en opplevelse av å ha skrevet mer.

FORSTÅ

Bok: Den utrolige historien om den kjempestore pæra

Kapittel 1

Sidetall: 6–9

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i prologen, og hvem som er de viktigste personene i fortellingen.

Høytlesing

- 🐾 Mitcho og Sebastian finner en flaskepost. Hva er en flaskepost?
- 🐾 På vei hjem for å lese brevet i flaskeposten går Mitcho og Sebastian gjennom byen. Kan dere finne personene som blir beskrevet på side sju, på tegningen?
- 🐾 I brevet forteller JB at han har funnet en mystisk øy. Hva er en øy?

Avrundning

Hvem har sendt flaskeposten? Hvem er JB?

Hva tror dere Mitcho og Sebastian kommer til å finne i flasken?

ABC

Forberedelse: Ha klar nettbrett og hodetelefoner.

Mål: Bli kjent med nettbrettet og GraphoGame

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Åpne GraphoGame.
- 🐾 Start spillet og velg bildet og navnet ditt.
- 🐾 La elevene spille ulike spill til tiden er ute. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 For å avslutte spillet, trykker eleven først på strekene nede i høyre hjørne, deretter på 'avbryt'.
- Trykk så på hjemknappen til nettbrettet for å gå ut av spillet.
- 🐾 Legg bort nettbrettene.

LES



TIPS: Be elevene om å ha fingeren under bokstaver/ord når de leser. Det kan hjelpe dem å styre oppmerksomheten og fokusere på ord/bokstaver.

Bok: *Lese*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, lese, leser, punktum

Innledning: I dag skal vi lese en bok sammen. Del ut bøkene.

- 🐾 Bla litt i boken. Hva tror dere den handler om?
- 🐾 Hvor står det hva boken heter? Skal vi lese det sammen? Først må vi se om vi kan lyden til alle bokstavene. La oss si dem i kor mens fingeren følger med. *Les i kor* med tydelig lydering.
- 🐾 Jenta leser en bok som heter *Bli klok*. Kan vi bli kloke av å lese? Hvorfor?
- 🐾 Da kan vi begynne å lese boken.
- 🐾 S. 2: Hvor mange ord ser dere her? Sett fingeren på det første ordet. Sett fingeren under den første bokstaven. Hvilken lyd har den? For å kunne lese, må vi kunne lyden til bokstavene. La oss si lyden til alle bokstavene sammen – bruk fingeren. *Les sammen*. Ser dere at det er en prikk bak det siste ordet? Det er et punktum. Punktum betyr at setningen er slutt. Diskuter bildet.
- 🐾 S. 4: Hvor mange ord er det her? Her er det et nytt ord. Sett fingeren under den første bokstaven, så sier vi lydene sammen. Les ordet i kor med tydelig lydering – bruk fingeren. Kjenner dere lydene til bokstavene i det andre ordet? *Les i kor* med tydelig lydering. Les hele setningen sammen.
- 🐾 S. 6–8: som s. 4.
- 🐾 S. 10–12: Kjenner dere igjen et ord? (leser) La oss si lydene til det første ordet. *Les sammen*.
- 🐾 Les hele boken om igjen.
- 🐾 Har dere lært noen nye ord i dag?
- 🐾 Studer ordet «leser». Hva blir det hvis vi setter fingeren over de to siste bokstavene? Hva blir det hvis vi setter fingeren over den siste bokstaven?
- 🐾 Se på tittelen. Hold fingeren over de to siste bokstavene. Da får vi et nytt ord. Hvilket? Hold fingeren over de to første bokstavene. Da får vi et annet ord. Hvilket?

SKRIV

Mål: Bli kjent med Skoleskrift, skrive navn, punktum, leser

Innledning: Nå kan dere finne nettbrettene og hodetelefonene deres og åpne Skoleskrift.

- 🐾 Begynn med å skrive navn.
- 🐾 Navn. Linjeskift.
- 🐾 I dag lærte vi et nytt ord når vi leste. Nå skal vi prøve å skrive ordet *leser*.
- 🐾 Skriv en setning slik det var i boken. Bruk ditt eget navn. For eksempel «Eспен leser». Begynn med den første bokstavlyden og så prøver dere dere fram.
- 🐾 Vis hvordan de kan lage mellomrom.
- 🐾 Etter setningen skal dere skrive punktum. Det viser at setningen er ferdig. Si fra når dere har skrevet setningen, så skal jeg vise dere hvordan man skriver punktum.
- 🐾 Skift linje.
- 🐾 Skriv en setning til, der dere bruker ordet «leser». Bruk gjerne navnet på andre i gruppa eller navn elevene kjenner. Husk punktum og linjeskift.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Slå av nettbrettet og sett det på plass.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 1

Sidetall: 10–16

Oppstart

La elevene oppsummere historien så langt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Mitcho og Sebastian, flaskeposten, Den Mystiske Øya.

Høytlesing

- 🐾 Mitcho og Sebastian finner et frø i flaskeposten. Hva er et frø?
- 🐾 I flaskeposten står det at Mitcho og Sebastian skal så frøet. Hva betyr det å så? Hvordan gjør man det? Se på bildet på side 11. Har Mitcho og Sebastian sådd andre ting?
- 🐾 Frøet begynner å spire. Hva betyr det? Og hva er røtter? Hvorfor har planter røtter?
- 🐾 Sebastian finner oldefarens skipskiste på loftet. Der finner de et kompass. Hva bruker vi et kompass til?

Avrundning

Hvorfor er Mitcho og Sebastian redde for å gå ut når de hører lyder om natten?

Tror dere at Mitcho og Sebastian blir overrasket over hva de finner i hagen neste morgen?

ABC

TIPS: Det eleven kjøper, kan selges tilbake til butikken seinere.

Mål: Bli kjent med nettbrettet og GraphoGame

Innledning: Nå skal dere få spille videre på GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Åpne GraphoGame.
- 🐾 Start spillet og velg bildet og navnet ditt.
- 🐾 Når dere spiller GraphoGame, tjener dere Graphomynter hver gang dere gjør noe riktig. Oppe til høyre ser dere hvor mye penger dere har. Vanligvis vil Graphobutikken komme fram én gang i løpet av spilleøkten. Nå kan dere klikke på butikken (til venstre på skjermen) og kjøpe noe.
- 🐾 Klikk på utgangen for å forlate butikken.
- 🐾 Når eleven har kjøpt noe i butikken, vises det en garderobe nede til venstre på skjermen.
- 🐾 Klikk på garderoben.
- 🐾 La eleven ta på seg det han/hun kjøpte.
- 🐾 Klikk på utgangen.
- 🐾 Velg et spill.
- 🐾 La elevene spille ulike spill til tiden er ute. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Biler*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, tittel, bil

Innledning: I dag skal vi lese en bok med en stilig forside.

TIPS: Be elevene om å ha fingeren under bokstaver/ord når de leser. Det kan hjelpe dem til å styre oppmerksomheten og å fokusere på ord/bokstaver. TIPS: Kul gul rimer. Snakk om hva som gjør at ord rimer. Ulik start – men lik slutt. Studer ordbildene, det gir visuell støtte.

- 🐾 Hva tror dere denne boken handler om?
- 🐾 Har noen av dere bil hjemme? Er den stor/liten? Hvilken farge har den?
- 🐾 Hvor står det hva boken heter? Skal vi prøve å lese det sammen? Først må vi se om vi kan lyden til alle bokstavene. Vi kan si dem sammen (si lydene i kor og la fingeren følge med). Nå kan vi lese tittelen. Sett fingeren under den første bokstaven (*Les i kor*).
- 🐾 Da kan vi lese boken. Hvor begynner teksten?
- 🐾 S. 2: Hvor mange ord er det her? Lurer på hva det står. Kan dere lyden til alle bokstavene? (si dem i kor). La barna bruke fingeren under ordene for å styre blikket og følge leseretningen. *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Her var det en ny bokstav. Kan noen av dere lyden til den første bokstaven? /g/ Da leser vi. Sett fingeren under den første bokstaven. Les setningen med tydelig lydering. Hvilken farge er bilen?
- 🐾 Be elevene bla tilbake. Snakk om hva som er likt/ulikt. Kul bil – gul bil. Bare én bokstav forskjellig, men betyr noe helt annet.
- 🐾 S. 6*–12: Kjenner dere igjen et ord? La oss si lydene til det første ordet. *Les sammen*.
- 🐾 Diskuter gjerne hvilken bil barna liker best.
- 🐾 Les hele boken på ny i kor hvis tid.

*PS. Den «blå» bilen på side 6 er grønn, med mindre forlaget har rettet opp feilen.

SKRIV**BILDIKT**

Innledning: I dag skal vi også begynne med å skrive navn. Etterpå skal dere få skrive et bildikt.

Mål: Bli bedre kjent med Skoleskrift.

- 🐾 Begynn med å skrive navn. Vis hvordan de lager mellomrom. Avslutt med linjeskift.
- 🐾 I dag leste vi en bok om biler. Vi leste om kul bil, gul bil, blå bil, fin bil og så videre.
- 🐾 Hva annet kan en bil være? (La elevene si et adjektiv hver + bil).
- 🐾 Nå skal dere være forfattere og skrive et bildikt på fire linjer.
- 🐾 Overskrift: Bil
 - 🐾 ... bil.
 - 🐾 ... bil.
 - 🐾 ... bil.
 - 🐾 ... bil.
- 🐾 Skriv ut og legg i mappen.
- 🐾 Les diktene høyt.
- 🐾 Slå av nettbrettet og sett det på plass.

TIPS: De som trenger mye hjelp, kan bruke boken *Biler* som modell for skrivingen / direkte avskrift.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 2: Pæra undersøkes

Sidetall: 17–22

Oppstart

- 🐾 La elevene oppsummere historien så langt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: flaskepost, mystisk øy, frø, pære.

Høytlesing

- 🐾 Professor Glykose og doktor Pibbenib undersøker pæra. Hva er en professor? Hva betyr det å undersøke?
- 🐾 Hva slags utstyr bruker de for å undersøke pæra? Kjenner dere igjen noe av utstyret?
- 🐾 Professor Glykose og doktor Pibbenib finner ut at pæra er stor, men ellers alminnelig. Hva betyr det at pæra er alminnelig?
- 🐾 Professor Glykose har en bok om gamle mysterier. Hva er et mysterie?
- 🐾 Viseborgermester Kvist sier Mitcho og Sebastian må fjerne pæra. Hva betyr det å fjerne?

Avrundning

Hvorfor vil viseborgermester Kvist at Mitcho og Sebastian skal fjerne pæra.
Kan Mitcho og Sebastian klare å fjerne pæra? Hvordan?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter.
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten. Det kan være lurt å ha en regel om at en går i butikken mot slutten av økten.
- 🐾 La elevene spille ulike spill til tiden er ute. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Her?*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, tittel, forfatter, spørsmålstegn, her, der, nei

Innledning: I dag skal vi lese en bok som er skrevet av Hanne Solem. Hun er forfatter.

TIPS: I denne boken er samspillet mellom bilder og tekst viktig. Snakk om handlingen parallelt med at dere leser ordene.

- 🐾 Se på forsiden – hva er det bilde av? Hva gjør jenta? Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Bla litt i boken. Er det noe som ser spennende/morsomt ut?
- 🐾 Hvor står det hva boken heter? La oss lese tittelen sammen. Sett fingeren under den første bokstaven. La oss si lydene til bokstavene sammen mens vi peker. Da kan vi lese. (Les med tydelig lydering.) Forstår vi ordet? Hvordan sier vi det?
- 🐾 Er det noen som vet hva slags tegn dette er? Det er et spørsmålstegn. Hvordan må vi lese da?
- 🐾 Hvor begynner boken?
- 🐾 Hvor er det første ordet?
- 🐾 S. 2: Sett fingeren på den første bokstaven. Hvilken lyd har den?
- 🐾 La oss lese det første ordet sammen – bruk fingeren. Les med tydelig lydering. Kjenner dere ordet igjen? La oss lese ordet en gang til.
- 🐾 Husker dere spørsmålstegnet? Hvordan må vi lese da?
- 🐾 S. 3: Da kan vi lese neste side. Sett fingeren under første bokstav. Hvilken lyd har bokstavene i ordet? La oss lese ordet sammen. Forstår vi ordet? Hvordan sier vi det?
- 🐾 S. 4: La oss si lydene til bokstavene. La oss lese sammen.
- 🐾 S. 5–9: *Les sammen.*
- 🐾 S. 10: Se på det siste ordet. Hvilken lyd har bokstavene? Når /o/ og /i/ står sammen, sier vi /åj/. Er det noen som vet hva slags tegn dette er? Det er et utropstegn. Hvordan må vi lese /åj/ da? Les siden sammen.
- 🐾 S. 12: La oss si lydene til bokstavene. *Les sammen.*
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

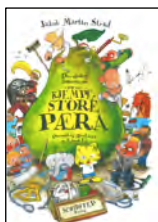
HER ER DER

Innledning: I dag har vi lært to nye ord: her og der. Nå skal vi prøve å skrive ordene.

Mål: Bli bedre kjent med Skoleskrift, skrive her, der, er.

- 🐾 Skriv «her», skift til ny linje og skriv «der». Linjeskift.
- 🐾 Hva er likt i ordene?
- 🐾 Kan dere skrive «er»? Linjeskift.
- 🐾 Skriv en setning med «her er» og navnet deres.
- 🐾 Skriv en setning til med «der er» og navnet til en av de andre.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Slå av nettbrettet og sett det på plass.
- 🐾 La elevene tegne på arket – for eksempel ett ansikt til hver setning.
- 🐾 Legg arket i mappen.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 3: Løsningen på problemet

Sidetall: 23–29

Oppstart

La elevene gjenfortelle. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: professor, undersøke, pære, fjerne.

Les tittelen på kapittelet. Hva er et problem? Hva slags problem er det som trenger en løsning?

Høytlesing

- 🐾 I dette kapittelet huler de ut pæra. Hva betyr det å hule ut?
- 🐾 Professor Pibbenib lager en maskin. Hva gjør den? Se på tegningen og snakk om det dere ser.
- 🐾 På tegningen ser vi et skilt hvor det står «Gratis pære». Hva betyr gratis?
- 🐾 Det begynner å regne, huset til Mitcho og Sebastian tar inn vann. Hva betyr det å ta inn vann?
- 🐾 Pæra er vanntett. Hva betyr vanntett?

Avrunding

Hvorfor bestemmer Mitcho og Sebastian seg for å flytte tingene sine over i pæra?

Har de tenkt å bli boende i pæra?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten. Det kan være lurt å ha en regel om at en går i butikken mot slutten av økten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake*, slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Tisse*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, tittel, forfatter, illustratør, utropstegn, her, der

Innledning: I dag skal vi lese en ny bok.

TIPS: La gjerne barna peke ut bestemte bokstaver. Det gir mer læring om de sier lyden til bokstaven når de peker på den.

- 🐾 Vet dere hva en forfatter er? En illustratør, da? Vis hvor det står hvem som er forfatter og illustratør, og les det for elevene.
- 🐾 Se på forsiden – hva er det bilde av? Hva gjør jenta? Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Hvor står det hva boken heter? La oss lese tittelen sammen. Først sier vi alle lydene i kor. Sett fingeren under første bokstav. *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 Hva tror dere nå boken handler om?
- 🐾 Bla litt i boken. Er det noen av dere som har lett etter en do før? Er det vanskelig å finne en do på skolen vår?
- 🐾 Hvor begynner teksten?
- 🐾 Sett fingeren under ordet. Er det noen som vet hva det står? Husker dere at vi leste det ordet i går?
- 🐾 La oss lese ordet sammen. Hvordan leser vi det første ordet? (det står /der/, men vi sier /dær/). Tegnet bak ordet er et utropstegn – hvordan leser vi da?
- 🐾 S. 4: Kan vi alle lydene i dette ordet? La oss si bokstavlydene sammen. Les ordet sammen.
- 🐾 S. 6–9 som s. 4.
- 🐾 S. 10: Sett fingeren under ordet. Er det noen som vet hva det står? Husker dere at vi leste ordet i går? La oss lese ordet sammen. («E» kan ha lyden /æ/, vi leser /hær/). (Husk utropstegn.)
- 🐾 S. 12: Hva står det her? Er det noen som kan denne bokstaven? Det står Åååå... med én stor og tre små å-er.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 3: Løsningen på problemet

Sidetall: 30–35

Oppstart

La elevene oppsummere, gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: problem, fjerne, hule ut, ta inn vann.

Høytlesing

- 🐾 Viseborgermester Kvist spør om Mitcho og Sebastian tror at pæra er en campingvogn. Hva er en campingvogn? Hva er det med pæra som kan minne om en campingvogn?
- 🐾 Viseborgermesteren sparker til pæra som begynner å rulle, renner gjennom byen og ender i sjøen. Den ville ferden er ledsaget av flotte tegninger. Snakk om det dere ser på bildet side 32–33.

Avrunding

La elevene spekulere i hva som kommer til å skje videre.

SKRIV**PÆRA**

Innledning: Nå skal dere få skrive en liste med ting dere ser på bildet side 32–33 i *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*.

- 🐾 Finn fram nettbrettet med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Pæra»
- 🐾 Trykk gjerne linjeskrift mellom hver ting dere ser / skriver navnet på
- 🐾 Skriv ut og legg i mappen.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten. Det kan være lurt å ha en regel om at en går i butikken i slutten av økten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg maler*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg maler), forfatter, illustratør, punktum, utropstegn.

Innledning: I dag skal vi lese en bok som er skrevet og illustrert av Thor W. Kristensen. Han er både forfatter og illustratør.

TIPS: La gjerne barna øve seg på å bla gjennom boken og peke på og si ordet «jeg». Snakk om at dette er et ord de kan kjenne igjen.

- 🐾 Hva tror dere boken vi skal lese i dag, handler om?
- 🐾 Les baksideteksten. Hva tror dere kommer til å skje?
- 🐾 Hvor står tittelen? La oss si alle bokstavlydene sammen. Les det første ordet i kor med tydelig lydering – bruk fingeren /jeg/. Høres det ut som et ord dere kan fra før? Vi skriver /jeg/ men sier /jei/. Les hele tittelen sammen.
- 🐾 Skal vi lese boken og se hva som skjer?
- 🐾 S. 2: Hvor mange ord har vi her? Se på det siste ordet. Kan vi alle bokstavlydene? Si lydene i kor – la fingeren følge med.
- 🐾 Hvordan leser vi det første ordet? Da kan vi lese setningen fram til punktum. Det neste ordet har et spesielt tegn til slutt. Er det noen som husker hva slags tegn det er? Hvordan skal vi lese ordet? Les siden i kor med tydelig intonasjon.
- 🐾 S. 4: Den første setningen her klarer vi vel å lese (*Les i kor* – bruk fingeren). Si lydene i det neste ordet sammen. Les seint i kor – bruk fingeren. Les siden en gang til.
- 🐾 S. 6–10: Som s. 4.
- 🐾 S. 12: Snakk om bildet. Jonas ser fornøyd ut – gjør pappaen det?
- 🐾 Les hele boken en gang til. Husk intonasjon – punktum og utropstegn!

SKRIV**MAT**

Innledning: Det finnes veldig mye forskjellig mat. Vi spiser mat til frokost, formiddagsmat, middag og kvelds. Noen ganger har vi selskap med kaker, is eller boller. I dag skal dere få skrive en liste med mat dere liker å spise til middag.

- 🐾 Ta en runde der elevene får fortelle hva de liker å spise til middag.
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Mat»
- 🐾 Trykk gjerne linjeskift for hver matrett.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 3: Løsningen på problemet

Sidetall: 36–39

Oppstart

La elevene oppsummere hva som har skjedd. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: problem, sparke, rulle, falle i vannet.

Høytlesing

- 🐾 Viseborgermester Kvist ber Oberst Rekyl om å skyte på pæra. Hva er en oberst?
- 🐾 Pæra driver ut på havet. Hva betyr det å drive?
- 🐾 Pæra driver inn i tykk tåke. Hva er tåke?
- 🐾 Når pæra er kommet langt ut på havet, klarner det opp. Hva betyr det å klarne opp?

Avrundning

Mitcho og Sebastian prøver ikke å komme seg i land, men lar pæra drive ut på havet. Hvorfor prøver de ikke å komme seg i land? Hva tror dere kommer til å skje nå?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten. Det kan være lurt å ha en regel om at en går i butikken i slutten av økten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Pang*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning, tittel, -ng

Innledning: I dag skal vi lese en bok om en som er uheldig.

TIPS: Se på setningene. La barna legge merke til at de alltid begynner med stor bokstav.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere kommer til å skje? Hvorfor kommer gutten til å falle?
- 🐾 Les baksideteksten.
- 🐾 Hva heter boken? La oss si alle bokstavlydene i kor. Bruk fingeren. Hvilket ord blir det? Hører og kjenner dere at det er litt vanskelig å si /n/ /g/ rett etter hverandre? Vi kan si /ng/. Hva blir tittelen da? Les den en gang til.
- 🐾 Da kan vi lese boken. Se på side 2. Hvor mange ord er det i setningen? La oss si lydene i alle ordene. Nå kan vi lese hele setningen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 4: Er det noen som kjenner igjen noen ord? Hvilke? Hvilken lyd er først i det første ordet? La oss lese det første ordet sakte sammen. Så kan vi lese hele setningen.
- 🐾 S. 6: Er det noen som kjenner igjen noen ord her? Er der et nytt ord også? La oss si lydene i det nye ordet sammen før vi leser det høyt. Les hele setningen.
- 🐾 S. 8: Her var det noe annerledes med bokstavene. Ser dere hva som er annerledes? Hva står det her? *Les i kor.* Husk utropstegn!
- 🐾 S. 10: Det var et kort ord med utropstegn. Hva står det her? Hvordan sier vi ordet?
- 🐾 S. 12: Snakk om bildet.
- 🐾 Les hele boken på ny. Minn om at tonefallet går ned ved punktum og rett fram ved utropstegn.

FORSTÅ

Bok: Den utrolige historien om den kjempestore pæra

Kapittel 4: Pirater!

Sidetall: 40–48

Oppstart

La elevene oppsummere det som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: problem, rulle, falle i vannet, drive.

Høytlesing

- 🐾 I dette kapittelet bestemmer Mitcho, Sebastian og professor Glykose seg for å gjøre pæra om til et skip. Hva er et skip? Se på tegningen på side 40. Hva er det som er likt mellom pæra og et skip?
- 🐾 De prøver å få kompasset til å virke. Hva skal de bruke kompasset til?
- 🐾 De trenger batterier for å få kompasset til å fungere. Hva er batterier?
- 🐾 Mens de leter etter kompasset, finner de lappesaker, gipsskruer, klistremerker, lekebiler, sandpapir, gitarstrenger, blomsterfrø og kontaktlim. Kan dere finne disse forskjellige tingene på tegningen på side 43?
- 🐾 Kaptein Camenberg og piratene hans angriper pæra. Hvorfor det?
- 🐾 Mitcho forteller piratene at de er på jakt etter Den Mystiske Øya. Da forteller Kaptein Camenberg og piratene hans om Den Fryktelige Havdragen og Det Nattsvarte Hav. Har vi hørt om det før i boken? Når da?

Avrundning

Hvorfor tør ikke engang pirater å seile til Den Mystiske Øya? Tror du Mitcho og de andre finner veien til Den Mystiske Øya? Tror dere Mitcho, Sebastian og professor Glykose kommer til å møte Den Fryktelige Havdragen og seile på Det Nattsvarte Hav? Hva tror dere skjer da?

SKRIV**MAT**

Innledning: Hva tror dere sjørøvere liker å spise? Nå skal dere lage en liste over sjørøvermat.

- 🐾 Ta en runde der elevene får fortelle hva de tror sjørøvere spiser.
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Mat» eller «Sjørøvermat»
- 🐾 Trykk gjerne linjeskrift for hver matrett.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



TIPS: Be gjerne barna om å peke på ulike lyder i ord. For eksempel: Hvilken bokstav forteller meg at dette ordet begynner med /f/. Jeg hører en /t/ i dette ordet. Hvor er den?

Bok: *Drøm*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (en, et).

Innledning: Er det noen av dere som liker å leke og drømme?

- 🐾 Se på forsiden. Hva gjør gutten? Tror dere han gjør det på ordentlig?
- 🐾 La oss lese tittelen på boken. Bruk fingeren, så sier vi lyden til alle bokstavene. La oss lese sammen – «drøm».
- 🐾 Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Les baksideteksten.
- 🐾 S. 3: Er det noen som kjenner igjen et ord her? Ja – bil har vi jo lest før. La oss lese sammen. Bruk fingeren.
- 🐾 S. 4: *Les i kor.*
- 🐾 S. 5: Har dere sett disse ordene før? La oss lese sammen. Sier vi /et/ fly? Nei, vi sier /ett/ fly. La oss lese det en gang til.
- 🐾 S. 6: *Les i kor.*
- 🐾 S. 7: Skal vi prøve å lese sammen? *Les i kor.* Hører dere at det er en å i båt. Pek på å-en.
- 🐾 S. 8: *Les i kor.*
- 🐾 S. 9: Klarer dere å gjenkjenne det første ordet? Hvilke lyder har vi i det siste ordet? Les ordet. Bli enige om uttale. Snakk om at hest kan bety to ting. Et dyr eller at noe høres hest ut.
- 🐾 S. 10: *Les i kor.*
- 🐾 S. 11: Det første ordet kan vi. Hvilken lyd kommer først i katt? Er det den første bokstaven i det andre ordet? La oss lese sammen. Bruk fingeren.
- 🐾 S. 12: Her er det to ord vi kan og ett nytt. La oss si lydene. *Les i kor.*
- 🐾 Les hele boken.

SKRIV

Innledning: I boken vi leste i dag, drømte gutten om flere ting vi kan kjøre med. Nå skal dere få skrive ned alle tingene i boken som vi kan reise med.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Reise»
- 🐾 Lag en liste over ting det går an å reise med.
- 🐾 Linjeskift mellom hver ting.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 5: Den Fryktelige Havdragen

Sidetall: 49–53

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: skip, batterier, kompass, pirater, Den Fryktelige Havdragen, Det Nattsvarte Hav.

Høytlesing

- 🐾 «Det er bare mulig å finne Den Mystiske Øya dersom kompasset virker, og kompasset virker bare hvis man har en stein fra Den Mystiske Øya! Det er jo ... Det er jo ... Det er et paradoks, sa professor Glykose». Hva betyr dette? Hva er problemet? Hva er et paradoks?
- 🐾 De møter Den Fryktelige Havdragen. Se på bildet på side 53. La elevene beskrive dragen.
- 🐾 De hører noen rare lyder fra dragen. Som om et håndtak ble dreiet rundt. Hva betyr det?

Avrunding

Hvorfor hører de rare lyder fra dragen, tror dere?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hokus pokus*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (hokus pokus, en, hv-)

Innledning: Kan noen av dere trylle? Nå skal vi lese om ei jente som kan det.

TIPS: Mange spørsmål begynner med spørreord. Spørreordene begynner med hv-. Hv- uttales alltid /v/. Skriv gjerne opp ordene hvor, hva, hvem på et ark, og sett en strek under hv.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere jenta sier når hun tryller?
- 🐾 Hva heter boken? Det var en lang tittel. Skal vi prøve å lese den sammen? Les seint og tydelig i kor.
- 🐾 Les baksideteksten for elevene.
- 🐾 Hva tror dere går galt? Skal vi lese og se?
- 🐾 S. 2: *Les i kor*. Be elevene peke på /h/, /p/ og /k/. Be elevene sette fingeren over den første bokstaven i «hokus». Hva blir det da? Gjør det samme med «pokus». Rimer ordene?
- 🐾 S. 4: *Les i kor*.
- 🐾 S. 6: Kjenner dere igjen disse ordene? Se på ordene og bruk fingeren når dere leser. *Les i kor*.
- 🐾 S. 8: Hva tryllet jenta fram nå? Kjenner dere igjen et ord? En? Kan vi lydene i det andre ordet? Si lydene og les ordet.
- 🐾 S. 10: *Les i kor*. Minn dem på hva et utropstegn er.
- 🐾 S. 12: Oi, hva har skjedd her? Hvor mange ord står det? Hva betyr det siste tegnet? Det betyr at det er et spørsmål. Kan vi alle bokstavlydene? Si dem i kor. Les setningen sammen med tydelig lydering. Det første ordet høres rart ut. Hvordan skal vi si det? Ja, hv- blir alltid /v/. La oss lese spørsmålet en gang til.
- 🐾 Prat om hva som har skjedd.
- 🐾 Les hele boken en gang til.

SKRIV

Trylle

Innledning: I boken i dag tryllet jenta dyr ut av flosshatten. Nå skal dere få skrive ned det dere ville tryllet ut av flosshatten.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Trylle»
- 🐾 Bruk gjerne linjeskrift etter hver ting dere har tryllet ut av hatten.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 5: Den Fryktelige Havdragen

Sidetall: 54–58

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige leseøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: kompass, stein fra Den Mystiske Øya, havdragen.

Høytlesing

- 🐾 En lem åpner seg i dragens hode. Hva er en lem?
- 🐾 En besynderlig mann kommer til syne. Hva betyr besynderlig? Hva er besynderlig med mannen på tegningen?
- 🐾 Den Fryktelige Havdragen er en mekanisk drage. Hva betyr det? Se på tegningen av Havdragen på side 56, og snakk om det dere ser.
- 🐾 Ulysses Karlsen gir dem en stein som stammer fra Den Mystiske øya. Hva betyr det å «stamme fra»?

Avrundning

Tror dere at steinen de får, virkelig kommer fra Den Mystiske Øya? Tror dere kompasset kommer til å virke?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *En T*

Mål: Leseretning, bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (en, gi, hv-)

Innledning: I dag skal vi lese en bok av Thor W. Kristensen. Den er illustrert av Tina Tofte.

TIPS: Tekster med repetitive mønstre egner seg godt som modeller for skriving i begynneropplæringen.

- 🐾 Hva tror dere denne boken handler om? Hvordan tror dere mannen på forsiden føler seg?
- 🐾 Kan dere se hva boken heter? Vi kan lese det sammen. Les baksiden for elevene. – Hva er den første lyden i tran?
- 🐾 Skal vi begynne å lese i boken? I denne boken er det snakkebobler – sånn som i tegneserier. Først sier faren noe – så sier gutten noe.
- 🐾 Se på den første snakkeboblen. Kan dere lyden til alle bokstavene? (Repeter hvis noen er usikre).
- 🐾 Kjenner dere igjen noen ord? «En» har vi lest før. Sett fingeren under det første ordet, så skal vi lese sammen. /gi/ /meg/ /en/ /te/. /gi/ var et rart ord. Hva kan det bety? Skal vi prøve å lese /ji/ heller? (les setningen en gang til). Gi leses ji.
- 🐾 Hva svarer gutten?
- 🐾 Les fram til «Hva blir det».
- 🐾 Kan vi alle bokstavlydene her? Si dem sammen. Er det noen som husker hvilken lyd hv har? /v/. Da setter vi fingeren under det første ordet og sitter klar med v-lyden. (*Les i kor*).
- 🐾 Siste side: Skal vi se hva det blir? Les ordet sammen. Hvorfor står ordet med store bokstaver og utropstegn?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

GI MEG EN ...!

Innledning: Gi meg en T, gi meg en R, gi meg en A, gi meg en N. Hva blir det? Nå skal dere bestemme dere for et ord. Det kan gjerne være noe vi kan spise eller drikke. Så skal dere få lage et bokstavrop, slik de gjorde i boken vi leste i dag.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: Ordet eleven vil fram til (f.eks. is, melk, jus, pølse). Hjelp elevene å velge et «overkommelig» ord.
- 🐾 Skriv en setning til hver bokstav i ordet. (Gi meg en ...)
- 🐾 La elevene lese opp teksten sin, og la de andre gjette hvilket ord de har valgt.
- 🐾 Dersom noen har samme ord, kan de lese i kor.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 6: Det Nattsvarte Hav

Sidetall: 59–69

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige leseøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: kompass, stein fra Den Mystiske Øya, mekanisk drage.

Høytlesing

- 🐾 Se på bildene og snakk sammen om hva som finnes og hva som foregår på Det Nattsvarte Hav.
- 🐾 Mitcho, Sebastian og professor Glykose seiler inn på Det Nattsvarte Hav. Det blir mørkt og Sebastian sier: «Det ville nesten ha vært hyggelig hvis det ikke hadde vært så uhyggelig». Hva tror dere Sebastian mener med det?
- 🐾 Etter å ha seilt gjennom Det Nattsvarte Hav, kommer Mitcho, Sebastian og professor Glykose fram til Den Mystiske Øya der de møter JB. «Vi fikk brevet ditt og sådde frøet», sa Mitcho. «Ja, det ser jeg», lo JB. Hva mener JB? Hvordan kan han se at de fikk brevet og plantet frøet?

Avrundning

Hva er det JB vil vise dem? Hva tror dere kommer til å skje på Den Mystiske Øya?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hei, bestefar*

Mål: Leseretning bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (kan, vi, du)

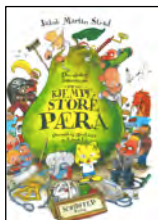
Innledning: Har noen av dere en bestefar? Hva liker dere å gjøre med bestefaren deres?

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva handler den om, tror dere?
- 🐾 Hva heter boken? Kan dere lyden til alle bokstavene i tittelen?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: hva er det bilde av her? Hva gjør gutten?
- 🐾 Bruk fingeren, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 3: Si lyden til alle bokstavene i ordene. Bruk fingeren. *Les i kor*. Hva tror dere gutten skriver til bestefaren?
- 🐾 S. 4–5: *Les i kor* og la elevene foreslå hva gutten skriver.
- 🐾 S. 6: Kjenner dere igjen de ordene som står her? Hva er likt med de forrige sidene, hva er forskjellig?
- 🐾 S. 6–7: *Les i kor*, la elevene foreslå hva gutten skriver til bestefar.
- 🐾 S. 8: Se på bildet. Hva tror dere gutten skriver? La oss si alle lydene i kor. Bruk fingeren. Er dere klare til å lese? *Les i kor*.
- 🐾 Hva heter gutten?
- 🐾 Les boken på nytt.

SKRIV**BREV**

Innledning: Lukas skrev brev til bestefaren sin. Nå skal dere få skrive et brev til bestefar eller bestemor der dere spør om dere kan gjøre noe sammen.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: Hei, bestefar/bestemor/mormor/morfar e.l.
- 🐾 La elevene skrive «kan vi»-setninger.
- 🐾 Kan vi ...
- 🐾 Kan vi ...
- 🐾 Kan vi ...
- 🐾 Hilsen ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 7: Den Mystiske Øya

Sidetall: 73–79

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige leseøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Det Nattsvarte Hav, glødende lys, Den Mystiske Øya, JB.

Høytlesing

- 🐾 I dette kapittelet blir vi kjent med Den Mystiske Øya. Se på bildene og snakk om det dere ser.
- 🐾 På Den Mystiske Øya er det bygget opp et system som suger opp havvann til pærene. Hva er havvann.
- 🐾 «Men pærene tåler da vel ikke havvann!» sier professor Glykose. Hvorfor sier han det? Hva er forskjellen på havvann og annet slags vann?
- 🐾 Mot slutten av kapittelet viser JB dem et gammelt tårn av rustent metall. Hva er et tårn?
- 🐾 Tårnet er overgrodd av slyngplanter og mose. Hva betyr det at tårnet er overgrodd? Hva er mose og slyngplanter? Kan dere se det på bildet?

Avrundning

Hva slags tårn er det JB har funnet? Tror dere det er fra et skip? Hva var øyas hemmelighet?

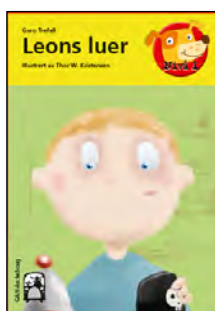
ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Leons luer*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (er, for)

Innledning: Har noen av dere prøvd luer og hatter i en butikk?

TIPS: La barna gå på «ordjakt». La dem se etter ord de lurte på, lange ord, korte ord, vanskelige ord, ord de kjenner igjen, osv.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere gutten i boken skal gjøre?
- 🐾 Les tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 Les baksideteksten sammen.
- 🐾 S. 2: Snakk om bildet.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det noen bokstaver dere lurte på? Les setningen sammen to ganger. Legg merke til at vi skriver /er/, men sier /ær/, og vi skriver /for/, men sier /fårr/.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord her? Hvilke? La oss lese sammen.
- 🐾 S. 9–11: Som s. 7.
- 🐾 S. 12: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord her? Ja – Lua er. Skal vi prøve å lese det siste ordet? Hvilken lyd har den første bokstaven? *Les i kor.*
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Be elevene peke på ulike ord på forskjellige sider.
- 🐾 Be elevene si hver sin setning med «Lua er ...».

SKRIV

... er for stor

Innledning: I *Leons luer* var luene for store, for små, for pene, for gule og passe. Tenk på lua eller buksa di. Er den for stor, for liten, for pen for gul eller passe?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Lua, buksa» (velg en av delene).
- 🐾 La elevene skrive om lua/buksa si.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tegn klesplagget hvis tid.

FORSTÅ



Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 8: Den Mystiske Øyas hemmelighet

Sidetall: 80–88

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Den Mystiske Øya, JB, de kjempestore pærene, tårn.

Høytlesing

- 🐾 Professor Glykose sier at tårnet ligner kommandobroen på et skip. Hva er en kommandobro? Hvor på et skip er kommandobroen?
- 🐾 Hva betyr det at øya er flytende?
- 🐾 Hva er det som gjør at øya kan bevege seg?
- 🐾 Mitcho, Sebastian, professor Glykose og JB begynner på reisen hjem til Solby. Se på tegningen på side 88. Hva kjører Mitcho, Sebastian, professor Glykose og JB forbi på veien hjem?

Avrunding

Hva var øyas hemmelighet? Tror dere at Den Mystiske Øya klarer å kjøre helt fram til Solby?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Stol*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg), punktum, tittel

Innledning: I dag skal vi lese om en jente som bruker verktøy.

TIPS: Deg, meg og seg *kan* leses lydtrett, i motsetning til jeg. Det vanligste er likevel å lese alle disse pronomenene med /ei/-ending.

- 🐾 Se på forsiden. Hva holder jenta på med, tror dere?
- 🐾 Kan dere prøve å lese tittelen på boken? La oss lese den sammen en gang.
- 🐾 Les baksiden av boken.
- 🐾 Skal vi lese og se hvordan det går?
- 🐾 S. 2: Hvor mange ord er det i setningen? Hvilket tegn viser at setningen er slutt? La oss si lyden til bokstavene. Bruk fingeren.
- 🐾 *Les i kor.* Se på det første ordet. Hva står det der? Vi sier /jei/ selv om det står /jeg/. Les setningen en gang til.
- 🐾 S. 4: Kjenner dere igjen et ord? Da er det bare ett ord til vi må klare å lese. Lurer dere på noen bokstavlyder? *Les i kor.*
- 🐾 S. 6: Som s. 4.
- 🐾 S. 8: Kjenner dere igjen noen ord her? La oss lese sammen.
- 🐾 S. 10: Oi, hva skjer her? Hva sier jenta? La oss lese sammen.
- 🐾 S. 12: Se på ordene. Er det noen dere kjenner igjen? Ligner det siste ordet i setningene på et ord dere har lest før? Hvilket?
- 🐾 Les setningene sammen.
- 🐾 Diskuter de ulike betydningene av stol.
- 🐾 Les boken om igjen.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 9: Hjemkomsten

Sidetall: 89–97

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Den Mystiske Øya, flytende, motor, hjem.

Høytlesing

- 🐾 I Solby er de fleste glade og overrasket over å se Mitcho, Sebastian, professor Glykose og JB igjen. Hva betyr det å være overrasket?
- 🐾 Viseborgermester Kvist sier: «Dere skal ikke komme her med deres Mystiske Øy og ødelegge alt sammen!» Hva mener han med det? Hva er det viseborgermester Kvist er redd for at de skal ødelegge?
- 🐾 Se på tegningen på side 96 og 97. Hva holder folk i Solby på med denne dagen?

Avrunding

Tror dere det nye rådhuset blir ødelagt? Se på bildet på side 97.

SKRIV**SOLBY**

Innledning: Se på bildet side 96–97 i *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*. Hva ser dere i Solby? Snakk sammen om det dere ser på bildet.

- 🐾 Finn fram nettbrettet med hodetelefoner og Skoleskrift
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Solby»
- 🐾 Elevene skriver hva de ser på bildet.
- 🐾 Trykk gjerne linjeskrift mellom hver ting de ser / skriver navnet på.
- 🐾 Skriv ut.

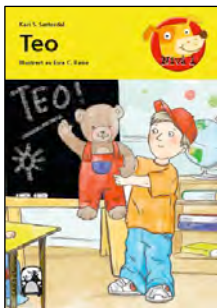
ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Teo*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (her, er), tittel, forfatter, illustratør

Innledning: Forfatteren av denne boken heter Kari S. Sæterdal, og illustratøren heter Esra C. Røise.

- 🐾 Hva heter denne boken? La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 Se på forsiden. Hvem tror dere Teo er? La oss lese og se om dere har rett.
- 🐾 Les baksideteksten.
- 🐾 S. 2: *Les i kor*, bruk fingeren.
- 🐾 S. 4: Kjenner dere igjen et ord? La oss lese sammen, bruk fingeren. Hva gjør Teo?
- 🐾 S. 6: Se på alle bokstavene. Kan dere si lydene i kor? La oss lese i kor.
- 🐾 S. 8: Her er det en snakkeboble. Hva sier gutten? *Les i kor*. Gjør oppmerksom på utropstegnet. Hvorfor sier gutten: «Å, nei!?»
- 🐾 S. 10: Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Hvem er Even? Hvorfor er han kul?
- 🐾 S. 12: Her så de glade ut. Hvorfor det, tror dere? La oss lese sammen hva det står.
- 🐾 Gå på ordjakt. Hvor i boken står det «her er»?
- 🐾 Gå på ordjakt. Hvor i boken står det «kule»?
- 🐾 Gå på ordjakt. Hvor i boken står det «flyr»?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 9: Hjemkomsten

Sidetall: 98–102

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: hjem, Solby, krasj, rådhus.

Høytlesing

- 🐾 I Solby feirer de hjemkomsten med en stor fest. Se på tegningen på side 100 og 101. Kan dere kjenne igjen noen av gjestene?

Avrunding

Hvorfor begynte folk å kalle rådhuset for «Pærehuset»?

SKRIV**FESTMAT**

Innledning: I Solby er det fest. De spiser masse god mat. I dag skal dere få skrive en liste med mat dere liker å spise når det er fest.

- 🐾 Ta en runde der elevene får fortelle hva de liker å spise når det er fest.
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Festmat»
- 🐾 Elevene skriver liste over festmat.
- 🐾 Trykk gjerne linjeskrift for hver matrett.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: Nå skal dere få spille GraphoGame. Finn fram nettbrett og hodetelefoner.

- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



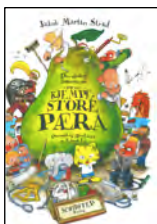
Bok: *Dino*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg), tittel

Innledning: I dag skal vi lese om en som er stor – men er han snill?

TIPS: Diskuter gjerne hvordan vi kan lese ordet Dino: a) trekke sammen en og en bokstav; b) dele ordet i di-no; c) gjenkjenne ordet.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere den handler om? Er det noe dere lurer på?
- 🐾 La oss lese tittelen. Hva er lyden til den første bokstaven. Bruk fingeren og ha den første lyden klar i munnen. *Les i kor.*
- 🐾 Hvem er Dino, tror dere?
- 🐾 Skal vi lese boken?
- 🐾 S. 2: Hvilke lyder har bokstavene i det andre ordet? Si dem sammen. Les setningen i kor.
- 🐾 S. 3: Hvor mange ord er det i setningen her? La oss lese den sammen.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Er det noe dere lurer på? La oss lese i kor.
- 🐾 Snakk om bildet. Hvordan har musen det? Hva tror musen? Hva tror dere kommer til å skje?
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt og se på alle bokstavene. Er det noen lyder dere lurer på? *Les i kor.*
- 🐾 Snakk om bildet.
- 🐾 S. 8: *Les i kor.* Hva gjør Dino? Se på bildet.
- 🐾 S. 10: Hva gjør Dino nå? La oss lese. Hva er den første lyden i det andre ordet? *Les i kor*, bruk fingeren.
- 🐾 S. 12: Gå på ordjakt og se på alle bokstavene. Er det noen dere lurer på? *Les i kor.* Snakk om bildet.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Den utrolige historien om den kjempestore pæra*

Kapittel 10: Epilog

Sidetall: 103–105

Oppstart

La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige kapittel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Solby, fest, gjester, pærehus.

Høytlesing

- 🐾 Sebastian skriver en bok. Vet dere hva man kaller en som skriver bøker?
- 🐾 Mitcho blir sekretær for JB. Hva er en sekretær?
- 🐾 Viseborgermester Kvist flytter til en gård og begynner å dyrke kål og poteter. Hva kaller vi en som jobber på gård?

Avrunding

Likte dere boken? Hva likte dere best? Var det noe som var morsomt? Var det noe som var skummelt?

SKRIV**PÆRA**

Innledning: Nå har vi lest ferdig boken om den kjempestore pæra. Vil dere anbefale andre å lese boken? Hvorfor/hvorfor ikke?

- 🐾 Ta en runde der elevene får fortelle hva de likte, ev. ikke likte med boken.
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Pæra»
- 🐾 Skriv en modellsetning: Jeg likte/likte ikke boken fordi ...
- 🐾 Elevene skriver én eller flere setninger om hvorfor de likte (ev. ikke likte) boken.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 La elevene lese den første setningen sin høyt for hverandre.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *I sekken*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, tittel, gjenkjenning (en, et)

Innledning: Har dere funnet noe rart i ranselen deres noen gang?

TIPS: La gjerne barna søkelese etter ord og si dem høyt.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tar jenta ut av ranselen sin?
- 🐾 Hvor står tittelen til boken?
- 🐾 Se på tittelen. Hva er det første ordet? Hva er første lyd i det andre ordet? Hva er den siste lyden i det andre ordet? Hvilken lyd er midt inni ordet? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren. *Les i kor.* – Da kan vi lese teksten.
- 🐾 S. 2: Kjenner dere igjen noen ord? En? Hva er lyden til den første bokstaven i det andre ordet? *Les i kor.*
- 🐾 S. 4: Lurer på hva jenta finner i sekken nå. Sjekk at alle kan bokstavlydene. *Les i kor.* Gjør oppmerksom på utropstegnet.
- 🐾 S. 6: Hva mer har jenta i sekken, tro? Her var det en ny bokstav – hvilken lyd har bokstavene i det siste ordet? Snakk om æ (ser ut som blanding av a og e). *Les i kor.*
- 🐾 S. 8: Hva er den siste lyden i det første ordet? Hva er den første lyden i det andre ordet? Hva er den siste lyden? *Les i kor.*
- 🐾 S. 10: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord her? (Vi har lest ordene før.) *Les i kor.*
- 🐾 S. 12: Her ser jenta overrasket ut. Skal vi lese? /oi/ – det ble rart – hva skal det være, tror dere. Vi leser ordet /åj/. La oss lese neste setning. *Les i kor.*
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

I SEKKEN

Innledning: Nå har vi lest om hva Oda har i sekken. Hva har dere i sekken? Kanskje noe rart har gjemt seg i deres sekk og en gang? Hva kunne det vært?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «I sekken»
- 🐾 Bruk boken *I sekken* som modell for skrivingen.
- 🐾 La elevene skrive setninger som «En bok.», osv. og finne på noe overraskende til slutt.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les én eller flere av tekstene høyt.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «På fiskefabrikken»

Sidetall: 32

Oppstart

La elevene foregripe hva diktet kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 Dette diktet er et godt utgangspunkt for å snakke om hva som finnes i naturen/naturlig, og hva som lages på en fabrikk. Lager man levende fisk på fabrikk? Trenger fisker å lære å svømme? Er fiskemel en type mel man kan lage fisk av? Går det an å lage andre slags typer fisk på fabrikk? En oppblåsbar delfin eller en sluk? Går det an å lage ting av og med fisk på en fabrikk? Hva med fiskepinner eller fiskeboller? Lager man dyr på fabrikk? Kuer, hunder eller katter? Lager man ting til dyr på fabrikk? Hundehalsbånd, matskål eller leker? Lager man grønnsaker på fabrikk? Bruker man grønnsaker for å lage andre ting på fabrikk?

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hvem er jeg?*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (Hvem er jeg?), tittel

Innledning: Er dere gode til å gjette? Nå skal vi lese en gjettebok.

TIPS: Ord som «hvem» er ofte lettere å lære om barna også får skrive dem.

- 🐾 Se på forsiden. Hva ser dere? Hvem tror dere gjemmer seg i osten?
- 🐾 La oss lese tittelen på boken. Ser dere at det første ordet starter med hv? Det gir alltid lyden /v/. Bruk fingeren og ha lyden /v/ klar i munnen. *Les i kor.*
- 🐾 Da kan vi lese videre.
- 🐾 S. 1: *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Si lydene sammen. Les sakte i kor. Hva skal det første ordet være? Les en gang til.
- 🐾 S. 3: *Les i kor* – bruk fingeren. Hvem tror dere gjemmer seg bak bjørkestammene?
- 🐾 S. 4: Se på ordene. Lurer dere på noen bokstavlyder? *Les sammen.*
- 🐾 S. 5: Kjenner dere igjen noen ord her? *Les i kor.*
- 🐾 S. 6: *Les i kor.* Hold fingeren over s-en. Hvilket ord ser dere nå?
- 🐾 S. 7: Husk å se på ordene når dere leser. *Les i kor.* Hvem tror dere går foran trærne?
- 🐾 S. 8: *Les i kor.*
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Se på forsiden igjen. Hvordan vet dere at den første lyden i tittelen er /v/?

SKRIV

HVEM ER JEG?

Innledning: I *Hvem er jeg?* gjemmer det seg mange dyr. Nå skal dere få velge et dyr som skal gjemme seg i teksten deres.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hvem er jeg?»
- 🐾 Ta 10 linjeskrift
- 🐾 Spør elevene hva de vil ha til svar (gjørne noe de liker å tegne). Hjelp dem å bestemme seg raskt.
- 🐾 Skriv «svaret» (eks. en hval, en katt, en gutt)
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Lag en tegning av svaret mellom spørsmålet og svaret.
- 🐾 Påfør en stripe med lim langs den ene kanten av en lapp som kan skjule tegningen og svaret.
- 🐾 Skriv et spørsmålstegn på lappen.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Jeg er en grusom fyr»

Sidetall: 8

Oppstart

La elevene foregripe hva diktet kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 I de tre første versene av diktet blir vi presentert for en skummel fyr. I diktets siste vers kommer det fram at den skumle fyren egentlig er ganske liten.
- 🐾 – "Det er kun én liten ting som irriterer meg så. Jeg er tre centimeter fra topp til tå." Hvorfor irriterer dette den grusomme fyren? Hvor høyt er egentlig tre centimeter?
- 🐾 I forlengelse av dette diktet er det naturlig å snakke mer om skumle ting. Hva synes dere er skummelt? Har dere lest om andre skumle monstre eller dyr? Har dere andre opplevelser med noe som i utgangspunktet virket veldig skummelt, men som så viste seg å være ganske ufarlig? I dette diktet er det mange ord som vekker skrekk og gru: grusom, stygg, vampyr, fryktelig, slem, uhyggelig, ond, frekk, skrekk, osv. Kan elevene flere skumle ord som vekker skrekk og gru?

Hvorfor er noen ord skrevet med større bokstaver enn de andre?

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var ekkelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Fort deg!*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (fort deg), stor bokstav i egennavn, det

Innledning: Har dere hatt det travelt om morgenen noen gang?

- 🐾 Se på forsiden. Hva gjør barna?
- 🐾 Hva heter boken? Gå på ordjakt. Kan dere lyden til alle bokstavene? Kjenner dere igjen noen? La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 Hvorfor må barna skynde seg?
- 🐾 Les baksideteksten.
- 🐾 Skal vi lese og se?
- 🐾 S. 3: Hvorfor begynner det siste ordet med stor bokstav? Hvilken lyd har bokstaven? Hvilken lyd har den første bokstaven i setningen? Bruk fingeren, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 5: Kjenner dere igjen noen ord? Hva er forskjellig fra forrige side? *Les i kor.*
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Er det noen ord eller lyder dere lur på? *Les sammen* i kor.
- 🐾 S. 8: Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Hva er forskjellen på deg og dere?
- 🐾 S. 11: Oi sann, hva skjer her? Hva står det? *Les i kor.*
- 🐾 S. 12: Gå på ordjakt. Er det noen ord eller bokstaver dere lur på? Nå kan vi lese sammen. Det siste ordet er litt rart. Er det noe som heter /det/? Vi sier /de/. Alltid når det står /det/ leser vi /de/. Les setningen en gang til.
- 🐾 Hva rakk de?
- 🐾 Les boken på nytt.

TIPS: Ordet «det» må elevene kanskje øve på. Slike ord er ofte lettere å lære hvis elevene får skrive dem.

SKRIV

DET, DU, DEG, DERE, ER, VI, MÅ

Forberedelse: Skriv ordene *det, du, deg, dere, vi, er, må* på lapper som elevene kan bruke til å bygge setninger som de kan skrive på nettbrettet.

Innledning: Noen ord skrives ikke akkurat slik de høres ut. Vet dere om noen slike ord? Det skrives /det/, deg skrives /deg/ og er skrives /er/. Nå vil vi se hvor mange setninger dere klarer å skrive med ordene du, deg, dere, vi, er, må, det.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Det»
- 🐾 Skriv «det-setninger» med ordene du, deg, dere, vi, er, må. Én setning på hver linje.
- 🐾 Eks.:
 - Det er det.
 - Det er deg.
 - Må du det?
 - Det må du.
 - Vi må det.
 - Det må vi.
 - Må dere det?
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «En tønne full av snørr»

Sidetall: 10

Oppstart

La elevene foregripe hva diktet kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 I dette diktet er det mange morsomme ting å se for seg og fundere over.
 - Går det an å samle en hel tønne full av snørr?
 - Er snørr alltid grønn?
 - Er det noen som pleier å stå på ski?
 - Når er det vi pleier å stå på ski, og hvorfor det?
 - Hadde dere likt å kunne stå på ski en sommerdag også?
 - Hvordan tror dere det ville vært å stå på ski i snørr?
- 🐾 Diktet gir også anledning til å snakke om og sette ord på det å være forkjølet, ha snue, pusse nesen, hoste, ha vondt i halsen, være syk, osv.

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var ekkelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg), tittel, stor bokstav i egennavn

Innledning: Vet noen av dere hva en olabil er?

TIPS: Studer gjerne bokstavmønstrene i ordene «leser», «limer», «maler», «suser». Hva er likt? Hva er forskjellig?

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere denne boken handler om?
- 🐾 Kan dere se hva tittelen på boken er?
- 🐾 S. 2: Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Hva er det jenta leser om? Hva tror dere jenta heter?
- 🐾 S. 3: La oss lese sammen. Hva limer Oline?
- 🐾 S. 4: *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 5: *Les i kor*. Hva tror dere jenta tenker?
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det et nytt ord her? Hvorfor begynner det med stor bokstav? Hvordan skal vi lese det når det er to l-er? Ja, e-en skal være kort. *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Er det et nytt ord her? La oss si alle lydene sammen. Les hele setningen i kor.
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Kjenner dere alle ordene her? Finn lydene i ukjente ord. *Les sammen*.
- 🐾 Snakk om bildet.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «I havets dyp»

Sidetall: 14

Oppstart

La elevene foregripe hva diktet kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 Hva betyr det at landet er forhekset?
- 🐾 Se for dere det forheksede landet på havets bunn. Se etter tingene som nevnes under, på tegningen. Kan dere se bildekk, støvler, esker, slott, tårn, flasker, vesker, lanterner, drager, undervannsbåt? Hvordan tror du tingene har havnet i havet? Hvilke andre ting kan vi finne i havet? Har dere funnet noe i sjøen eller på stranden? Ting som kommer fra havet eller som mennesker har kastet?
- 🐾 Hva slags drage er det vi får høre om i diktet? Et uhyre, eller en drage som kan fly i vinden? Hvordan tror dere en sølvdrage laget av havskum og måneskinnsgråt ser ut? Er det noen som har flydd med drage?

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV

I HAVET

Innledning: I havets dyp finnes masse rart. Skuter har sunket, ting på stranden har blitt skylt på sjøen, og folk har mistet ting mens de var på båttur. I tillegg er der haier og fisker, blekksprut og krabbe. Tenk dere at dere er på tur i en undervannsbåt med store vinduer. Hva kan dere se fra ubåten?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «I havet»
- 🐾 La elevene skrive en liste over hva de ser. Linjeskift mellom hver ting.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Sune og ufoen*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (ser, suser), stor bokstav i egennavn

Innledning: Vet dere hva en ufo er (uidentifisert flygende objekt)? I dag skal vi lese en bok om ei jente som ser en ufo.

- 🐾 Se på forsiden. Hvor er jenta?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noe dere lurte på? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: *Les i kor.*
- 🐾 S. 3: Kjenner dere igjen noen ord her? *Les i kor.*
- 🐾 S. 4: *Les i kor.*
- 🐾 S. 5: Hvilke lyder har bokstavene i det siste ordet her? *Les i kor.*
- 🐾 S. 6–7: *Les i kor.*
- 🐾 S. 8: Les den første setningen i kor. Hva ser Sune? Hva er Mars? Hvorfor er Mars skrevet med stor forbokstav? Les neste setning. Ser dere noen menn? Se på det siste, lange ordet. Hvordan kan vi lese det? Kjenner dere igjen noe av ordet? Hvordan ville dere delt dette ordet i to?
- 🐾 Les boken en gang til.

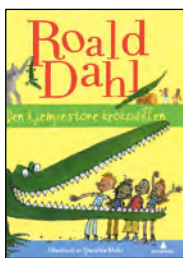
SKRIV

Jeg ser

Innledning: Tenk deg at du er på tur i verdensrommet. Hva kan du se fra vinduene i romskipet?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Jeg ser»
- 🐾 Bruk *Sune og ufoen* som modell for skrivingen.
- 🐾 Skriv fire setninger. Den første kan ha elevens navn.
 - 🐾 *Navn* ser.
 - 🐾 Jeg ser ...
 - 🐾 Jeg ser ...
 - 🐾 Jeg ser ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 1: Intro: de to krokodillene

Sidetall: Fram til Den Kjempestore Krokodillen forlater Den Ikke-fullt-så-store Krokodillen på elvebredden: «Og så kan du bare ligge der i elva og sulte. Adjø».

Oppstart

La elevene foregripe hva boken kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 Den Kjempestore Krokodillen sier at barn smaker saftig. Hva betyr det at noe smaker saftig? Vet dere om noe som smaker saftig?
- 🐾 Den Ikke-fullt-så-store Krokodillen sier at barn smaker seigt, vondt, ekkelig og surt. Hva betyr det at noe smaker ekkelt eller surt? Vet dere om noe som smaker ekkelt eller surt? Kan surt også smake godt? Surt snop?
- 🐾 Den Ikke-fullt-så-store Krokodillen sier at Den Kjempestore Krokodillen er grådig. Hva betyr det å være grådig?

Avrunding

Tror du Den Kjempestore Krokodillen kommer til å klare å lure noen barn? Hva tror du han har funnet på for å lure barna?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg er sterk*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg er), forfatter, illustratør

Innledning: Boken vi skal lese i dag er skrevet av Hanne Solem. Esra C. Røise har laget tegningene.

TIPS: Studer ordet «sein». E og i blir ei. Hold fingeren over n. Hva blir ordet da? Hva er en sei?

- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det noen bokstaver dere lurer på i tittelen? Hva heter boken? *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 Hva er det bilde av på forsiden? Er seigdamen sterk? Hva er hun?
- 🐾 S. 2: Hvilke bokstavlyder har det siste ordet? *Les setningen i kor.*
- 🐾 S. 3: Hva er det bilde av her? *Les i kor.*
- 🐾 S. 4: Kjenner dere igjen noen ord her? *Les setningen i kor.*
- 🐾 S. 5: Hva er det bilde av her? *Les i kor.*
- 🐾 S. 6–10: *Les i kor* – bruk fingeren. De to første ordene kan gjenkjennes – mens det siste leses med tydelig lydering. Gjenta setningen. Snakk litt om bildene.
- 🐾 S. 11: Hvilke ord kjenner dere igjen. Hvilket ord er nytt? *Les i kor* med tydelig lydering av bokstavlydene i «også». Vi skriver /også/ men leser /ågså/.
- 🐾 S. 12: Hva er det bilde av her? Gå på ordjakt. Kan dere lyden til alle bokstavene? *Les i kor.*
- 🐾 Diskuter hva sterk kan bety.
- 🐾 Les boken om igjen.

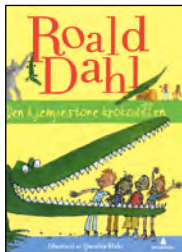
SKRIV

Sterk

Innledning: I boken *Jeg er sterk* er trollet sterkt og jenta spiser sterk mat. Lag en liste over noe/noen du synes er sterkt/sterk. La elevene snakke sammen om hvem/hva de synes er sterk/sterkt.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Sterk»
- 🐾 Elevene skriver en liste over sterke ting.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tegn hvis tid.

FORSTÅ



Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 2: Møtet med Fjodor Flodhest og Elefanten Snabel

Sidetall: Les til og med siden hvor det er en tegning av Den Kjempestore Krokodillen som biter om det ene beinet til Elefanten Snabel.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, lureri, plan, spise, barn.

Høytlesing

- 🐾 I denne økten møter Den Kjempestore Krokodillen to andre dyr: Fjodor Flodhest og Elefanten Snabel. Hva slags dyr er dette?
- 🐾 Fjodor Flodhest sier: «Du er et grådig, grufullt, gruskelig beist!» Hva er et beist?
- 🐾 Elefanten Snabel sier: «Å, du er et ondt og grufullt beist.» Hva vil det si å være ond?

Avrunding

Hva synes Fjodor Flodhest og Elefanten Snabel om Den Kjempestore Krokodillen og planene hans?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Syk

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning – se på hele ord.

Innledning: Hvordan har dere det når dere er syke?

TIPS: Ord med flere konsonanter etter hverandre er vanskeligere å lese enn ord med annenhver konsonant og vokal.

- 🐾 Se på bildet. Hva gjør jenta?
- 🐾 Hva heter denne boken? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 Skal vi se hvordan jenta har det når hun er syk?
- 🐾 S. 2: Gå på bokstavjakt. Er det noen bokstavlyder dere lurere på? Les ordet sammen med tydelig intonasjon av bokstavlydene. Be elevene om å se på hele ordet og si det en gang til.
- 🐾 S. 3: Les som s. 2. Hva ligger på bordet?
- 🐾 S. 4–5: Gå på bokstavjakt. *Les i kor.*
- 🐾 S. 6: Hva står det her? Se på hele ordet.
- 🐾 S. 7: Les ordene sakte i kor. Les ordene en gang til mens elevene har fingeren under ordene. Hvilken lyd er den samme i de to ordene?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Hva er det korteste ordet her? Hva er det lengste ordet? Hva er det letteste ordet? Hva er det vanskeligste ordet? Er det noen bokstaver dere lurere på? *Les i kor* med tydelig lydering. Les en gang til.
- 🐾 Les boken om igjen.

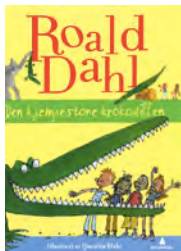
SKRIV

NÅR JEG ER SYK

Innledning: Har noen av dere vært syke? Hvordan var det? Hva gjorde dere da? Nå skal dere få skrive om hva dere gjør eller hvordan dere har det når dere er syke. Snakk sammen om hva dere tenker om det å være syk (for eksempel følelser, mat, osv.)

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Syk»
- 🐾 La elevene skrive en liste over ord som de forbinder med det å være syk.
- 🐾 Boken Syk kan de bruke til å få ideer til egen skrijving.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 3: Møtet med Apen Knaske-Smatt og Flaksefjærfuglen

Sidetall: Les til og med siden hvor det er en tegning av Den Kjempestore Krokodillen med halefjærene til Flaksefjærfuglen i munnen.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, flodhest, elefant.

Høytlesing

- 🐾 I denne økten møter Den Kjempestore Krokodillen to nye dyr: Apen Knaske-Smatt og Flaksefjærfuglen. Hva slags dyr er dette?
- 🐾 Knaske-Smatt sier: «Jeg håper knappene og belter setter seg fast i halsen på deg så du blir kvalt og dør på stedet!» Hva mener han? Hvilke knapper og belter?
- 🐾 «Den Kjempestore Krokodillen lo så voldsomt at tennene skranglet som myntene på ei sparebøsse». Hva betyr det? Hvordan høres det ut?

Avrunding

Hva synes Knaske-Smatt og Flaksefjærfuglen om Den Kjempestore Krokodillen og planene hans?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg kan fly*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg kan fly), diftong

Innledning: Vet dere om noe som kan fly? I dag skal vi lese om noen som kan fly.

- 🐾 Hva heter boken? Bruk fingeren, så leser vi sammen.
- 🐾 Hva slags insekt er det bilde av på forsiden?
- 🐾 S. 1: *Les i kor.* Hva heter insektet som flyr her?
- 🐾 S. 2: *Les i kor.* Hva slags dyr flyr her?
- 🐾 S. 3: *Les i kor.* Hva slags fugl flyr her (ørn)?
- 🐾 S. 4: Midt i det andre ordet her er det en diftong. Det er to vokaler etter hverandre. Hvordan leser vi e-i? La oss lese hele setningen i kor. Hva slags meis er dette (blåmeis)? Er meis en fugl eller et insekt?
- 🐾 S. 5: *Les i kor.*
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? Hva er første lyd i det nye ordet? La oss lese det sammen. Les deretter hele setningen i kor. Hva slags insekt er dette?
- 🐾 S. 7: *Les i kor.* Hva heter tegnet som står til slutt i setningen. Hvordan leser vi da? Hva slags dyr er dette? Er det en fugl? Tror dere pingvinen kan fly?
- 🐾 S. 8: Se på det siste ordet i setningen. Blir det lang eller kort ø når der er to m-er? Les setningen i kor.
- 🐾 Les boken en gang til.

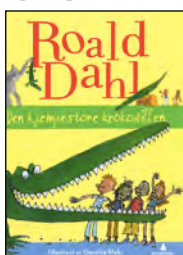
SKRIV

Hvem kan fly?

Innledning: Noen kan fly, og noen kan ikke fly. Hvem kan fly? Hvem kan ikke fly?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Fly»
- 🐾 La elevene skrive en liste over ting som kan fly.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tegn hvis tid.

FORSTÅ



Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 4: Den Kjempestore Krokodillen som kokosnøttre

Sidetall: Les fram til Toto og Mary løper tilbake til byen.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, apekatt, fugl.

Høytlesing

- 🐾 Hva er en kokosnøtt? Og hva er et kokosnøttre?
- 🐾 Den Kjempestore Krokodillen vil forsøke lurt knepe nummer ett. Hva er et knepe?
- 🐾 Den Kjempestore Krokodillen begynner å sikle av bare opphisselse. Hva betyr det å sikle? Hva vil det si å være opphisset?

Avrunding

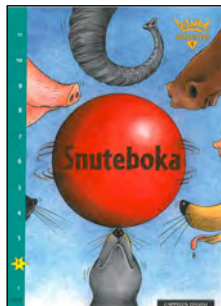
Hvordan avslører Fjodor Flodhest planen til Den Kjempestore Krokodillen? Hvorfor avslører han planen?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Snuteboka*

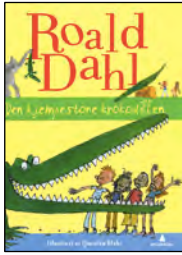
Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg, har, ei, snute, en, et), spørsmålstegn, punktum

Innledning: I dag skal vi lese en bok om noe som dyr og mennesker har midt i ansiktet.

TIPS: Studer setningen «Jeg har ei snute» sammen med elevene.

Hva skjer når vi bytter om rekkefølgen på «jeg» og «har»?

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Se på det lange ordet i tittelen. Hvor mange bokstaver er der? Kan vi dele ordet i to? Hvor ville dere delt det?
- 🐾 La oss lese tittelen på boken sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: *Les i kor*, bruk fingeren. Hvem har snute? Hva bruker hunden snuten til?
- 🐾 S. 2–3: Som s. 1.
- 🐾 S. 4: *Les i kor*, bruk fingeren. Har hesten snute? Hva gjør hesten med mulen?
- 🐾 S. 5: La oss si alle lydene i det siste ordet. Les setningen i kor. Hva kan elefanten gjøre med snabelen?
- 🐾 S. 6: *Les i kor*. Har grisen snute? Hva gjør grisen med trynet? Snakk om bildene.
- 🐾 S. 7: Hva drømmer jenta? *Les i kor*.
- 🐾 S. 8: *Les i kor*. Har mennesker snute? Hva heter tegnet som står etter nei? Hva heter tegnet som står etter nese?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 5: Den Kjempestore Krokodillen som vippebrett

Sidetall: Les episoden på lekeplassen

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, knep, kokosnøtt, flodhest.

Høytlesing

- 🐾 Det står at krokodillene er noen hardhauser. Hva betyr det å være en hardhaus?
- 🐾 I lurt knep nummer to later Den Kjempestore Krokodillen som om han er et vippebrett. Hva er et vippebrett?

Avrunding

Hvordan avslører Apen Knaske-Smatt planen til Den Kjempestore Krokodillen. Hvorfor gjør han det?

SKRIV**Navn**

Innledning: Den Kjempestore Krokodillen er på lekeplassen. Der er det også mange barn. Se på siden der barna løper vekk fra krokodillen. Hva tror dere barna på bildet heter?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Navn»
- 🐾 Skriv navnene på barna som er på lekeplassen.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Sansene*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg, kan, har), dobbel konsonant.

Innledning: I går leste vi om snute, mule, snabel og nese. Nesen gir oss luktesans. Har vi flere sanser?

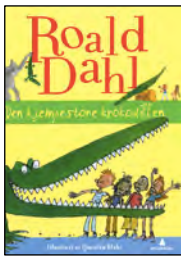
TIPS: Øv på å gjenkjenne ulike ord. Hvor står det «jeg», «kan», «se», «høre», osv.

- 🐾 Se på gutten på bildet. Hva gjør han? Tror dere det smaker godt?
- 🐾 La oss lese tittelen på boken sammen. Hva er den første lyden? *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Se på setningen og gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det et ord som er nytt? Hva med /fem/? Hva tror dere det betyr? Det står /fem/ men vi sier /femm/. La oss lese hele setningen sammen. Vet dere hva sanser er?
- 🐾 S. 3: *Les i kor*.
- 🐾 S. 4: *Les i kor*. Hva hører gutten?
- 🐾 S. 5: Hvilke lyder har bokstavene i det siste ordet? La oss lese hele setningen sammen. Se på «lukte». Noen ganger sier vi /u/ nesten som /o/.
- 🐾 S. 6–7: *Les i kor*. Hva smaker/føler gutten?
- 🐾 S. 8: Se på det siste ordet. La oss lese det sakte sammen. Hvordan skal vi si ordet? Les hele setningen.
- 🐾 Hva betyr det at sansene viser oss verden?
- 🐾 Hvilke fem sanser har vi?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**SANSENE**

Innledning: Vi har fem sanser. Husker dere hvilke? I dag skal vi skrive om sansene våre.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Sansene»
- 🐾 Bruk boken *Sansene* som modell.
- 🐾 La elevene skrive ned de forskjellige sansene.
- 🐾 De elevene som vil, kan skrive en setning om hver sans:
 - 🐾 Jeg kan se med ...
 - 🐾 Jeg kan høre med ...
 - 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 6: Den Kjempestore Krokodillen som karusell

Sidetall: Les episoden på tivoliet

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, knep, vippebrett, apekatt.

Høytlesing

- 🐾 I lurt knep nummer tre er Den Kjempestore Krokodillen på tivoli. Hva er et tivoli?
- 🐾 Det er en karusell på tivoliet. Hva er en karusell?

Avrunding

Hvordan avslører Flaksefjærfuglen planen til Den Kjempestore Krokodillen? Hvorfor gjør han det?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Den lille fiseboka*

Mål: Bokstavlyder, avkodning, gjenkjenning (når, jeg, blir), dobbel konsonant, stor bokstav i egennavn

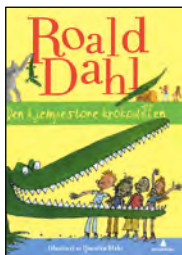
Innledning: I dag skal vi lese en bok som er ganske tøysete.

- 🐾 Se på forsiden av boken. Hva gjør gutten?
- 🐾 Hva tror dere boken heter? Se på det siste lange ordet. Hvordan kan vi lese det? (Dele i to?) Se på det midterste ordet. Blir i-en kort eller lang når det er to l-er? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: *Les sammen* i kor. Hva tror dere skjer?
- 🐾 S. 2: *Les i kor* – bruk fingeren. Hva skjedde med mamma? Se på ordet «mamma». Hvordan skulle vi lest det hvis det var én m?
- 🐾 S. 3: *Les i kor*. Hva tror dere skjer?
- 🐾 S. 4: Se på det siste ordet. Hvordan leses det? Les hele setningen.
- 🐾 S. 5: *Les i kor* – bruk fingeren. Hva tror dere skjer?
- 🐾 S. 6: *Les i kor*. Hvorfor er det stor forbokstav i Emil?
- 🐾 S. 7: *Les i kor*. Hva tror dere skjer?
- 🐾 S. 8: Se på bildet. Skal vi lese hva som skjer? La oss si lydene til bokstavene i det første ordet sammen. *Les i kor*.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**Når jeg**

Innledning: I *Den lille fiseboka* skjer det mye rart. Nå skal dere være forfattere og skrive om hva som kan skje når dere gjør noe.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Når jeg»
- 🐾 Bruk *Den lille fiseboka* som modell. Elevene kan godt velge andre verb.
 - 🐾 Når jeg ..., blir ...
 - 🐾 Når jeg ..., blir ...
 - 🐾 Når jeg ...,
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt.

FORSTÅ

Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 7: Den Kjempestore Krokodillen som benk

Sidetall: Les til og med siden der Elefanten Snabel står med Den Kjempestore Krokodillen i munnen.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, knep, tivoli, karusell, fugl.

Høytlesing

- 🐾 Den Kjempestore Krokodillen går til Piknik-plassen. Hva er piknik?

Avrunding

Hvorfor setter Elefanten Snabel blomster på et av bordene på Piknik-plassen?

Hvordan avslører Elefanten Snabel planen til Den Kjempestore Krokodillen. Hvorfor gjør han det?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Amir og Nina*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (se, en, et, sier), stor bokstav i egennavn

Innledning: Er det noen av dere som liker dyr? Det gjør barna som vi skal lese om i dag òg.

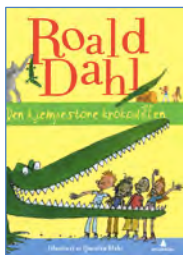
TIPS: Å sammenligne ord som er nesten like, f.eks. flue–lue, lam–lama, esel–sel, kan fremme ordgjenkjenning og vise viktigheten av å lese nøyaktig. *Én* bokstav kan endre ordets mening.

- 🐾 Se på forsiden. Hvor tror dere gutten er?
- 🐾 Hva heter boken? Sett fingeren under den første bokstaven, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord her? Er det noen ord som ser vanskelige ut? Hvorfor begynner det siste ordet med stor bokstav? Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 3: Les siden i kor. Finn dyrene på bildene. Pek på ordet esel og ordet sel. Hva er likt? Hva er forskjellig? Hvorfor begynner Nina med stor bokstav?
- 🐾 S. 4–5: Les siden i kor. Finn dyrene på bildene. Pek på ordet lama og ordet lam. Hva er likt? Hva er forskjellig?
- 🐾 S. 6–7: Les sidene i kor. Finn flue og lue på bildene. Pek på ordet flue og ordet lue. Hva er likt? Hva er forskjellig? Les skiltene.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hva har skjedd med lua?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**DYR**

Innledning: Tenk deg at du er i dyreparken sammen med familien din. Når dere har kjøpt billetter, skynder dere dere inn i parken. Alle oppdager forskjellige dyr og forteller hverandre hva de ser. Skriv ned hvilke dyr dere ser.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Dyr»
- 🐾 Se gjerne i *Amir og Nina* for å få støtte til skrivingen og ideer til dyr.
- 🐾 Elevene skriver ulike dyr.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tegn hvis tid.

FORSTÅ

Bok: *Den Kjempestore Krokodillen*

Del 8: Den Kjempestore Krokodillen blir sendt ut i verdensrommet

Sidetall: Les resten av boken.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: krokodille, plan, spise, barn, knep, tivoli, benk, piknik.

Høytlesing med samtale

- 🐾 Hvorfor ser Den Kjempestore Krokodillen ut som en utydelig sirkel som snurrer over hodet på Elefanten Snabel?
- 🐾 Se på tegningen der Den Kjempestore Krokodillen er på vei ut i verdensrommet. Kan dere se månen, stjerner og planeter?

Avrunding

Likte dere boken? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *For et vær!*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (for, et, vær, sa), dobbel konsonant, forfatter, illustratør.

Innledning: I dag skal vi lese en bok som er skrevet av Kristin Hide og illustrert av Ida Kristin Hanevold.

TIPS: La gjerne elevene få lese enkle ordpar med og uten dobbel konsonant: bile – bille, vane – vanne, mat – matt.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Hva heter boken? Gå på ordjakt. Er det noen ord i tittelen dere kjenner igjen? Husker dere at vi sier /fårr/ selv om det står /for/? La oss si alle bokstavlydene i det siste ordet. Les tittelen i kor. Minn om utropstegnet.
- 🐾 S. 2: Kjenner dere igjen noen ord? Les den første linjen i kor. Si lydene til det siste ordet sammen. Les hele siden sammen i kor. Snakk litt om bildet.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Er det et ord her dere lurer på? Si bokstavlydene i ordet sammen. Skal vi si /d/ to ganger etter hverandre når vi leser dette ordet? Nei – lyden til to like bokstaver etter hverandre sies bare én gang, men bokstavlyden rett foran blir kort. Les ordet i kor. Hører dere at den første a-en er kort? Hvordan ville ordet vært med én d?
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Er det et ord dere lurer på her? Si bokstavlydene i «billen» i kor. Her er det jo også to like bokstaver etter hverandre. Hvilken bokstavlyd blir kort da? La oss lese i kor.
- 🐾 Hva ville ordet blitt med én l?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere lurer på her? Hva er lydene? *Les i kor.* Hva ville ordet vært uten to n-er?
- 🐾 S. 10: Er det et ord dere lurer på her? *Les i kor.* Legg merke til stor bokstav i jentas navn.
- 🐾 S. 12: *Les i kor.*
- 🐾 Hvorfor blåser det?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ**Bok:** *Mustafas kiosk***Dikt:** «En frosk begikk et bankrøveri»**Sidetall:** 6**Oppstart**

Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

Med dette diktet som utgangspunkt kan samtalen med elevene ta mange retninger.

- 🐾 Ord og assosiasjoner knyttet til banker og bankrøveri. Hva er en bank? Hvorfor har mannen i kassen hendene over hodet? Hvorfor bruker frosken kniv og kotelett? Hva annet kunne han brukt?
- 🐾 Ord og assosiasjoner knyttet til politi og fengsel. Hva er en politi? Hva er et fengsel?
- 🐾 Ord og assosiasjoner knyttet til toalett og det å gå på toalettet. Hvor mange forskjellige ord kan dere for eksempel for toalett?
- 🐾 Diktet kan også være et utgangspunkt for å lage egne rim.

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV

TIPS: Ord som rimer har likheter både i uttale og stavemåte.

RIM

Innledning: I diktet «En frosk begikk et bankrøveri» er det ord som rimer på hverandre. For eksempel tass – dass. Nå skal dere skrive ned andre ord som rimer på hverandre. La elevene snakke sammen om ord som rimer.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Rim»
- 🐾 La eleven skrive et rimpar (to ord) på samme linje. Vis elevene at ord som rimer også har likheter i stavemåte.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

bile – bille

Mål: Dobbel konsonant

Innledning: I dag skal vi spille et memory-spill. I dette memory-spillet gjelder det å finne ordpar. Ordene dere skal finne, ser nesten helt like ut, men det ene har dobbel konsonant, og det andre har enkel konsonant. Vis elevene f.eks. kortene med bille og bile. Diskuter hvordan ordene skal leses. (Dobbel konsonant gir kort vokal.) Hva betyr ordene? Bare én bokstav er forskjellig, men meningen er helt forskjellig. Derfor er det viktig å lese nøyaktig, slik at vi kan forstå ordene.

- 🐾 Legg kortene med ordene ned mot bordplaten.
- 🐾 La én og én elev trekke ett kort av hver farge. Kortene holdes opp slik at alle kan se dem. Alle er med og leser høyt. Dersom det er et ordpar, får eleven beholde kortene. Hvis ikke, legges kortene tilbake på samme plass.
- 🐾 Eleven til venstre for læreren starter. Følg klokkeretningen.
- 🐾 Spill flere ganger hvis tid.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Råtten salat»

Sidetall: 12

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

- 🐾 Råtten salat? Hva er det? Hvordan tror dere det smaker? Hva er et fotbad? Hvordan tror dere det kjennes ut å ha beina oppi råtten salat?
- 🐾 Kan vi bytte ut råtten salat med noe annet og lese diktet på ny?
«Å, hvor jeg elsker makrell i tomat!» for eksempel.
- 🐾 Diktet er også et godt utgangspunkt for å snakke om hva vi kaller de forskjellige måltidene: frokost, formiddagsmat, lunsj, middag, kveldsmat, nattmat. Spiser vi den samme typen mat til alle måltider? Hva er forskjellig?

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV

DØD OG PINE

Innledning: Piraten i diktet elsker råtten salat. Hva elsker dere? Elsker dere for eksempel noe som rimer på råtten salat? Makrell i tomat? Pastasalat? Hundemat? Nå skal dere få skrive et eget tøysedikt om favorittmaten deres.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: Navn på favorittmaten.
- 🐾 Bruk diktet som modell for skrivingen. Elevene kan lage egne versjoner eller skrive første vers og erstatte råtten salat med sin favorittmat.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les diktene høyt hvis tid.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



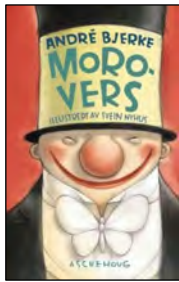
Bok: *Hvem styrer?*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (hvem, hva, styrer), stor bokstav i egennavn, komma

Innledning: I dag skal vi lese en bok med mange spørsmål og svar.

TIPS: Skrivemåten til ord som «hva» og «hvem» læres lettere om elevene får øve seg på å skrive dem. Lag gjerne en plakat med spørreordene og heng den opp.

- 🐾 Husker dere hvilken lyd hv- gir? La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: *Les i kor* – bruk fingeren. Hva tror dere Tomas styrer?
- 🐾 S. 2: *Les i kor*.
- 🐾 S. 3: *Les i kor* – bruk fingeren. Hva tror dere Lise styrer?
- 🐾 S. 4: *Les i kor*.
- 🐾 S. 5: *Les i kor*. Hvorfor er det stor I i Ivan? Hva tror dere han styrer?
- 🐾 S. 6: *Les i kor*.
- 🐾 S. 7: *Les i kor*. Hva er en ubåt? Hvilket ord blir ubåten hvis vi tar bort u-en?
- 🐾 S. 8: *Les i kor*. Øv på god intonasjon. Vi tar en liten pause etter komma – og er oppmerksomme på spørsmålstegnet.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Farao på ferie»

Sidetall: 34–35

Oppstart

Les tittelen og se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Diktet heter «Farao på ferie». Vet dere hva en farao er? (Farao er en som var konge i Egypt for lenge siden).

Høytlesing:

I dette diktet tuller forfatteren med ord som ligner på hverandre, mens han forteller om en farao som er på ferie hos bestemødrene sine.

- 🐾 Hvordan kan vi se på bildet at faraoen er på ferie? Hvor er det Farao er på ferie? Tror dere Miramarmora er et sted på ordentlig?
- 🐾 Hva er det Farao ler av når han er på ferie? Pleier gamle damer, som de på bildet, å klatre i trær? Hvorfor / Hvorfor ikke?
- 🐾 Diktet kan danne utgangspunkt for en samtale om det å dra på ferie (til besteforeldre).

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Var det noe dere ikke forsto? Noen vanskelige ord? Hva likte dere best med diktet?

SKRIV**Ferie**

Innledning: På bildet så vi at faraoen hadde med seg et fotografiapparat på ferie. Hva ville du ha tatt med deg på ferie?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Ferie»
- 🐾 Skriv en liste over lure ting å ha med seg på ferie.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hos frisøren*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (jeg har hår), adjektiv

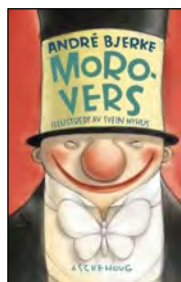
Innledning: I dag skal vi lese om en som blir forandret på håret mens han sitter i en stol. Hvor tror dere han er?

- 🐾 Se på forsiden. Hvor tror dere gutten er?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noen ord dere lurte på?
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Hvilket annet adjektiv enn «fint» kunne vi brukt for å beskrive håret hans?
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det noen dere lurte på? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Hvilket ord er forskjellig fra forrige side? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Hvilket ord er nytt? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Hvordan skal vi lese det nye ordet når det er dobbel konsonant? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Se på utropstegnet. Les en gang til.
- 🐾 Bla gjennom boken og les adjektivene høyt – ord som beskriver et annet ord.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**HÅR**

Innledning: Gutten som var hos frisøren, fikk prøve mange forskjellige frisyre. Hvilken farge har dere på håret? Er det glatt, krøllete eller mykt? Nå skal dere få skrive to setninger om håret deres. Det kan være sant eller det kan være fantasi/tull.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hår»
- 🐾 Se gjerne i *Hos frisøren* for å få støtte til skrivingen.
 - 🐾 Jeg har ... hår.
 - 🐾 Jeg har ... hår.
 - 🐾 Jeg har ... hår.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tegn håret ditt.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Tre rare katter»

Sidetall: 70

Oppstart:

Les tittelen og se på tegningen. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing:

Diktet handler om noen som har fått seg tre nye kattunger.

- 🐾 Hva heter kattungene? Hvorfor greier ikke eierne å finne ut hvilken av kattungene som heter hva? Se på bildet. Hva ville du ha gjort for å skille kattene fra hverandre?
- 🐾 Kjenner du noen mennesker eller dyr som er så like at det er vanskelig å skille dem fra hverandre?
- 🐾 Har dere kjæledyr hjemme, eller kjenner dere noen som har et? Hvis du kunne velge deg et kjæledyr, hva ville du aller, aller helst hatt?
- 🐾 Diktet kan danne utgangspunkt for en samtale om hvilke dyr som passer til å være kjæledyr, og hvilke dyr som ikke passer til å være kjæledyr.

Avrunding:

Likte dere diktet? Var der morsomt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



TIPS: Studer bokstavmønstre. Hva er forskjellen på fin og finn? Hva er forskjellen på os og oss?

Bok: *Mus og Kanin leker*

Mål: Bokstavlyder, avkoding, gjenkjenning (finn, meg, her, der, sier, roper), dobbel konsonant, komma

Innledning: I dag skal vi lese om en mus og en kanin.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Vi kan lese tittelen. Bruk fingeren, så leser vi sammen. Hva tror dere de leker? Skal jeg lese på baksiden?
- 🐾 S. 2: *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: Hvordan skal vi lese det første ordet? (kort i). *Les sammen* – bruk fingeren. Husk liten pause etter komma. Les en gang til.
- 🐾 S. 4: Husker dere hvordan vi leser det første ordet her? *Les i kor*.
- 🐾 S. 5–11: *Les i kor*. Les med god intonasjon – husk komma. Pass på at de bruker fingeren, slik at de ser på ordene. Snakk om bildene.
- 🐾 S. 12: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord her? Er det et ord dere lurte på? Hva er den første lyden i det siste ordet? Les ordet. Hvis det ikke går med /o/, kan vi prøve med /å/. Noen ganger leses o som å. Les setningen i kor.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

Leker

Innledning: Mus og Kanin leker gjemmeleken. Har dere lekt gjemmeleken noen gang? Hva liker dere å leke?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Leker»
- 🐾 La elevene skrive liste over ulike leker de leker, eller har lyst til å leke.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse på Badeland*

Del 1: Les til og med sidene der de tre bukkene Bruse blir bedt om å dusje før de kan bade.

Oppstart

La elevene foregripe hva boken kommer til å handle om. Bruk bildene. Har dere hørt om de tre bukkene Bruse før?

Høytlesing med samtale

- 🐾 Denne boken spiller på og leker med eventyret om bukkene Bruse. I starten på boken finner vi flere assosiasjoner til eventyret. Dette gir grunnlag for å hente fram episoder fra eventyret, og det er også flere ord å gripe fatt i:
- 🐾 Hva betyr det at de skulle «til seters for å gjøre seg fete»? Hva er en seter?
- 🐾 Hva betyr det å breke?
- 🐾 Den minste, den mellomste og den største.
- 🐾 «Du-u-u først, lillebror, sa den mellomste bukken. Du kan vel gå først for en gangs skyld? sa den minste». I hvilken rekkefølge pleier de tre bukkene å gå?
- 🐾 Snakk sammen om det dere ser på bildene.

Avrundning

Hvorfor må en dusje før en skal i badeland?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

TIPS: Øv gjerne litt på å lete etter (og si) ord. Læreren: Sett fingeren på ...



Bok: *Mus og Kanin i farta*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (i, roper, sier, til, kanin, mus), komma

Innledning: I dag skal vi lese enda en bok om Mus og Kanin.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere denne historien handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? *Les i kor* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: *Les i kor* – bruk fingeren. Husk komma. Snakk om hva Kanin og Mus gjør.
- 🐾 S. 4–5: *Les i kor* – bruk fingeren. Husk komma. Snakk om hva Mus og Kanin gjør.
- 🐾 S. 6–7: Se på det første ordet. Hva står det? Hører dere at det er en kort i – selv om det bare er én l? «Til» skrives med én l. La oss si alle lydene i det andre ordet. Les hele setningen sammen. Snakk om hva de gjør.
- 🐾 S. 8–9: *Les i kor* – bruk fingeren. Pass intonasjonen. Snakk om bildene.
- 🐾 S. 10: Se på det andre ordet. Hvordan leser vi det? Les hele setningen sammen.
- 🐾 S. 11: Hvilke ord kjenner dere igjen? Hvordan leser vi det første ordet? Les hele setningen sammen. Snakk om bildene.
- 🐾 S. 12: *Les sammen*. Hvordan kan vi lese den siste setningen når det er utropstegn?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Bukkene Bruse på Badeland*

Del 2: Les til og med oppslaget der trollet kommer inn i badelandet: «Der sto trollet».

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, badeland, billetter, dusje.

Høytlesing med samtale

- 🐾 Sett ord på det dere ser på bildene fra badelandet: sklie, badevakt, badeball, dykkermaske, osv.
- 🐾 Oppslaget der bukkene Bruse prøver ulike klær fra glemmekassa er et godt utgangspunkt for å snakke om, og sette navn på ulike typer klesplagg.
- 🐾 Oppslaget inne i badelandet er et godt utgangspunkt for å snakke om, og sette navn på ulike dyr.

Avrundning

Hva tror du kommer til å skje nå? Hvorfor er trollet på badelandet?

SKRIV**BADELAND**

Innledning: Tenk dere at dere skal få dra til badeland. Hva er det lurt å ha med da?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Badeland»
- 🐾 La elevene skrive en liste over hva det er lurt å ha med når de skal til badeland. Én ting på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

TIPS: Diskuter: Hva er forskjellen på å gjette hva et ord er og å kjenne igjen et ord?



Bok: *Hva samler vi på?*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hva, samler, på)

Innledning: Samler dere på noe? Her er en bok om noen som samler på litt av hvert.

- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noen spesielle ord her – eller noen som ser vanskelige ut?
- 🐾 Hva heter boken? La oss lese sammen.
- 🐾 S. 1: Hva er første lyd i det første ordet? La oss lese sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: *Les i kor* med tydelig lydering.
- 🐾 S. 3: Les setningen sammen. Se på det første ordet. Hvilke ord er det satt sammen av?
- 🐾 S. 4: Se på det første ordet. Hvorfor er den første a-en kort? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Se på det siste ordet. Kjenner dere igjen noe av ordet? (mus) Hva står det? Les setningen sammen.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? Se på det første ordet. Hvilke ord er det satt sammen av? Hvilket ord blir det hvis vi bytter om på rekkefølgen? Les setningen sammen.
- 🐾 S. 7: *Les i kor*. Hva tror dere Fido samler på?
- 🐾 S. 8: *Les i kor*. Hadde dere rett?
- 🐾 Hvilke to ord står flest ganger i boken?
- 🐾 Les boken om igjen.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse på Badeland*

Del 3: Fram til og med oppslaget der de tre bukkene Bruse gjør seg klar til å gå opp trappene for å skli på sklia.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, badeland, dusje, bade, troll.

Høytlesing med samtale

- 🐾 Hva betyr «bomba» når en bader?
- 🐾 Hva skjer egentlig når trollet setter seg på badeballen?
- 🐾 Trollet sier: «Nå ble jeg jammen redd, gitt». Blir trollet egentlig redd for haren?

Avrunding

Hvorfor tror du trollet vil sitte under trappa som går opp til sklia?

SKRIV

TROLLET

Innledning: Haren sa: «Du er slem, du» til trollet. Hva annet kunne haren sagt til trollet? Nå skal dere være forfattere og skrive et dikt som beskriver trollet.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Trollet»
- 🐾 Elevene skriver 3–4 setninger der de bruker dette mønsteret: Du er ..., du. Én setning på hver linje. Nederst kan elevene gjenta overskriften – Trollet.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt hvis tid.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Her er jeg!*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (jeg, med, på), diftonger

Innledning: I dag skal vi lese en bok med et rart bilde på forsiden.

TIPS: «Med» skrives med stum d. La elevene lese det slik det sies i vanlig tale. D til slutt i ord gir ofte ikke lyd.

- 🐾 Se på bildet. Synes dere det ser rart ut? Hva er rart?
- 🐾 Kjenner dere igjen alle ordene i tittelen til boken? La oss lese den sammen.
- 🐾 S. 1: *Les i kor.*
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? Er det noen ord som ser vanskelige ut? Kan dere finne en diftong? Hvordan leser vi ø y? Da kan vi lese hele setningen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: *Les i kor* med tydelig lydering. Hva blir «hører» uten /h/?
- 🐾 S. 4: Pek på «med». Pek på «jeg». Pek på «tar». Pek på det siste ordet. Hva står det der? Les setningen i kor.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Finner dere en diftong? Hvilken? *Les sammen.*
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Finner dere noen ord dere lurte på? Les ordene sammen.
- 🐾 S. 7: Som s. 6.
- 🐾 S. 8: Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Legg merke til utropstegnet. Les en gang til.
- 🐾 Les hele boken en gang til.

SKRIV

Kroppen min

Innledning: I dag har vi lest en bok der jenta forteller om kroppen sin. Nå skal du få lage en liste over kroppen din. Du har for eksempel ett hode, to ører, én munn ...

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Kroppen min»
- 🐾 Skriv en liste over ulike deler på kroppen din:
 - 🐾 Hår
 - 🐾 To øyne
 - 🐾 Osv.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Legg i mappen.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse på Badeland*

Del 4: Les resten av boken.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, badeland, bade, troll.

Høytlesing med samtale

- 🐾 Nå kommer det en del i boka som gir mange assosiasjoner til det klassiske eventyret om bukkene Bruse. Etter hvert som elevene kjenner igjen strukturen kan du prøve å få dem til å foregripe det som skjer, for eksempel: «Nå kommer jeg og tar deg! skrek trollet». Hva tror dere den minste bukken svarer?
- 🐾 «Hvem er det som tripper i mi trapp?» sier trollet i badelandet. Hva er det trollet under brua i eventyret sier?
- 🐾 Den største bukken kaller trollet for plinge. Hva betyr det?
- 🐾 Se på oppslaget der dyra i badelandet feirer. Hvem er på festen? Og hva gjør de på?

Avrunding

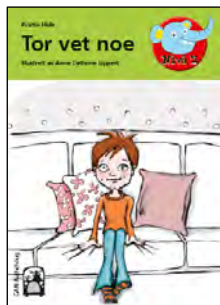
Likte dere boken? Var det noe som var overraskende?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Tor vet noe*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (her, er, mamma, Tor, år, bror), forfatter, illustratør, stor bokstav i egennavn

Innledning: I dag skal vi lese en bok skrevet av Kristin Hide som er illustrert av Anne Cathrine Lippert.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Hvor står det hva boken heter?
- 🐾 Vi kan lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 3: Kjenner dere igjen noen ord? La oss lese sammen. Hva er likt i «her» og «er»? Hvorfor står Tor med stor T?
- 🐾 S. 5: Se på det lengste ordet. Hvilke lyder har det? Hvordan leser vi det? Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Hvorfor står mamma med liten m? Hva tror dere mamma leser om?
- 🐾 S. 7: Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen. Hør hva jeg sier nå: Tor–stor. Er det noe som er likt? Se på ordene.
- 🐾 S. 9: *Les i kor.* Hør på dette: Tor–bror. Hva er likt? Se på ordene.
- 🐾 S. 11: *Les i kor.* Hør etter: stor–bror. Hva er likt? Se på ordene.
- 🐾 S. 12: *Les i kor.* Se på ordene. Er det noe som er likt her?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Mustafas kiosk»

Sidetall: 24

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

- 🐾 Se på bildene. Hva tror dere Mustafa selger i kiosken?
- 🐾 Hva er en turban? Hva er en gulltann? Hva er sultan? Hva er en sabel?

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV**Kiosk**

Innledning: I Mustafas kiosk får man kjøpt nesten alt. Tenk at du har din egen kiosk. Hva ville du solgt der?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 La elevene idemyldre om hva det går an å selge i en kiosk.
- 🐾 Overskrift: «Kiosk»
- 🐾 Elevene skriver en liste over hva de kunne tenke seg å selge i en kiosk.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

øy ei

Mål: Vokaler og diftonger

Innledning: Er det noen av dere som husker hva en diftong er? I dag skal vi bli enda flinkere til å lese ord med diftonger.

-  Finn fram kortene med vokaler og diftonger. Diskuter hva som kjennetegner vokalene.
-  Si vokalene sammen.
-  Les diftongene i kor.
-  La elevene søkelese etter diftonger. Marker diftongene og uttal dem.
-  Les alle setningene i kor.
-  Se om dere finner andre ord med diftonger.

SKRIV

Diftonger

Innledning: Kan dere si noen ord som har diftonger? Nå skal dere få lage et diftong-dikt. Da gjelder det å bruke flest mulig ord med diftonger.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Diftong-dikt»
- 🐾 La elevene ha diftong-kortene foran seg.
- 🐾 Diktet kan ha fire linjer.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Sjørøverfest»

Sidetall: 36

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing

Med dette diktet som utgangspunkt kan en for eksempel hente fram elevenes assosiasjoner til sjørøvere.

- 🐾 Husker dere sjørøverne i boken om den kjempestore pæra. Husker dere at de var med på hjemkomstfesten? Hva likte de å spise? Hva mer tror dere sjørøvere liker å gjøre på fest?
- 🐾 Husker dere hva sjørøverne i boken om den kjempestore pæra het? Kan dere navnet på andre sjørøvere? Hva tror dere sjørøverne på tegningene til dette diktet heter? Gi dem navn.
- 🐾 Hva pleier sjørøvere å ha på seg? Hva har sjørøverne på tegningene på seg? Sett ord på det dere ser på tegningene.

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Ohoi!*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (jeg, ser, en, ei) diftong

Innledning: I dag skal vi lese en bok som har en diftong i tittelen.

TIPS: Skriv opp ord som begynner med hj- og øv på å lese dem. (eks.: hjul, hjem, hjemme, hjelp, hjelpe, hjørne, hjerne)

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Tittelen på boken er kanskje litt vanskelig å lese. Den slutter med en diftong. Kan dere finne den? Hvordan leser vi o i? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren. Hva betyr ohoi?
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? Finner dere en diftong? La oss lese sammen.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Hva er en ål?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva kaller vi to vokaler som står etter hverandre som i ei? Pek på ørnen.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Er det noen ord vi skal se nærmere på? Ser dere en diftong? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Oppdager dere noen vanskelige ord? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Se på det siste ordet. Hvilken lyd kommer først? Hj- leses alltid /j/. *Les sammen*.
- 🐾 Hvor er jenta?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Mine sokker»

Sidetall: 20

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

Sokkene:

- 🐾 Hva slags frekke ting er det sokkene i dette diktet gjør? Hvorfor er det frekt å begynne å gå midt i timen, sparke noen i rompa eller hoppe i noens persille?
- 🐾 Er det virkelig sokkene som finner på alle de rare tingene?
- 🐾 Hva slags andre frekke ting tror du sokkene kunne ha funnet på?

En kan også se på bildene sammen med elevene og sette navn på det dere ser:

- 🐾 Hva ser vi på bildet fra skolen? pult, stol, ransel, tavle, pennal, blyant, lærer, osv.
- 🐾 Hva ser vi på teningen av Herr Snusk? hatt, solbriller, sigar, skjorte, bukse, osv.
- 🐾 Hva ser vi på tegningen fra åkeren eller fra soverommet?

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV**MINE SOKKER**

Innledning: Hva ville deres sokker ha gjort dersom de skulle gjort de rareste ting? Nå skal dere få skrive hva deres sokker finner på.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Mine sokker»
- 🐾 Begynn med: Mine sokker
- 🐾 La elevene dikte og skrive fritt.
- 🐾 Skriv ut.

La elevene lese den første setningen sin høyt for hverandre.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Emma vil tegne*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (Emma, vil, leter), dobbel konsonant, diftong

Innledning: Hovedpersonen i boken vi skal lese i dag, leter etter noe.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noen ord eller bokstaver dere lurer på? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt etter ord dere kjenner igjen. *Les sammen* – bruk fingeren. Hvordan skulle vi lest Emma hvis det var én m?
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Er det noe vi må være oppmerksomme på i denne setningen? (dobbelt konsonant, hv-, spørsmålstegn). *Les sammen*. Husk intonasjon.
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 5: Gå på bokstavjakt. Er det noen bokstaver dere lurer på? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: *Les sammen* langsomt og tydelig.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen eller lurer på? Se på det siste ordet. Der er det dobbelt konsonant. Hvordan skal u-en være da? (kort) *Les sammen*. Se på bildet. Hva skjedde?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Emma sier et ord som er en diftong. La oss lese det.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Spøkelseshuset»

Sidetall: 38

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

- 🐾 Mange av tegningene og ordene i diktet forbinder vi med skumle spøkelsesfortellinger: hekser, gienferd, skjeletter, ånder, svarte katter, osv. Men i dette diktet blir spøkelsene og heksene leie av å skremme og bråke. De liker seg og roer seg ned når noen leser for dem. Med dette diktet som utgangspunkt kan en både snakke om spøkelsesfortellinger og det å bli lest for.
- 🐾 Kan elevene noen spøkelsesfortellinger? Eller kanskje de liker å kle seg ut som noe skummelt?
- 🐾 Liker dere å bli lest for? Hva betyr det at en bok er god? Hvilke bøker liker dere? Hva slags bøker tror dere hekser og spøkelser liker?

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV

SKUMMELT

Innledning: Det spøker i huset på bakkens topp. Det synes folk er skummelt. Hva synes du er skummelt? La elevene snakke sammen.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Skummelt»
- 🐾 La elevene skrive en liste over ting de synes er skumle.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Bestemor og bestefar*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (er, og, pappa, mamma, mor, far, min, jeg)

Innledning: Nå skal vi lese en bok som har noen gamle bilder på framsiden.

- 🐾 Se på boken. Hvem tror dere den handler om?
- 🐾 Gå på bokstavjakt i tittelen. Er det noen dere lurte på? Hvor er /b/? Hvor er /f/? Bruk fingeren, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 2: Se på det første ordet. Hvilke lyder har det? Er det kort eller lang a i ordet? *Les i kor.*
- 🐾 S. 3: Se på det første ordet. Hvordan kan vi dele det i to? Hva betyr ordet? Les siden sammen.
- 🐾 S. 4–5: Bruk fingeren – *les sammen*. Pek på farfar. Pek på pappa. Betyr pappa og far det samme?
- 🐾 S. 6–7: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? *Les i kor.* Pek på mamma. Pek på mormor. Hvor er jeg-personen?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hva betyr morfar? Hvem er det andre bildet av? Hvem i boken er bestefar, og hvem er bestemor? Hva er du til dine besteforeldre?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: *Når alle sover*

Del 1: Boba ødelegger den lille byen om natten

Sidetall: Fra begynnelsen til og med når Boba har ødelagt byen: «Det er forferdelig. Ikke sant?» «Jo da», sier Murielle.

Oppstart

La elevene foregripe hva boken kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing

- 🐾 Hvem tror dere Boba er? Hvorfor ødelegger han byen?
- 🐾 Når bakeren baker om natten, står det at «Hjertet banker vilt». Hva betyr det? Har dere kjent på at hjertet banker vilt noen gang? Hva tror dere er grunnen til at hjertet til bakeren banker vilt?
- 🐾 «Svett av frykt løper bakeren til bakeriet.» Hva betyr frykt?
- 🐾 Å lage terter i kaoset er en prøvelse. Hva betyr en prøve? Hvorfor er det en prøve å lage terter i kaoset?

Avrunding

Hva tror dere kommer til å skje nå? Hva skjer når hele byen er ødelagt?

SKRIV

Boba

Innledning: Når Boba har ødelagt byen, går han hjem. Ingen vet hvor det er. Hvordan tror du det ser ut der Boba bor?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Boba»
- 🐾 Elevene skriver hvordan de tror det ser ut der Boba bor. De kan skrive enkle ord eller setninger.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



TIPS: Det kan være utfordrende å lese ord med dobbel konsonant. Dersom barna strever med å lese ord med dobbel konsonant, kan det hjelpe å bevisstgjøre dem på at dobbel konsonant kun betyr at lyden foran skal være kort.

Bok: *Kalle fisker*

Mål: Avkodning, gjenkjenning (fisker, fisk, er, vil, dette, napp), dobbel konsonant, spørsmålstegn, utropstegn

Innledning: Thor W. Kristensen kan lage morsomme tegninger. Han har illustrert denne boken.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Sett fingeren under det første ordet i tittelen, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 2: *Les sammen* – bruk fingeren. Hva liker Kalle? Hva liker hunden?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det noen ord/orddelar som er like dem på s. 4? Hva er det Kalle bærer på?
- 🐾 S. 6: Se på det siste ordet. La oss si lydene sammen. Hvordan leser vi ordet? Hva betyr napp? Les setningen sammen. Husk utropstegn.
- 🐾 S. 7: *Les i kor*. Husk spørsmålstegn.
- 🐾 S. 8: *Les sammen* – se på ordene. Hva tror dere Kalle har på kroken nå?
- 🐾 S. 9: *Les sammen*. Hva fikk Kalle?
- 🐾 S. 10–11: Som s. 8–9.
- 🐾 S. 12: *Les sammen*. Hva har Kalle tenkt å gjøre?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

FISKETUR

Innledning: Tenk deg at du er på fisketur. Du får napp, noe henger på kroken. Er det en fisk? Hva annet kan det være?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Napp»
- 🐾 La elevene skrive følgende setninger øverst på arket: Jeg fisker. Jeg har napp.
- 🐾 Ta 10 linjeskrift.
- 🐾 Skriv: Er dette en fisk?
- 🐾 Skriv ut og tegn svaret.

FORSTÅ



Bok: *Når alle sover*

Del 2: Lille Fetir Lutemann rydder opp

Sidetall: Fram til og med når Lille Fetir Lutemann skader foten: «Nå våkner de. Å, nei!»

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Natt, Boba, kaos og frykt.

Høytlesing

- 🐾 Lille Fetir Lutemann har masse verktøy. Hva bruker han det til?
- 🐾 Lille Fetir Lutemann reparerer absolutt alt. Hva betyr det å reparere? Hvorfor reparerer han alt?
- 🐾 Hva ville skjedd hvis Lille Fetir Lutemann slutter å reparere?
- 🐾 «Men bakeren er ofte bekymret.» Hva betyr det å være bekymret, og hva er bakeren bekymret for? Er Murielle bekymret?
- 🐾 Hvordan brekker Lille Fetir Lutemann foten?

Avrundning

Hva tror dere kommer til å skje når alle i byen våkner og Lille Fetir Lutemann ikke har reparert alt det Boba har ødelagt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Maia lager et fly*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (pappa, en, et, vi, hj-) stum d, diftong

Innledning: Bjørn Arild Ersland har skrevet noen bøker om ei jente som heter Maia. I dag skal vi lese den første boken. Maia finner på mye rart.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere Maia har gjort?
- 🐾 Gå på bokstavjakt i tittelen. Er det noen bokstaver som ser litt rare ut? Vet dere hvilken lyd alle bokstavene har? Finner dere en diftong? Hvilken lyd har a i?
- 🐾 Bruk fingeren, så leser vi tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: Hva er den første lyden i ordene? Gjenkjenn «et» og lyder «bord». Hva betyr det? Hva var det nå med d til slutt i ord? Den gir ofte ikke lyd. Les en gang til. Hva gjør Maia? Hvordan går det med pappas glass?
- 🐾 S. 3: *Les sammen.*
- 🐾 S. 4: Hvilken lyd begynner og slutter det siste ordet med? Les setningen sammen.
- 🐾 S. 5: *Les sammen.* Hva er likt i papir og paraply?
- 🐾 S. 6: Hva har Maia lagd? Hva tror dere pappaen tenker? Sett fingeren under det første ordet, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 7: La oss si bokstavlydene sammen. Prøv å lese ordet. Hva står det? Hj- gir lyden /j/. Hvem roper «hjelp»?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen et ord? *Les sammen.* Hvordan gikk det med flyturen? Hva glemte Maia?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: *Når alle sover*

Del 3: Lille Fetir Lutemann har brukket foten og kan derfor ikke reparere alt det Boba har ødelagt i byen

Sidetall: Fram til og med når Boba går i fella: «Det er vel fint at de får tatt ham, sier bakeren. Det er finere om han er fri, sier Murielle.»

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Boba, ødelegge, Lille Fetir Lutemann, reparere, brette foten.

Høytlesing

- 🐾 Se på bildet av den ødelagte byen. Hva er det innbyggerne i byen ser når de våkner?
- 🐾 «Ingen vet hva som har skjedd. Bortsett fra ... ja, du vet!» Hvem er det som vet hva som har skjedd?
- 🐾 «Mange er redde. Eller sinte, eller begge deler.» Hva er forskjellen på å være redd og sint, går det an å være begge deler samtidig?
- 🐾 Hvorfor tror innbyggerne at det er bakeren som har ødelagt byen?
- 🐾 Hvorfor tar Murielle med seg de andre i byen opp på en høyde utenfor byen?
- 🐾 Boba stamper gjennom gatene, hvordan ser det ut når noen stamper?
- 🐾 Politimannen vil lure Boba inn i en gruvesjakt. Hva er en gruvesjakt, og hvorfor heiser de ting ned i den (seksten strykeinstrumenter, gondol og drivhus)?
- 🐾 Hvorfor synes Murielle det er finere når Boba er fri?

Avrunding

Kommer Boba til å falle i gruvesjakten? Hva vil skje nå?

SKRIV

SKADE

Innledning: Lille Fetir Lutemann skader foten. Har du skadet deg noen gang? Snakk sammen om dere slo dere, og om det var vondt.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Skade»
- 🐾 La elevene skrive en setning eller flere om en gang de slo seg.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Maia lager en rakett*

Mål: Avkoding, gjenkjenning, vokaler

Innledning: I dag skal vi lese om Maia igjen. Lurer på hva hun finner på i dag.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere Maia lager i dag?
- 🐾 Gå på bokstavjakt i tittelen – bruk fingeren. Er det noen bokstaver dere lurte på?
- 🐾 La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 2–3: *Les sammen*. Hva gjør Maia?
- 🐾 S. 4: Her var det et veldig langt ord. Hvordan kan vi klare å lese det? * Les setningen sammen.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva gjør Maia?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Tror dere Maia vil dra noen steder med raketten?
- 🐾 S. 7: Se på hele setningen. Hva må vi være obs på her? (spørsmålstegn) *Les sammen* – bruk fingeren. Hvor vil Maia?
- 🐾 S. 8: Hva står det her? *Les sammen*. Se på alle utropstegnene. Les en gang til!
- 🐾 Hva brukte Maia for å lage raketten?
- 🐾 Hvordan tror dere det gikk?
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Gå på vokaljakt. Vokaler er bokstaver som har samme navn og lyd. Vi kan synge på vokalene uten å klemme leppene sammen. Vokalene lager melodien i ordene. Pek på og si vokalene i boken.

*Noen ganger kan det være lettere å lese lange ord om man deler ordet opp i morfemer eller stavelser. Det kan også hjelpe å lese fra vokal til vokal (de bokstavene vi kan synge på).

SKRIV

RAKETT

Innledning: Maia laget altså en rakett hun ville dra til månen med. Det siste vi leste, var at hun og pappa gikk inn i raketten, og at det sa pang. Hva tror dere skjedde?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Pang»
- 🐾 Be elevene skrive setninger etter mønsteret under. Lag modellsetninger.
- 🐾 Jeg tror ... månen.
- 🐾 Jeg tror at ... fordi ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: Når alle sover

Del 4: Boba blir reddet og drar hjem. I denne delen av boken er det flere sider uten tekst, der bildene forteller hva som skjer. Bruk tid på å snakke sammen med elevene om hva som skjer på disse bildene underveis i lesingen.

Sidetall: Resten av boken

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lille Fetir Lutemann har skadet foten, folk er redde, Boba er fanget i en gruvesjakt.

Høytlesing

- 🐾 Hvorfor røyter Boba, og gråter? Hva betyr det å være «blank i øynene»? Hvorfor er Boba lei seg?
- 🐾 Det er bare én som bryr seg, hvem tror du det er? Hva betyr det at Murielle har «vondt i hjertet»? Og hvorfor har hun det? Hvorfor vil Murielle befri Boba? Hva betyr det å ha hjemlengsel?
- 🐾 Hva tror dere Lille Fetir Lutemann føler når han ikke har noe å reparere lenger?
- 🐾 Boba buldrer lavt. Hva betyr det?
- 🐾 Boba er flink til å lytte. Hva betyr det? Tror du Boba og Murielle blir venner? Trenger en god venn å være flink til å lytte?

Avrundning

Likte dere boken? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Maia lager en stol*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (Maia, to, med, en, deg), vokaler

Innledning: Vi skal lese om Maia i dag også. Tror dere hun skal lage noe i dag?

- 🐾 Se på bildet. Hva tror dere Maia har lagd?
- 🐾 Skal vi lese tittelen og se om vi har rett? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: Se på bildene. Gå på bokstavjakt. Hvilken lyd har den første bokstaven? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva tror dere Maia skal bruke pølsene og kaken til?
- 🐾 S. 4: Hva tar Maia her? Gå på vokaljakt (si alle vokalene på siden). *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? *Les sammen*. Hva tror dere Maia maler med smør? Legg merke til «med» som har stum d.
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Hva har Maia laget?
- 🐾 S. 7: Hva gjør Maia nå? Gå på ordjakt. Ser dere noen ord der o har å-lyd? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Se på bildet. Hva skjedde? Se på bokstavene i ordet – la oss si lydene sammen. Les ordet. Hvordan tror dere det var å sette seg på stolen?
- 🐾 Hva brukte Maia til å lage stolbein?
- 🐾 Hva brukte Maia til å lage sete, ryggene og armlener?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**STOL**

Innledning: Hva brukte Maia når hun laget stolen? Nå skal dere få skrive en liste over hva man trenger for å lage Maias stol.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Stol»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive en liste over hva man trenger for å lage Maias stol.
- 🐾 Husk linjeskift for hver ingrediens.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: Fuglefesten

Del 1: Flapps og Mark er oppe og leker hele natten

Sidetall: Fram til og med «Det kiler i magen. Alt er annerledes om dagen»

Oppstart

Foregripe: Se på bildet på forsiden og på innsiden av bokomslaget. Les tittelen. Hva tror dere boken kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 I denne boka blir vi kjent med flaggermusen Flapps og marken Mark. De er venner. Se og snakk om bildene. Hvorfor tror dere Flapps vil være oppe om natten? Liker Mark å være oppe om natten. Er det andre dyr som sover om dagen og er oppe om natten?
- 🐾 Hvorfor tror dere ikke Mark vil leke lenger?
- 🐾 «Det kiler i magen» sier Flapps. Hva betyr det når noe kiler i magen? Hvorfor tror dere det kiler i magen til Flapps?
- 🐾 Flapps synes det er annerledes om dagen. Hvorfor er det annerledes? Hva er forskjellen på natt og dag tegningene?

Avrundning

Hva tror dere kommer til å skje videre? Tror dere Flapps får være med på fuglefesten?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Maia lager en sykkel*

Mål: Avkoding, gjenkjenning, vokaler

Innledning: I dag skal vi lese den siste boken om Maia. Lurer på hva hun finner på nå.

TIPS: Oppmerksomhet på vokaler kan gjøre det lettere å lese ord.

- 🐾 Se på framsiden. Hva tror dere Maia skal gjøre?
- 🐾 La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Hva tror dere Maia skal bruke fatene til?
- 🐾 S. 3: *Les sammen* – bruk fingeren. Hvilke av bokstavene er vokaler – slik at vi kan synge på dem?
- 🐾 S. 4: Hvordan slutter det andre ordet? Bruk fingeren, så leser vi sammen. Hvilke vokaler har vi her? Ser dere to ord på siden som har diftong?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hvilke vokaler har vi her?
- 🐾 S. 6: Hva har Maia lagd? *Les sammen*. Hvilke vokaler har vi?
- 🐾 S. 7: Her er det et spørsmål. Hvordan vet jeg det? (spørsmålstegn) Hva tror dere Maia spør pappaen om? La oss lese sammen og se om vi har rett.
- 🐾 S. 8: Hva skjedde? La oss si lyden til alle bokstavene sammen. Prøv å lese ordet. Finner dere noen vokaler her?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

SYKKEL

Innledning: I dag endte boken om Maia med at pappa prøvde sykkelen, og at det sa kræsj. Pappa falt av sykkelen. Hvordan gikk det med pappa, tror dere? Hva brukte Maia til å lage sykkelen?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Sykkel»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive en liste over hva man trenger for å lage Maias sykkel.
- 🐾 Husk linjeskrift for hver ingrediens.
- 🐾 Hvis tid: Jeg tror pappa ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: Fuglefesten

Del 2: Flapps er på festen og leker bursdagsleker

Sidetall: Fram til « Men Flapps hører ingenting»

Oppstart

La elevene oppsummere historien så langt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp; Flapps, Mark, natt, invitert og fest.

Høytlesing

- 🐾 Synes dere fuglene på bildet ser vennlige ut? Hvorfor/ Hvorfor ikke? Hva betyr det å være vennlig og uvennlig?
- 🐾 Hvorfor tror dere at Flapps ikke er invitert til festen?
- 🐾 Hva tar Flapps med som gave? Tror dere bursdagsfuglen blir glad for gaven fra Flapps?
- 🐾 Hvorfor tror dere Flapps spør fuglen om hvor mange venner han har?
- 🐾 Flapps ser en ensom fugl i et hjørne. Se på bildet, hvorfor tror dere Flapps tenker at fuglen er ensom? Hva betyr det å være ensom?
- 🐾 Fuglene leker stilleleken. Er Flapps god på stilleleken?
- 🐾 Hvorfor taper Flapps stilleleken? Hvorfor tror dere Flapps sovner under leken?
- 🐾 «Men så begynner det å haste, og det så veldig også». Hva betyr det å haste? Hvorfor haster det sånn?
- 🐾 «Men Flapps hører ingenting». Hvorfor tror dere ikke hun hører noe? Hva har skjedd?

Avrundning

Hva tror dere kommer til å skje videre? Må Flapps gå hjem og legge seg?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Familien min*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (mamma, pappa, leser, farmor, farfar, morfar, mormor), vokaler

Innledning: I dag skal vi lese en bok som har en forside med tegning fra New York.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere den handler om?
- 🐾 Skal vi lese tittelen og se om vi har rett? Bruk fingeren – så leser vi sammen.
- 🐾 S. 2–3: *Les sammen* – bruk fingeren. Hvor mange forskjellige vokaler finner dere?
- 🐾 S. 4–5: Se på det første ordet. Kan vi dele det i to? *Les sammen* – bruk fingeren. Hvilke vokaler finner dere?
- 🐾 S. 6: Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen* – legg trykk på vokalene. Hvilke vokaler har vi her? Se på bildet. Hvilke dyr ser dere?
- 🐾 S. 8: Gå på vokaljakt – si lydene. *Les sammen*.
- 🐾 Hvor er farmor og farfar på tur?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

FAMILIEN MIN

Innledning: Hva liker familiene deres å gjøre? I dag skal dere få skrive hva de dere bor sammen med, liker å gjøre. Hvis dere får tid, kan dere også skrive hva for eksempel bestemor og bestefar liker å gjøre.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Familien min»
- 🐾 Skriv setninger som består av jeg/navn og verb. Elevene kan godt ha boken foran. Linjeskift etter hver setning.
- 🐾 Jeg ...
- 🐾 Mor ...
- 🐾 Far ...
- 🐾 Storesøster / ev. navn ...
- 🐾 Osv.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: Fuglefesten

Del 3: Flapps får ikke være med på bursdagfesten lenger

Sidetall: Resten av boken

Oppstart

La elevene oppsummere historien så langt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp; Flapps, Mark, fest, bursdagsleker, sovne og haste.

Høytlesing

- 🐾 Hvorfor tror dere ikke Flapps får være med på leken lenger?
- 🐾 «Vi begynner å bli skikkelig sultne». sier fuglene. Hva tror dere fuglene spiser? Hvorfor lurar fuglene på hvor Mark er når de begynner å bli skikkelig sultne?
- 🐾 «Er det denne lille lekkerheten du leter etter?» spør Bursdagsfuglen Hva er en lekkerhet? Hvorfor tror du at Bursdagsfuglen kaller Mark for en lekkerhet?
- 🐾 «Unnskyld Mark», sier Flapps, hvorfor tror dere han sier unnskyld? Hva gjør Mark da?
- 🐾 Synes dere Mark er en god venn? Hva med Flapps, er hun en god venn synes dere?

Avrunding

Likte dere boka? Hva likte dere best? Var det noe som var rart? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Huset mitt*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (jeg, mitt, i, hus, er, det, der), vokaler, stum d, diftong

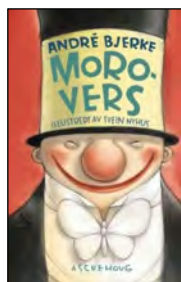
Innledning: Boken vi skal lese nå, har en gutt som hovedperson.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Gå på vokaljakt i tittelen – bruk fingeren. La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Hvordan leser vi det andre ordet? (/de/) *Les sammen*. Hva heter gutten, tror dere? Ser dere at han har en diftong i navnet sitt?
- 🐾 S. 4: Kjenner dere igjen noen ord? Se på det siste ordet. Hvordan skal vi lese det? (Ofte hører vi ikke d til slutt i ord.) Les hele setningen sammen.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva tror dere skjer med katten?
- 🐾 S. 6: Hvilke vokaler finner dere? Les setningen sammen. Ser dere en diftong?
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hva roper Kai? Er au en diftong?
- 🐾 S. 8: Se på bildet. Hva skjer? Gå på vokaljakt! *Les sammen*.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**Oppsummering av bok**

Innledning: Hvorfor ble pus så vill da Kai skrudde på vannet? Hvorfor hoppet pus ut vinduet?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Pus»
- 🐾 Elevene kan godt ha boken foran seg. Skriv følgende modellsetninger:
- 🐾 Jeg tror pus klorer fordi ...
- 🐾 Jeg tror pus hopper ut vinduet fordi ...
- 🐾 Jeg tror pus ...
- 🐾 Skriv ut og legg i mappen.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Nå begynner vi!»

Sidetall: 6–7

Oppstart:

Les tittelen og se på bildet. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Teksten handler om å lage fest med alt det beste en vet av godterier og kaker.

- 🐾 Mot slutten av teksten står det at det kom en buss med resten. Hva tror du er med i bussen?
- 🐾 Når vi skal lage fest, pleier vi ofte å ha noe ekstra godt å gi til gjestene. I din fest – ville du hatt med noe av det samme som i dette diktet? Eller noe annet? Hva?
- 🐾 Diktet passer også godt som et utgangspunkt for å snakke om hvilke ulike tradisjoner den enkelte har når dere lager fest hjemme? Hva spiser dere? Pynter de ute og inne? Tar de på fine klær?

Avrunding:

Likte dere diktet? Fikk dere lyst på noen av godsakene? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Skoleveien*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (du, for, men, en, så, og, jeg, et), vokaler, dobbel konsonant

Innledning: I dag skal vi lese en bok der hovedpersonen har god fantasi.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Gå på vokaljakt i tittelen. *Les sammen*. Er der en diftong? (ei)
- 🐾 S. 2: Ser dere at det står en strek før setningen? Vet noen hva det er? Det er en replikkstrek. Det betyr at noen sier noe. Hvem tror dere sier den første replikken? La oss lese hva læreren sier – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: Hvem tror dere sier den neste replikken? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4–5: *Les sammen*. Se på bildene. Hva var det jenta så?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Var det en drage hun så?
- 🐾 S. 7: Gå på vokaljakt! Legg merke til dobbel konsonant. *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Se på det siste ordet en gang til. Her kunne vi høre d-en selv om den var sist i ordet. Se på bildet. Hva var det jenta fant? Hva sier læreren?
- 🐾 Tror dere alle ville ete jenta?
- 🐾 Hvorfor ler elevene?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**Hva var det?**

Innledning: Hva var det egentlig jenta så på skoleveien? Var der virkelig en slange, en tiger og en drage på skoleveien?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hva var det?»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive følgende setninger:
 - 🐾 Slangen var en ...
 - 🐾 Tigeren var en ...
 - 🐾 Dragen var en ...
 - 🐾 Sverdet var en ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Leo får en liten onkel*

Del 1: Leo gleder seg til å bli onkel

Sidetall: 2–17

Oppstart

Foregripe: Se på bildet på forsiden og les tittelen. Hva tror dere boken kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 I denne boken blir vi kjent med Leo som ønsker seg en onkel. Hvorfor ønsker Leo seg en onkel, tror dere? Hva er en onkel?
- 🐾 Både Even og Ivar har en onkel. Hva pleier de å gjøre sammen med onklene sine.
- 🐾 Mormor lover Leo en onkel. Hva drømmer Leo om å gjøre sammen med onkelen han snart skal få?
- 🐾 Se på tegningene. Hvorfor tror du mormoren til Leo blir tykkere og tykkere?

Avrunding

Hva tror dere kommer til å skje videre? Hva slags onkel tror dere at Leo kommer til å få?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Skummelt*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (de, det, er, se, kveld, gj-), stum d

Innledning: Tror dere det finnes spøkelser på ordentlig? I dag skal vi lese en skummel bok.

TIPS: Ordene «de» og «det» kan være vanskelig både å lese og å skrive. Pek, les og si. Øv på å skrive ordene i setninger.

- 🐾 Se på forsiden. Ser det ut som en koselig bok? Hvordan føler personen oppe i vinduet seg?
- 🐾 Gå på vokaljakt i tittelen og les den sammen.
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen* – bruk fingeren. Hva er spesielt med «kveld»? (sier ikke d-en)
- 🐾 S. 4: Hvilke vokaler finner dere i det tredje ordet? Les siden sammen. Se på tegnene på slutten av setningene. Les en gang til.
- 🐾 S. 7: Se på setningene. Hva er forskjellig? *Les sammen*.
- 🐾 S. 9: *Les sammen*. Hvordan føler personen i vinduet seg nå? Se på det første ordet. Hvordan leser vi det? De skrives /de/. Hvordan skrives «det»? Det skrives /det/.
- 🐾 S. 10: Se på setningene. Hva er likt? Hva er forskjellig? Se på det siste ordet. Hvilken lyd har gj-? *Les sammen*. Hva sier dørklokken?
- 🐾 S. 12: Her kunne vi hatt en replikkstrek. Hva sier de? *Les sammen*.
- 🐾 Har dere sagt «knask eller knep»? Når?
- 🐾 Les en gang til.

SKRIV**KVELD**

Innledning: I boken *Skummelt* er det kveld. Det er en skummel kveld. Hvilke andre ord kan vi bruke til å beskrive kvelden?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Kveld»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive følgende setninger:
 - 🐾 Det er en ... kveld.
 - 🐾 Det er en ... kveld.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Leo får en liten onkel*

Del 2: Leo får endelig en onkel

Sidetall: 18–33

Oppstart

Oppsummere: La elevene oppsummere, gi eventuelt nøkkelord hvis elevene trenger hjelp: onkel, mormor, Leo gleder seg.

Foregripe: Hvordan tror dere onkelen til Leo ser ut? Hva tror dere skjer nå?

Høytlesing

- 🐾 Hvorfor tror Leo det har skjedd en feil med onkelen han ønsket seg? Hva er forskjellen på den onkelen Leo får, og onkelen han hadde tenkt seg?
- 🐾 «Ingen bryr seg om Leo lenger». Hvorfor tenker Leo det?
- 🐾 Leo passer på onkelen sin, hva tror dere han synes om det? Se på tegningene.
- 🐾 Leo kjenner en vond lukt fra onkel. Hva kan det bety? Hvorfor vil Leo at Even skal holde onkel?
- 🐾 «For en kul onkel», sier Ivar. Hvorfor synes vennene til Leo at onkelen hans er kul?

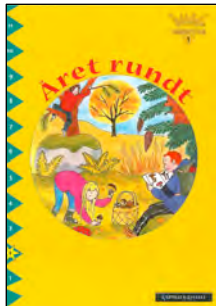
Avrunding

Hva tror dere kommer til å skje videre? Går det an å bytte til seg en onkel?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: Året rundt

Mål: Avkoding, gjenkjenning (vi, går, til, det, er), vokaler

Innledning: Vet dere hvilken årstid vi har nå? Boken vi skal lese i dag, sier noe om vinteren.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Gå på bokstavjakt i overskriften. Er det noen dere lurte på? Bruk fingeren, så leser vi sammen. Hva tror dere nå boken handler om?
- 🐾 S. 1: Se på overskriften som står med store bokstaver. Finner dere en vokal? Les overskriften. Hvordan ser vi at det er høst? Da kan vi lese teksten under bildet.
- 🐾 S. 2–3: Se på overskriften. Finner dere noen vokaler? Les overskriften. Hvordan ser vi at det er vinter? Se på det første ordet under bildet. Hvordan leses det? Les teksten under bildet.
- 🐾 S. 4–5: Se på overskriften. Finner dere noen vokal? Les overskriften. Hvordan ser vi at det er vår? Les teksten under bildet.
- 🐾 S. 6–7: Se på overskriften. Hvilke vokaler finner dere her? Les overskriften. Hvordan ser vi at det er sommer? Les teksten under bildet.
- 🐾 S. 8: Se på overskriften. Hvilken vokal ser dere? Hvilken årstid står det her? Se på teksten under bildet. Er det noen ord dere kjenner igjen? Hvordan kan vi lese det siste ordet? *Les sammen.*
- 🐾 Hvilke årstider har vi?
- 🐾 Les boken sammen en gang til.

SKRIV**VINTER**

Innledning: I Året rundt leste vi om alle årstidene. Hvilken årstid har vi nå? Hva forbinder dere med vinteren? Hvordan er det om vinteren? Hva kan vi gjøre om vinteren? Hva har vi på oss når vi går ut?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Vinter»
- 🐾 Be elevene skrive ord som har med vinteren å gjøre. Ett ord på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Leo får en liten onkel*

Del 3: Leo blir stolt av onkelen sin.

Sidetall: Resten av boken.

Oppstart

Oppsummere: La elevene oppsummere, gi eventuelt nøkkelord hvis de trenger hjelp: Leo passer onkel, de andre synes onkel Alf er kul, bytte onkel.

Foregripe: Hva tror dere kommer til å skje nå?

Høytlesing

- 🐾 Hva betyr det når «det kribler varmt i magen. Nesten som å kjøre karusell. Nesten som å spise såpebobler»? Hvorfor får Leo denne følelsen? Har dere hatt en slik følelse noen gang?
- 🐾 Hva betyr det å være stolt? Hva tror dere Leo er stolt over? Hva var det som fikk ham til å skifte mening om å bytte onkel?
- 🐾 Leo og vennene hans vil dele på onklene, hvorfor kan det være lurt å dele onkler, tror dere?
- 🐾 Se på tegningen på side 43. Leo gleder seg til å ta med onkel Alf på fisketur. Ligner dette på noe vi har hørt om tidligere i boken?

Avrunding

Sluttet boken slik dere trodde? Likte dere boken? Hva likte dere best? Var det noe dere ikke likte?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hvem spiser hva?*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hvem, hva, det, jeg, som, hv-) -sj

Innledning: I dag skal vi lese en bok der mange dyr er med i handlingen.

- 🐾 Se på boken og bla litt i den. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Hvordan leses hv-? *Les sammen*.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen*. Hvem tror dere spiser mus?
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt – se på alle ordene. Er det noen dere lurte på? *Les sammen*. Vet dere om noen andre som spiser mus?
- 🐾 S. 3: Hvilken lyd skal vi begynne med her? Legg merke til spørsmålsteget. *Les sammen*. Hvem tror dere spiser fluer?
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Hvilket ord er lengst? Hvordan kan vi lese det? La oss prøve å gå fra vokal til vokal. Les siden sammen. Hvordan fanger edderkoppen fluene?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det et ord dere lurte på? Sett fingeren under ordet og studer det. Si lydene. «S» «j» har lyden /sj/. Legg merke til at dette er et spørsmål. *Les sammen*. Tror dere noen spiser bæsj?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Hvem spiser bæsj?
- 🐾 S. 7: Hva er første lyd i dette spørsmålet? *Les sammen*. (Gjenkjenn «hvem spiser» og les «rotter» lyddrett). Hvordan skal vi lese det siste ordet for at det skal gi mening? Hvem tror dere spiser rotter?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*.
- 🐾 Hvem trodde dere at hadde spist rottene?
- 🐾 Les boken en gang til.

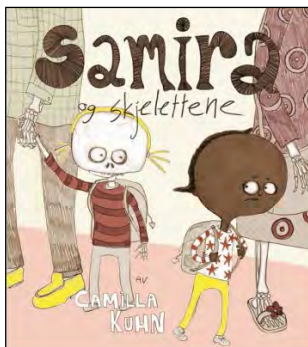
SKRIV

HVEM SPISER HVA?

Innledning: Nå skal dere få være forfattere og dikte om hvem som spiser hva. Kanskje finner dere på noe overraskende?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hvem spiser hva?»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive om hvem som spiser hva.
 - 🐾 Hvem spiser ...?
 - 🐾 ... spiser ...
 - 🐾 Osv.
- 🐾 Skriv ut og les høyt.
- 🐾 Legg i mappen.

FORSTÅ



Bok: *Samira og skjelettene*

Del 1: Fram til og med matpausen, der Samira ikke kan svare fordi hun har munnen full av skjelett

Oppstart

Foregripe: Se på bildene på forsiden og les tittelen. Hva tror dere boken kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 I denne fortellingen møter vi Samira og Frida som lærer om skjelett på skolen. Hva er et skjelett?
- 🐾 Hvorfor vil ikke Samira ha skjelett i kroppen sin? Hvorfor synes hun det er fælt?
- 🐾 Se på tegningene. Forandrer læreren, Samira og de andre elevene seg i løpet av de første sidene i boken? Hva skjer?
- 🐾 Hvorfor liker ikke Samira Frida (Skjelett-Frida) så godt lenger, tror du?

Avrunding

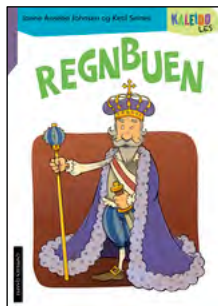
Hva tror dere kommer til å skje videre?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Regnbuen*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (som), vokaler, stum d

Innledning: I dag skal vi lese en bok med en gammel konge på forsiden.

TIPS: «Som» er et irregulært ord som kan være vanskelig både å lese og å skrive. Gjennom å lese og si ordet mange ganger, og å skrive og si det flere ganger, blir det lettere å huske.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere den handler om?
- 🐾 La oss si lyden til alle bokstavene i overskriften sammen. Bruk fingeren og les.
- 🐾 S. 2: Les overskriften. Hva står det? Husker dere at -d sist i ord ofte ikke har lyd? Se på ordet som begynner med /s/. Hva står det der? Noen ganger har o en å-lyd. La oss lese hele siden.
- 🐾 S. 3: Les overskriften sammen med tydelig lydering. Hva står det? Gå på ordjakt. Er det noen ord eller deler av ord dere kjenner igjen? Les hele siden sammen.
- 🐾 S. 4: Ser dere «som» her og? Pek. Les siden sammen.
- 🐾 S. 5: Er det noe som er likt på denne siden? Hvilken vokal har vi i det første ordet? Hva er første lyd? Les siden sammen.
- 🐾 S. 6: Gå på vokaljakt – bruk fingeren. *Les sammen.*
- 🐾 S. 7: Gå på vokaljakt. *Les sammen* med tydelig lydering/betoning av vokalene. Les en gang til.
- 🐾 S. 8: Hva er det bilde av her? Tror dere det finnes en skatt der regnbuen slutter? *Les sammen.*
- 🐾 Hvor mange «som» finner dere i denne boken?
- 🐾 Les boken en gang til.

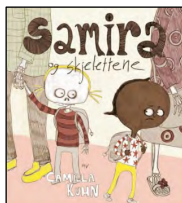
SKRIV

SOM

Innledning: Det er mange farger i regnbuen, og det er mange farger på ting rundt oss. Hva kan f.eks. være rødt? Hva kan være blått? Hva kan være gult? Nå skal dere få lage setninger selv og finne på ting som har ulike farger.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Som»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive én som-setning til hver farge:
 - 🐾 Rød som en ...
 - 🐾 Oransje som en ...
 - 🐾 Gul som en ...
 - 🐾 Grønn som en ...
 - 🐾 Blå som en ...
 - 🐾 Fiolett som en ...
- 🐾 La elevene lese én setning hver høyt.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Samira og skjelettene*

Del 2: Fram til og med siden der mamma skal ta vekk skjelettet, og Samira ligger klar på kjøkkenbordet: «Ligg helt stille nå. En ... to ...»

Oppstart

Oppsummere: La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige leseøkt. Gi eventuelt nøkkelord om elevene trenger hjelp: Samira, skolen, skjelett, Frida.

Foregripe: Hva tror dere kommer til å skje nå?

Høytlesing

- 🐾 Hva tror dere det betyr når det står at skjelettet til Samira hermer etter henne hele tiden?
- 🐾 Samira vil ikke leie Skjelett-Frida i gymtimen. Hvorfor vil hun ikke det?
- 🐾 Hvorfor vil ikke Samira gi mamma en klem, tror dere?
- 🐾 Mamma spør om Samira har hatt en dårlig dag i dag. Hvorfor spør hun om det?
- 🐾 Mammaen til Samira sier at hun skal ta vekk Samira sitt skjelett. Se på bildet der Samira ligger på bordet. Hva slags verktøy har mamma funnet fram?
- 🐾 Mamma sier at man ikke trenger å ha skjelett. Må man ha skjelett? Er det noen som ikke har skjelett?

Avrunding

Hva tror dere kommer til å skje videre? Tror dere at mammaen til Samira kommer til å ta vekk skjelettet til Samira?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Vann fra morgen til kveld*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (vann, på, ned, opp), sky-, dobbel konsonant, diftong

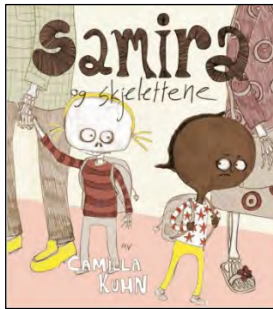
Innledning: Boken vi skal lese i dag, handler om vann.

- 🐾 Se på forsiden. Hva gjør gutten?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noe ord dere lurte på? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere ikke har sett før? Hvilken lyd har s k y? S k y leses alltid /sjy/. *Les sammen*. Hvor kommer vannet som vi har i husene våre fra?
- 🐾 S. 2: Gå på vokaljakt. Finner dere ord med dobbel konsonant? Hva må vi tenke på når ordene har dobbel konsonant? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Hvilket ord er kortest? *Les sammen*. Hva bruker Dino vannet til nå?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Finner dere en diftong? *Les sammen*. Se på det siste ordet en gang til. Hvordan leser vi det? Hva har skøyter med vann å gjøre?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Se på alle ordene. *Les sammen*. Studer det siste ordet. Hva bruker de vann til her?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hva skjer med vannet etter at det renner ut fra huset vårt? Hva har dere brukt vann til i dag?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**VANN**

Innledning: I *Vann fra morgen til kveld* hører vi hva Dino bruker vann til i løpet av en dag. Hvordan er det med dere? Hva bruker dere vann til på en vanlig dag?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Vann»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg.
- 🐾 Elevene skriver ord om hva de bruker vann til.
- 🐾 La elevene lese én setning hver høyt.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Samira og skjelettene*

Del 3: Resten av boken

Oppstart

Oppsummere: La elevene oppsummere hva som skjedde i forrige leseøkt. Gi eventuelt nøkkelord om elevene trenger hjelp: Samira, Frida, mamma, skjelett, verktøy.

Foregripe: Hva tror dere kommer til å skje nå? Kommer mamma til å ta vekk skjelettet?

Høytlesing

- 🐾 Se på tegningen på den første siden dere leser. Hva er det som flyter rundt Samira og mamma? Hvorfor er det bilder av blekkspruter og snegler, tror dere?
- 🐾 Da flykter skjelettet. Hvem er det som flykter? Hva betyr det å flykte? Hvorfor flykter det?
- 🐾 Skjelettene til Samira og Frida spreller, hva betyr det å sprelle?
- 🐾 «Mamma har pakket bort verktøyet, og det synes Samira er greit». Hvorfor synes hun det?
- 🐾 Hva skjer når Samira skal lære om musklene? Se på tegningene.

Avrunding

Sluttet boken slik dere trodde? Likte dere boken? Hva likte dere best? Var det noe dere ikke likte?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Dyra på gården*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hvem, det, er), diftong, ng

Innledning: Boken vi skal lese i dag, har et fint fotografi på forsiden.

- 🐾 Hva er det bilde av her? Hva kalles dyrene?
- 🐾 La oss finne ut hva boken heter. *Les sammen*. Les med tydelig lydering. Legg merke til det siste ordet. Noen ganger hører vi ikke d-en inni ord heller.
- 🐾 S. 1: Hvilken lyd har h v? *Les sammen* – bruk fingeren. Legg merke til spørsmålsteget – les en gang til. Hvem tror dere har slike haler?
- 🐾 S. 2: Hva er det bilde av her? Gå på ordjakt. Finner dere en diftong? *Les sammen*. Hva betyr beiter?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva er det kua har på jurene sine?
- 🐾 S. 4: Hvilket dyr ser vi bilde av her? *Les sammen*. Hva betyr det å trave?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Hvilket dyr er dette? *Les sammen*. Hva bruker grisen til å rote med?
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Studer det siste ordet. Husker dere hvilken lyd «n» «g» gir? *Les sammen*. Hvor bor grisen?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt og se på alle ordene. *Les sammen*. Vet dere hva ungene heter?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

DYREUNGER

Innledning: Nå har vi lest om tre dyr. Husker dere hva ungene deres heter? Hvilke andre dyr har vi? Hva kalles ungene? Nå skal dere få lage en liste over hva vi kaller ungene til forskjellige dyr.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Dyreunger»
- 🐾 La elevene skrive et dyr og dyreunge på hver linje. Eks:
 - 🐾 Gris – grisunge
 - 🐾 Katt – kattunge
 - 🐾 Sau – lam
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Så rart*

Dikt: «Herr Kakerlakk»

Sidetall: 29–30

Oppstart

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing

Diktet handler om en kakerlakk som går på basar.

- 🐾 Hva er en basar? På basarer kan man kjøpe lodd, og der er ofte mange rare premier. Har dere vært på basar (eller et lotteri)? Eller tatt lodd for idrettslaget? Fått et skrapelodd? Spilt på lykkhjulet på 17. mai? Skutt blink? Prøvd lykken i fiskedammen?
- 🐾 Hva er en kakerlakk? Hvorfor har Herr Kakerlakk så mange bein? Har barna og madammen også like mange bein? Kjenner dere til andre insekter som har mange bein?
- 🐾 Diktet kan også være et godt utgangspunkt for en samtale om situasjoner hvor en har hatt litt flaks eller uflaks.

Avrunding:

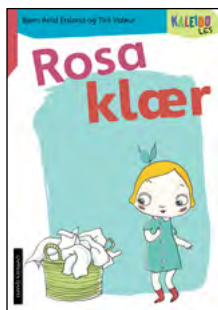
Likte dere diktet? Hadde dere hørt det før? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Rosa klær

Mål: Avkoding, gjenkjenning (jeg, meg, hv-), ski/sj/, o/å/, gj

Innledning: Hvem vasker klær hjemme hos dere? Nå skal vi se hva som kan skje når vi bruker vaskemaskinen.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 La oss lese hva boken heter. Se på ordene. Er det noen bokstaver dere lurte på? *Les i kor* -bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: La oss si alle bokstavlydene sammen. Les ordet sakte med tydelig lydering. Sier vi /vaskemaskin/? Nei, vi sier /vaskemasjin/. Vi har ingen bokstav med lyden /sj/. Les ordet en gang til.
- 🐾 S. 3: Husker dere hvordan vi leser hv-? *Les i kor*.
- 🐾 S. 4: Se på ordene. Er det noe dere lurte på? Ser dere at det er to k-er? Blir det kort eller lang vokal da? *Les i kor*. /sokk/ høres rart ut. Hva skal det være? Noen ganger leses o som å.
- 🐾 S. 5: *Les i kor*.
- 🐾 S. 6: Her skal det visst være en kort a. Hvordan vet jeg det? *Les i kor*.
- 🐾 S. 7: Her er det visst en kort y. Hvordan vet jeg det? *Les i kor* – lydrett. Er det noe som heter /skyll/? Hva kan det være? Vi har ingen bokstav for /sj/.
- 🐾 S. 8: Se på ordene. Hvor skal det være korte lyder? *Les i kor*. Hva er første lyd i skjorte? Har vi en egen bokstav til /sj/? Se på «gjemme». Hvordan leser vi «gjemme»?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ**Bok:** *Så rart***Dikt:** «Vepsen»**Sidetall:** 45-46**Oppstart:**

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

I dette diktet skriver forfatteren om vepsen.

- 🐾 Hva tror dere er spydet forfatteren skriver at vepsen har med seg?
- 🐾 Har noen av dere blitt stukket av veps? Vet dere hvorfor vepsen stikker? (Den stikker bare hvis den føler seg truet).
- 🐾 Vet dere om andre insekter som stikker? (Mygg, knott, osv.). Lager noen av disse insektene lyd? Hvordan høres det ut?
- 🐾 Diktet kan brukes som utgangspunkt for en samtale om hva dyr gjør når de blir redde og prøver å beskytte seg. Bruk eksemplene under om nødvendig. Hvordan beskytter disse dyrene seg mot farer: pinnsvinet, eremittkrepsen, stinkdyret, strutsen, blekkspruten?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt, eller kanskje litt trist? Hva likte dere best med diktet?

SKRIV**Insekter**

Innledning: Veps er et insekt. kan du navnet på flere insekter?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Insekter»
- 🐾 Skriv en liste med insekter du kan navnet på. Elevene kan også skrive setninger hvor de forteller litt mer om insektene. For eksempel hvilken farge de har, og hvor man kan finne dem.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: Verdensrommet

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hvor, det, vi, på, til, er), stum d, dobbel konsonant

Innledning: I dag skal vi lese en bok som handler om noe som er uendelig stort.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Se på tittelen. Ser dere at den er så lang at den ikke får plass på én linje? De har brukt bindestrek for å vise at ordene henger sammen. Gå på vokaljakt. Les tittelen sammen. Legg trykk på vokalene.
- 🐾 S. 1: Se på det første ordet. Hvor kan vi dele det i to? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Les sakte sammen. Hva er det vi ikke vet hvor tar slutt?
- 🐾 S. 4: Hva er det bilde av? *Les sammen*. Se på det siste ordet. Hvordan sier vi det?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt etter ord der vi ikke hører d-en. *Les sammen*. Hva er det tegning av?
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen*. Hva betyr det å gå i bane rundt?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Finner dere ord med dobbel konsonant? *Les sammen*. Ser alle på jorden solen samtidig?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

YRKE 1

Innledning: Det finnes mange slags jobber. Jeg er lærer. Hva jobber foreldrene deres med? Hvilke andre yrker kan man ha (politi, brannmann, lege, statsminister, frisør, prest)? I dag skal dere skrive halve setninger som: Hvis jeg var politi ..., Hvis jeg var frisør En annen dag skal vi bruke dem til en lek.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Yrke 1»
- 🐾 Skriv en modellsetning til elevene. Hvis jeg var ...
- 🐾 Be elevene om å ta **to linjeskift** mellom hver setning med «Hvis jeg var ...».
- 🐾 Skriv ut, klipp ut strimler med setningene og samle dem i en boks/pose e.l.

FORSTÅ



Bok: *Så rart*

Dikt: «Så rart»

Sidetall: 9–10

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Dette diktet handler om rare ting flaggermus og edderkopper kan. Forfatteren synes det er rart at det går an å sove mens en henger etter tærne og spinne tråd fra sin egen mage.

- 🐾 Vet dere om andre dyr som gjør rare ting? Bruk gjerne eksemplene under for å sette samtalene i gang: Hvordan sover hesten? Hva gjør hunden når den er glad? Hva skjer når du deler marken i to? Hva gjør huggormen når skinnet blir for stramt? Hvordan går krabben?
- 🐾 Samtalen kan føres videre over på mennesker som kan noen spesielle ting som ikke så mange andre kan. Har noen for eksempel sett folk som greier å vifte med ørene?

Avrundning:

Likte dere diktet? Hadde dere hørt det før? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: *Fadderen min*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (som, er, min)

Innledning: Boken vi skal lese i dag, handler om en som har en stor venn.

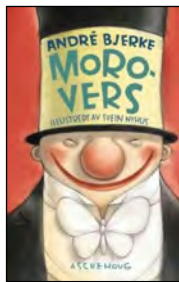
- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere historien handler om?
- 🐾 Se på overskriften. Hvordan vil dere lese det første ordet? Les tittelen sammen. Hva er en fadder?
- 🐾 S. 2: Kjenner dere igjen noen ord her? *Les sammen* – bruk fingeren. Se på bildet. Hvem er fadderen?
- 🐾 S. 3: Se på ordene. Hvilke kjenner dere igjen? Hvor står det «som»? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Er det noen ord dere lurere på? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Hvilke ord kjenner dere igjen her? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Se på det siste ordet. Hvordan sies det? Høres det ut som om det skal ha én eller to m-er. Det er en regel at ingen ord slutter med to m-er.
- 🐾 S. 8: Se på det siste ordet. Kjenner dere igjen noe i ordet? Hvordan vil dere lese ordet? Les siden sammen.
- 🐾 Har dere fadder?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**YRKE 2**

Forberedelse: Ha klar papirstrimler med «Hvis jeg var»-setningene fra i går i en pose/boks.

Innledning: I går skrev dere setninger som «Hvis jeg var politi», «Hvis jeg var lærer», osv. I dag skal vi gjøre ferdig forberedelsene til leken og skrive halve setninger som begynner med «ville jeg ...». Dere skal få trekke én lapp om gangen med setninger dere skreiv sist, og så skal dere skrive hva dere ville gjort da. Et eksempel kan være: «Hvis jeg var politi, ville jeg fanget tyver.»

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Yrke 2»
- 🐾 Skriv en modellsetning til elevene. «ville jeg ...»
- 🐾 La elevene trekke én lapp om gangen og skrive en «ville jeg»-setning til yrket.
- 🐾 Be elevene om å ta **to linjeskift** mellom hver setning med «ville jeg ...».
- 🐾 Skriv ut og klipp ut i strimler og samle i en pose/boks.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «En labyrint»

Sidetall: 46–47

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om? La elevene få foregripe handlingen.

Høytlesing:

Diktet handler om å gå i en labyrint.

- 🐾 Hva betyr «for sett at gangen ender blindt»? Har dere hørt om blindveier? Hva betyr det?
- 🐾 Har dere noen gang vært i en labyrint eller i et spøkelseshus – et sted hvor det er mange veier og kringelkroker hvor det kan ta lang tid å finne utgangen?
- 🐾 Å gå i en labyrint er et eksempel på at det som er veldig spennende, kan være litt skummelt. Har dere andre eksempler på ting som kan være spennende og skummelt samtidig? For eksempel: å leke blindbukken i mørke, berg- og dalbane, å sette utfor en bratt bakke på ski?

Avrunding:

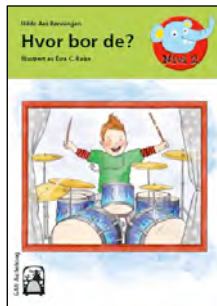
Likte dere diktet? Var det morsomt eller litt skummelt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hvor bor de?*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hvor, de, bor, samme, mor, far, som), dobbel konsonant, stor bokstav i egennavn

Innledning: I dag skal vi lese en bok med en trommis på forsiden.

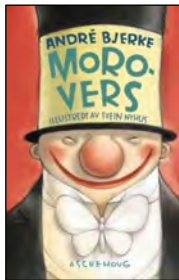
- 🐾 Hva er det bilde av på forsiden? Se på det siste ordet i tittelen. Hvordan uttales det? Se på det første ordet. Hva er første lyd? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 3: Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen* – bruk fingeren. Pek på ordet sammen. Hvordan ville dere lest ordet hvis det var en m?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt – finn «som». *Les sammen*. Hvem er Tassen?
- 🐾 S. 7: Finn «som». *Les sammen*.
- 🐾 S. 9: Se på ordene. Hvorfor begynner noen med stor bokstav? *Les sammen*.
- 🐾 S. 11: Hvem ser dere her? *Les sammen*.
- 🐾 S. 12: Se på det tredje ordet. Hvordan skal vi lese det? *Les sammen*. Se på tegnene. Les en gang til.
- 🐾 Hvor mange bor i huset?
- 🐾 Hvor mange bor i ditt hus?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**YRKE 3**

Forberedelse: Ha klar en pose/boks med «Hvis jeg var»-setninger og en pose/boks med «ville jeg»-setninger. Finn fram et stort ark, limstift og fargeblyanter.

Innledning: I dag skal vi ha en lek. Her er de halve setningene med forskjellige yrker, og her er de halve setningene med hva dere ville gjort hvis dere hadde yrket. Nå skal dere få trekke en lapp fra hver bunke og se hva det blir. Deretter skal vi lime dem på et stort ark. Til slutt skal dere få tegne og skrive på arket.

- 🐾 La elev 1 trekke en «Hvis jeg var»-lapp og elev 2 trekke en «ville jeg»-lapp.
- 🐾 La elev 1 og 2 legge lappene ved siden av hverandre og lese setningen høyt sammen – les sammen med dem når de trenger det.
- 🐾 Fortsett med elev 3 og 4 osv. til der ikke er flere setninger igjen.
- 🐾 Lim setningene elevene har trukket, på et felles ark / en felles plakat.
- 🐾 La elevene tegne/skrive på plakaten.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Det er sant at jeg fant»

Sidetall: 22–23

Oppstart

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing

Diktet handler om å finne ting som ligger langs veien.

- 🐾 Tre av tingene har en eier, mens ringen ikke har noen eier. Hvem er det som eier staven? Hva er en pave? Hvem er det som eier skjoldet? Hva er et skjold? Hvem kan det være som eier skoen?
- 🐾 Har dere funnet ting dere har tatt med dere hjem når der har vært ute og gått?
- 🐾 Diktet passer godt som utgangspunkt for samtaler om hvilke ting vi bør levere tilbake til eieren (eller til politiet), og hvilke ting vi kan ta med oss hjem. Hvis vi finner en mobiltelefon, er det greit å beholde den? Hva med en brødrister, en hund, et skjell, en fiskekrok, en frisbee, en hundrelapp eller et rotteskjelett? Kan vi beholde dem?
- 🐾 Har dere hørt eller lest andre tekster som handler om troll, mektige menn og skatter?

Avrundning:

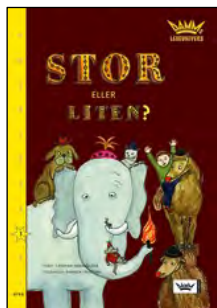
Likte dere diktet? Var det kanskje litt skummelt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Stor eller liten?*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (nå, da, her, liten, stor), diftong, kj

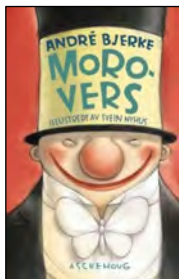
Innledning: Boken i dag har noen store og noen små dyr på forsiden.

- 🐾 Se på boken. Hvor tror dere historien foregår?
- 🐾 Se på tittelen. Ser dere at det er forskjellig størrelse på bokstavene? La oss lese tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Se på bildet. Hvilke dyr ser dere? Hvem er størst? Gå på bokstavjakt. Finner dere en diftong? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Hvilke dyr ser dere? Hvem er størst? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Hvilke dyr ser dere her? Hvem er minst? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Se på bildet. Hvilket dyr er størst? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Hvilket dyr er størst nå? Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Hvilket dyr er minst? *Les sammen* med tydelig lydering.
- 🐾 S. 7: Hvem er minst? Se på det siste ordet. Hvilken lyd kommer først? K og j blir /kj/. Les ordet med tydelig lydering. Les siden sammen.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*.
- 🐾 I boken er gutten både liten og stor. Hvorfor?
- 🐾 Hvem er du stor i forhold til? Hvem er du liten i forhold til?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**LITEN OG STOR**

Innledning: I *Stor eller liten?* så vi at vi kan være veldig store sammenlignet med en maur, og veldig små sammenlignet med en elefant. Nå skal dere være forfattere og skrive om hvem eller hva dere er store eller små i forhold til.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Liten og stor»
- 🐾 Lag to modellsetninger til elevene:
 - 🐾 Jeg er liten og ... er stor.
 - 🐾 Jeg er stor og ... er liten.
- 🐾 Skriv ut og les én setning fra hver elev høyt.
- 🐾 Legg i mappen.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Fru Nitters datter»

Sidetall: 42–43

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Hvorfor har illustratøren tegnet munnen til babyen så stor og fingrene til gutten så lange?

Høytlesing:

Denne teksten handler om Ditte som blir kjempeirritert nå hun blir dyttet og plaget av fetteren sin.

- 🐾 Hva gjør foreldrene når Ditte skriker? Se på bildet.
- 🐾 Hender det at noen terger dere? Hva er det som gjør dere irriterte, og hvem er det som kan terge dere aller mest?
- 🐾 Ofte er det jo slik som i denne teksten, at de som er eldre plager de som er yngre. Hender det at dere irriterer noen som er mindre enn dere, småsøsken eller søskenbarn?
- 🐾 Vet dere hva en plageånd er? Er det en plageånd med i dette diktet?
- 🐾 Diktet kan brukes som utgangspunkt for å snakke om grenser for plaging og hva som er tulling.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Dyra hjemme*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (hvem, her, og, den), hj-, stum d, u/o/

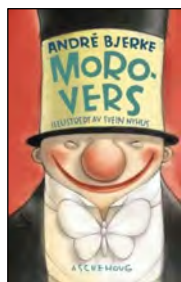
Innledning: Har noen av dere dyr hjemme? Hvilket?

- 🐾 Hvilke dyr ser dere utenpå denne boken? Hvor bor de?
- 🐾 Skal vi finne ut hva boken heter? Se på det andre ordet. Hvilken lyd kommer først? La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: Hvilken lyd kommer først i det første ordet? *Les sammen*. Hvem tror dere har laget sporene i snøen?
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Hvilke ord synes dere er lettest å lese? Hvorfor? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: Se på bildene. Hva viser de? Se på det siste ordet. Hvilke vokaler ser dere? Hva er lyden til den doble konsonanten/bokstaven i midten? Hvilken lyd kommer først? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Se på det første og det siste ordet. Hva er likt? Bruk fingeren – så sier vi alle vokalene. Les setningen sammen.
- 🐾 S. 5: Se på fotografiet. Hva gjør hunden? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Se på bildet. Studer det siste ordet. Kjenner dere det igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Se på bildene. *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Se på ordene. Hvilke kjenner dere igjen? Prøv å lese det tredje ordet. Hvordan sier vi det? *Les sammen*. Se på bildene. Hvem sine unger er det?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**DYR**

Innledning: Boken vi leste i dag, handlet om ulike dyr man kan ha hjemme. Tenk deg at du hadde ett av disse dyrene. Hva måtte du gjort for å passe på at dyret hadde det bra? Nå skal du velge deg ett av dyrene og skrive hva dyret trenger hver dag for å ha det bra.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: Hund/katt/kanin
- 🐾 Skriv en liste over hva dyret du velger trenger.
- 🐾 Dersom noen vil / er klar for det, kan de skrive setninger. Eksempel på startsetning:
«Katten/hunden/kaninen trenger ...»
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Lille Tone Godtetryne»

Sidetall: 14–15

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Diktet handler om en liten jente som spiser altfor mye godteri.

- 🐾 Ser Tone Godtetryne fornøyd ut på bildet? Har dere noen gang spist for mye søtsaker? Hva skjedde da?
- 🐾 Hvem er det sine bein vi ser på tegningen? Hva gjør vedkommende?
- 🐾 Synes dere at små barn bør få bestemme selv hva de skal spise, eller er det viktig at foreldre passer på?
- 🐾 Diktet kan fungere som starten på en samtale rundt når det er OK å spise godterier. Til frokost? Rett før middag? Etter tannpuss? På trening? På lørdagen? I bursdager?

Avrunding:

Likte dere diktet? Hva likte dere aller best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Tut, Nut og Knut*

Mål: Avkodning, gjenkjenning (de, ha, roper, sier), stor bokstav i egennavn

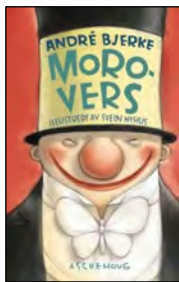
Innledning: I dag skal vi lese en bok av Bjørn Arild Ersland.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere den handler om? Hvor er barna?
- 🐾 Se på tittelen. Hvorfor står noen av ordene med stor forbokstav? Bruk fingeren – så leser vi sammen.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Se på bildet. Hva står det på skiltene? Hvorfor begynner noen av ordene med stor bokstav?
- 🐾 S. 3: Hva sier Ida? Les teksten sammen.
- 🐾 S. 4: Hva sier Mira? Les teksten sammen.
- 🐾 S. 5: Se på det første ordet. Gjenkjenner dere det? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Se på ordene. Hvilke ser lette ut? Ser noe vanskelig ut – hvordan kan vi i så fall lese det?
- 🐾 S. 7: Her sier Mira noe. Vi kan bruke replikkstrek eller hermetegn for å vise at noen sier noe. *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Her sier Ida noe. La oss lese sammen.
- 🐾 Hva heter gutten?
- 🐾 Hvorfor sier de Nut og Tut?
- 🐾 Sa dere noen rare ord da dere var små?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**MITT SKIP ER LASTET MED**

Innledning: I dag skal vi ha en lek som heter mitt skip er lastet med. Vi skal forberede leken med at dere skriver så mange ord dere kan som begynner med /s/.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Skriv så mange ting dere kan på /s/.
- 🐾 Lek mitt skip er lastet med, og la elevene bruke ord de har skrevet på nettbrettet.

FORSTÅ

Bok: *Morovers*

Dikt: «Mann og Kone»

Sidetall: 16–17

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Dette diktet handler om ektepar som samarbeider.

- 🐾 Hva betyr det å samarbeide?
- 🐾 Men det hele er ganske tullete, er det ikke? Hva er det som er tullete? (i teksten og på bildet). Kan den ene strikke sokkene og den andre stripene? Tror dere hullene i en ost blir laget slik som vi ser på bildet?
- 🐾 Kommer dere på andre måter å samarbeide på?
- 🐾 Teksten er et godt utgangspunkt for å snakke om hva elevene liker å samarbeide med andre om. I lek, spill eller når de gjør lekser. Samarbeider dere ofte i friminuttene? Når dere for eksempel spiller slåball, leker sisten, tar tur på huskene og rutsjebanen?
- 🐾 Hva skjer hvis noen ikke samarbeider?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg er redd!*

Mål: Avkoding, gjenkjenning (men, hva, er, det), o/å/

Innledning: Har dere vært redde i mørket noen gang?

TIPS: Når man øver på å gjenkjenne ord, kan det være lurt å letelese, peke og si ordene.

- 🐾 Se på bildet. Hvordan tror dere gutten føler seg? Les tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere kjenner igjen? Er det noen ord dere lurte på? Hvordan leser vi det første ordet? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Se på det siste ordet. Hvordan kan vi lese det? Hvilken lyd er først i det første ordet? *Les sammen*. Se på bildene.
- 🐾 S. 3: *Les sammen*.
- 🐾 S. 4: Hvordan leser vi det andre ordet? Hva må vi være obs på når vi leser denne siden? (spørsmålsteget) *Les sammen*. Se på bildene.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Se på det siste ordet. Hvordan leser vi det? *Les sammen*. Se på bildene.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Se på bildet. Hvordan har Anton det nå? Les teksten.
- 🐾 Leteles etter «hva» og «det». Pek og si.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**REDD**

Innledning: Har dere vært redde noen gang? Hva kan vi være redde for? Hva kan være skummelt? Hva kan se skummelt ut når det er mørkt? Nå skal dere få skrive en liste over ting som kan være skumle, eller som man kan være redd for.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Redd»
- 🐾 La elevene skrive en liste over skumle ting og ting man kan være redd for.
- 🐾 Skriv ut og legg i mappen.
- 🐾 La gjerne elevene lese noe høyt.

FORSTÅ

Bok: Så rart

Dikt: «Tordivel, Tordivel»

Sidetall: 1-2

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Dette diktet handler om en tordivel-pappa som farter rundt på besøk.

- 🐾 Hva tror dere er grunnen til at tordivel-pappaen ikke tar med barna sine?
- 🐾 Får dere bli med foreldrene deres på besøk? Hva pleier dere å gjøre hvis dere er med voksne på besøk?
- 🐾 Tordivelen forteller at han skal på besøk for å spise kylling og bringebær. Pleier dere å få noe å spise når dere er på besøk? Hva da?
- 🐾 Hva er kjekt med å gå på besøk?
- 🐾 Diktet kan videre brukes til å sette i gang en samtale om hva elevene liker å finne på når de får besøk hjemme.

Avrundning:

Likte dere diktet? Var det morsomt eller litt trist? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

ABC



Bok: *Super-Elise*

Mål: Avkodning, gjenkjenning, bindestrek

Innledning: Boken vi skal lese i dag, er skrevet av Rasmus Kleppe og illustrert av Esra C. Røise

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Skal vi se om vi får vite mer hvis vi leser på baksiden? Les baksideteksten.
- 🐾 Se på tittelen. Hvorfor er det en strek mellom ordene?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2–3: *Les sammen* – bruk fingeren. Se på bildene. Hva tror dere kommer til å skje?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Se på det første ordet. Hva er det med ordet som sier oss at der er flere jenter?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva ler jentene av?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Hva heter streken mellom ordene? Hva tror dere skjer nå?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*.
- 🐾 S. 10: Hvordan vil dere lese dette ordet? Se på bokstavene og utropstegnet.
- 🐾 S. 11: *Les sammen*.
- 🐾 S. 12: Se på det siste ordet. Hvilken lyd er først i ordet? Les setningen sammen.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**SUPERHELT**

Innledning: I boken om Elise blir hun Super-Elise. Tenk deg at du blir superhelt for en dag. Hva ville du gjort?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Superhelt»
- 🐾 Lag en liste over ting du ville gjort.
- 🐾 Dersom noen vil /er klar for det, kan de skrive setninger. Eksempel på startsetning: «Hvis jeg var superhelt, ville jeg ...»
- 🐾 La gjerne elevene/læreren lese det de har skrevet høyt.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Moro vers*

Dikt: «Runde, rare Rulle Rusk»

Sidetall: 19

Oppstart

Les tittelen og se på bildet. Hva tror dere foregår i dette diktet?

Høytlesing

I dette diktet tuller forfatteren litt med ord for å få det til å rime. Diktet handler om en liten fyr som heter Rulle Rusk.

- 🐾 Hva skjer med Rulle Rusk i diktet? Hva holdt han på med da Ibsen plukket ham?
- 🐾 Hva tror dere er grunnen til at Rulle Rusk ble tatt med som en av ripsene? Se på bildet.
- 🐾 Har dere noen gang funnet et insekt eller noe annet som ikke skulle være der, i et syltetøyglass?
- 🐾 Diktet kan videre brukes som utgangspunkt for samtaler rundt det å gå på tur og plukke bær. Har dere plukket bær og laget syltetøy? Hvilke bær plukket dere? Hvor fant dere bærene? I skogen, på fjellet eller i hagen? Hvordan ser ulike bær ut (farge, form etc.)?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES**bile – bille**

Mål: Dobbel konsonant

Innledning: Akkurat i dag skal vi ikke lese bok sammen. Vi skal spille memory-spillet med ordpar som vi spilte før jul. Dere skal finne ordpar som ser nesten helt like ut, men det ene har dobbel konsonant, og det andre har enkel konsonant. Vis elevene f.eks. kortene med *bille* og *bile*. Repeter hvordan ordene skal leses. (Dobbel konsonant gir kort vokal.) Leg merke til at bare én bokstav er forskjellig, men meningen er helt forskjellig. Derfor er det viktig å se på hele ordet før vi vet hva det står.

-  Legg kortene med ordene ned mot bordplaten.
-  La én og én elev trekke ett kort av hver farge. Kortene holdes opp slik at alle kan se dem. Alle er med og leser høyt. Dersom det er et ordpar, får eleven beholde kortene. Hvis ikke, legges kortene tilbake på samme plass.
-  Eleven til venstre for læreren starter. Følg klokkeretningen.
-  Spill flere ganger hvis tid.

SKRIV**ORDPAR**

Innledning: I memory-spillet fant dere ordpar. Nå skal dere velge et ordpar og lage setninger til hvert ord. For eksempel pen – penn. Henrik er pen. Jeg skriver med en penn.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Ordpar»
- 🐾 Velg et ordpar, og la elevene lage setninger til hvert av ordene.
- 🐾 Elevene kan enten velge å skrive setningene dere har laget i fellesskap, eller lage sine egne
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Så rart*

Dikt: «Mauren»

Sidetall: 67-68

Oppstart

Les tittelen og se på bildene. La elevene foregripe hva teksten kommer til å handle om. Hvorfor står mauren på to bein og har to av beina inn i siden? Ser han litt bestemt ut? Tror dere han har noe å fortelle oss?

Høytlesing

Diktet handler om mauren. Mauren sier at han er akkurat passe stor til å være maur.

- 🐾 Tenker du at en maur er liten? I forhold til hva? Hvilke dyr tenker dere at er store? I forhold til hva? Hvorfor mener mauren at han ikke er liten?
- 🐾 Hvordan tror dere det hadde vært viss maurene var like store som oss?
- 🐾 Har dere sett maur ute i skogen? Hvor bor mauren? Bygger mauren de store tuene sine selv? Hvordan tror dere de har det inne i tuene? Har de ganger og rom? Hva gjør mauren når den er redd og vil forsvare tua si?
- 🐾 Mauren er kanskje liten i forhold til mennesker, men den er kjempesterk – den kan bære 1000 ganger sin egen kroppsvekt. Vet dere om andre sterke dyr?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Mariehøne*

Mål: Gjenkjenning, langt ord, dobbel konsonant

Innledning: Nå skal vi lese en bok om et insekt.

- 🐾 Se på bildet. Hvilket insekt tror dere boken handler om?
- 🐾 Se på tittelen. Det er et langt ord. Hvordan vil dere lese det?* Bruk fingeren og *les sammen*.
- 🐾 S. 2: Se på bildet. Ser dere mariehønen? Se på det første ordet. Hvordan leser vi det? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Se på det siste ordet. Skal den første lyden være lang eller kort? Hvorfor? *Les sammen*.
- 🐾 S. 4–5: *Les sammen*. Hva er en larve? Hva skal denne larven bli?
- 🐾 S. 6–7: Gå på ordjakt. Finner dere ord med to like bokstaver/konsonanter etter hverandre? *Les sammen*. Hvor er puppen?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*.
- 🐾 Hva skjer fra mariehønen er et egg til den blir en ordentlig mariehøne?
- 🐾 Les boken en gang til.

*Lange ord kan være vanskelige å lese. Hvis ordet ikke gjenkjennes, kan det lette lesingen å se etter kjente deler i ordet, om ordet kan deles i morfemer eller stavelser, eller å lese fra vokal til vokal.

SKRIV**INSEKTER**

Innledning: I boken *Marihøne* er det mange forskjellige insekter. Nå skal dere komme på ulike typer insekt. Gi hvert insekt et navn som begynner på samme bokstav. For eksempel Berit bie, Sigurd saksedyr.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Ha idemyldring om insekter og navn.
- 🐾 Overskrift: «Insekter»
- 🐾 Elevene skriver en liste over insektene.
- 🐾 De elevene som kan, skriver setninger om hvert insekt. For eksempel: «Berit bie liker blomster.»
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ

Bok: *Så rart*

Dikt: «Lille persille»

Sidetall: 27-28

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

Teksten handler om Lille Persille.

- 🐾 Vet dere hva persille er? (Persille er en krydderurt som mange liker å bruke i matlaging.)
- 🐾 Hvordan ser persille ut? Se på tegningen. Er det noe med Lille Persille som ligner på krydderurten persille? Hva med den grønne kjolen og det krusede håret?
- 🐾 Kanskje noen har persille i hagen om sommeren, eller på kjøkkenbenken?
- 🐾 Vi har mange forskjellige krydder som brukes til å sette smak på maten. Kjenner dere til andre kryddertyper? Salt og pepper? Kanel passer til risengrøt. Mange liker å ha gressløk til egg. Har dere hørt om kardemomme? Hva brukes det til?
- 🐾 Er det kryddersorter dere synes smaker spesielt godt eller vondt?

Avrunding:

Likte dere diktet? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Kalle vil reise*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, -ng

Innledning: Husker dere Kalle som fisket? I dag skal vi lese en annen bok om Kalle.

- 🐾 Se på boken. Hva tror dere Kalle vil gjøre i dag?
- 🐾 Se på tittelen. *Les sammen* – bruk fingeren. I Kalle er det to like konsonanter etter hverandre. Det kalles dobbel konsonant. Finn den. Hvordan skulle vi lest navnet hvis det bare var én «l»?
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Hva ser Kalle på?
- 🐾 S. 3: Se på det siste ordet. Vet dere hvilken lyd vi får når vi leser /n/ /g/? Prøv å lese ordet. Les siden sammen.
- 🐾 S. 4: *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Hvilke ord har dobbel konsonant? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Finner dere dobbel konsonant her? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Finner dere dobbel konsonant her? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8–9: Finner dere dobbel konsonant her? *Les sammen*. Hva er likt på s. 8 og 9? Hvorfor må de vente?
- 🐾 S. 10–11: Kjenner dere igjen noe her? *Les sammen*. Hvorfor må de vente?
- 🐾 S. 12: Finner dere dobbel konsonant? *Les sammen*. Hvorfor vil ikke Kalle reise i dag?
- 🐾 Let etter ord med dobbel konsonant. Pek og si.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**HVORFOR**

Innledning: Hvorfor måtte Kalle og Bulle vente på hverandre? Nå skal dere skrive to setninger som kan være en forklaring på hvorfor de ikke reiste. Hva gjorde Bulle, og hva gjorde Kalle?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hvorfor»
- 🐾 Be elevene skrive én setning om hvorfor Kalle måtte vente på Bulle, og én setning om hvorfor Bulle måtte vente på Kalle.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les gjerne høyt hvis tid.

FORSTÅ

Bok: Så rart

Dikt: «Rødstrupe»

Sidetall: 56-57

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing: Diktet handler om en liten fugl som heter rødstrupe.

- 🐾 Hva tror dere er grunnen til at den har fått navnet rødstrupe? Og hva mener forfatteren når han skriver at rødstrupen har en rød silkeskjorte?
- 🐾 Se på tegningen. Hva spiser rødstrupen? Hva spiser småfuglene når det er vinter? Hva kan vi gjøre for å hjelpe småfuglene å finne mat når det er vinter og frost ute?
- 🐾 Kjenner dere navnet på andre småfugler vi har i Norge? Kjøttmeis, stær, bokfink, linerle eller måltrost? Hvordan ser de ut?
- 🐾 I teksten står det at menneskene er ufarlige krek fordi de ikke kan fly. Tror dere småfuglene har noen fiender selv om de kan fly?

Avrunding:

Likte dere diktet? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Damir får en fugl*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, -ng

Innledning: Har dere mast om å få et dyr noen gang? Hvis ja, hjelp det?

- 🐾 Se på boken. Hva slags dyr tror dere gutten ønsker seg? Tror dere han får det?
- 🐾 Les tittelen – bruk fingeren. Hvordan sier vi det siste ordet?
- 🐾 S. 2: Hvordan kan jeg vite at den første setningen er et spørsmål? *Les sammen*. Hva tror dere svaret er?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Vi kan ta en liten pause etter komma. Les en gang til.
- 🐾 S. 4: *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva slags fugl får Damir?
- 🐾 S. 6–7: Gå på ordjakt. Er det noen dere lurte på? Finner dere ord med dobbel konsonant? *Les sammen*. Hva skal Damir bruke tingene til?
- 🐾 S. 8: Finner dere /ng/-lyd her? *Les sammen*.
- 🐾 Hva slags fugl tror dere Damir egentlig ville ha?
- 🐾 Leteles etter ord med dobbel konsonant – pek og si.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**ØNSKE-DYR**

Innledning: Tenk deg at du kunne fått et dyr. Hva slags dyr ville du hatt da? Kanskje en krokodille som kunne bo i badekaret, slik at du slapp å bade? Eller en høne som kunne gitt deg ferske egg? Hva slags dyr ville du ikke hatt? Hvorfor?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Ønske-dyr»
- 🐾 Skriv to modellsetninger til elevene:
 - 🐾 Jeg ville fått en ... fordi ...
 - 🐾 Jeg ville ikke fått en ... fordi ...
- 🐾 La eventuelt elevene skrive om flere dyr.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les én setning fra hver elev høyt.

FORSTÅ

Bok: *Så rart*

Dikt: «Pinnsvinet»

Sidetall: 53-54

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hvem tror dere denne teksten handler om?

Høytlesing:

Denne teksten handler om pinnsvinet.

- 🐾 Hvorfor skriver forfatteren at pinnsvinet stritter og «løfter en nålepute av skrekk». Har noen sett et pinnsvin i hagen? Hvordan ser det ut?
- 🐾 Se på tegningen: Hva spiser pinnsvin? (snegler, småkryp og huggorm) Når jakter de etter mat?
- 🐾 Hva gjør pinnsvinet om vinteren?
- 🐾 Kjenner dere til andre historier om pinnsvin? Bolla Pinnsvin? Kanin og Pinnsvin?

Avrunding:

Likte dere diktet? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Jeg kan trylle*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant

Innledning: Hva sier tryllekunstnere når de tryller?

- 🐾 Se på bildet. Hva ser dette ut som? Hva har skjedd?
- 🐾 Gå på ordjakt. Finner dere et ord med dobbel konsonant? Les tittelen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Hva er det bilde av? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Se på det første ordet. Husker dere at ingen ord slutter med to m-er – selv om det høres sånn ut? *Les sammen* med tydelig lydering.
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Er det noen dere lur på? *Les sammen*. Hva ble vassen?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva tror dere forvandles nå?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hva tror dere blir forvandlet nå?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*.
- 🐾 S. 9: *Les sammen*. Vet dere noe som rimer på drue?
- 🐾 S. 10: Se på det første ordet. Hvordan vil dere lese det? Les setningen sammen.
- 🐾 S. 11: *Les sammen*. Hva rimer på kake?
- 🐾 S. 12: Se på det siste ordet. Hva er likt med kake? *Les sammen*.
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

TRYLLE

Innledning: Kan dere trylle? Jeg kunne tenke meg å trylle en hatt til en katt, eller simsalabim, pil blir til bil. Kanskje jeg kunne trylle snue til lue? Kan dere trylle med rimord? Nå skal dere få trylle med noen av disse ordene: hatt, lue, sekk, is, lus, reke.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Trylle»
- 🐾 Skriv opp ord som er lette å rime på, og som elevene kan trylle med.
- 🐾 Modellsetning: Simsalabim (skrives én gang). Deretter: «Hatt blir katt. Snue blir lue.» osv.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les én setning fra hver elev høyt og legg i mappen.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse vender tilbake*

Del 1: Bukkene Bruse besøker trollet på gamlehjemmet

Sidetall: Les til og med siden der bukkene går over brua.

Oppstart

Foregripe: Se på bildene på forsiden og les tittelen. Har dere hørt om Bukkene Bruse før? Hva betyr det å vende tilbake? Hva tror dere boken kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 I begynnelsen av fortellingen sier den mellomste bukken at han vil være med og stange trollet. Hvem er det som pleier å stange trollet?
- 🐾 Når bukkene kommer til brua sier den minste: «Skal vi gjøre som vi pleier?» Hva tror dere de pleier å gjøre?

Avrunding

Hvor tror du trollet er?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Nå må du sove!*

Mål: Gjenkjenning, o /å/, sj /

Innledning: Boken vi skal lese i dag, handler om en gutt som heter Filip.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere skjer? Hva tror dere moren sier til Filip?
- 🐾 Les tittelen – bruk fingeren. Hvilken lyd har o i det siste ordet?
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen igjen? *Les sammen.*
- 🐾 S. 3: Se på det siste ordet. Har «o» å eller o-lyd her? *Les sammen.*
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med dobbel konsonant? *Les sammen.*
- 🐾 S. 5: *Les sammen.* Se på bildet. Hva skjer?
- 🐾 S. 6–7: *Les sammen.* Hvordan sier vi det siste ordet? Hva tror dere kommer til å skje?
- 🐾 S. 8: *Les sammen.*
- 🐾 S. 9: Se på det siste ordet. Hva er siste lyd? Noen lyder trenger flere bokstaver. /sj/ har ikke en egen bokstav. Vi kan skrive «sj». *Les sammen.*
- 🐾 S. 10–11: *Les sammen.* Tror dere Filip vil leke hele natten?
- 🐾 S. 12: *Les sammen.* Gå på ordjakt. Er der noen ord der o har å-lyd?
- 🐾 Tenk dere at dere kunne fjernstyrt foreldrene deres. Hva ville dere fått dem til å gjøre da?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

HVIS JEG BESTEMTE

Innledning: I dag har vi lest om Filip som ikke ville legge seg, og som klarte å fjernstyre foreldrene sine. Tenk dere at dere kunne fjernstyre foreldrene deres og bestemme hva de skulle gjøre en dag. Hva ville dere sagt til dem da? (eks. gå i svømmehallen, kjøp snop, bygg med lego)

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Hvis jeg bestemte»
- 🐾 La elevene skrive én eller flere setninger. Setningene i *Nå må du sove!* kan brukes som modell.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les én setning fra hver elev høyt.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse vender tilbake*

Del 2: Bukkene Bruse besøker trollet på gamlehjemmet

Sidetall: Les til og med siden der bukkene Bruse drar fra bensinstasjon.

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, setra, bru, ikke noe troll.

Høytlesing

- 🐾 Bukkene Bruse blir skuffet når setra er stengt. Hva betyr det å være skuffet?
- 🐾 Sett navn på tingene dere ser på tegningen av bensinstasjonen.
- 🐾 Bukkene Bruse får høre at trollet er på gamlehjemmet. Hva er et gamlehjem?

Avrunding

Hva tror dere er grunnen til at bukkene Bruse har lyst til å besøke trollet på gamlehjemmet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Kanin og hare*

Mål: Gjenkjenning, -ng, vokaler, gj-

Innledning: Vet dere om noen dyr som ligner på hverandre?

TIPS: Ved å trene på å lese ord på ulike måter, kan elevene få strategier de kan bruke i møte med ukjente ord.

- 🐾 Se på boken. Hvilke dyr tror dere den handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: Gå på bokstavjakt. Hvilke vokaler ser dere her? Tenk dere at dere leser fra vokal til vokal. *Les sammen* – bruk fingeren. (Vær obs på «lange».)
- 🐾 S. 3: Kjenner dere igjen det første ordet? *Les sammen*. Hva har kaniner og harer felles?
- 🐾 S. 4: Ser dere en /ng/-lyd her? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Les fra vokal til vokal. Hva er haren best til? Hva er kaninen best til?
- 🐾 S. 6: Les fra vokal til vokal.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Hvilket ser vanskeligst ut? Hva må vi huske på med det ordet? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Les fra vokal til vokal.
- 🐾 Hvem er raskest? Hvem graver dypest?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

TO DYR

Innledning: Kaniner og harer har mye felles, men noe er forskjellig. Slik er det med mange dyr, selv om de kanskje ikke ligner så mye på hverandre som kanin og hare. Hvilke dyr vet dere om som ligner på hverandre? (for eksempel: svane og and, ulv og hund, ku og hest, katt og tiger)

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Hjelp elevene med å velge to dyr.
- 🐾 Overskrift: F.eks. «Ulv og hund»
- 🐾 La elevene skrive setninger med noe som er likt. Setningene i *Kanin og hare* kan brukes som modell.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Bukkene Bruse vender tilbake*

Del 3: Bukkene Bruse besøker trollet på gamlehjemmet

Sidetall: Les til og med siden med kantineskiltet.

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, setra, bensinstasjon, troll, gamlehjem.

Høytlesing

- 🐾 Når bukkene Bruse kommer til gamlehjemmet, forteller de vaktmesteren hvem de skal besøke. Vaktmesteren nikker sørgmodig og sier: "Huff da!" Hvorfor sier han det?
- 🐾 Når bukkene Bruse kommer inn på gamlehjemmet, hører de: "Nå kommer jeg og tar dere!" Hvem tror dere det er som sier det?
- 🐾 Se på oppslaget fra inne på gamlehjemmet. Er det noen som ser gamle og syke ut?

Avrunding

Hvorfor vil pleierne kaste trollet ut av gamlehjemmet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Fra søppel til jord*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, godt, sj

Innledning: Vet dere hva som skjer med bosset vi hiver i den brune dunken?

- 🐾 Se på forsiden. Hva gjør gutten? Hvorfor gjør han det?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Er det noen ord dere kjenner igjen? Hvordan vil dere lese ordet med dobbel konsonant? La oss lese sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Finner dere noe som ikke er et ordentlig ord? Se på det siste ordet. Hold fingeren over t-en. Hva står det da? Les hele ordet. Les siden sammen.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Finner dere ord med dobbel konsonant? Nå skal vi prøve å lese disse ordene på en ny måte. Ha første lyd klar i munnen, og prøv å «gli» fra starten av ordet til den doble konsonanten og videre til slutten når dere leser ord med dobbel konsonant. Ha /l/ klar i munnen – så starter vi. *Les sammen.*
- 🐾 S. 3: Nå kan dere prøve å lese ordene med dobbel konsonant på denne siden på samme måte. *Les sammen.*
- 🐾 S. 4: *Les sammen.*
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt etter ord med dobbel konsonant. Prøv å lese dem slik vi gjorde i stad.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med /sj/-lyd? *Les sammen.* Tror dere de små krypene er nyttige for noe når matrester og løv skal bli til jord?
- 🐾 S. 8: *Les sammen.* Hva tror dere skjer med innholdet i de brune spannene som blir hentet av bossbilen?
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Hvis tid: Gå på ordjakt etter ord med dobbel konsonant. Les, pek og si.

FORSTÅ

Bok: *Bukkene Bruse vender tilbake*

Del 4: Bukkene Bruse besøker trollet på gamlehjemmet

Sidetall: Les resten av boken.

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bukkene Bruse, gamlehjem, troll.

Høytlesing

- 🐾 Trollet gjemmer seg under salongbordet og later som om det er brua hans. Bukkene Bruse foreslår at de kan gå over brua. Hva tror dere kommer til å skje nå?
- 🐾 Når den mellomste bukken sier: «Ja, bare kom du!» så svarer trollet: «Åååå! Det er ikke du som skal si det! Klarer du ingen ting eller?» Hva mener han?

Avrunding

Hvor tror dere trollet ble av? Hva likte dere best i boken?

SKRIV**BUKKENE BRUSE**

Innledning: Dette var slutten på boken om bukkene Bruse. Kanskje synes dere at noen andre også burde lese boken? I dag skal dere tenke dere at dere skriver til de andre i klassen om noe dere likte eller ikke likte i boken.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Bukkene Bruse»
- 🐾 Modellsetning: Jeg likte (ikke) boken fordi ...
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les gjerne høyt.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Fotball

Mål: Gjenkjenning, ng, stor bokstav i egennavn

Innledning: I dag skal vi lese en bok som har samme illustratør som Kalle-bøkene.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere denne boken handler om?
- 🐾 Se på tittelen. Hvordan vil dere dele ordet? *Les sammen.*
- 🐾 S. 2: *Les sammen* – bruk fingeren. Hva leser Ola om?
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med ng-lyd? *Les sammen.*
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? *Les sammen.*
- 🐾 S. 5: Hvorfor begynner noen ord med stor bokstav her? *Les sammen.*
- 🐾 S. 6–7: *Les sammen.*
- 🐾 S. 9: Gå på ordjakt. Finner dere noen ord med dobbel konsonant? *Les sammen.*
- 🐾 S. 10–11: *Les sammen.*
- 🐾 S. 12: Hvordan skal vi lese tallene i teksten. *Les sammen.*
- 🐾 Hvor mange ganger står navnet «Ola» i boken?
- 🐾 Hvor mange ganger står navnet «Tarik» i boken?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 1: På detektivkontoret

Sidetall: 1–15

Oppstart

Foregripe: Se på bildene på forsiden og fram til første kapittel og les tittelen. Hva er et mysterium? Hva er et detektivbyrå? Hva tror dere boken kommer til å handle om? Se på kartet over Valleby og tegningene av personene i boken.

Høytlesing med samtale

I dette første kapittelet møter vi Lasse og Maja og får høre om detektivbyrået deres. I beskrivelsen av detektivbyrået og detektivarbeidet er det mange ting man kan gripe fatt i:

- 🐾 Hva betyr det å etterforske og spionere på mistenkelige personer?
- 🐾 Se på tegningen av detektivutstyr på side 12 – hva brukes de ulike tingene til? Kamera, kikkert, speil, forstørrelsesglass, løsneser og parykker, lommelykt og pengeskap?
- 🐾 Se på lappen som henger på lyktestolpen. Hva er et oppdrag?

Avrunding

Hvem tror dere det er som banker på?

SKRIV

ORDJAKT

Innledning: I boken *Fotball* står det om en bra skåring. Ordet skåring slutter på -ing. Nå skal dere finne andre ord som også slutter på -ing. For eksempel ring, kjeltring, smultring, osv.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Ordjakt»
- 🐾 La elevene idemyldre.
- 🐾 Elevene skriver ordene.
- 🐾 De som kan skrive setninger, kan lage én setning til hvert ord.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Bu buss buss-sjåfør*

Mål: Gjenkjenning, sj-, bindestrek

Innledning: Le lese lese-bok. Le lese lese-hest.

- 🐾 Hva er jobben til mannen på bildet? Hvordan er humøret hans?
- 🐾 Se på tittelen. Ser dere en /sj/-lyd? Les tittelen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: *Les sammen* – bruk fingeren. Hva kaller vi streken mellom ordene?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Se på siste ord i hver linje. Hva er likt?
- 🐾 S. 6: Ser dere et ord i første og andre linje som rimer? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8–9: *Les sammen*.
- 🐾 S. 10: *Les sammen*. Hva rimer på grill?
- 🐾 S. 12: *Les sammen*.
- 🐾 Les boken sammen en gang til. Les rytmisk.
- 🐾 Kan dere si noen mo mor morsomme ord?

FORSTÅ



Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 2: En desperat mann ber om hjelp

Sidetall: 16–22

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Valleby, Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag.

Høytlesing med samtale

Gullsmedforretningen

I dette kapittelet får Lasse og Maja et oppdrag. De skal prøve å finne ut hvem som stjeler diamanter fra gullsmedforretningen til Muhammed Karat. Her er det fint å ta utgangspunkt i gullsmedforretningen. Hva er det? Har dere vært i en?

Hva er diamanter, ringer, øredobber, verdifulle steiner og smykker? Vet dere om andre ting de selger i en gullsmedforretning?

Muhammed Karat

Man kan også ta utgangspunkt i beskrivelsen av Muhammed Karat.

Hva får vi vite om han?

"Den rikeste mannen i hele Valleby."

"Muhammed Karat eier gullsmedforretningen i Kirkegata."

Hvordan virker han? Hva betyr det at han svetter og er nervøs?

"Jeg er desperat!" Hva betyr det, og hvorfor er han det?

Hva betyr det at "Forretningene har gått lysende", men at "nå har min stjerne slokket".

Avrunding

Hva tror dere det er som skjer i gullsmedforretningen? Hvordan forsvinner diamantene?

SKRIV

LEKER

Innledning: Lasse og Maja leker detektiver. Hva liker du å leke med? / Hvilke leker liker du?

Skriv en liste over leker du liker.

 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.

 Skriv navn.

 Overskrift: «Leker»

 La elevene skrive en liste med én lek eller leke på hver linje.

 Skriv ut og les høyt én lek/leke hver.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Fias fadder*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, diftong, replikkstrek, spørsmålstegn, punktum

Innledning: Vet dere hva en fadder er? I dag skal vi lese en bok om ei jente som leker sammen med fadderens sin på skolen.

- 🐾 Se på bildet. Hva tror dere den minste jenta tenker? Hvorfor? Hva tror dere den største jenta tenker? Hvorfor?
- 🐾 Se på tittelen. Er det et ord dere kjenner igjen? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Finner dere ord med dobbel konsonant? *Les sammen* – bruk fingeren. Se på bildet. Hvor er Ella? Hvor er Fia?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere lurte på? Ser dere en replikkstrek? Sett fingeren under det første ordet og *les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hvordan føler Fia seg? Hva betyr pyse?
- 🐾 S. 9: Gå på tegn jakt. Hvilke tegn ser dere på denne siden? *Les sammen*.
- 🐾 S. 11: Gå på tegn jakt. Hvilke tegn ser dere? Finner dere en diftong? *Les sammen*. Hva skjer? Hvordan tror dere det går?
- 🐾 S. 12: *Les sammen*. Hvorfor sier Fia til Ella at hun ikke er en pyse?
- 🐾 Leteles, pek og si: «første», «fadder», «klatrer», «redd», «pyse», «høyt», «faller», «trøster».
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

DOBBEL KONSONANT

Innledning: I *Fias fadder* er det mange ord med dobbel konsonant. Nå skal dere gå på ordjakt og skrive ned ord som har dobbel konsonant.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Dobbel konsonant»
- 🐾 La elevene ha *Fias fadder* foran seg og finne ord med dobbel konsonant. De kan skrive ett ord på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 3: Etterforskningen begynner

Sidetall: 23–35

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Muhammed Karat.

Høytlesing med samtale

I butikken

I dette kapittelet blir Lasse og Maja kjent med gullsmedforretningen og dem som jobber der.

- 🐾 Hva er et motiv?

Snakk med elevene om beskrivelser av butikken, dem som arbeider i butikken og motivene deres:

- 🐾 Siv Leander, ekspeditrisen: tar seg av kundene, vært i firmaet i mange år, passet jobben på en utmerket måte, forsikring. Motiv: trenger penger.
- 🐾 Ture Modig: pusser smykkene, tørrpinne, er punktlig og ordentlig. Motiv: vil overta butikken.
- 🐾 Lollo Smitt: sliper diamanter, grundig og dyktig, liker stilige klær og raske sportsbiler, spiser mye frukt, mosjonerer. Hvor kommer alle pengene hans fra?

Avrundning

Tror dere at det er noen av de som jobber i butikken som stjeler diamanterne? Hvem? Hvorfor?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Hvor er Nurre?*

Mål: Gjenkjenning, ng

Innledning: I dag skal vi lese om noen som leter.

- 🐾 Se på forsidebildet. Hvor tror dere historien foregår?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Finner dere et spørreord? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: Gå på bokstavjakt. Ser dere en «æ»? Gjenkjenner dere noen ord? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: Ser dere en /ng/-lyd? *Les sammen*. Hvem tror dere Nurre er?
- 🐾 S. 4: Se på det første ordet. Pek på diftongen. Er det lettere å lese hvis vi deler det i to? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hvor leter Mikkel?
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med dobbel konsonant? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord eller deler av ord her? *Les sammen*. Tror dere de finner Nurre?
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med ng-lyd? Finner dere et spørreord? *Les sammen*.
- 🐾 Hvordan tror dere han kom seg opp på skapet?
- 🐾 Hvor lette de etter Nurre?
- 🐾 Hva har ordene «i», «mellom», «under», «bak», «foran» og «på» felles? Finn ordene og les dem sammen med ordet som kommer etter.
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 4: De mistenkte

Sidetall: 36–44

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Siv Leander, Ture Modig, Lollo Smitt.

Høytlesing og samtale

Maja og Lasse skal ha ekstrajobb i butikken.

- 🐾 De skal pusse vinduer (bøtte, klut og vindusnal), tømme papirkurver og gå ærend. Hva betyr disse ordene?

I dette kapittelet får vi vite mer om Siv Leander. Hvordan blir Siv Leander beskrevet?

- 🐾 «Siv har et skinnende gullkjede rundt halsen. Merkelig, tenker Lasse. Hun har jo så dårlig råd».
- Hva tror dere Lasse tenker på her?
- 🐾 Hva betyr det at Siv Leander nygger og pusler?
- 🐾 Hva betyr det at Siv rødmer? Hva tror dere er grunnen til at hun rødmer?

Avrundning

Hvorfor later Lasse som han er ornitolog?

SKRIV**VERDISAKER**

Innledning: I en gullsmedbutikk er det mange verdifulle gjenstander. Husker dere noen ting som var i gullsmedforretningen til Muhammed Karat? Nå skal dere få lage en liste over verdifulle gjenstander som kan finnes i en gullsmedbutikk.

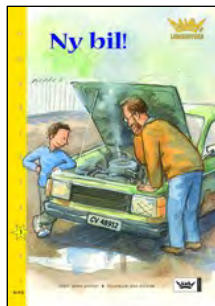
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Verdisaker»
- 🐾 La elevene lage en liste over verdisaker som kan finnes hos en gullsmed. De kan skrive én ting på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Ny bil!*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant

Innledning: I dag skal vi lese om noen som kjøper noe som er gult.

TIPS: Oppmerksomhet på adjektiver kan føre til et rikere språk i elevenes egenproduserte tekster. Lag gjerne adjektivfortelling med klassen.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere den handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Er det noen ord eller bokstaver dere lurte på? Finner dere ord med dobbel konsonant? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Hvilke ord kjenner dere igjen? *Les sammen* – bruk fingeren. Hva gjør pappa og Petter?
- 🐾 S. 3: Kjenner dere igjen det første ordet? *Les sammen*. Se på bildet. Les skiltene.
- 🐾 S. 4–5: *Les sammen*. Hvilken bil ville dere hatt? Hvilken koster minst?
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hvilken farge tror dere bilen til pappa har?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hvorfor tror du de kjøpte den gule bilen?
- 🐾 Ord som beskriver for eksempel ordet «bil», er adjektiver. Hvilke ord finner dere som sier noe om ordet «bil»?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**BILDIKT**

Innledning: Petter og pappa dro til bilbutikken og kjøpte ny bil. Hvordan var den gamle bilen deres? Hvordan var de nye bilene? Nå skal dere være forfattere og skrive et bildikt.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Bildikt»
- 🐾 Elevene kan f.eks. skrive fire linjer bestående av adjektiv + bil. (Eks. rød bil, bulkete bil). På siste linje kan elevene gjenta overskriften «Bildikt».
- 🐾 Skriv ut og les høyt.

FORSTÅ

Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 5: Indre og ytre spenning

Sidetall: 44–50

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Siv Leander, ekstrajobb.

Høytlesing med samtale

I dette kapittelet får vi vite mer om Ture Modig. Hvordan blir Ture Modig beskrevet?

- 🐾 Ture Modig gemmer noe i skrivebordsskuffen.
- 🐾 Ture Modig freser olmt: «Stå ikke der og glo!»
- 🐾 «Vemmelig type», tenker Maja».
- 🐾 Ture Modig finner fram en kniv. «Han prøver kniveggen mot tommelen og nikker tilfreds».
- 🐾 Hva er en brevkniv?

Avrunding

Hvem var kunden som kysset Siv?

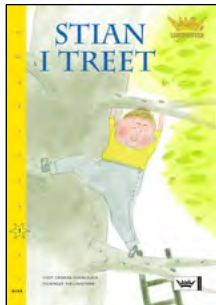
Tror du Ture Modig skjuler noe? Hva tror du han har gjemt i skrivebordsskuffen?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Stian i treet*

Mål: Gjenkjenning, stum d, ng, diftong

Innledning: I dag skal vi lese om en gutt som heter Stian. Han er glad i å lese.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen. Hvordan sier vi treet?
- 🐾 S. 1: *Les sammen* – bruk fingeren. Se på det siste ordet. Sier vi lyden til den siste bokstaven her? Ofte har ikke d sist i ord lyd. Vi sier at den er stum.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Obs-ord: «mange», «det», «maur». Hva handler boken om?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Obs-ord: «med». Hva tror dere Stian skal gjøre?
- 🐾 S. 6: Se på det siste ordet. Det har en diftong. Hvordan leser vi det? *Les sammen*. Pek på «med». Pek på «seg».
- 🐾 S. 8: *Les sammen* – bruk fingeren. Hvor liker dere å sitte og lese?
- 🐾 Leteles, pek og si: «maur», «mange», «opp», «grein».
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

Forberedelse: Skriv en lapp til hver elev med et dyr.

HVEM ER JEG? 1

Innledning: Her har jeg lapper med ulike dyrenavn på. Nå skal jeg trekke et dyr, og dere skal gjette hvilket dyr det er. Først skal jeg gi dere 4 hjelpesetninger. Jeg er liten. Jeg er grå. Jeg har hale. Jeg liker ost. Hvem er jeg? Nå skal dere få trekke hvert deres dyr og skrive 4 setninger om dyret.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift:» Hvem er jeg?»
- 🐾 Skriv modellsetninger til elevene:
 - 🐾 Jeg er ...
 - 🐾 Jeg er ...
 - 🐾 Jeg har ...
 - 🐾 Jeg liker ...
- 🐾 Skriv ut .

FORSTÅ



Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 6: Et grønt eple savnet

Sidetall: 51–59

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Ture Modig.

Høytlesing

I dette kapittelet får vi vite mer om Lollo Smitt. Hvordan blir Lollo Smitt beskrevet?

- 🐾 Lollo Smitt har tatt på seg treningssklær og skal ut på joggetur.
- 🐾 «Ikke se så forbauset ut, lille venn, sier han vennlig og smiler».
- 🐾 «Merkelig joggetur! tenker Lasse». Hvorfor synes Lasse at joggeturen til Lollo Smitt er merkelig?
- 🐾 «Inn kommer en smilende Lollo Smith».
- 🐾 «Hei, lille stump! hilser han blidt».

🐾 Lasse advarer Maja

Lasse fanger en solstråle i et speil når han skal advare Maja. Snakk om hva han gjør og hvordan han gjør det.

Avrunding

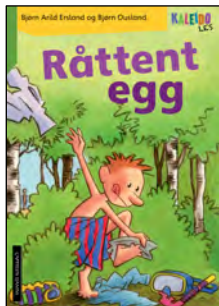
Tror dere at Lollo Smitt skjuler noe? Kan det være han som har tatt diamantene til Muhammed Karat? Tror dere at det grønne eplet er viktig?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Råttent egg*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, skj-

Innledning: Har dere gjort noe flaut noen gang?

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Legg merke til at det er to ord med dobbel konsonant i tittelen. Hvordan kan vi lese ordene? Les tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Er det noen dere lurte på? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva bærer Sindre?
- 🐾 S. 4: Se på ordet foran utropstegnet. Hva er første lyd? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Se på det lengste ordet. Hvordan kan vi lese det? (dele i morfemer / stavelser / fra vokal til vokal). *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Finner dere et ord som begynner med /sj/? *Les sammen*. Hva tror dere skjer?
- 🐾 S. 8: Prøv å dele det første ordet i to på en lur måte. *Les sammen*.
- 🐾 Hva betyr uttrykket «sistemann er et råttent egg»?
- 🐾 Leteles, pek og si: «med», «skifter», «inn», «sistemann», «egg».
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet

Kapittel 7: Puslespill og punsjekaker

Sidetall: 60–66

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Lollo Smitt.

Høytlesing med samtale

I dette kapittelet snakker Lasse og Maja om hva de har sett og hørt, og de tror de finner en løsning på mysteriet.

- 🐾 Ture Modig spiller på hester. Hva betyr det?
- 🐾 Prøv å se for dere hvordan Ture ser ut når han raskt krafser til seg det han har mistet, samtidig som han kikker urolig nedover trappene.
- 🐾 Lasse og Maja har snakket sammen og sammenligner sine iakttagelser. Hva betyr det?
- 🐾 «Sporene i saken er som bitene i et puslespill». Hva betyr det?

Avrunding

Tror dere at Lasse og Maja har oppklart mysteriet? Hvem tror dere er tyven?

SKRIV**TYV**

Innledning: Tenk deg at du var en tyv som kom hjem til deg for å stjele. Hva ville du tatt? Nå skal dere få lage en liste over hva dere tror at en tyv ville stjålet hjemme hos dere.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Tyv»
- 🐾 Skriv én ting på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Planetene*

Mål: Gjenkjenning, stum d

Innledning: I dag skal vi lese en faktabok.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere faktaboken handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen – legg trykk på vokalene.
- 🐾 S. 1: *Les sammen* – bruk fingeren. Se på bildet. Hvor er sola? Hvor mange planeter fins det? Hvilken planet er nærmest sola? Hvilken er lengst borte? Hvor er jorda?
- 🐾 S. 2: *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Gå på vokaljakt (si alle vokalene) – bruk fingeren. *Les sammen*. La dere merke til et ord med stum d? Hvilken planet er nærmest sola?
- 🐾 S. 4–5: *Les sammen*. Hvilket annet navn har jorda?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. La dere merke til noen ord med stum d?
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Finner dere et ord med stum d? Hvordan vil dere lese planet-navnene? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen* med tydelig lydering.
- 🐾 Hvilken planet lyser sterkt på himmelen? Hvilken planet er rød?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**PLANETENE**

Innledning: Husker dere hvor mange planeter det fins rundt sola? Hva heter de? Husker dere hvilken som ligger nærmest sola? Nå skal dere få se i planetboken og skrive navnet på planetene. Dere skal begynne med den planeten som er nærmest sola og skrive dem i rekkefølge fra innerst til ytterst.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Planetene»
- 🐾 La elevene se i *Planetene* og skrive navnet på alle planetene under hverandre. Begynn med Merkur og avslutt med Neptun.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Hvis tid kan elevene tegne åtte sirkler inni hverandre og dra en strek til hvert av planetnavnene.

FORSTÅ

Bok: *Lasse og Majas Detektivbyrå. Diamantmysteriet*

Kapittel 8: Hvem, hvorfor og hvordan

Sidetall: 67–76

Oppstart

La elevene oppsummere hva dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: Lasse, Maja, detektivbyrå, oppdrag, gullsmedbutikk, Lollo Smitt.

Høytlesing

I dette kapittelet får vi løsningen på diamantmysteriet.

- 🐾 Se på tegningen på side 70 for å forstå hva Lollo har gjort.

Avrunding

Hadde dere funnet ut hvem tyven var?

Kunne dere tenke dere å lese flere bøker om Lasse og Majas detektivbyrå?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Storm*

Mål: Gjenkjenning, sky-, diftong

Innledning: Boken vi skal lese i dag, handler om vær.

TIPS: Gjennom å letelese – peke og si ordet kan elevene bli mer oppmerksomme på hvordan enkeltord staves.

- 🐾 Se på bildet. Hva slags vær tror dere boken handler om?
- 🐾 Se på tittelen. Prøv å lese ordet for dere selv. Hva betyr ordet? Sett fingeren under ordet, så leser vi sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? *Les sammen.*
- 🐾 S. 2: *Les sammen* med tydelig lydering av «begynner» – bruk fingeren. Sier vi /begynner/? Les én gang til.
- 🐾 S. 3: *Les sammen.*
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Er det noen ord dere lurte på? Finner dere et ord som begynner med /sj/-lyd? *Les sammen.* Obs-ord: «seg», «skyene», «holder», «igjen».
- 🐾 S. 5: *Les sammen.*
- 🐾 S. 6: Gå på diftongjakt. Hvordan sies de? *Les sammen.*
- 🐾 S. 7: Gå på diftongjakt. *Les sammen.*
- 🐾 S. 8: *Les sammen.* La dere merke til et ord med stum t?
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Leteles, pek og si: «fredelig», «begynner», «vinden», «skyene», «bøyer», «høye», «storm».

FORSTÅ

Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Mørkeland»

Sidetall: 18

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 Dette diktet snur opp ned på hvordan vi er vant til å tenke om lys og mørke. I diktet er dagen mørk, og da ser menneskene klart. Om natten er det lyst, men i nattens lys er menneskene blinde. De bruker mørkelykter og lar mørkelykter skinne. Kan dere se for dere en mørkelykt? Hvordan tror dere mørkelys skinner?
- 🐾 Vet dere om noen steder der det er lyst om natten? Vet dere om noen dyr som kan se i mørket?
- 🐾 Diktet er også et godt utgangspunkt for å la elevene assosiere rundt lys og mørke.
- 🐾 Mange er mørkredde. Hva er det egentlig? Hva er det som gjør mørket skummelt?

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV**MØRKELAND**

Innledning: I diktet *Mørkeland* er natten lys og dagen mørk. Se på bildene, og skriv setninger om det dere ser. For eksempel: «Jenta har en ballong. Hunden sover.»

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Mørkeland»
- 🐾 La elevene idemyldre.
- 🐾 Skriv én ting på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: *Vi sår og høster*

Mål: Gjenkjenning, ski-, kj

Innledning: I dag skal vi lese om noe som gror.

- 🐾 Se på forsiden. Hva gjør guttene?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Finner dere et ord som begynner med /sj/? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Finner dere et langt ord? Hvordan kan vi lese det? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt – finn begynner. *Les sammen*. Hva har guttene sådd?
- 🐾 S. 4: Les teksten. Hva sier guttene? Hvorfor sier de det?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva gjør de? Hvorfor fjerner de lusene?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Hva betyr høster?
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hva sier guttene?
- 🐾 S. 8: Se på det første ordet. Hva er den første lyden? *Les sammen*.
- 🐾 Hva kan skje når vi putter frø i jorden?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ**Bok:** *Mustafas kiosk***Dikt:** «I steinalderen»**Sidetall:** 22**Oppstart**

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 Dette diktet leker med våre forestillinger om gamle dager.
Når var egentlig gamle dager, og hva gjorde de på da?
Tror dere man kan lage dyr, en såpe av stein eller gå med en bukse av stein? Hvorfor, eller hvorfor ikke?
Hva slags nytte ville man hatt av kyr i granitt?
Hva er døde ting, og hva er levende ting?
- 🐾 Tror dere man spilte fotball med stein i steinalderen? Hvordan tror dere det kjennes ut å sparke fotball med en ball av stein? Har dere lekt med stein? Hva gjorde dere da?
- 🐾 Levde besteforeldrene dine i steinalderen? Har dere hørt besteforeldrene deres snakke om gamle dager? Hva har de fortalt? Hva vet dere om hvordan det var å leve i gamle dager?

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV**VI SÅR**

Innledning: I boka *Vi sår og høster* sår de frø og dyrker grønnsaker. Hva ville dere ha sådd og dyrket?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Vi sår»
- 🐾 La elevene idemyldre.
- 🐾 Lag en liste over ting de vil så.
- 🐾 De elevene som kan, lager setninger med ordene.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt hvis tid.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing.

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Fra mat til bæsj*

Mål: Gjenkjenning, sj

Innledning: I dag skal vi også lese en faktabok, men den er ganske forskjellig fra den vi leste i går.

- 🐾 Se på forsiden. Hva tror dere denne faktaboken handler om?
- 🐾 Gå på ordjakt i tittelen. Finner dere en /sj/-lyd? Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Se på ordene. Er det noen dere lurte på? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Det siste ordet på denne siden er engelsk. Hva tror dere det står? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva skjer når Fredrik tygger pølsen?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Hva skjer når Fredrik svelger?
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Hvilket ord ser vanskeligst ut? Hvorfor? Hvilket ser lettest ut? Hvorfor? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Studer det tredje ordet. Hvordan sier vi det? *Les sammen*. Hvor er tarmene?
- 🐾 S. 7: *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hva kommer ut av kroppen på do? Lærte dere noe av denne faktaboken?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Hadde jeg hatt en gravmaskin»

Sidetall: 26

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 Gutten i diktet fabulerer om ulike ting han kunne gjort med en gravemaskin. Hva betyr det å grave etter trøfler eller begrave tøfler? Hvordan kan man grave fotballbanen til en sjø, og hva er egentlig en delfin? Kan dere komme på andre ting man kunne gravd med en gravemaskin?
- 🐾 Bruk bildene og snakk om ordene som brukes for å beskrive gravemaskinen: velbrukt, rusten, stor, gul, kjempegrabb, tykke hjul. Kan dere navnet på andre deler av en gravemaskin? Er det noen som har vært inni en gravemaskin eller andre store kjøretøy? En traktor? Eller en lastebil?
- 🐾 I diktet hører vi om mormor, mor og onkel. Dette kan være et utgangspunkt for å snakke om hva vi kaller forskjellige slektninger: søsken, søskenbarn, onkel, tante, osv.

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV

GRAVEMASKIN

Innledning: I diktet «Hadde jeg hatt en gravemaskin» tenker gutten på hva han kunne gravd hvis han hadde hatt en gravemaskin. Hva ville du gravd hvis du hadde hatt en gravemaskin?

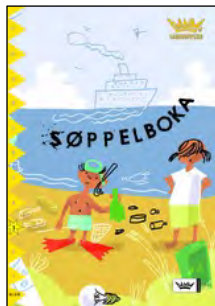
- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Gravemaskin»
- 🐾 La elevene idemylde.
- 🐾 La elevene skrive lister over det de ville gravd.
- 🐾 De elevene som kan, skriver setninger.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Søppeleboka

Mål: Gjenkjenning

Innledning: I dag skal vi lese om noen som rydder ute.

TIPS: Kunnskap om hvilke ord lange ord er satt sammen av, kan være til hjelp når ordet skal staves eller leses. Eks. nyttår

- 🐾 Se på forsiden. Hvor er barna? Hva ligger på stranden?
- 🐾 Gå på vokaljakt i tittelen. Ordet er veldig langt. Kan vi dele det i to? *Les sammen.*
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt – finn det lengste ordet. Hvilke to ord er det satt sammen av? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt – finn «så», finn «det», finn «rydde». *Les sammen.*
- 🐾 S. 3: Sett fingeren under det tredje ordet. Hva står det her? *Les sammen.* Hvorfor blir det mange kroner?
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Finner dere et spørreord? Finner dere ord med dobbel konsonant? *Les sammen.*
- 🐾 S. 5: Hva er likt i det første og det siste ordet? *Les sammen.* Hvorfor må de passe seg for glasset?
- 🐾 S. 6: Gå på tegn jakt. Hvilke tegn finner dere? *Les sammen.* Se på det første ordet. Har vi ord som slutter på to m-er?
- 🐾 S. 7: Gå på vokaljakt. *Les sammen.*
- 🐾 S. 8: *Les sammen.*
- 🐾 Hvor legger dere søppelet?
- 🐾 Les boken en gang til.

FORSTÅ

Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Fugler, fugler»

Sidetall: 28

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

Hvor flyr fuglene hen når det blir vinter? Ifølge dette diktet flyr de til Arkim for å synge om det de har sett når de er ute og flyr i verden.

- 🐾 Hvem er Arkim? Hva tror du fuglene synger om? Hva har fuglene sett?
- 🐾 Hvorfor ville man blitt kløk av å lese det som fuglene har sett og Arkim har skrevet ned?

Diktet er også et godt utgangspunkt for å snakke om ulike typer fugler og trekkfugler.

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

SKRIV**SKOLEN MIN**

Innledning: I diktet «Fugler, fugler» synger fuglene om det de har sett. Tenk dere at fuglene flyr over skolen deres. Hva tror dere de hadde fortalt om det de hadde sett her? Hva hadde de for eksempel sett i friminuttet?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Skolen min»
- 🐾 La elevene idemylde.
- 🐾 La elevene skrive lister eller setninger om det fuglene hadde sett på skolen.
- 🐾 Skriv ut.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Året rundt med dyra

Mål: Gjenkjenning

Innledning: I dag skal vi lese en faktabok om dyr.

- 🐾 Se på forsiden. Hva slags dyr tror dere boken handler om?
- 🐾 La oss lese tittelen sammen – bruk fingeren. Hvilken årstid har vi nå?
- 🐾 S. 1: Se på overskriften. Kjenner dere igjen ordet? Gå på ordjakt. Finner dere to ord som begynner med fly? *Les sammen*. Hvem flyr til varme land?
- 🐾 S. 2: Les overskriften. Gå på ordjakt. Hvilke ord begynner med v-lyd? (obs hviler) *Les sammen*. Hvilke dyr ligger i hi og sover om vinteren?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hvilke dyr er våkne og leter etter mat om vinteren?
- 🐾 S. 4: Se på overskriften. Klarer dere å se på hele ordet på én gang og kjenne det igjen? Hva står det? Gå på ordjakt. Finner dere ord som begynner med vå? Les teksten.
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva bygger dyrene?
- 🐾 S. 6: Les overskriften. Gå på ordjakt. Hvilke ord kjenner dere igjen? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Finner dere en diftong? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: Les overskriften. *Les sammen*.
- 🐾 Hva er forskjellen på fuglene på side 1 og side 8?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**DYR**

Innledning: I *Året rundt med dyra* var det veldig mange dyr på bildene. Vet dere hva dyrene heter? Nå skal dere gå på dyrejakt og skrive en liste over dyr dere finner i boken. Lurer på hvor mange dyr dere klarer å få på listen.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: » Dyr»
- 🐾 La elevene skrive en liste over dyr mens de ser på bildene i *Året rundt med dyra*.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Tell hvor mange dyr elevene har funnet til sammen.

FORSTÅ

Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Grønthandler Grønn»

Sidetall: 30

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing med samtale

Dette diktet foreslår at hullene i ost finnes fordi det står en mann på fabrikken og skyter hull i osten. Tror dere dette stemmer? Kan dere finne på andre forklaringer på hvordan det blir hull i ost? La elevene lage forskjellige forklaringer på andre mystiske ting, som for eksempel:

- 🐾 Hvordan kommer det bobler inn i brus?
- 🐾 Hvordan får tigreren striper?
- 🐾 Hvordan får sjiraffen så lang hals?
- 🐾 Hvordan kommer det nøtter inn i en sjokolade?
- 🐾 Kan de finne på flere forklaringer på andre mystiske ting?

Avrundning

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Idas dag*

Mål: Gjenkjenning, ski-

Innledning: I dag skal vi lese om ei jente som heter Ida.

- 🐾 Se på forsiden og bla litt i boken. Hva tror dere historien handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: *Les sammen* – bruk fingeren. Se på det siste ordet. Vet dere om noen ord som skrives nesten likt som «seg»? (jeg, meg, deg).
- 🐾 S. 2: Se på ordene. Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Gå på ordjakt. Hvilket ord er lengst? Hvordan kan vi lese det? (del opp i brød+skiver, ski-leses /sji/) *Les sammen*. Se på brødsriver igjen – legg merke til at /ski/ alltid leses /sji/. Hvordan tror dere vi skriver ski?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Hvem er Misse?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Finn det korteste ordet. Finn det lengste ordet. Si vokalene sammen. Hvordan vil dere lese ordet? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: Se på ordene. Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Er det noen ord dere vil se nærmere på?
- 🐾 Hvorfor må vi spise og sove?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

MIN DAG

Innledning: Hva gjør dere i løpet av en dag? Kanskje gjør dere noe av det samme som Ida? Nå skal dere få være forfattere og skrive om deres dag.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Min dag»
- 🐾 La elevene se i *Idas dag* mens de skriver noen ting de gjør i løpet av en dag. Hjelp dem til å tenke kronologisk (begynne med morgenen og slutte med kvelden).
 - 🐾 Eks. Jeg sover. Jeg står opp. Jeg spiser. Jeg går til skolen. Jeg er på SFO. Jeg går hjem.
- 🐾 Skriv én setning på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt hvis tid.

FORSTÅ



Bok: *Mustafas kiosk*

Dikt: «Syv stygge slimtroll»

Sidetall: 34

Oppstart

Foregripe: Se på tegningene. Hva tror dere diktet kommer til å handle om?

Høytlesing

- 🐾 Hva er et slimtroll? Hva er kloakken? Vet dere om andre dyr som kan bo i kloakken?
- 🐾 Vet dere om andre dyr som kommer ut om natten, men som vi sjelden ser om dagen?
- 🐾 Fantaser om andre dyr som kommer fram om natten og finner på rare ting.

Avrunding

Likte dere diktet? Hva likte dere best? Var det noe som var skummelt? Var det noe som var morsomt?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Slekta mi*

Mål: Gjenkjenning

Innledning: Vet dere hva slekt er?

- 🐾 Hva ser dere på forsiden? Bla litt i boken. Hva tror dere den handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen*. Hva betyr datter?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Sier dere mor eller mamma? Hva betyr mormor?
- 🐾 S. 4: *Les sammen*. Hvem er oldemor mor til? Har noen av dere en oldemor?
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Hvem andre kan være onkel?
- 🐾 S. 7: Gå på ordjakt. Hvilket ord er lengst? Hvordan vil dere lese det? Har dere søskenbarn? Hvorfor heter det søskenbarn?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Les alle navnene.
- 🐾 Hvilke av Emmas slektninger er med i boken?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

Slekt

Innledning:

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Min slekt»
- 🐾 La elevene se på det siste bildet i *Slekta mi*.
- 🐾 Elevene kan skrive opp så mange slektninger de rekker.
- 🐾 Skriv ett navn på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Så rart*

Dikt: «Min onkel triller piller»

Sidetall: 37-38

Oppstart

Les tittelen og se på bildene. Hva gjør menneskene på bildet? Hva tror dere teksten kommer til å handle om?

Høytlesing

Teksten handler om hva folk gjør når de er på jobb.

- 🐾 Onkelen arbeider på et apotek. Hva er det? Hva selger de der?
- 🐾 Tanten arbeider på bakeri. Hva er det? Hva selger de der?
- 🐾 Fetteren arbeider på brannstasjonen. Hva gjør han der? Pleier brannmenn å fange slanger? Eller gjør de noe annet på jobb? Hva da?
- 🐾 Har dere eksempler på andre yrker enn dem som er beskrevet i teksten? Hva gjør de?
- 🐾 Er det noen yrker dere synes ser spennende ut? Er det noen yrker dere ikke ville hatt? Hva med: politi, badevakt, rektor, slakter, astronaut, trikkefører, dyrlege, dommer eller linedanser?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: *Ved vannet*

Mål: Gjenkjenning, sj-, diftong, kj-

Innledning: Hva kan vi bruke sjøen til?

- 🐾 Se på forsiden. Hva holder gutten på med?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Finner dere et ord som begynner med /sj/? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: *Les sammen*. Hva er likt i ordene?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Finner dere Frida på bildet? Kan hun puste i snorkelen når hun er under vann? Hva annet enn å fiske og bade kan vi gjøre ved sjøen?
- 🐾 S. 4: Gå på ordjakt. Finner dere en diftong? *Les sammen*.
- 🐾 S. 5: Gå på ordjakt. Finner dere et ord der første lyd har to bokstaver? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Finner dere et ord der første lyd har to bokstaver? *Les sammen*.
- 🐾 S. 7: *Les sammen*.
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Hva betyr det å få napp?
- 🐾 Gå på ordjakt – finn «sjøkanten», «stein», «høye», «kjører», «napp».
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

ORD

Innledning: I boken vi leste i dag, er det noen lette ord og noen vanskelige ord. Nå skal dere få se i boken og skrive opp fire ord dere synes er lette, og fire ord dere synes er vanskelige.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Ord»
- 🐾 La elevene se i *Ved vannet*. La dem først skrive fire lette ord, og så fire vanskelige ord.
- 🐾 Hvis det blir tid, kan de finne flere ord.
- 🐾 Skriv ett ord på hver linje.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Så rart*
Dikt: «Krabben»
Sidetall: 42

Oppstart:

Les tittelen og se på bildet. La ungene foregripe hva teksten kommer til å handle om.

Høytlesing:

Diktet handler om krabben.

- 🐾 I teksten står det at krabben er bisk. Hva betyr det? Hvorfor er han bisk/sur?
- 🐾 Har dere sett ansiktet til en krabbe? Hvordan ser det ut? Hva spiser krabben? Har dere fanget krabbe? Hvordan gjorde dere det? Liker dere å spise krabbe? Hva smaker det?
- 🐾 Vet dere om andre dyr som lever i sjøen? Hvilke? Hvordan ser de ut?
- 🐾 Hvis dere kunne velge, hvilket dyr ville dere ha vært? Krabbe, pelikan, tiger, havørn, blåhval, isbjørn, påfugl, puma eller delfin?

Avrundning:

Likte dere diktet? Hva likte dere best med diktet?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: *Dyra i skogen*

Mål: Gjenkjenning, diftong

Innledning: I dag skal vi lese en faktabok igjen.

- 🐾 Se på forsidebildet. Hva tror dere denne boken handler om?
- 🐾 Bruk fingeren – så leser vi tittelen sammen.
- 🐾 Hva tror dere nå boken handler om?
- 🐾 S. 1: Se på ordene. Er det noen ord dere lurte på? Hvordan leser vi det første ordet i andre linje? Gå på ordjakt. Finner dere et ord med diftong? *Les sammen* – bruk fingeren. Hva spiser gaupa?
- 🐾 S. 2: *Les sammen*.
- 🐾 S. 3: Se på ordene. Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen*. Hva spiser bjørnen?
- 🐾 S. 4: Se på det siste ordet i første linje. Hvordan leser vi det? *Les sammen*. Hva betyr det at reven er i slekt med hunden?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Hva spiser reven?
- 🐾 S. 6–7: *Les sammen*. Hva spiser haren? Hva bruker haren de skarpe tennene til?
- 🐾 S. 8: Hvilken lyd begynner det første ordet med? Hvilke lyder har vi i det siste ordet? *Les sammen*. Husk spørsmålsteget. Svar på spørsmålene.
- 🐾 Les boken en gang til.
- 🐾 Sammenlign og diskuter «gått» s. 8 og «godt» s. 4. Si setninger der godt og gått brukes.

SKRIV

GODT GÅTT

Innledning: Husker dere hvilke to ord i *Dyra i skogen* som høres like ut, men som skrives forskjellig? Vi kan si at «reven hører godt», eller at «noen har gått tur». «Godt» som i «høre godt» kommer av «god», og «gått» som i «gått tur» kommer av «å gå». Dette er ord det er lurt å kunne.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Godt gått»
- 🐾 La elevene skrive følgende (skriv en modell):
 - 🐾 Å gå – gått
 - 🐾 God – godt
 - 🐾 ... har gått.
 - 🐾 ... er godt.
 - 🐾 Han har ...
 - 🐾 Det er ...
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Månestråles måndag

Sidetall: 1–6

Oppstart

Foregripe: Se på bildene på forsiden. Hva tror dere boken kommer til å handle om? Hva er en drage? Hva er en prinsesse?

Høytlesing med samtale

Denne boken leker med våre vanlige forestillinger om hvordan prinsesser og drager ser ut og oppfører seg. I denne boken er ikke prinsessene alltid snille, søte og vakre, og dragene er ikke alltid farlige og ildsprutende. I dette første kapittelet er det naturlig å snakke om dette.

- 🐾 Hvordan blir prinsesse Månestråle beskrevet? Prinsesse Månestråle: bortskjemt, går i nattkjolen, selv om hun har masse flotte kjoler, skriker til hun får viljen sin.
- 🐾 Hvordan blir dragene beskrevet? Dragene deler på det de har, er redde for at Månestråle skal skrike enda høyere, vil heller leke med prinsessen enn å spise henne, foreslår at prinsesse Månestråle skal være barnevakt for dem.
- 🐾 Prøv å se for dere en drage med vinger og kjole på.

Avrundning:

Likte dere boka? Hva likte dere best med denne historien?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: Rett eller galt på skolen

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant

Innledning: I dag skal vi lese en bok som handler om rett eller galt.

- 🐾 Se på bildet. Hva skjer her? Er det rett eller galt? Hva ville dere sagt til jenta med den røde genseren?
- 🐾 I tittelen er det to ord med dobbel konsonant. La oss se om vi klarer å lese dem. Les tittelen sammen – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt – er det noen dere lurte på? *Les sammen*. Svar på spørsmålet.
- 🐾 S. 4-14: Kjenner dere igjen noen ord? Er det noen ord dere lurte på? *Les sammen*. Svar på spørsmålet.
- 🐾 «obsord»:
 - S. 6: gir, arbeidsro.
 - S. 8: meningen.
 - S. 10: bestemmer, læreren.
 - S. 12: grei, vennene.
 - S. 14: orden, pulten.
- 🐾 s. 16: *Les sammen*.
- 🐾 Har dere lært noe i dag mens vi har lest denne boken?
- 🐾 Hvordan skriver vi «når»? Hvordan skriver vi «du»? «er»? «på»? «skolen»? «rett»? «galt»?
- 🐾 Les boken en gang til.

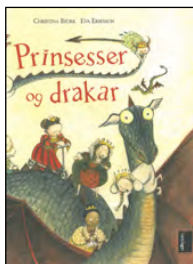
SKRIV

RETT ELLER GALT

Innledning: Nå skal dere få skrive en fortsettelse til *Rett eller galt på skolen*. Dere skal få være forfattere og skrive to setninger med noe som er galt eller rett å gjøre på skolen. Lurer på hva dere kan finne på!

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Rett eller galt»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og bruke setningene der som modell.
- 🐾 Skriv ut og les én setning fra hver høyt.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*
Kapittel: Prinsesse Tindres tysdag
Sidetall: 7–10

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Månestråle. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: prinsesse, drage, bortskjemt, slott, leker.

Høytlesing med samtale

🐾 Prinsesse Tindre er redd for «feil ting»

I denne fortellingen møter vi en prinsesse som er redd for ekorn, gressklippere og såpe. Hun er ikke redd for kaniner og drager. Kongen er bekymret for at prinsesse Tindre er redd for feil ting. Dette er et fint utgangspunkt for å snakke om det å være redd. Hvorfor er kongen bekymret for at prinsesse Tindre er redd for feil ting? Kan det være bra å være redd for noe? Er dere redde for noe?

🐾 Dragen som vil røve en prinsesse

Dragen som vil røve en prinsesse, kler seg ut som et ekorn fordi han tror at prinsessen vil synes at han er nusselig, og at det vil gjøre det lettere å røve prinsessen. Snakk med elevene om planen. Tror dere det er en god ide?

🐾 Hvordan pleier prinsessene i eventyrene å være?

Heller ikke prinsesse Tindre er en klassisk prinsesse. Hun er redd for såpe og vil ikke vaske seg. Til og med dragen synes at hun er skitten. Er prinsesse Tindre slik prinsesser i eventyr pleier å være?

Avrundning

Hva tror dere den neste fortellingen i denne boken kommer til å handle om?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Linn er lat*

Mål: Gjenkjenning

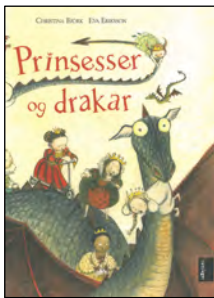
Innledning: I dag skal vi lese en bok der hovedpersonen heter Linn.

- 🐾 Se på forsiden. Hvordan ser det ut som Linn har det?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 1: Gå på ordjakt. Kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 S. 2: Gå på tegn jakt. Hvilke tegn finner dere? Hva skal vi tenke på når det er komma i setningen? *Les sammen*. Finner dere noen ord som rimer? Hvordan er disse ordene like?
- 🐾 S. 3: *Les sammen*. Hva rimer her?
- 🐾 S. 4: Gå på tegn jakt. *Les sammen*. Gå på rimjakt. Hvordan er disse ordene like?
- 🐾 S. 5: *Les sammen*. Gå på rimjakt.
- 🐾 S. 6: *Les sammen*. Gå på rimjakt. Hva er likt?
- 🐾 S. 7: *Les sammen*. Hva rimer?
- 🐾 S. 8: *Les sammen*. Gå på rimjakt. Hva tror dere er grunnen til at Linn vil gå nå?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV**RIMORD**

Innledning: I *Linn er lat* er det mange rimord. Nå skal dere gå på jakt etter ord som rimer og skrive dem på nettbrettet.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Rimord»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og gå på jakt etter ord som rimer.
- 🐾 Skriv et rimpar på hver linje (eks. tur sur).
- 🐾 Hvis det blir tid, kan elevene finne på flere rimord selv.
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Hvilke ord fant dere?

FORSTÅ

Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Onettas onsdag

Sidetall: 11–14

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Tindre. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: prinsesse, drage, redd, ekorn.

Høytlesing

🐾 **Omvendt onsdag**

Prinsessen Onetta er lei av å være prinsesse og leker at hun er en skummel drage. Dragen Onagra drømmer om å være en prinsesse. De kler seg ut som hverandre. Dette kan være et utgangspunkt for å snakke om rollelek, det å kle seg ut. Drømmer dere noen gang om å være noe helt annet enn det dere er? Hva liker dere å kle dere ut som? Hva liker dere å leke?

🐾 **En annerledes prinsesse**

Prinsesse Månestråle var bortskjemt, og prinsesse Tindre var skitten. På hvilken måte er prinsesse Onetta forskjellig fra hvordan prinsesser i eventyr pleier å være?

Avrunding

I denne boken har vi møtt prinsesse Månestråle på en mandag, prinsesse Tindre på en tirsdag og prinsesse Onetta på en onsdag. Hvem tror dere vi møter i den neste fortellingen?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: «Spørre-regle» (i André Bjerkes Morovers, side 44)

Mål: Gjenkjenning, spørreord

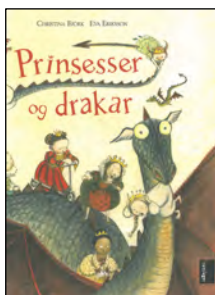
Innledning: I dag skal vi lese en regle av André Bjerke. Svein Nyhus har laget illustrasjonen.

- 🐾 Les overskriften – bruk fingeren.
- 🐾 Vers 1: Hvilken lyd kommer først i ord som begynner med h v? *Les sammen*. Hvem tror dere Hvor og Hva og Hvem og Hvordan er? Hva er Jordan? Hva er likt i Hvordan og Jordan?
- 🐾 Vers 2: *Les sammen*. Hva skjedde? Se på det siste ordet i hver linje. Hva er likt?
- 🐾 Vers 3: Gå på tegn jakt. Hva slags tegn finner dere? Hermetegn betyr at noen sier noe – slik som replikkstrekk. *Les sammen*.
- 🐾 Vers 4: *Les sammen*. Hvem sier noe her?
- 🐾 Vers 5: Gå på ordjakt. Finner dere et ord som har /sj/-lyd? *Les sammen*.
- 🐾 Vers 6: *Les sammen*. Hvem er Hvis? Hvor fant Hvor Hvis?
- 🐾 Vers 7: *Les sammen*.
- 🐾 Hvor er Hvor og Hvis? Hvor er Hva og Hvem og Hvordan?
- 🐾 Hva kaller vi ordene hva, hvem, hvis, hvor, hvordan? Hva har de felles?
- 🐾 Les en gang til.

SKRIV**SPØRREORD**

Innledning: I denne spørrereglen var det mange spørreord. Hvilke? Spørreordene bruker vi ofte når vi skal spørre om noe. Nå skal dere prøve å lage ett spørsmål til hvert spørreord.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Spørreord»
- 🐾 La elevene skrive ett spørsmål til hvert spørreord.
 - 🐾 Hvor ...
 - 🐾 Hva ...
 - 🐾 Hvem ...
 - 🐾 Hvordan ...
- 🐾 Skriv ut.
- 🐾 Les høyt hvis tid.

FORSTÅ

Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Torindas torsdag

Sidetall: 14–18

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Onetta. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: prinsesse, drage, park, Onagra, kjole, dragemaske.

Høytlesing med samtale

- 🐾 **Dragen fra barne-TV kommer på besøk til Torinda.**
- 🐾 I denne fortellingen får prinsesse Torinda besøk av en drage som jobber i barne-TV.
- 🐾 Det viser seg at TV-skjermen er ei glassdør. Vi leser også om ei tredør og ei kjellerdør. Dette kan være et utgangspunkt for å snakke om forskjellige slags dører – hva de heter og hvor de leder hen. Er noen dører mer skumle enn andre? Har dere lest andre bøker der det er hemmelige dører som leder inn i andre verdener?

Avrundning

- 🐾 I denne boken har vi møtt flere drager som ikke er så skumle som drager i fortellinger og eventyr ofte er. På hvilken måte er dragen i denne fortellingen forskjellig fra hvordan drager i eventyr pleier å være?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

- 🐾 Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
- 🐾 Start GraphoGame.
- 🐾 Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
- 🐾 Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
- 🐾 Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
- 🐾 Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
- 🐾 Legg nettbrettet på plass.

LES



Bok: *Snusen*

Mål: Gjenkjenning, dobbel konsonant, gj-

Innledning: Boken vi skal lese i dag, har en overraskende slutt.

- 🐾 Se på forsiden. Hva er det gutten holder på med? Hva ser han ut som?
- 🐾 Les tittelen sammen.
- 🐾 S. 2: Gå på ordjakt. Finner dere ord med dobbel konsonant? Hvor mange «han» finner dere? Finner dere et ord som begynner med /j/-lyd? *Les sammen* – bruk fingeren. Hva er en detektiv?
- 🐾 S. 4: Gå på tegn jakt. Hvilke tegn finner dere? Hva slags ord begynner spørsmålene med? *Les sammen*.
- 🐾 S. 6: Gå på ordjakt. Finner dere ord som begynner med /j/-lyd? Finner dere noen lange ord? Les de lange ordene. Les teksten sammen.
- 🐾 S. 8: Gå på ordjakt. Kjenner dere igjen noen ord? Se på det siste ordet. Hvilke ord er det satt sammen av? *Les sammen*.
- 🐾 S. 10: Gå på ordjakt – finn det lengste ordet. Hvilke ord er det satt sammen av? *Les sammen*.
- 🐾 S. 12: Gå på ordjakt – finn det lengste ordet. Hvordan vil dere lese det? *Les sammen*. Hvorfor finner han ting på så rare plasser?
- 🐾 S. 14: Gå på ordjakt. Hvor står det «gjemt»? Finn det lengste ordet. Hvordan vil dere lese det? *Les sammen*. Hva tror dere er svaret?
- 🐾 S. 16: Gå på vokal jakt – les ordet sammen.
- 🐾 Les boken en gang til.

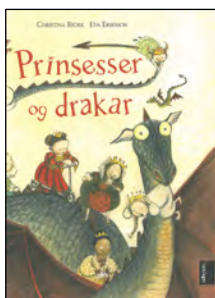
SKRIV

FEST

Innledning: Snusen fant mye godt når han snuste rundt i klasserommet. Nå skal dere få snuse dere gjennom boken og skrive ned tingene Snusen fant, og som klassen skal kose seg med på klassefesten.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Fest»
- 🐾 La elevene ha boken foran seg og skrive ned tingene Snusen finner.
- 🐾 Skriv ut og snakk om hva Snusen fant.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Fresias fredag

Sidetall: 19–22

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Torinda. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: prinsesse, drage, tv, jordbærvinn.

Høytlesing

🐾 Søsken

Fortellingen handler om storesøster fresende Fresia og lillebror fredelige Fredrik. Dette er et godt utgangspunkt for både å snakke om kjekke og dumme ting med det å være eller å ha søsken.

🐾 Er noen bare slemme, mens andre bare er snille?

I begynnelsen av fortellingen får vi høre at Fresia ofte er sur og sint, mens Fredrik som regel er søt og snill. Men er Fresia bare sur, sint og slem i denne fortellingen?

🐾 Hans og Grete

Fresia sier at hun vil gjøre det samme som Hans og Grete, nemlig følge sporet. Hva er et spor? Hvem er Hans og Grete? Er det noen som kjenner det eventyret? Hva slags spor er det Hans og Grete følger i eventyret?

Avrundning

Hva tror dere prinsessen vi skal høre om neste gang heter?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Innledning: Nå har vi syv ganger igjen med ABC, LES, SKRIV, FORSTÅ. De siste gangene skal dere få velge bøker dere har lyst til å lese om igjen.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?

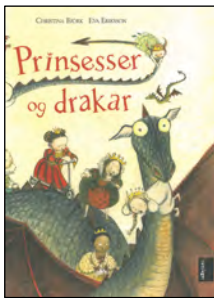
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

SKRIV ADJEKTIVLEK a

Innledning: I dag skal vi forberede en lek. Derfor skal dere skrive noen ting eller dyr dere gjerne ville hatt, og en liste med ting eller dyr dere ikke ville hatt.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Be elevene om å skrive så mange ting og/eller dyr de klarer.
- 🐾 Skriv én ting eller ett dyr på hver linje. **Ha to linjeskift mellom hvert ord.**
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Lavendels lørdag

Sidetall: 23–26

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Fresia. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: sint storesøster, snill lillebror, røve, redde, dragehule, sparkesykkel.

Høytlesing med samtale

🐾 Om å ha bursdag

Prinsesse Lavendel har bursdag. Hun får gaver, og de synger bursdagssang for henne. Dette er et fint utgangspunkt for å snakke om det å ha bursdag. Hva pleier dere å spise? Hva pleier dere å gjøre?

Avrunding

I denne fortellingen er det å kunne lese lurt. Hvorfor det? Kan dere tenke dere andre situasjoner hvor det er lurt å kunne lese?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: La elevene velge bok/bøker – eller velg selv.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

SKRIV

Forberedelse: Klipp opp papirbiter/strimler med tingene/dyrene elevene skreiv i forrige økt.

ADJEKTIVLEK b

Er det noen som vet hva et adjektiv er? Det er et ord som beskriver en ting, et dyr eller en person. Det kan være en farge eller utseende – for eksempel grønn eller vakker, en form – for eksempel rund, smal eller lang, en egenskap – myk, snill, slimete eller skummel. Hvilke ord kan vi bruke til å beskrive en ape, en is, en slange, en oldemor eller hår?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 La elevene trekke én og én lapp med tingene/dyrene de skreiv i forrige økt, og skrive et adjektiv til tingen/dyret.
- 🐾 Skriv ett adjektiv på hver linje. **Bruk to linjeskrift.**
- 🐾 Ta vare på papirstrimlene med dyr/ting, og lag tilsvarende strimler med adjektiv før neste skriveøkt.
- 🐾 Skriv ut.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Prinsesse Soveleies søndag

Sidetall: 27–30

Oppstart

La elevene oppsummere fortellingen om Lavendel. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: bursdag, gave, pc, drage.

Høytlesing

🐾 **Skygger: Hvem er stor og hvem er liten?**

Soveleie ser en skygge av en stor drage i vinduet. Den viser seg å være veldig liten. Hva er en skygge? Har dere sett en skygge? Har dere sett at skyggen deres kan være både større og mindre enn det dere er i virkeligheten? Er det vanlig at prinsesser er større enn drager i eventyr?

Avrunding

Nå har dere lest syv fortellinger om prinsesser og drager. Hvilken fortelling likte dere best? Hvorfor?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: La elevene velge bok/bøker – eller velg selv.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

SKRIV

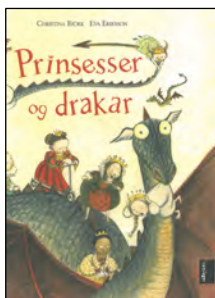
Forberedelse: Ha klar en pose med papirbiter der det står dyr/ting og en pose med papirbiter der det står adjektiv. Finn fram et stort ark, en limstift og fargeblyanter.

ADJEKTIVLEK c

Innledning: I dag skal vi ha en adjektivlek. Da skal vi bruke adjektivene og tingene eller dyrene dere har skrevet.

- 🐾 La elevene trekke én lapp fra hver kategori og si f.eks. «Jeg har en prikkete gris.»
- 🐾 La elevene lime ordkombinasjonene på et stort ark/en plakat.
- 🐾 Tegn/skriv på plakaten.
- 🐾 Heng opp.

FORSTÅ



Bok: *Prinsesser og drakar*

Kapittel: Ennå ikke helt slutt

Sidetall: 31–32

Høytlesing

🐾 **Alle prinsessene møtes: en oppsummering**

Helt til slutt møtes alle prinsessene som vi har møtt i boken om prinsesser og drager. Beskrivelsene av prinsessene er fine å bruke som utgangspunkt for å oppsummere litt fra boken. Hvorfor går prinsesse Månestråle i nattekjole? Hvem var nå dragen Onarga? Hva har vi hørt om bamsen til Fredrik?

Avrunding

Likte dere boken? Hvorfor / hvorfor ikke?

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

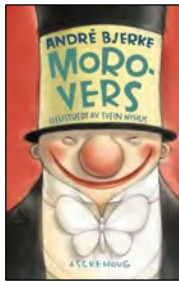
-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: La elevene velge bok/bøker – eller velg selv.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

FORSTÅ



Bok: *Morovers*

Dikt: «Ja-grisen og nei-grisen»

Sidetall: 12–13

Oppstart:

Les tittelen og se på bildene. Hva tror dere dette diktet handler om?

Høytlesing:

- 🐾 Diktet handler om Liv som har tegnet noen tegninger.
- 🐾 Hva tegnet Liv? Kan dere finne ja-grisen og nei-grisen på tegningen?
- 🐾 Hvorfor er nei-grisen blitt en heldig gris?
- 🐾 Har dere sett en gris? Hvordan ser den ut? Hvilken farge har den? Og hvordan ser snuten/trynet ut?
- 🐾 Diktet kan også danne utgangspunkt for en samtale om hvilke dyr vi pleier å finne på gårder og i frihet. Hvilke dyr de pleier å ha på en gård. Pleier de å ha kuer, ulver, sauer eller bjørner på en gård? Hvorfor, eller hvorfor ikke?

Avrunding:

Likte dere diktet? Var det morsomt? Hva likte dere best med diktet?

SKRIV

Innledning: I *Prinsesser og Drakar* har vi hørt om hva forskjellige prinsesser har gjort på ulike ukedager. Den første historien var for eksempel på en merkelig mandag. Hvis vi leser opp alle etter hverandre, blir det nesten et dikt. (Les rytmisk: Merkelig mandag. Teit tirsdag. Omvendt onsdag. Tullete torsdag. Forferdelig fredag. Lumsk lørdag. Sauseste søndag.) Kan dere beskrive en mandag med et ord som begynner på m? En tirsdag med et ord på t? Nå skal dere få skrive et ukedagsdikt.

- 🐾 Finn fram nettbrett og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv opp ukedagene slik at elevene kan se dem.
- 🐾 Overskrift: «Dager»
- 🐾 Elevene kan skrive et adjektiv til hver ukedag. Adjektiv og ukedag skal begynne med samme bokstav.
- 🐾 La elevene begynne med mandag og se hvor langt de kommer.
- 🐾 Skriv ut, og la elevene lese opp ordparet de er mest fornøyd med.
- 🐾 Legg i mappen.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: La elevene velge bok/bøker – eller velg selv.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

FORSTÅ



Bok: *Dragen med de røde øynene*

Sidetall: Les til og med der barna forer dragen med lysestumper og tau: «... vrikker hit og dit med halen».

Oppstart

La elevene foregripe hva boken kommer til å handle om. Bruk bildene.

Høytlesing med samtale

- 🐾 I denne fortellingen møter vi en gutt og en jente som en dag finner 10 grisunger og en drage i grisehuset.
- 🐾 Hva betyr det at purka ikke var videre henrykt over dragebarnet sitt, men at hun smått om senn ble vant til ham?
- 🐾 Hva betyr det å sulte i hel? Når pleier vi å si det?
- 🐾 Hva betyr det å grynte? Hvorfor gryntet grisene, og hvorfor gryntet ikke dragen?
- 🐾 Hva gjorde dragen da han var ferdig med å spise? Hva tror dere det betydde?

Avrunding

Hva tror dere kommer til å skje nå?

SKRIV

Forberedelse: Ta med en avis!

AVISLEK

Innledning: Her har jeg en avis. I avisen kan vi lese nyheter. Nyheter er siste nytt om ulike ting som har skjedd. I avisen kan det stå nyheter om at tyver har ranet en stor smykkebutikk, at der er vulkanutbrudd på Island som gjør at flyene ikke kan gå, eller at Norge vant landskampen i fotball 3–0 mot Nederland? I avisen er det en overskrift til hver nyhet. I dag skal dere få leke avis og finne på én overskrift hver. Hva kan det være spennende eller morsomt å lese om i avisen?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Avis»
- 🐾 La elevene først formulere muntlig hva de vil skrive.
- 🐾 Skriv en overskrift til avisen.
- 🐾 Skriv ut og tegn et bilde til overskriften.
- 🐾 Ta gjerne en kopi og heng opp.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Bok: La elevene velge bok/bøker – eller velg selv.

Diskuter med elevene om de husker hvor vanskelige bøkene var første gang de leste dem. Har de lagt merke til at de har blitt flinkere til å lese? Hva har de lært?
Var det noe som var vanskelig før, som er lettere nå?

FORSTÅ



Bok: *Dragen med de røde øynene*

Sidetall: Les til og med når dragen furter i flere dager: «Pilutta, pilutta.»

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: grisehus, en bror og en søster, drage, spise.

Høytlesing med samtale

- 🐾 Hva betyr det at dragen ble fortørnet?
- 🐾 Dragen havner en gang i trauet der purka spiser skyllene sine. Hva gjorda han da? Hva tror dere trau og skyller er?
- 🐾 Hvorfor tror du at dragen noen ganger kunne gå og furte i flere dager? Tror dere dragen liker seg blant grisene i grisehuset?
- 🐾 Hva er en stabukk?

Avrunding

Er dragen slem? Hvorfor? Hvorfor ikke?

SKRIV

DRAGEN

Innledning: I boken blir dere kjent med dragen med de røde øynene. Tror dere at dragen er snill eller slem? Hvorfor tror dere det?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Dragen»
- 🐾 Forslag til modellsetninger for de elevene som trenger hjelp til å komme i gang:
 - 🐾 Jeg tror dragen er snill fordi ...
 - 🐾 Jeg tror dragen er slem fordi ...
- 🐾 Skriv ut og les høyt hvis tid.

ABC

Mål: Bokstavkunnskap og ordlesing

Innledning: I dag er det den siste dagen dere er med som forskningselever i På sporet. Da kan dere handle så mye dere vil i Graphobutikken.

-  Finn fram nettbrett og hodetelefoner.
-  Start GraphoGame.
-  Spill i 10 minutter. (La elevene spille ferdig påbegynt spill.)
-  Dersom butikken kommer til syne, kan elevene handle én gang i løpet av spilleøkten.
-  Avslutt med å trykke på den buede pilen nede på skjermen. Trykk *Tilbake* slik at startskjermen kommer fram.
-  Trykk deretter på huset og slå av skjermen.
-  Legg nettbrettet på plass.

LES

Innledning: I dag er det den siste gangen med ABC, LES, SKRIV, FORSTÅ. I dag skal dere få lese de bøkene dere selv har lyst til.

Gi elevene mulighet til å lese hver sine tekster om de ønsker. I dag kan elevene få lese selvstendig.

FORSTÅ



Bok: *Dragen med de røde øynene*

Sidetall: Les resten av boken.

Oppstart

La elevene oppsummere det dere leste i forrige høytlesingsøkt. Gi eventuelt stikkord hvis elevene trenger hjelp: dragen svømmer, furte, stabukk.

Høytlesing med samtale

- 🐾 En dag flyr dragen sin vei. Hvor tror dere dragen fløy? Hvorfor dro han?
- 🐾 Kvelden da dragen drar, blir beskrevet som en kveld som får folk til å lengte. Hva betyr det å lengte? Tror dere dragen også lengtet etter noe?
- 🐾 Hvorfor ligger jenta under teppet og gråter den kvelden dragen flyr sin vei?

Avrundning

Likte du boken? Hva likte du best? Var det noe du ikke likte?

SKRIV

FRA DRAGEN

Innledning: Jenta ble veldig lei seg da dragen dro. Tenk deg at du er dragen og skriver et kort for å trøste jenta og fortelle henne hvor du dro. Hva tror du dragen ville skrevet?

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Fra dragen»
- 🐾 Forslag til modellsetninger for de elevene som trenger hjelp til å komme i gang:
 - 🐾 Jeg fløy til ...
 - 🐾 Jeg bor sammen med ...
 - 🐾 Jeg har det ...
- 🐾 Skriv ut og les høyt hvis tid.

Registrering av tilstedeværelse i ABC, Les, Skriv, Forstå.

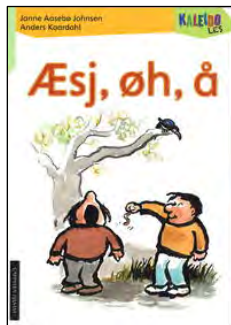
X = til stede, F = fravær

Dag	1							2							3							4						
Elev																												
Uke																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												
21																												
22																												
23																												
24																												
25																												

Merknader:

Dette er en ekstra økt som er laget i tilfelle det er vanskelig å få fatt i «Snusen» boka.

LES



Bok: Æsj, øh, å

Mål: Gjenkjenning æ, ø, å, stum d, gj

Innledning: Boken vi skal lese i dag handler om å være venner

- 🐾 Se på forsiden – hva tror dere boken handler om?
- 🐾 Les tittelen sammen, Når bruker vi disse ordene?
- 🐾 s. 2: Gå på ordjakt – kjenner dere noen ord igjen? *Les sammen* – bruk fingeren.
- 🐾 s. 3: Les sammen: obs ord: «med». hvorfor tror dere Herman stikker Hanna med en pinne?
- 🐾 s. 4: Se på det lengste ordet, hvordan skal vi lese det? (dele opp i morfemer). *Les sammen*.
- 🐾 s. 5: Les sammen. Hva er det Hanna sier flere ganger hver dag? Hvorfor gjør hun det ror du?
- 🐾 s. 6: *Les sammen*. Gå på jakt etter ord med dobbel konsonant. Hvordan kan vi lese ordene?
- 🐾 s. 7: *Les sammen*. Obs ord: «gjorde». Hvorfor tror Hanna at Herman liker henne veldig godt?
- 🐾 s. 8: *Les sammen*. Obs ord: «gårde» Hvorfor tror du Hanna vet at Herman liker henne?
- 🐾 Les boken en gang til.

SKRIV

Venner

Innledning: Hanna og Herman er venner selv om Herman erter Hanna litt. Skriv en liten fortelling om noe du gjør sammen med en venn. Kanskje kan du bruke noen av ordene i tittelen på boka Æsj, øh, å? Snakk om hva venner gjør sammen før elevene starter skriveøkten.

- 🐾 Finn fram nettbrett med hodetelefoner og Skoleskrift.
- 🐾 Skriv navn.
- 🐾 Overskrift: «Venner».
- 🐾 Forslag til modellsetninger for de elevene som trenger hjelp til å komme i gang:
- 🐾 Jeg og ...(navn på venn) spiller fotball.
- 🐾 En dag ...
- 🐾 Da sa vi (æsj, ...øh eller å)
- 🐾 Skriv ut og les høyt hvis tid.



Lesesenteret

Nasjonalt senter for
leseopplæring og leseforskning

Universitetet i Stavanger

E-post: lesesenteret@uis.no
lesesenteret.no