|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel:  | **Mister Georg - Georg besøger Sulaima** |  |
| Tema: | Venskab |
| Fag:  | Dansk |
| Målgruppe: | 1.-2. klasse |
|  |  |
|  | Data om læremidlet:Mister Georg serien foregår i samme univers som Ignora-bøgerne.**Bog:** Katrine Marie Guldager, Gyldendal, 2020 Vejledningen giver et bud på, hvordan man kan arbejde med Georg besøger Sulaima i 1.-2. klasse. Vejledningen kommer med bud på både tekstnære og kreative opgaver i arbejdet med bogen. Vejledningen fokuserer på *før*, *under* og *efter* læsningen.**Faglig relevans/kompetenceområder**Undervisningsideerne til Kamma og Kamal tager udgangspunkt i kompetenceområderne **Læsning** og **Fortolkning**. Der tages udgangspunkt i følgende færdigheds- og vidensområder:Læsning: Afkodning, Tekstforståelse og SammenhængFortolkning: Fortolkning**Ideer til undervisningen****Før du læser****Smag på litteraturen**Instruktion: Sæt jer godt til rette på stolen og luk øjnene. Nu skal vi til Drømmeland. I Drømmeland er alt muligt - der er ingen regler. Alt er tilladt. Tænk jer godt om - hvad ville du gøre i løbet af en dag, hvis du selv bestemte alt? Eventuelt: Man kan sagtens bruge mere tid på denne opgave og lade eleverne tegne og fortælle om sådan en dag, lave en stop-motion film over dagen, osv.**Samtale på klassen**Bogen udleveres til eleverne.Teksten på bagsiden læses.Hvad tænker I når I ser forsiden og hører bagsideteksten?Hvad tror I bogen handler om?**Under læsningen****S. 6-11:**- Hvem er den nye pige i klassen?- Hvad får vi at vide om hende?- Hvordan er det hjemme hos Georg?- Har I regler for skærmtid hjemme hos jer? **S. 12-13:**- Hvorfor må børn gerne kede sig?- Hvorfor er Momse lidt gammeldags?Kreativ opgave: Lav en tegneserie over en dag du keder sig. Hvad laver du? Lav f.eks. tankebobler og vis, hvad du kunne finde på at lave, når du keder dig.**S. 14-18:**Kreativ opgave: Lav et billede der viser alle de ting Georg og Sulaima skal hjemme hos Sulaima. Brug f.eks. reklamer, ugeblade, osv. - Hvad vil Georg meget gerne?- Lyder det dejligt? (s. 17)- Hvorfor kan Georg ikke blive og sove?**S. 19:**Tænk tilbage på jeres Drømmeland. Hvad tænker I - vil det være fedt, hvis der aldrig var nogen, der sagde nej, og man bare kunne bestemme over sig selv?**S. 20-24:**- Hvad tænker Ignora om Georgs tanker?- Ignora bor alene og har ingen der bestemmer over hende - hvordan er hun anderledes end Sulaima?- Hvad får Georg at vide om Momse?- Hvorfor bliver Georg sur?**S. 25-27:**- Hvad glæder Georg sig til?- Hvad er Georgs plan?**Efter læsningen**Hvad tænker du om historien?Hvad kunne du lide/ikke lide?Tal eventuelt om spørgsmålene på sidste side i bogen.Supplerende materialerMan kan eventuelt perspektivere til Ignora eller Pippi, som begge bor alene og selv bestemmer. Frøken Ignora føler sig helt alene: <http://mitcfu.dk/27468454> Pippi flytter ind i Villa Villekulla: <http://mitcfu.dk/TV0000119500>Pippi går ikke i skole: <http://mitcfu.dk/TV0000106758>  |