

Forord

Jo flere måder, et emne angribes på, desto større er chancen for, at eleven til sidst behersker det. Deri kan vist ingen være uenig. Endvidere er det vores erfaring, at det er nemt nok at få gode idéer til, hvordan et givent grammatisk område kan trænes i en kommunikationssituation; men det store problem er den mængde tid, det tager at lave øvelserne.

Derfor har vi valgt at lave *Tea for Two*, som træner den formelt-sproglige kompetence via opgaver og aktiviteter – *tasks* – som både retter sig mod *fluency* og *accuracy*, idet mange af øvelserne kræver en høj grad af kommunikation og interaktion. De fleste øvelser er beregnet til par-arbejde, idet bogen er opdelt i en A- og B-sektion. Den ene elev benytter bogens A-del, den anden elev B-delen – det er naturligvis forbudt at kigge sin makkers instruktioner!

Vi har tilstræbt, at arbejdet med bogen giver:

- grammatisk træning i meningsfulde sammenhænge
- ægte kommunikationsbehov
- træning af lidt friere kommunikative færdigheder
- træning i kreativitet
- ansvarlighed i forhold til at hjælpe eller rette hinanden
- træning i samarbejde
- sammenhæng mellem denne bog og *Stifinderen* (grammatikken)

Tea for Two er ment som et supplement til *Stifinderen*, som er en differentieret engelsk grammatik med tilhørende øvebog. I modsætning til denne mere traditionelle øvebog kan øvelserne i *Tea for Two* ikke laves individuelt, men bruges til at underbygge det, som eleverne har lært i de andre *Stifinder*-bøger. Øvelserne følger således *Stifinderens* paragraffer og dens tre niveauer af stigende sværhedsgrad ganske tæt, og bogen henvender sig da også til samme elevgruppe: folkeskolens ældste klasser samt de gymnasiale uddannelsers indledende niveauer. Ligesom i *Stifinderen* er niveauerne i *Tea for Two* markeret med hver sin farve: blå niveau fokuserer på de helt grundlæggende regler, rødt niveau er mere uddybende og nuancerende, mens grønt niveau går mest i dybden inden for det pågældende grammatiske område. Antallet af øvelser og variationen i type og indhold giver endvidere læreren mulighed for at udvælge øvelser, som opfylder den enkelte elevs behov.

Det står naturligvis læreren frit at bruge og tilpasse øvelserne til det, som vil fungere bedst i den konkrete klasse. Mulighederne for differentiering er store, idet elevgrupperne kan være selvforvaltende på forskellige niveauer, samtidig med at læreren kan frigøres til ”konsulentarbejde” eller undervisning af andre dele af klassen. Dette er naturligvis især oplagt i det øjeblik, en bestemt opgavetype er blevet bekendt for eleverne, så kun indholdsområdet ændres. Afhængig af klassetrin og niveau kan der være behov for en vis mængde *’pre-task activities’/’pre-teaching’*.

Vi har valgt at lade øvelsernes instruktionstekster være på dansk, mest af hensyn til de svagere elever, men også for at øvelserne skal være selvinstruerende og nemme at gå i gang med, så lærerens rolle kan blive mere tilbagetrukket. Derudover har vi ikke ønsket, at forståelsesmæssige problemer på formsiden, f.eks. regler til spil, skal hindre en forhåbentlig givtig kommunikation på engelsk i selve øvelsen. Vi håber, I vil få lige så stor fornøjelse af at bruge bogen, som vi har haft med at lave og afprøve øvelserne.

Hanne Wachter og Kim Kjærgaard, 2012

Indholdsfortegnelse: B-bogen

1B. Det ubestemte kendeord	5	<i>Why???</i>	40
<i>Work, work, work!</i>	5	<i>Snakes and ladders</i>	41
<i>At the greengrocer's</i>	6	10B. Passiv	43
2B. Det bestemte kendeord	7	<i>Throwing dice</i>	43
<i>Snakes and ladders</i>	7	<i>Have you ever been?</i>	44
<i>Weather forecast</i>	9	<i>Throwing dice</i>	45
<i>Newspaper headlines</i>	10	<i>Detective agency</i>	46
3B. Ejefald	11	<i>Newspaper journalists</i>	47
<i>True or false?</i>	11	<i>TV journalists</i>	48
<i>Hexagons</i>	12	11B. Mådesudsagnsord	49
<i>Place your bets</i>	13	<i>Guess what</i>	49
4B. Ordstilling	14	<i>My dreams</i>	50
<i>Jumbled-up sentences</i>	14	<i>New Year's resolutions</i>	52
<i>Throwing dice</i>	15	<i>Snakes and ladders</i>	53
<i>Place your bets</i>	16	<i>Hotel rules</i>	54
<i>Four in a row</i>	17	12B. Tillægsord	55
5B. Kongruens og tællelighed	18	<i>Pairs of words</i>	55
<i>Half & half</i>	18	<i>Adjective box</i>	56
<i>Writing poetry</i>	19	<i>Ideal holidays</i>	58
<i>Noughts and crosses</i>	21	<i>Fitting adjectives</i>	59
<i>Descriptions</i>	22	<i>Noughts and crosses</i>	61
<i>Snakes and ladders</i>	23	<i>Hidden story</i>	62
<i>Conversations</i>	25	13B. Biord	63
6B. Udvidet tid	26	<i>Pairs of words</i>	63
<i>Half & half</i>	26	<i>Mystery objects</i>	65
<i>Charades</i>	27	<i>Noughts and crosses</i>	66
<i>Writing poetry</i>	28	14B. Biordenes placering	67
<i>Do you remember?</i>	29	<i>Hexagons</i>	67
<i>All day long</i>	30	<i>Place your bets</i>	68
<i>Stories and plays</i>	30	<i>The longer the better</i>	69
7B. Førnutid og førdatid	31	15B. Forholdsord	70
<i>Throwing dice</i>	31	<i>My ideal room</i>	70
<i>What have you been up to?</i>	32	<i>Asking advice</i>	72
<i>Looking into the past</i>	33	<i>Throwing dice</i>	73
<i>Exclamations</i>	34	<i>Four in a row</i>	74
8B. Fremtid	35	<i>Battleships</i>	75
<i>What will you do if?</i>	35	<i>Ludo</i>	76
<i>Throwing dice</i>	36	16B. Henførende stedord	77
<i>Celebrities</i>	37	<i>Throwing dice</i>	77
9B. Do-omskrivning	38	<i>Crossword</i>	78
<i>Twenty questions</i>	38	<i>Half and half</i>	79
<i>Missing words</i>	38	The end of book B	80

1B. Det ubestemte kendeord

ØVELSE 1

Work, work, work!

Nedenfor er der lister over forskellige jobs. I hver linje skal du beslutte, hvem af de to du helst vil være. Din makker gør det samme, og I skal så prøve at sammenligne og begrunde.



teacher student



Du starter og siger f. eks.:

I'd rather be a teacher than a student; teachers usually know all the answers!

Din makker svarer måske:

I'd rather be a student than a teacher; students are often happy young people!

I skiftes hele tiden til at starte.



<i>angel</i>	<i>devil</i>
<i>bus driver</i>	<i>train driver</i>
<i>composer</i>	<i>conductor</i>
<i>conductor</i>	<i>musician</i>
<i>customer</i>	<i>sales clerk</i>
<i>dentist</i>	<i>patient</i>
<i>doctor</i>	<i>nurse</i>
<i>employer</i>	<i>employee</i>
<i>farmer</i>	<i>woodcutter</i>
<i>officer</i>	<i>private/soldier</i>
<i>lawyer</i>	<i>criminal</i>
<i>movie star</i>	<i>artist</i>
<i>pilot</i>	<i>stewardess</i>
<i>prison guard</i>	<i>prisoner</i>
<i>referee</i>	<i>footballer</i>
<i>policeman</i>	<i>traffic warden</i>
<i>painter</i>	<i>model</i>



1B. DET UBESTEMTE KENDEORD

ØVELSE 2

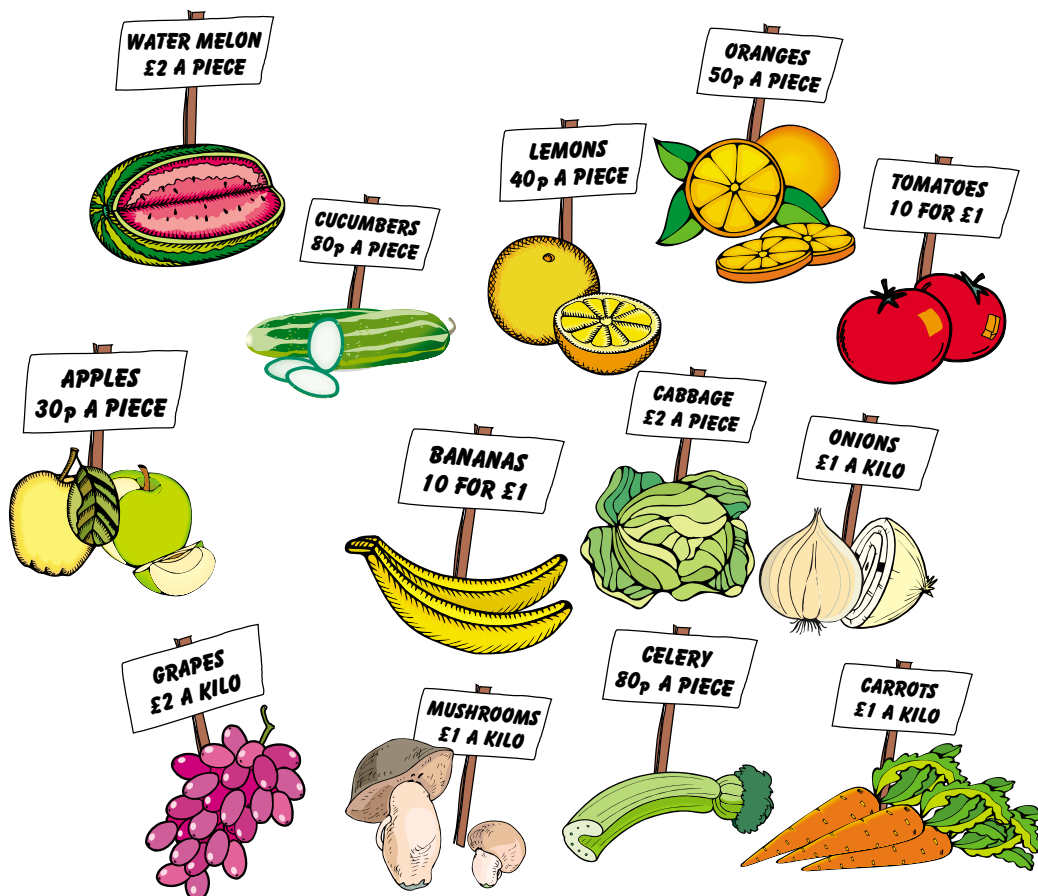


At the greengrocer's

Du er grønthandler, og din makker kommer ind for at købe frugt og grøntsager hos dig.

Hvis du kun skal sælge dele af en frugt eller grøntsag, skal du forlange næsten samme pris som for en hel frugt/grøntsag.

Spil rollen som grønthandler, idet du sælger følgende varer:



Useful words:

vegetables = grøntsager
to split = at dele

half = det halve
a quarter = en kvart

2B. Det bestemte kendeord

ØVELSE 1



Snakes and Ladders

På næste side ser du en spilleplade. Denne plade skal du og din makker bruge i andet spil.

Din makker har også en plade, som I bruger i første spil. I skal bruge en terning og hver sin brik.

Spilleregler

I skiftes til at slå, og du slår først. Ryk så mange felter frem, som terningen viser. Hvis du lander på et felt med et ord, skal du indsætte ordet i følgende modelsætning:

_____ *is important to most people.*

For at sætningen kan blive korrekt, skal du afgøre om ordet skal have "the" foran sig eller ikke.

↪ Hvis du landede på ordet *telephone*, ville det korrekte svar være:

The telephone *is important to most people*

Hvis du derimod landede på ordet *water* ville det korrekte svar være

Water *is important to most people*

Hvis din makker kan godkende din sætning, må du rykke tre felter frem, ellers må du rykke tre felter tilbage.

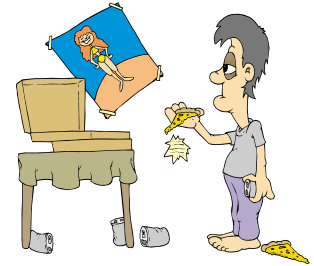
Hvis du lander på bunden af en stige, må du gå op ad den. Hvis du derimod lander på et slangehoved, skal du rykke ned til slangens hale.

15B. Forholdsord

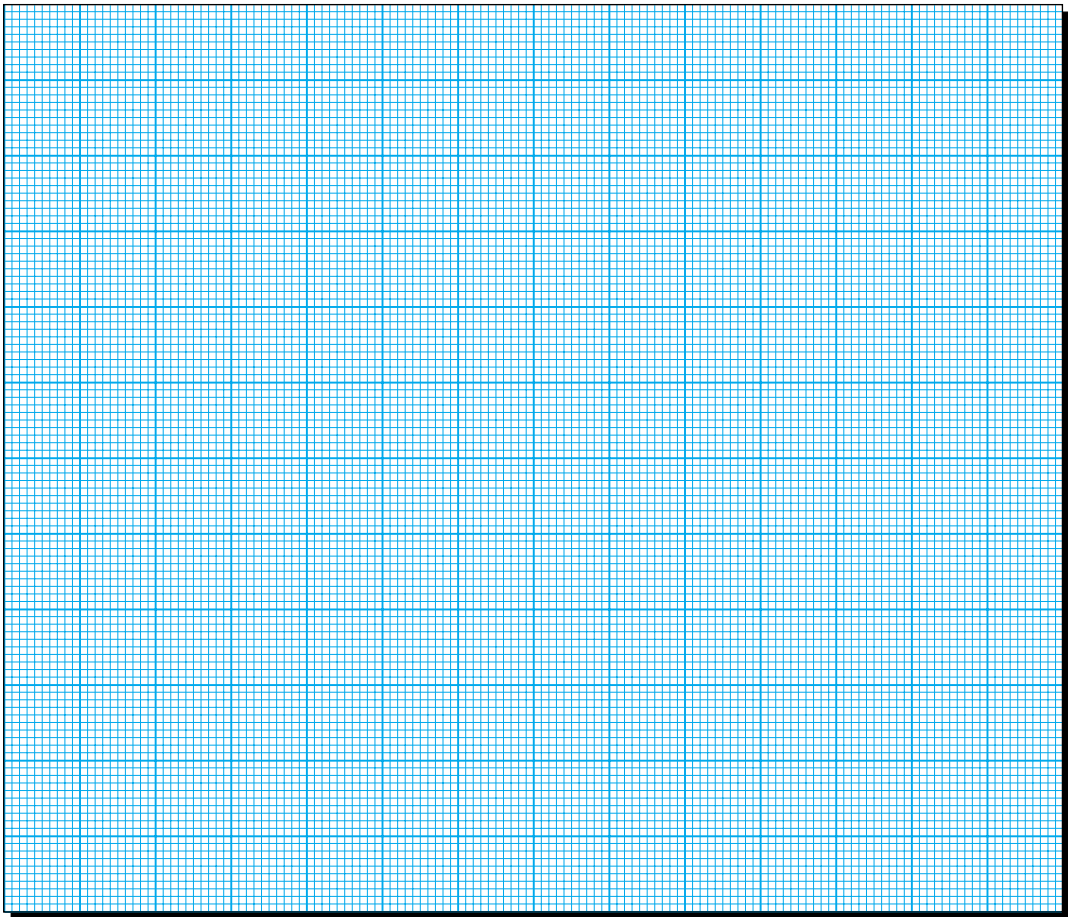
ØVELSE 1

My ideal room

På skitsen nedenfor skal du tegne dit værelse med møbler osv., sådan som du gerne vil, det skal se ud. Der er vist nogle eksempler nederst på næste side.



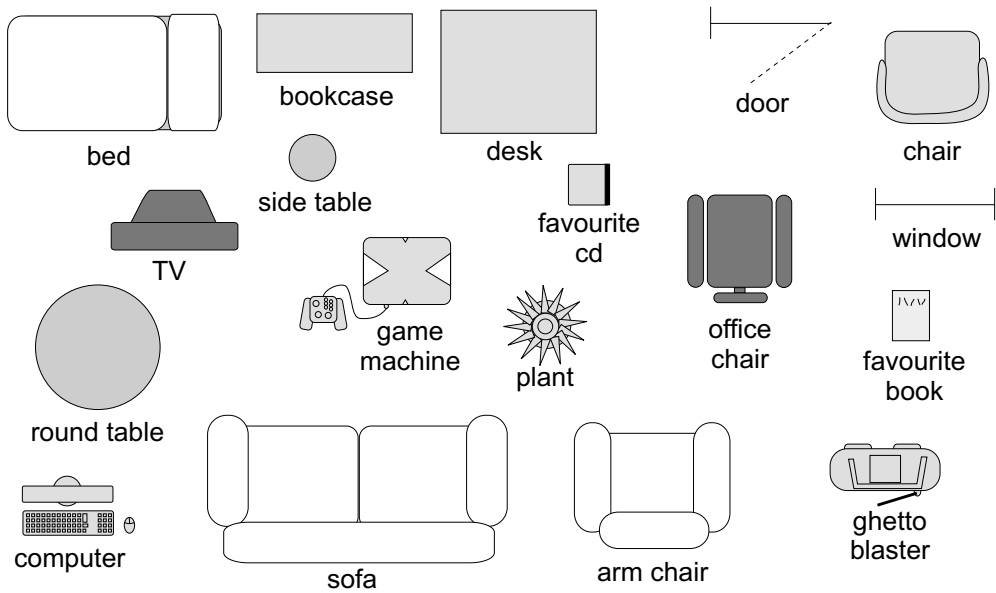
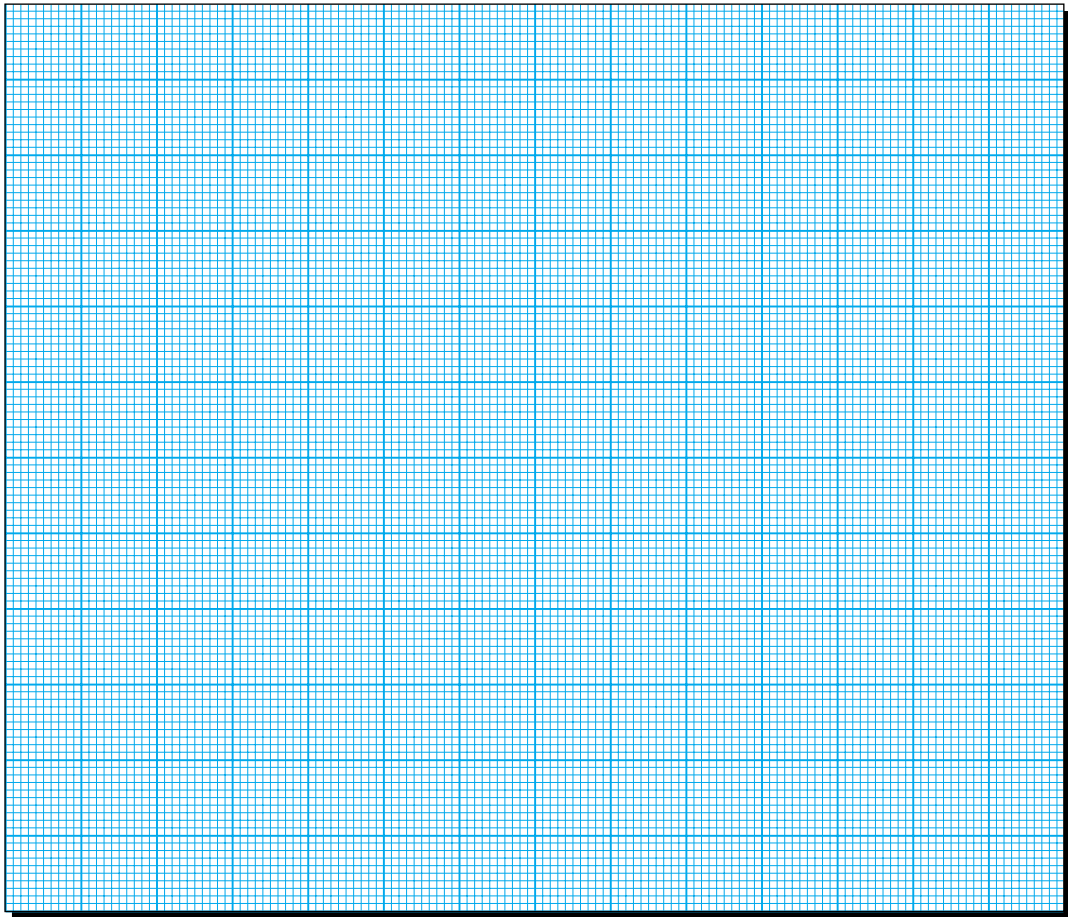
My ideal room:



Når du er færdig, vil din makker beskrive sit værelse for dig, og du skal prøve at tegne det uden at se makkerens tegning.

Du skal dernæst beskrive dit værelse, mens din makker tegner.

My partner's ideal room:



ØVELSE 2

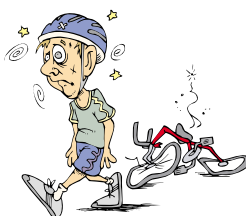
Asking advice

Du bestyrer radioprogrammet "Dear George/Georgina", som er specialiseret i at give gode råd. Din makker ringer ind og har et problem, som du må forholde dig til og give gøde råd om. Din makker siger f.eks. i første sætning:

↳ **I'm fond of ...** picking up a few free things from the corner shop now and then – but I might get caught!

Du må så give et godt råd.

Bagefter bytter I roller. Du skal selv finde ud af, hvilke problemer du kunne tænke dig at henvende dig med. Nedenfor er der nogle tegninger, som du eventuelt kan bruge som inspiration. Eneste krav er, at du benytter de startsætninger, der står nedenfor.

1) **I'm fond of...**2) **I'm not pleased with...**3) **I'm not very proud of...**4) **I'm sick and tired of...**5) **I'm terribly bad at...**6) **I'm unhappy about...**7) **I'm very angry about...**8) **I'm worried about...**

ØVELSE 3



Throwing dice

Nedenfor er der en spilleplade, og din makker har også en. I skal først spille på din makkers plade, derefter på din.

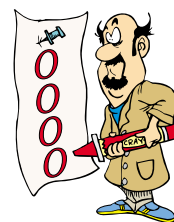
Spilleregler:

1. Man skiftes til at slå med en terning.
2. Hvert tal på terningen svarer til et af forholdsordene i tabellen til højre. Slår man 6, svarer det til en **JOKER**, og så må man selv bestemme, hvilket af ordene 1-5 man vil benytte.
3. Hvis man kan finde et ledigt felt i tabellen nedenfor, hvor forholdsordet kan bruges, har man vundet feltet.
4. Vinderen er den, der erobrer flest felter.

	<i>of</i>
	<i>at</i>
	<i>to</i>
	<i>with</i>
	<i>on</i>
	JOKER

<i>frightened</i>	<i>shocked</i>	<i>bad</i>	<i>good</i>	<i>fair</i>
<i>jealous</i>	<i>witness</i>	<i>angry</i>	<i>solution</i>	<i>married</i>
<i>polite</i>	<i>expert</i>	<i>cruel</i>	<i>threat</i>	<i>impressed</i>
<i>clever</i>	<i>information</i>	<i>example</i>	<i>surprised</i>	<i>typical</i>
<i>ban</i>	<i>certain</i>	<i>close</i>	<i>popular</i>	<i>afraid</i>

ØVELSE 4

**Four in a row**

Nedenfor er der en spilleplade til at spille "4 på stribe".

Vinderen er den, der først får 4 felter på stribe – enten lodret, vandret eller diagonalt. Man erobrer et felt ved at danne en sætning med feltets ord **og** det korrekte forholdsord.

Parentesen efter ordet angiver, hvilken ordklasse det tilhører (som i en ordbog). I skal godkende hinandens sætninger. Nogle gange er der flere løsningsmuligheder. Slå op, hvis I er i tvivl, eller spørg læreren.

I starter med at spille på din makkers spilleplade.

<i>consist</i> (vb)	<i>congratulate</i> (vb)	<i>critical</i> (adj)	<i>lie</i> (vb)	<i>pleased</i> (adj)
<i>care</i> (vb)	<i>information</i> (sb)	<i>close</i> (adj)	<i>witness</i> (sb)	<i>patient</i> (adj)
<i>deal</i> (vb)	<i>surprised</i> (adj)	<i>learn</i> (vb)	<i>afraid</i> (adj)	<i>worried</i> (adj)
<i>hope</i> (vb)	<i>mean</i> (vb)	<i>kind</i> (adj)	<i>pay</i> (vb)	<i>slow</i> (adj)
<i>buy</i> (vb)	<i>stare</i> (vb)	<i>certain</i> (adj)	<i>tired</i> (adj)	<i>proud</i> (adj)
<i>laugh</i> (vb)	<i>disappointed</i> (adj)	<i>guilty</i> (adj)	<i>opposed</i> (adj)	<i>bad</i> (adj)
<i>look</i> (vb)	<i>responsible</i> (adj)	<i>typical</i> (adj)	<i>thrilled</i> (adj)	<i>bored</i> (adj)
<i>search</i> (vb)	<i>unpleasant</i> (adj)	<i>angry</i> (adj)	<i>generous</i> (adj)	<i>apologise</i> (vb)
<i>suffer</i> (vb)	<i>impressed</i> (adj)	<i>ban</i> (sb)	<i>fair</i> (adj)	<i>careful</i> (adj)
<i>cruel</i> (adj)	<i>characteristic</i> (adj)	<i>lack</i> (sb)	<i>sorry</i> (adj)	<i>concentrate</i> (vb)

vb = verbum (udsagnsord)

adj = adjektiv (tillægsord)

sb = substantiv (navneord)

ØVELSE 5

Battleships



I skal nu spille 'sænke slagskibe'. Start med at indtegne tre skibe (2 x 1 felt og 1 x 2 felter) i det øverste kort, som din makker skyder på. Indtegn dine egne skud på det nederste kort.

For at skyde på din makkers felter skal du kunne lave en rigtig sætning med det ord, der står i det felt, du vil skyde på, **samt** det forholdsord, der står i siden ud for ordet. Hvis et skib rammes, siger den ramte elev 'hit', og hvis det er en forbier, siges 'splash'. Rammes et felt lige ved siden af et skib, siger man 'close'. Når et helt skib er sænket, siger man 'sunk'. Den, der først sænker modpartens 3 skibe, har vundet.

							<i>surprised</i>	<i>mean</i>				<i>by</i>		
							<i>deal</i>	<i>popular</i>	<i>angry</i>	<i>impressed</i>			<i>with</i>	
							<i>beg</i>	<i>reason</i>	<i>reach</i>	<i>pay</i>	<i>wait</i>			<i>for</i>
							<i>point</i>	<i>shocked</i>	<i>stare</i>	<i>bad</i>	<i>shout</i>			<i>at</i>
<i>speak</i>	<i>rude</i>	<i>married</i>	<i>clear</i>	<i>close</i>	<i>happen</i>	<i>lie</i>						<i>to</i>		
<i>afraid</i>	<i>accuse</i>	<i>suspect</i>	<i>convince</i>	<i>remind</i>	<i>example</i>	<i>jealous</i>						<i>of</i>		
							<i>suffer</i>	<i>hide</i>	<i>borrow</i>	<i>protect</i>	<i>buy</i>			<i>from</i>
							<i>depend</i>	<i>comment</i>	<i>expert</i>				<i>on</i>	

							<i>surprised</i>	<i>mean</i>				<i>by</i>		
							<i>deal</i>	<i>popular</i>	<i>angry</i>	<i>impressed</i>			<i>with</i>	
							<i>beg</i>	<i>reason</i>	<i>reach</i>	<i>pay</i>	<i>wait</i>			<i>for</i>
							<i>point</i>	<i>shocked</i>	<i>stare</i>	<i>bad</i>	<i>shout</i>			<i>at</i>
<i>speak</i>	<i>rude</i>	<i>married</i>	<i>clear</i>	<i>close</i>	<i>happen</i>	<i>lie</i>						<i>to</i>		
<i>afraid</i>	<i>accuse</i>	<i>suspect</i>	<i>convince</i>	<i>remind</i>	<i>example</i>	<i>jealous</i>						<i>of</i>		
							<i>suffer</i>	<i>hide</i>	<i>borrow</i>	<i>protect</i>	<i>buy</i>			<i>from</i>
							<i>depend</i>	<i>comment</i>	<i>expert</i>				<i>on</i>	

ØVELSE 6



Ludo

Se reglerne i din makkers bog.

The board layout is as follows:

- Green Quadrant (Top-Left):** Contains a green circle with four orange pawns. An arrow points right from the circle.
- Yellow Quadrant (Top-Right):** Contains a yellow circle with four orange pawns. An arrow points left from the circle.
- Red Quadrant (Bottom-Left):** Contains a red circle with four orange pawns. An arrow points up from the circle.
- Blue Quadrant (Bottom-Right):** Contains a blue circle with four orange pawns. An arrow points left from the circle.

Word Grids:

- Top-Left Grid (Green):** bad, reason, call, belong, [empty], teacher, suspect, [empty], clear, learn, [empty], point, cruel, [empty], protect.
- Top-Right Grid (Yellow):** shocked, [empty], pay, ban, certain, speak, good, typical, congratulate, vote.
- Bottom-Left Grid (Red):** accuse, shoot, wave, borrow, convince, wait, [empty], [empty], [empty], [empty], stare, close, reason, suffer, important, remind, information, lie, buy.
- Bottom-Right Grid (Blue):** comment, [empty], example, borrow, [empty], ban, afraid, [empty], engaged, look, [empty], apologise, ask, good, expect.

Central Path: HOME (Yellow), HOME (Green), HOME (Blue), HOME (Red).