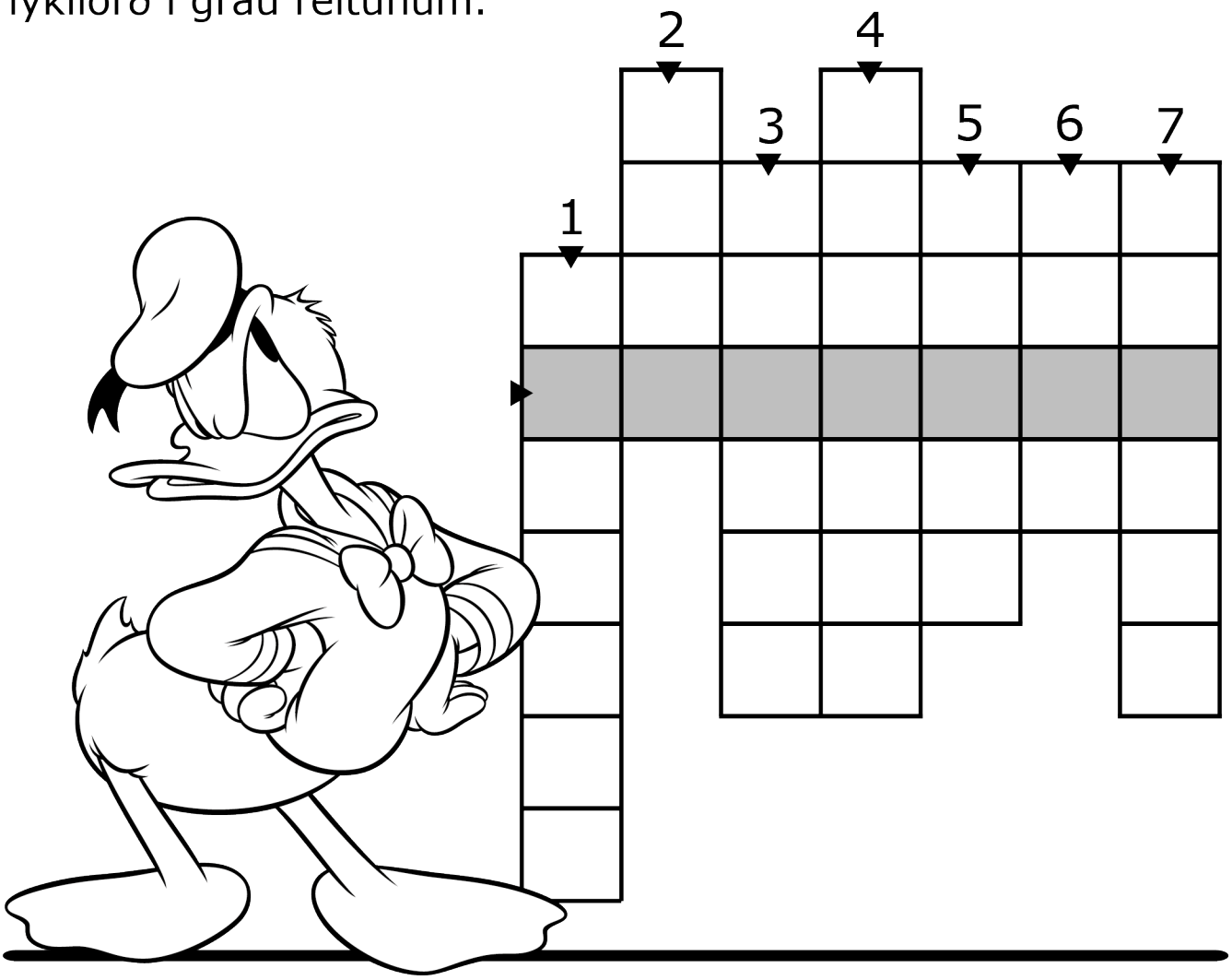
Disney klúbburinn

Lesskilningsverkefni
með bókinni
Óvenjuleg útilega

Unnur María Sólmundsdóttir,
grunnskólakennari, tók saman.

edda

Andrés er ekkert hoppandi kátur og vantar greinilega aðstoð við að leysa þessa þraut. Byrjaðu á því að fylla í eyðurnar neðst. Orðin finnur þú víðsvegar í bókinni. Skráðu þau svo **lóðrétt** í reitina. Ef þú leysir þetta rétt kemur í ljós **lárétt** lykilorð í gráu reitunum.



1) Þessi _____ er hreinasta pylsuhimnaríki.

2) Hann _____ að þetta væri alvöru fiskur.

3) Það er að byrja nýr _____.

4) Vinirnir _____ sér upp við húsbílinn.

5) Mína andvarpaði af _____.

6) _____ þeirra voru límd við skjáina.

7) Við ættum að drífa í að _____ sagði Guffi.

©Disney

Hjálpaðu Andrésínu að búa til **stafarugl** til að leggja fyrir vini sína. Finndu 9 hluti til viðbótar sem er gott að hafa með í útilegu og skráðu í fyrri dálkinn. Ruglaðu stöfunum svo að þau myndi bullorð og skráðu í seinni dálkinn.

	útilegulistinn minn	stafaruglið mitt
1	svefnpoki	s-v-o-f-p-e-n-k-i
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Nú máttu raða útilegulistanum í **stafrófsröð**!

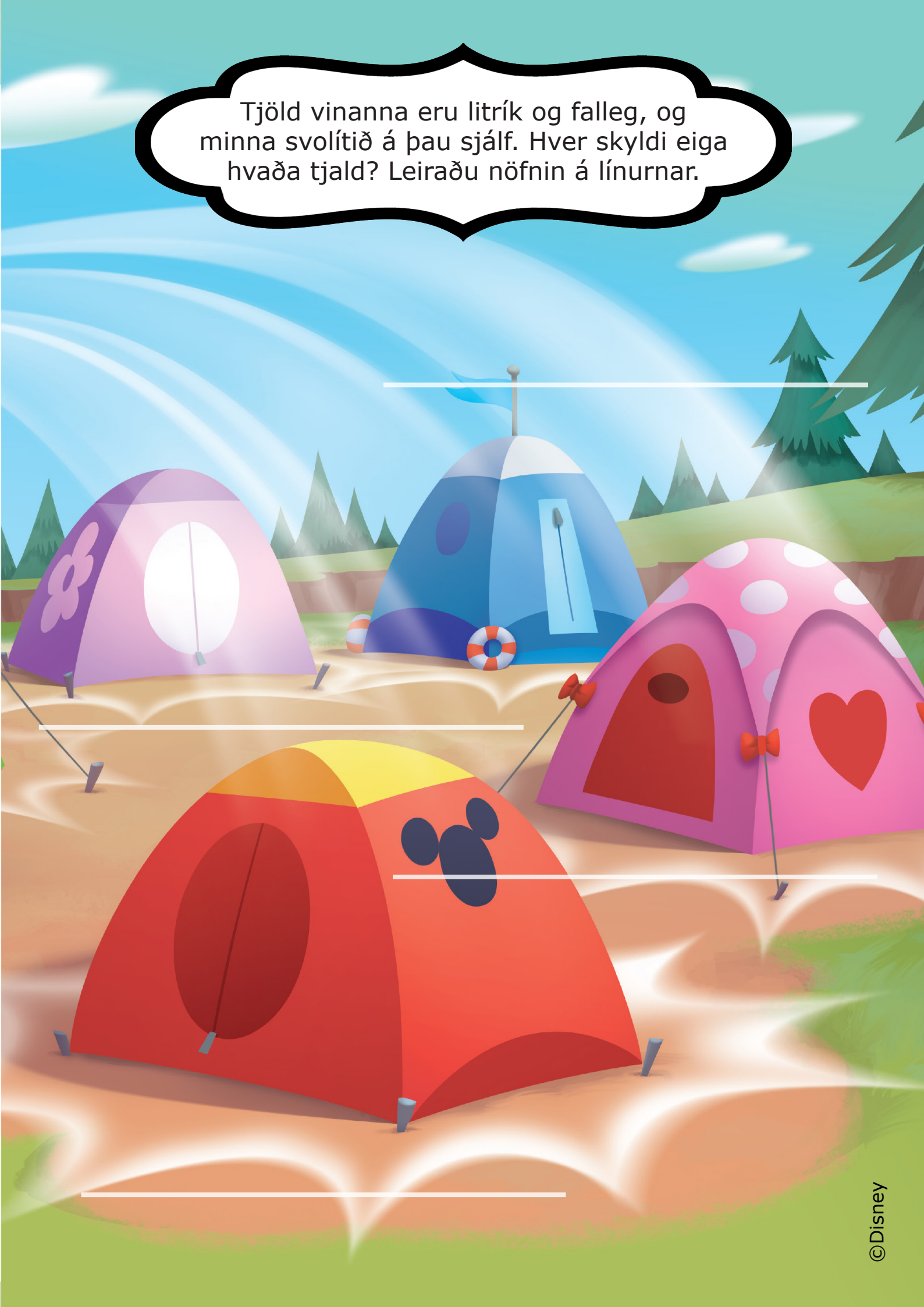
©Disney

Mína og Andrésína eru góðar vinkonur. Þeim finnst gaman að taka myndir. En ætli þær hafi tekið vel eftir því sem var að gerast á ferðalaginu? Hvað með þig? Hversu vel tekur þú eftir? Manstu eftir þessum orðum í bókinni? Hakaðu í þau sem þú finnur.

- [ ] hlaðvarp
- [ ] tjaldsvæði
- [ ] vinur
- [ ] eldgos
- [ ] armur
- [ ] örn
- [ ] aukatjöld
- [ ] veiðistangir
- [ ] hamborgari
- [ ] pizzur
- [ ] pylsur
- [ ] húsbíll
- [ ] tónlist
- [ ] rjúpa
- [ ] fótbolti
- [ ] borðtölva
- [ ] verðlaun
- [ ] fiskur
- [ ] ormur
- [ ] gusugangur
- [ ] handklæði
- [ ] ævintýri
- [ ] gönguferð
- [ ] snjallræði
- [ ] óvissuferð
- [ ] gúmmíbátur
- [ ] skipstjóri
- [ ] vélmennisrödd
- [ ] skilaboð
- [ ] arnarmál
- [ ] leiðsögumaður
- [ ] stjörnuhrap
- [ ] utanlandsferð

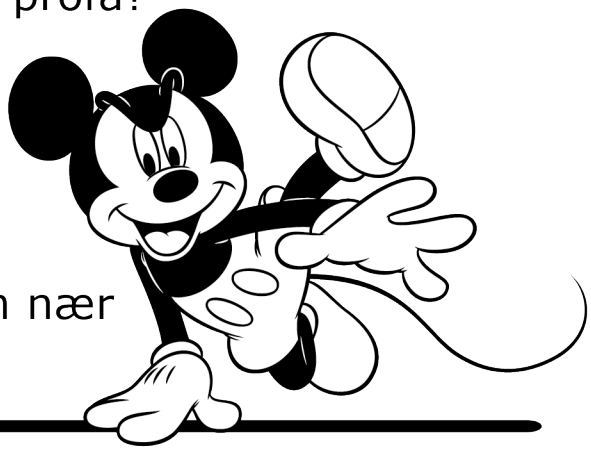
©Disney

Andrés og Andrésína eru upptekin í leikjum en Guffi og Mína hafa greinilega séð eitthvað spennandi í náttúrunni. Leiraðu það.
©Disney


Tjöld vinanna eru litrík og falleg, og minna svolítið á þau sjálf. Hver skyldi eiga hvaða tjald? Leiraðu nöfnin á línurnar.

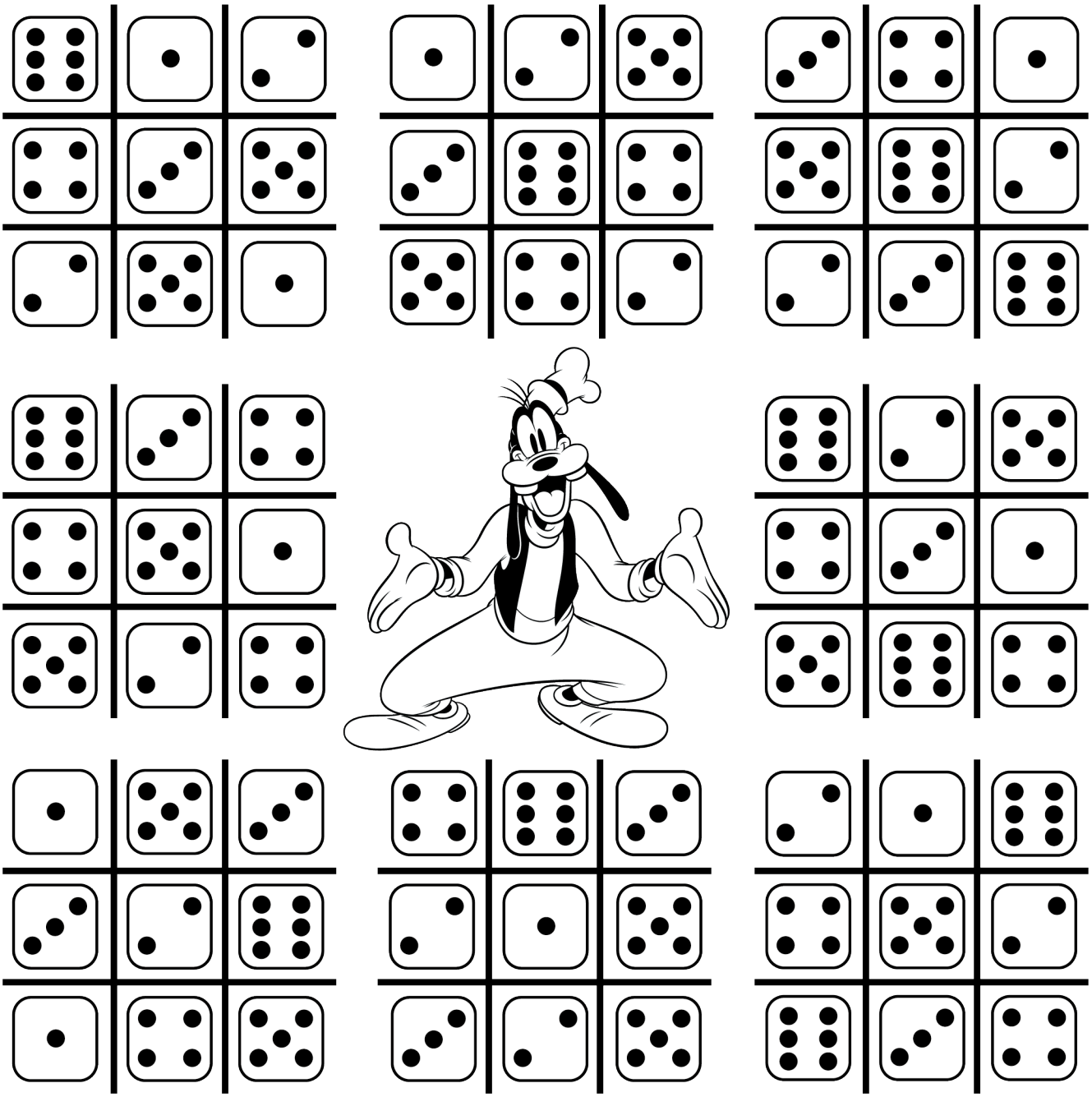
©Disney

Á ferðalögum er gaman að taka spil með. Hér er nokkurs konar teningamylla. Þorir þú að prófa?

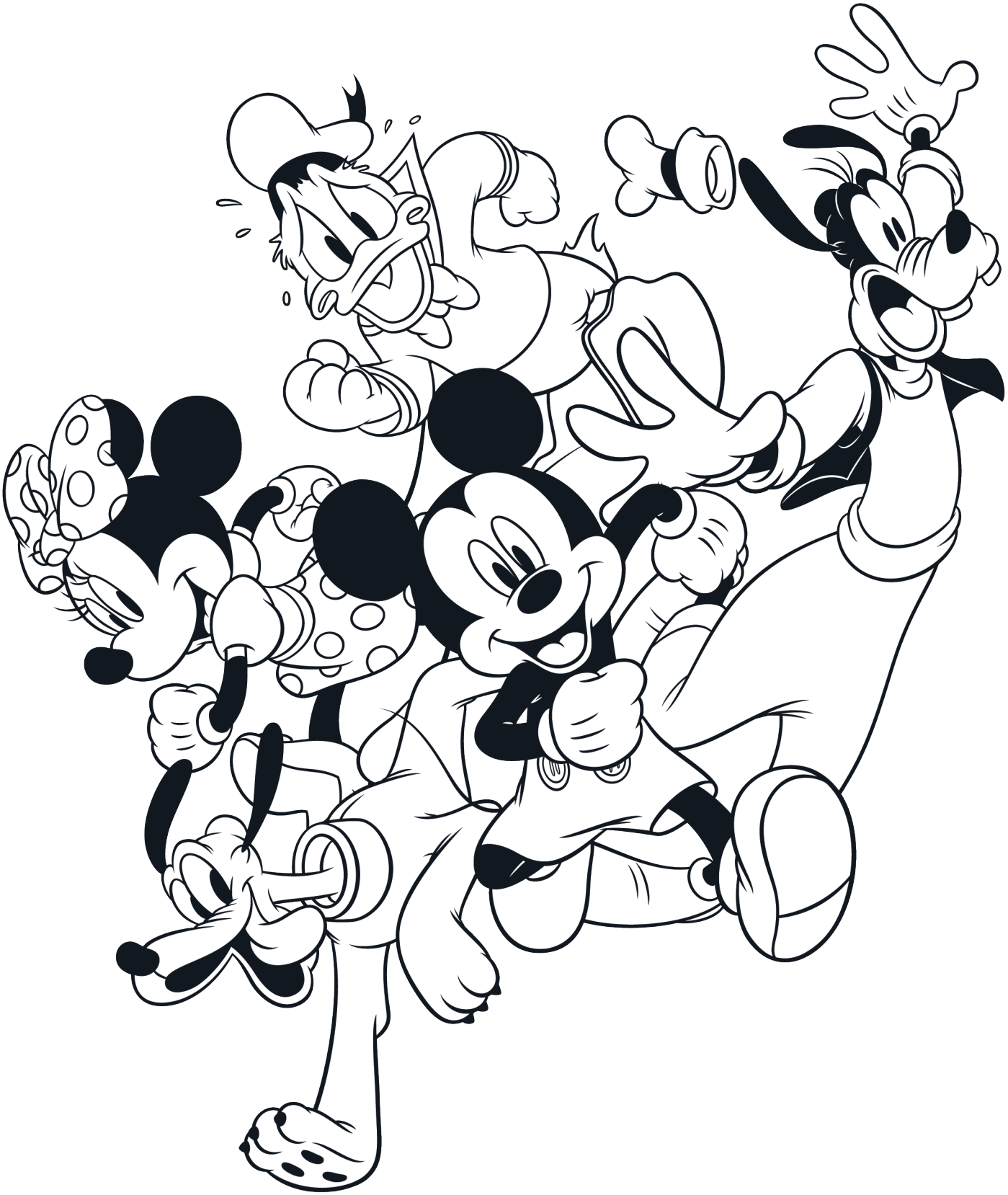


Spilareglur:

1) Spilið 2 saman og veljið trélit.
2) Kastið til skiptis.
3) Litið teninginn sem upp kemur.
4) Sá keppandi vinnur mylluna sem nær að lita 3 teninga í röð.



©Disney



©Disney