|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Sammenhæng  Fortolkning: 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 materialer Man 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> | |