

Læringsopplevelse 3.-4.trinn

Norsk

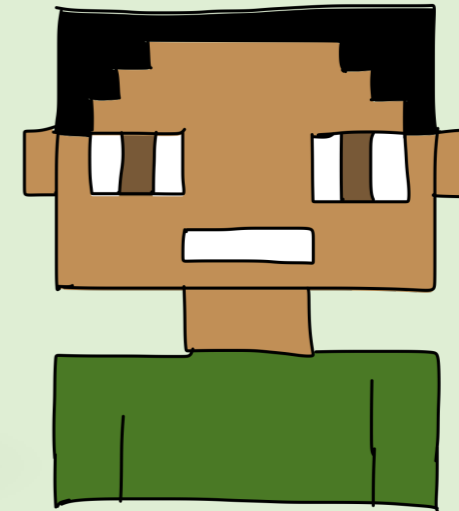
Kompetansemål:

- Beskrive, fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter

«Ferdig arbeidsbok med oppgaver for kreativ skriving i Pages. La elevene tegne sin egen hovedkarakter, inspirert av Minecraftuniverset. Følg karakteren gjennom et eventyr basert på spennende bilder, som fremmer elevens fortellerevne og fantasi»

Jeg kan lage en fortelling

Du skal først lage hovedfiguren i fortellingen din. Med inspirasjon fra spillet Minecraft skal du tegne en figur bestående av kvadrater (firkanter). I dag skal du tegne hode og overkropp på figuren. Selv om den ikke har armer eller ben, klarer du fint å ta den med ut på et eventyr!



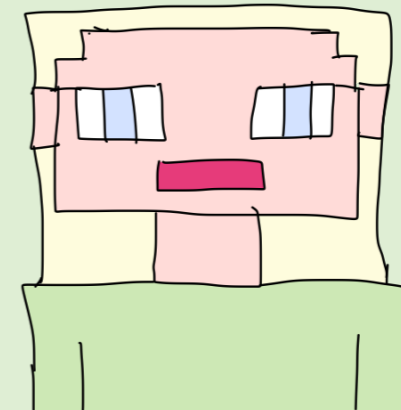
Gå ned på siden med rutenettet

Tykk på + og velg tegning.

Velg sort tusj, tykk .

Pass på at tegnebrettet dekker hele rutenettet

Følg oppskriften og Zoom inn mye for å gjøre det enklere å tegne.



Tips: Tegn tett! Det skal ikke være noen åpninger i kvadratene dine.
Da kan du farvelegge med malingstuben til slutt



Tegn din figur ved hjelp av rektangler

Øyne: 1 2

Stå på midten, tell 5 ruter nedover og 2 ruter bortover.

Tegn et rektangel med 6 ruter. Dra to streker nedover i midten av rektanget .

Gjenta på andre siden av streken.

Munn: 3

Tell ned 1 rute fra nedre del av øyet og tegn en rektangulær munn med 4 ruter.

Ansikt: 4 5

Tell 1 rute ut fra øvre del av øyet, og tegn et rektangel uten den øverste siden.

Tegn på to ører med 1 rute ut og 2 ruter nedover.

Overkropp: 6 7 8

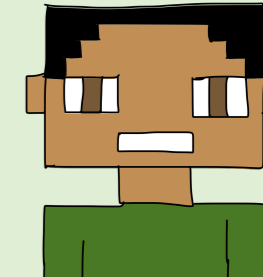
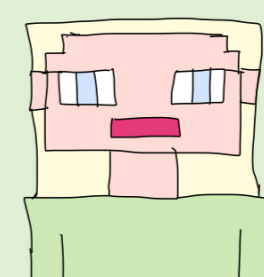
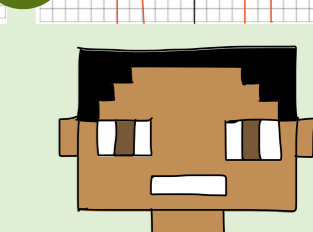
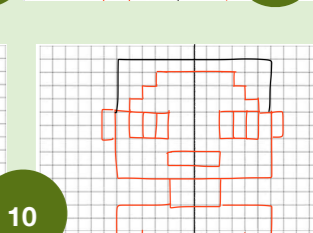
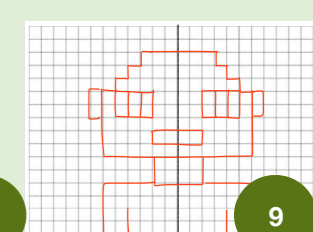
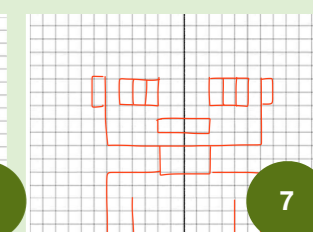
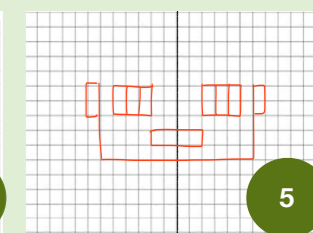
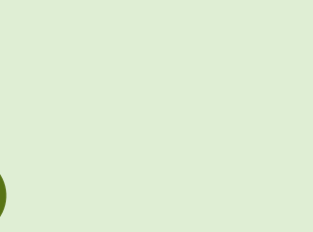
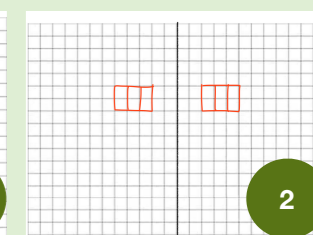
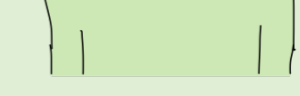
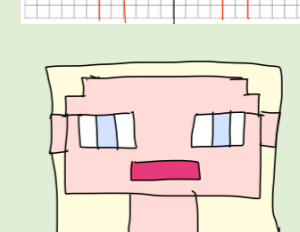
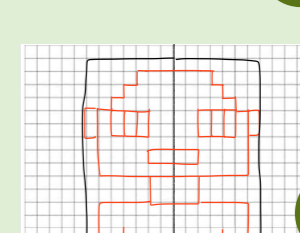
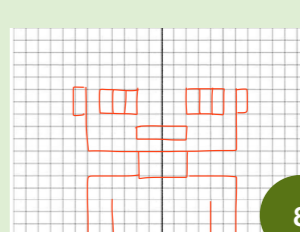
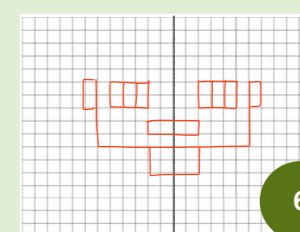
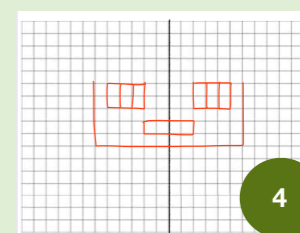
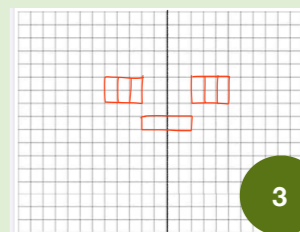
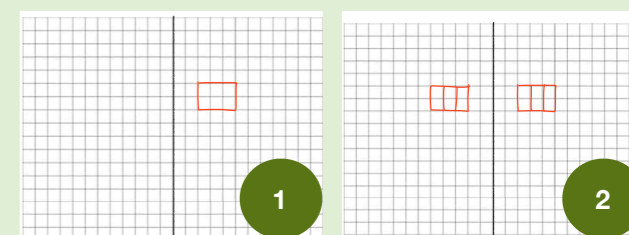
Tegn en hals som et rektangel ned fra haken. Den skal være 2 ruter nedover og 4 ruter bortover. Ut fra halsen tegner du skuldre like brede som ansiktet. Legg inn streker som markere armer. Lag en vannrett strek på bunn av overkroppen.

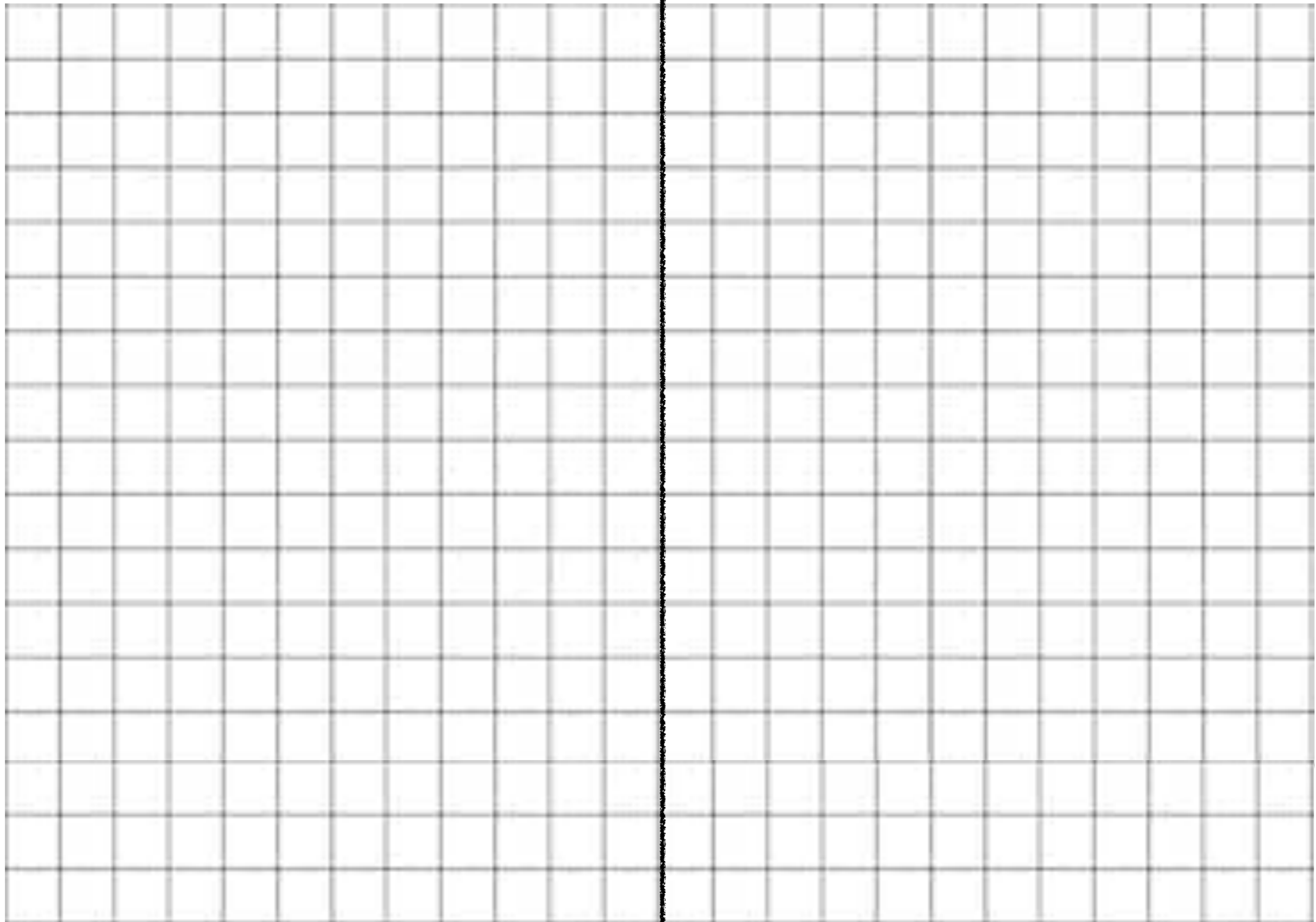
Hår: 9 10

Fra øret, tegn 2 eller 3 trappetrinn oppover mot midten og en strek som samler hodet. Tegn nå på det håret du ønsker. Om du vil kan du tegne på øyevipper, øyenbryn, smykker, luer eller hatter.

Nå kan du fargelegge figuren din med malingstuben! —> Trykk etterhvert på Ferdig

Om figuren deler seg når du flytter den —> marker figuren —> trykk Slå





Krymp figuren din og dra den inn i rammen til høyre

Skriv i den hvite ruta og fortell hva figuren din heter, hvordan den ser ut, hva den liker og hva den ikke liker

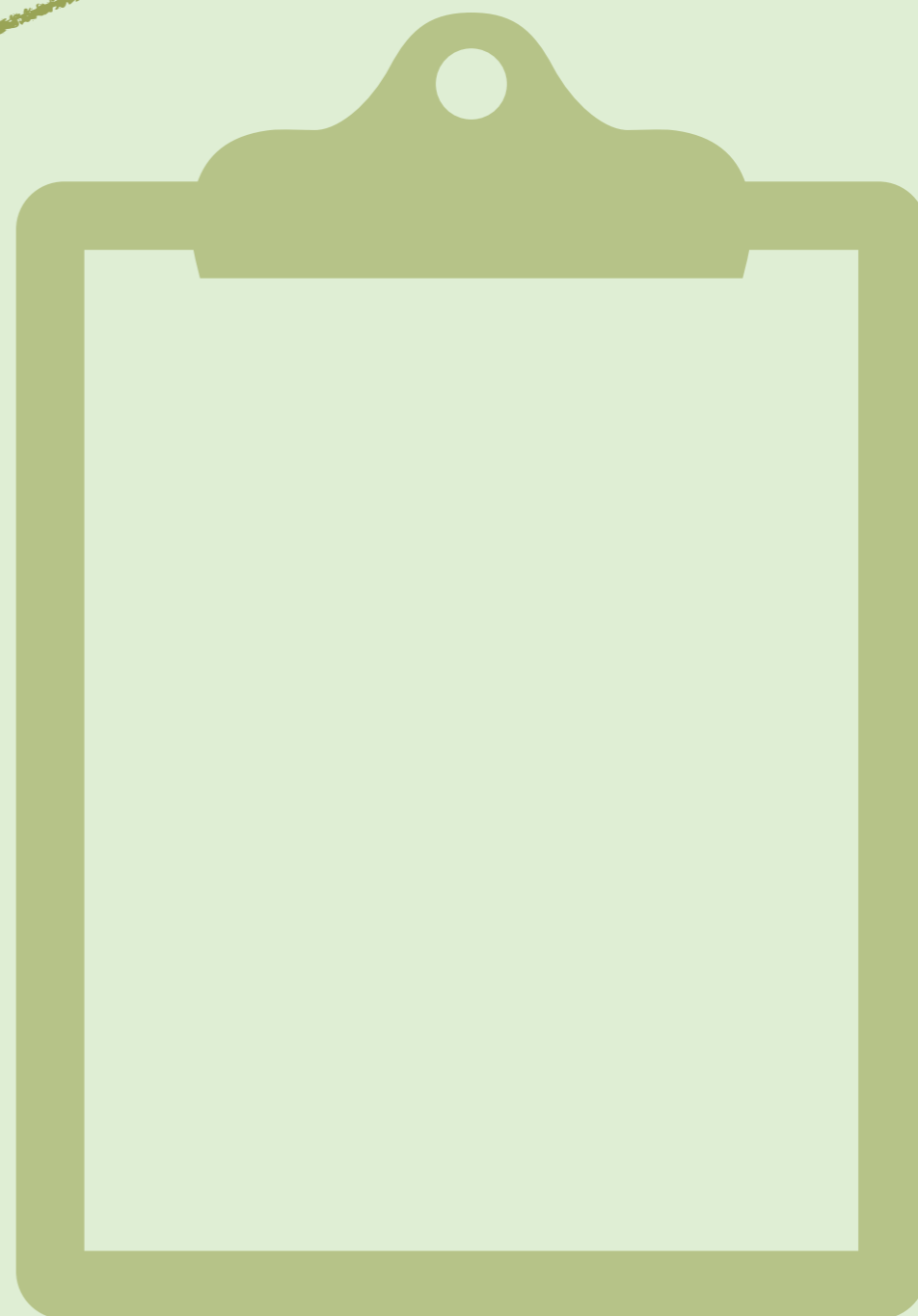
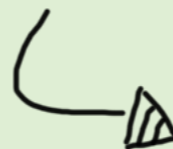
Velg ut et dyr fra «Figurer» som skal være med på reisen



Skriv litt om dyret også

Skriv inn tekst

Krymp figuren og sett den inn her!

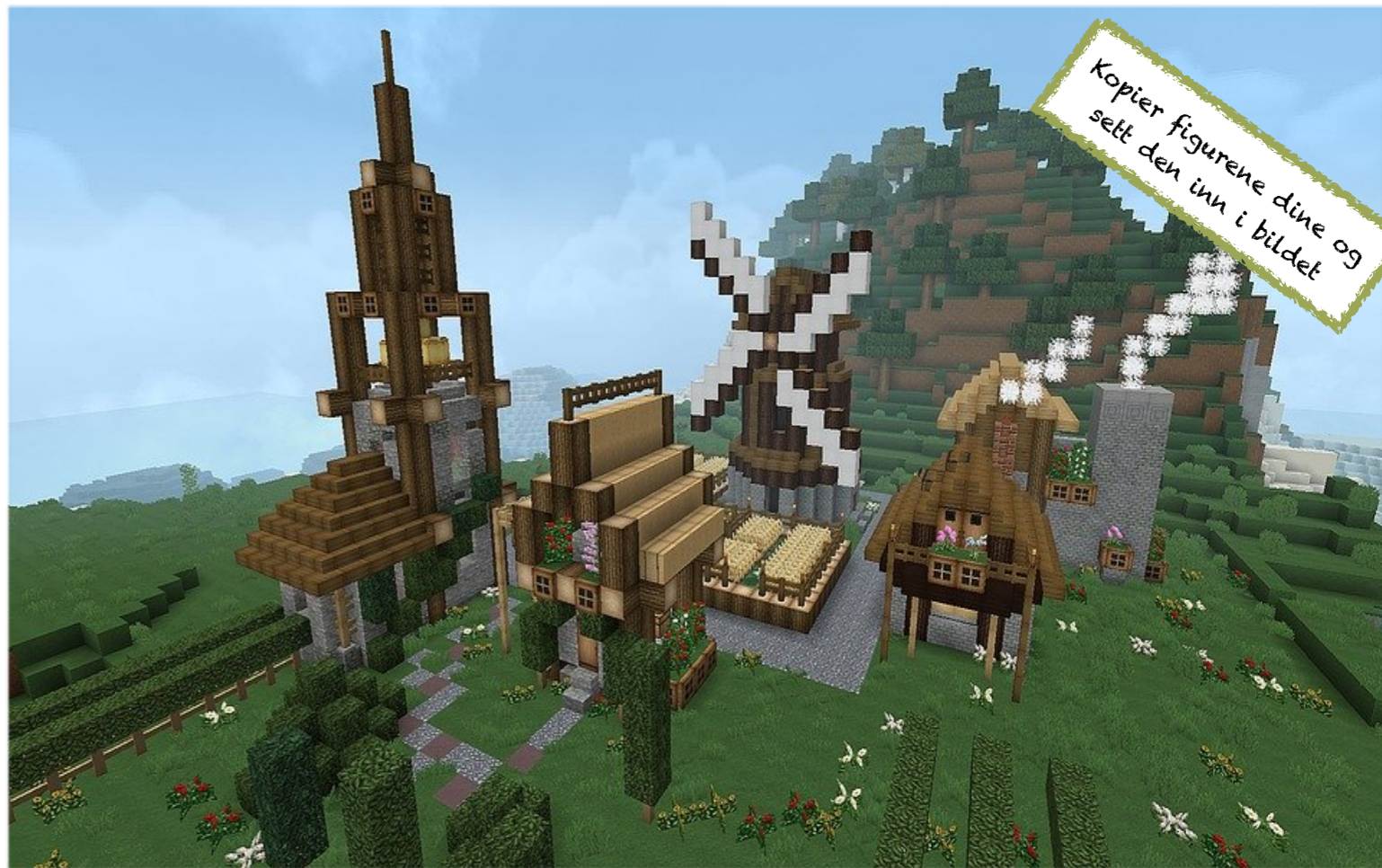


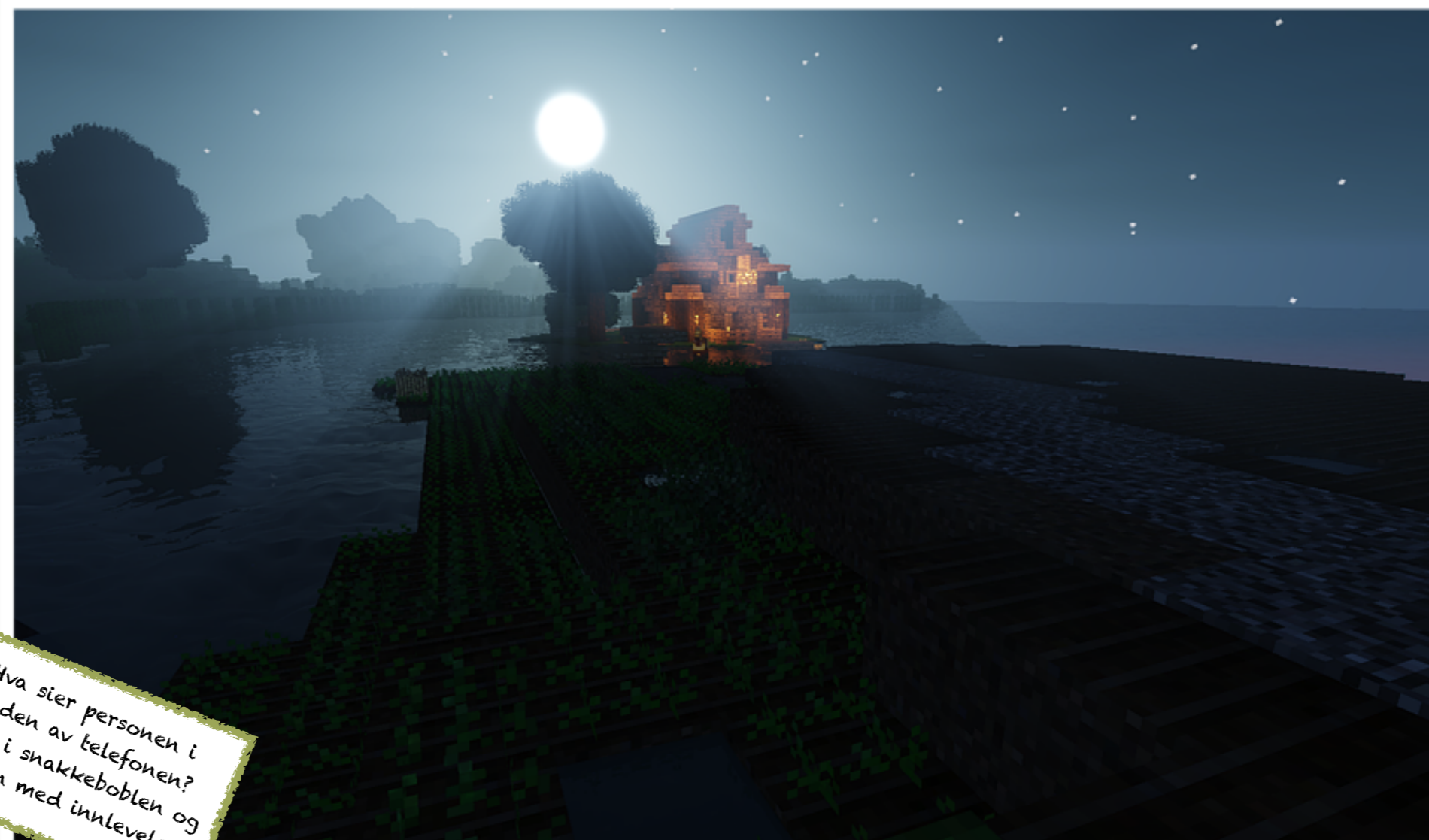
Gå inn i rollen som figuren, gjør om stemmen din og les inn setningene som figuren. Bruk jeg-setninger og innlevelse når du forteller.

Start fortellingen ut i fra bildet. Fortell om stedet hvor figuren din bor. Hva gjør den der? Hva skjer? Hvem andre bor her? Beskriv en vanlig dag i figurens liv.

Tips: Se gjennom alle bildene først, for så å tenke ut fortellingen

Skriv inn tekst





Hva sier personen i
enden av telefonen?
Skriv i snakkeboblen og
les inn med innlevelse!

Skriv inn tekst



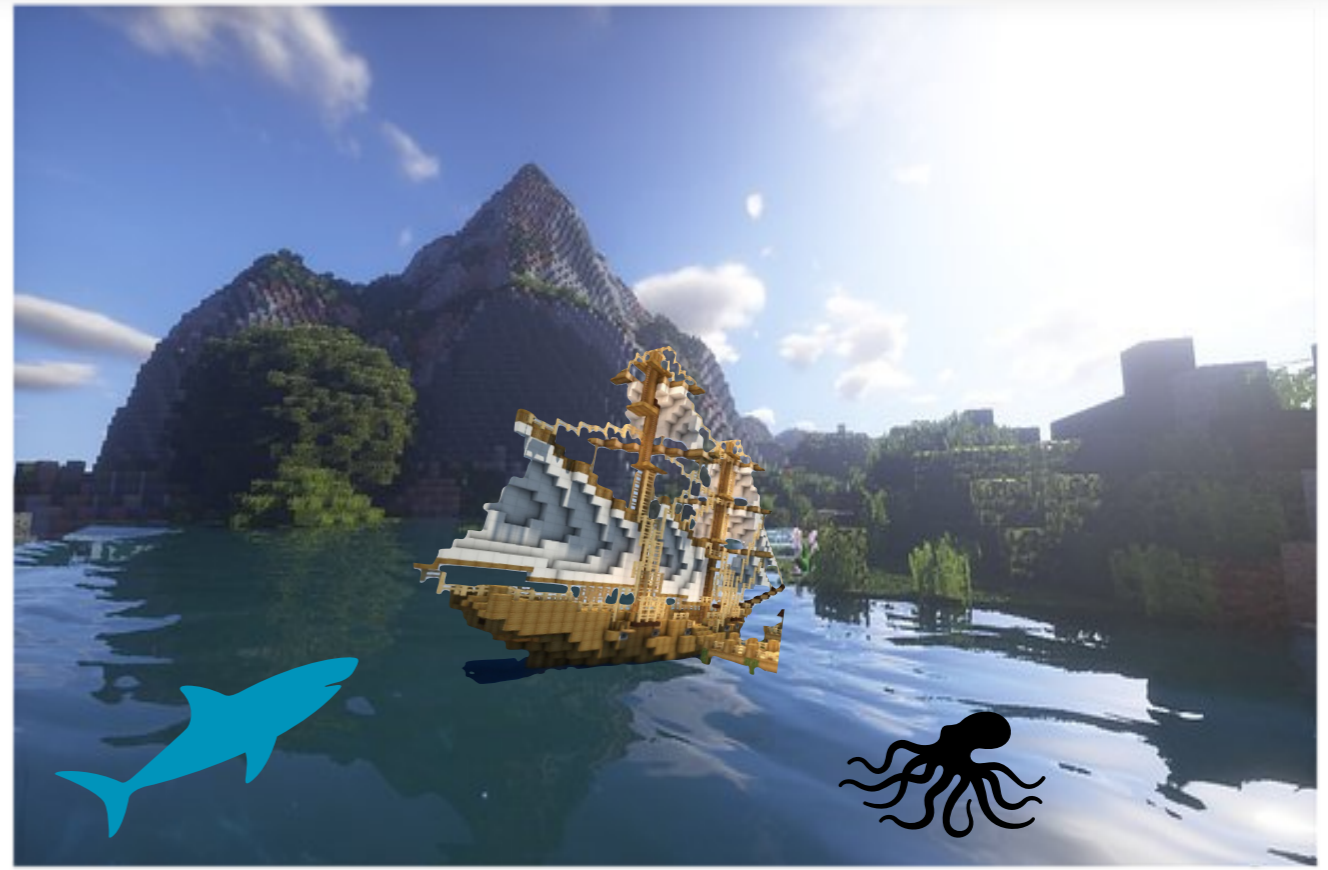
Kopier figurene dine
og sett den inn i bildet

Tips: Hvor er dette?
Hva skjer her? Hvor
har båten vært og
hvor er den er den
på vei? Hvem skal
være med?

Skriv inn tekst

Skriv inn tekst

Tips: Hvilke farer lurar på veien? Hvor ankommer båten? Hvem eier huset og hva venter innenfor dørene?



Skriv inn stikkord til hva som skjer inne i huset. Dra figurene du ønsker inn i bildet for å vise handlingen. Les inn

Skriv inn noen stikkord om hva som skal skje inne i huset:

-



Tegn på bildet hvordan fortellingen slutter.
Spill inn lyd og fortell.
Vis fortellingen din til en i klassen eller en i familien

