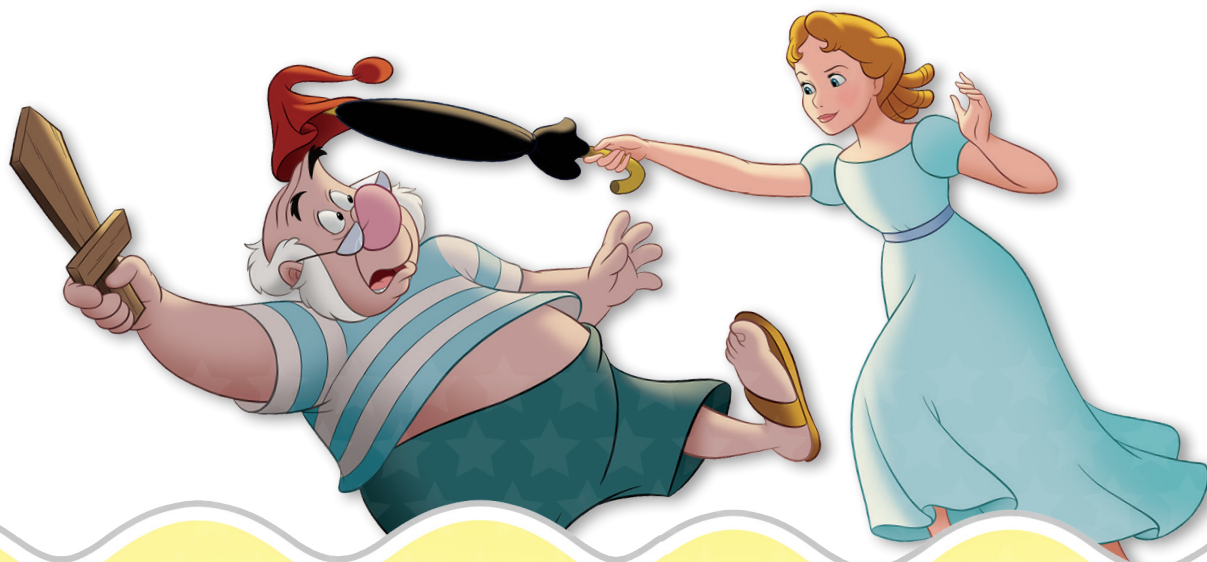




Lesskilningsverkefni með bókinni Vanda í ævintýraleit



Unnur María Sólmundsdóttir,
grunnskólakennari, tók saman.

edda

Sagan fjallar um ævintýri Vöndu. Skýrðu nánar frá því sem er að gerast á þessum blaðsíðum í bókinni.







Settu blýantsodd ofan í fremsta hluta bréfastemmu og tylltu honum á miðju skífunnar. Þeyttu bréfastemmuni í hringi og sjáðu hjá hvaða **sögupersónu** hún lendir. Litaðu einn reit í hvert sinn í súluritinu. Hvaða persóna er fyrst að ná 10 stigum?



1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9



Í bókinni koma fimm dýrategundir við sögu. Manstu hvaða dýr það eru? Finndu þau og skráðu í **lengri** dálkinn. Finndu einnig blaðsíðutalið þar sem þær birtast fyrst og skráðu í **styttri** dálkinn.



flóðhestur bls. 10 - api bls. 11 - fill bls. 12 - froskur bls. 12 - fiskur bls. 16



Getur þú hjálpað Vöndu að finna fleiri dýrategundir sem hafa ýmist **þrjá**, **fjóra** eða **fimm** bókstafi í nafninu sínu?

3 stafir	4 stafir	5 stafir
lús	kisa	refur



Vanda lenti í ýmsum skemmtilegum
ævintýrum en nú er kominn tími til að halda
heim. Getur þú leirað réttu leiðina?

Enda

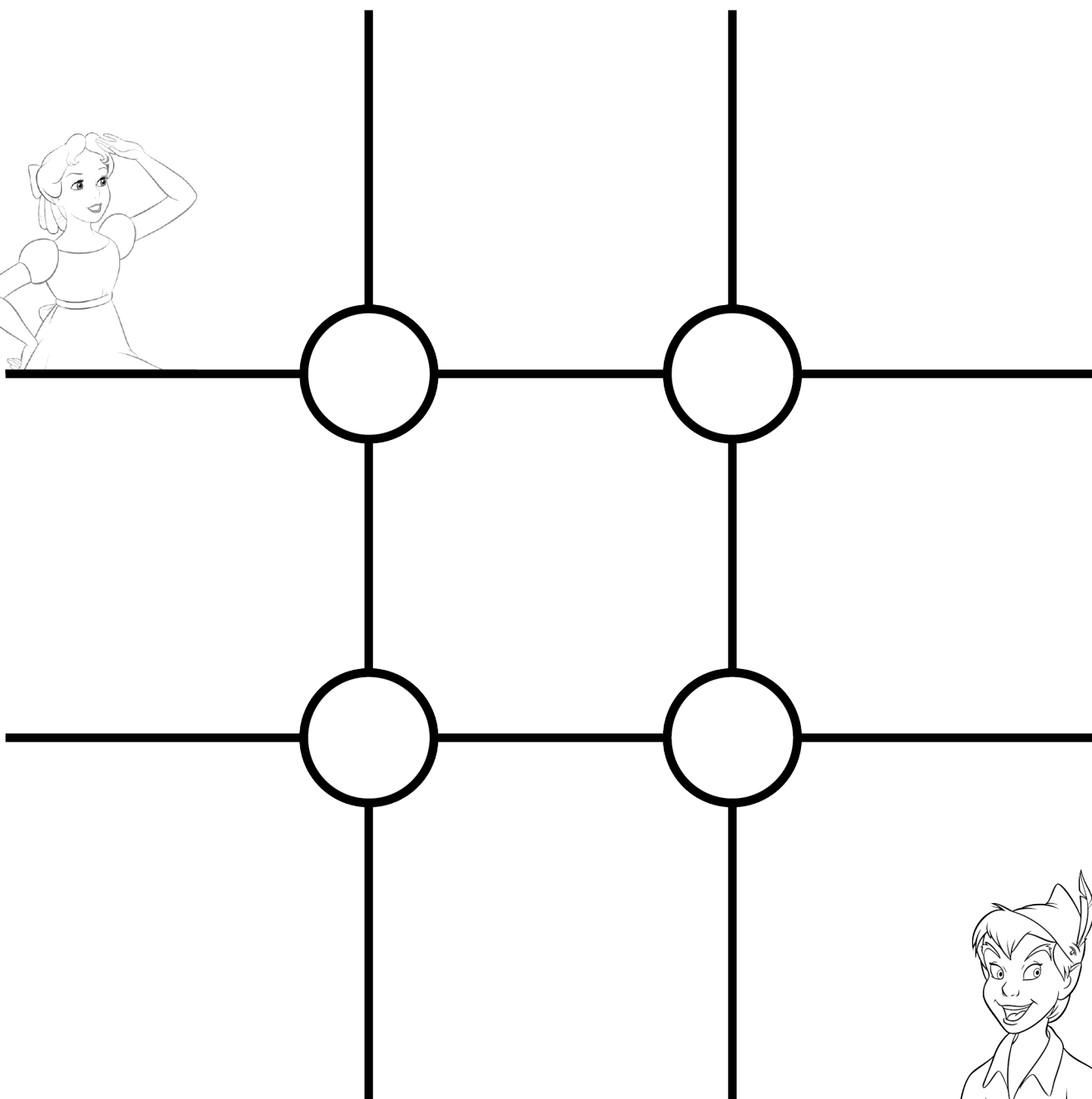
Byrja



Bókstafurinn Z er oft notaður til að
tákna svefn. Leiraðu nokkrar misstórar zZ Zz hjá
þessum þreyttu sögupersónum.

Það er gaman að spila alls konar borðspil. Hjálpaðu Pétri Pan og Vöndu að æfa sig í myllu, reglurnar eru aftast í heftinu. Þar eru einnig spilapeningar til að útbúa. Sá keppandi sem fyrstur vinnur 10 skipti í röð verður *Myllumeistarinn*!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10





Aðferð:

Vandaðu þig við að klippa alla reitina út. Litaðu myndirnar af Vöndu og Pétri Pan í réttum litum.

Til að styrkja spilaþeningana er gott að líma þá ofan á þykkann pappír, t.d. karton utan af morgunkorni.

Spilareglur:

Þegar mylla er spiluð leggja keppendur spilapeningana sína til skiptis á spilaborðið. Markmiðið er að ná að leggja spilapeningana yfir þrjá reiti í röð, ýmist lárétt, lóðrétt eða á ská. Einnig er mikilvægt að koma í veg fyrir að andstæðingurinn geti lagt sína spilapeninga og myndað þriggja reita röð. Eftir hvern leik litar sigurvegarinn einn af hringjunum sem merktir eru 1-10. Engir hringir eru litaðir ef jafntefli verður í myllunni. Sá keppandi sem fyrstur litar alla 10 hringina sína verður *Myllumeistarinn!*



Góða skemmtun!

