

MAIN
*Multilingual Assessment Instrument
for Narratives*

N. Gagarina, D. Klop, S. Kunnari,
K. Tantele, T. Välimaa,
U. Bohnacker & J. Walters

Icelandic version

Translated and adapted by
Hrafnhildur Ragnarsdóttir

(based on the revised version in English)

© ZAS Papers in Linguistics 64 (2020)

How to cite this version:

Ragnarsdóttir, H. (2020). The adaptation of MAIN to Icelandic. *ZAS Papers in Linguistics*, 64, 117–125 (see this paper for more information on the Icelandic version).

Gagarina, N., Klop, D., Kunnari, S., Tantele, K., Välimaa, T., Bohnacker, U. & Walters, J. (2019). MAIN: Multilingual Assessment Instrument for Narratives – Revised. Materials for use. *ZAS Papers in Linguistics*, 63. Icelandic version. Translated and adapted by Ragnarsdóttir, H.

MAIN: Íslensk útgáfa

Matstæki fyrir frásagnarhæfni barna, MFB

Hrafnhildur Ragnarsdóttir

The Multilingual Assessment Instrument for Narratives (MAIN), sem á íslensku kallast *Matstæki fyrir frásagnarhæfni barna*, skammstafað MFB, var hannað árið 2012 til að meta málproska/frásagnarhæfni barna sem tileinka sér fleiri en eitt tungumál annað hvort frá fæðingu eða mjög ungum aldri. Viðmiðunardur matstækisins er um það bil þriggja til tíu ára en reynslan sýnir að það nýtist einnig í mati á eldri börnum, unglingum og jafnvel fullorðnum og á eintyngdum börnum jafnt og fjöltýngdum. Matstækið gerir kleift að leggja mat á bæði sögugerð og söguskilning sama einstaklings á fleiri en einu tungumáli og með þremur mismunandi aðferðum: Frásögn, endursögn eða frásögn eftir fyrirmynd (*model story*). Upphaflega matstækið (2012) var próað á grundvelli víðtækra forprófana á yfir 500 eintýngdum og tvítýngdum börnum á aldrinum þriggja til tíu ára á 15 mismunandi tungumálum og málasmsetningum.

Árið 2019 var enska útgáfan endurskoðuð á grundvelli meira en 2.500 skráðra MAIN frásagna auk 24 þúsund svara við MAIN söguskilningsspurningum sem safnað var frá um 700 ein- og tvítýngdum börnum í Þýskalandi, Rússlandi og Svíþjóð á árunum 2013-2019. Íslenska matstækið MFB er byggt á endurskoðuðu ensku útgáfunni frá 2019.

MFB inniheldur fjórar sambærilegar sögur sem hver um sig er sögð í sex vandlega hönnuðum myndum. Sögurnar eru vitsmunalega og málfarslega sambærilegar. Þær hafa sambærilega sögubýggingu (*makróstrúktúr*) sem og mikróstrúktúr (þ.e. orðaforða, málfræði, tengingar o.fl.) og eiga að vera menningarlega hlutlausar.

Enn eru ekki komin aldursviðmið fyrir MAIN / MFB matstækið en engu að síður er hægt að nota staðlaðar aðferðir matstækisins til að meta frásagnarhæfni eintýngdra og fjöltýngdra barna í tengslum við inngrip og í rannsóknum. Nánari upplýsingar um notkun þess má finna í kaflanum *Background on MAIN – Revised, how to use it and adapt it to other languages* í *ZAS Papers in Linguistics* 63 (2019, bls. iv-xii) sem nálgast má á <https://zaspil.leibniz-zas.de/issue/view/53>.

Í þessu skjali er að finna:

- Leiðbeiningar um mat með MFB
- Matsblöð fyrir kisu sögu, hundasögu, ungasögu og kiðlingasögu.
- Bakgrunnsspurningar
- Dæmisögur / *Story scripts*

Leiðbeiningar

MFB er fyrst og fremst ætlað börnum á aldrinum þriggja til tíu ára en það má líka nota fyrir eldri börn, unglinga og fullorðna. MFB metur bæði söguskilning og sögugerð og það gefur kost á mismunandi frásagnakveikjum: barnið segir sjálft söguna (frásögn), endursögn (barnið hlustar á söguna og segir hana síðan sjálft) og frásögn eftir fyrirmynd (*model story, hér eftir nefnd móðelsaga*). Hvaða leiðir eru valdar (t.d. endursögn, sem fylgt er eftir með frásögn barnsins; eingöngu frásögn o.s.frv.) fer eftir markmiði og þörfum þess sem metur.

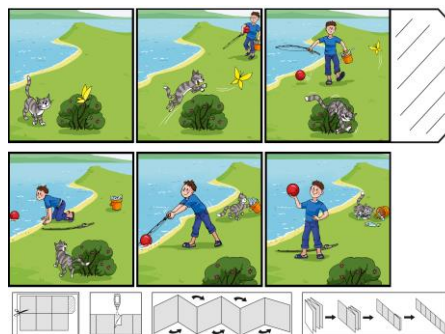
MFB gerir kleift að meta mál og frásagnarhæfni sama barns í tveimur eða fleiri tungumáli. Mælt er með að fjórir til sjö dagar líði milli fyrirlagna í ólíkum málum hjá tví- og fjöltyngdum börnum til þess að lágmarka áhrif eins málsins á hin og helst á sama manneskja ekki að prófa barnið í ólíkum tungumálum til þess að matsaðstæður séu sem líkastar því sem þær væru við eðlilegar aðstæður og til þess að draga úr líkum á því að barnið skipti á milli tungumála.

Matsgögn

- Fjórar myndaseríur: Ungasaga, kiðlingasaga, kiskusaga, hundasaga. Þrjú eintök af hverri sögu útprentaðri í lit, hvert eintak í sér umslagi, eða samtals 12 umslög.
- Fjórar dæmisögur: Ungasaga, kiðlingasaga, kiskusaga, hundasaga.
- Upptökutæki – hljóð eða mynd.
- Matsblöð fyrir greiningu á sögubýggingu og orð yfir hugarástand og hugarstarf og fyrir söguskilningsspurningar.
- Bakgrunnsspurningalisti fyrir foreldra.

Gögnin undirbúin

1. Hlaða niður myndum af slóðinni www.leibniz-zas.de/en/service-transfer/main
 2. Prenta hvert PDF skjal (þ.e. hverja myndaröð/sögu) út í lit í þremur eintökum á hvítan A4 gæðapappír, hverja mynd í stærðinni 9x9 cm.
 3. Númera myndirnar (1-6) á bakhliðinni.
 4. Klippa út myndaraðirnar fyrir hverja sögu.
 5. Líma myndirnar saman í 6-mynda röð eins og sýnt er hér að neðan og brjóta þær saman á tveimur stöðum (mynd 1 og mynd 2 – brjóta saman; mynd 3 og 4 – brjóta saman; mynd 5 og 6).
- ATH: Ekki nota litlu myndirnar hér að neðan.



6. Setja hverja myndaröð (sex myndir) í sérstakt umslag, merkt með lit eða annarri auðkenningu til að vita hvaða saga er í hverju umslagi.

Framkvæmd matsins

- Mikilvægt er að sá sem metur sé búin/n að kynna sér leiðbeiningar og matsgögn gaumgæfilega.
- Vertu búin/n að gera upptökutækið klárt fyrir upptöku. Kveiktu á upptökutækinu áður en upphitun hefst. Gættu þess að taka upp alla fyrirlögnina, líka svör barnsins við söguskilningsspurningunum.
- Upphitunin byggist á fyrri reynslu þinni og læsi á menningarumhverfi. Gefðu þér tíma til að spjalla við barnið til að kynnast því aðeins og gakktu jafnframt úr skugga um að það skilji til dæmis einfaldar hv-spurningar á borð við þessar: „Hvað heitir besti vinur/vinkona þín?“, „Hvað finnst þér skemmtilegast að gera/horfa á í sjónvarpinu?“, „Finnst þér gaman að hlusta á sögur?“, „Segja sögur?“
- Umslögin þrjú með sömu myndasögunni eiga að vera á borðinu áður en matið hefst. Tilgangurinn með þessari tilhögun er að barnið standi í þeirri trú að rannsakandinn *víti ekki* hvaða saga er í umslaginu sem það velur og reikni ekki með að rannsakandinn þekki söguna og viti um hvað hún er.
- Fylgdu fyrirmælunum á svarblöðum og farðu einnig eftir ráðleggingum um hvatningar (sjá m.a. kafla um hvatningarorð hér fyrir neðan).
- Sittu á móti barninu á meðan á fyrirlögn stendur. Þetta er gert til þess að barnið geti haldið á myndunum þannig að þær snúi að því sjálfu en frá þér. Þegar barnið tekur myndirnar úr umslaginu segirðu því að opna myndaröðina. Byrja á að skoða fyrstu myndina og skoða þær svo allar. Segðu: „*Skoðu myndirnar en ekki sýna mér þær. Bara ÞÚ mátt sjá söguna*“. (Ef barnið getur ekki sjálft haldið á og brotið í sundur myndirnar, getur þú haldið á þeim fyrir það en gættu þess að láta myndirnar snúa í átt að barninu og frá þér).
- Þegar barnið er tilbúið til að segja söguna skaltu hjálpa því að brjóta myndaröðina aftur saman í þrjá hluta. Þú þarft að stjórna umbrotinu á meðan barnið heldur enn á myndaseríunni án þess að horfa sjálfur á myndirnar. Segðu barninu að byrja að segja söguna á meðan það horfir á fyrstu tvær myndirnar. Þegar það er búíð að horfa á myndir 1 og 2 skaltu leiðbeina því við að umbrjóta næstu tvær (þá verða myndir 1 – 4 sýnilegar). Þegar barnið hefur lokið frásögn sinni um þær skaltu stýra umbroti á næstu tveimur myndum þannig að öll sagan sé því nú sýnileg.
- Þegar barnið er búíð að segja/endursegja söguna er komið að því að kynna söguskilningsspurningarnar. Þú segir: „*Nú ætla ég að spyrja þig nokkurra spurninga um söguna*“. Hafðu myndaröðina opna á borðinu og sýnilega bæði fyrir þig og barnið á meðan þú leggur spurningarnar fyrir barnið.
- Skráðu frásögnina að fyrirlögn lokinni og gefðu barninu stig á matsblaðinu, bæði fyrir sögugerð og söguskilning.

Ath: Listinn yfir valkosti á matsblaðinu er ekki tæmandi. Barnið fær stig þegar það hefur orð á einhverjum þætti í makróstrúktúr/sögubyggingu (*markmið, atлага, niðurstaða, orð yfir hugarferli og hugarástand*). Sjá nánari leiðbeiningar í handbók.

Hvatningarorð

1. Ekki byrja söguna fyrir barnið og farðu varlega í hvatningar. Hvettu það til að segja söguna sjálft með því að segja: „*Segðu þú mér söguna...*“ (og benda á mynd). Ekki spyrja leiðandi spurninga eins og : „*hvað gerðist svo?*“
2. Láttu líða a.m.k. 10 sekúndur áður en þú leggur orð í belg og gerðu það ekki nema ef barnið virðist ekki ætla að segja neitt sjálft. Mikilvægt er að beita hvatningum mjög varlega til að koma í veg fyrir mismun á fyrirlögnum í mismunandi hópum, eða að það hafi áhrif hver það er sem metur barnið. Ef barnið þegir enn eftir u.þ.b. 10 sekúndur, hvettu það með því að segja „*nú mátt þú segja söguna...*“, „*segðu mér hvað er að geras!*“ eða e-ð í þá áttina. Ef barnið þagnar í miðri sögu, hvettu það til að segja þér meira: „*...nokkuð fleira?*“, „*Haltu áfram*“, „*Segðu mér meira*“. „*Hvað ætli gerist fleira í sögunni?*“
3. Það skiptir ekki máli hvernig barnið vísar til sögupersóna í frásögninni, ekki leiðrétt það. Ef barnið finnur ekki rétta orðið yfir athöfn eða sögupersónu eða virðist vera stopp

eða biður um hjálp, hvettu það með því að segja e-ð í þessa átt: „Þú mátt kalla hann/hana/það hvað sem þú vilt“, „Hvað myndir þú kalla hana/hann/það?“.

4. Til þess að trufla ekki barnið eða hafa áhrif á hvernig það segir söguna skaltu forðastu að spyrja spurninga á borð við þessar:
 - a) „Hvað er hann að gera hér?“, „Hver er að hlaupa?“
 - b) „Hvað er þetta?“, „Hvað/Hvern sérðu á myndinni?“
5. Ef barnið byrjar að segja sögu úr eigin lífi eða reynslu t.d. „ég sá svona fugl í morgun“ eða „ég fer í búð með mömmu þegar ég er búin í skólanum“ er ráðlagt að gefa því dálítinn tíma til að tala um sína reynslu og biðja það svo varfærnislega að segja söguna sem er á myndunum. (Útúrdúra af þessu tagi frá myndasögunni ber ekki að taka með í greiningunni.)
6. Þegar barnið hefur sagt frá hverju myndapari er yfirleitt upplagt að segja hvatningarorð á borð við „vel gert“, „gott hjá þér“ eða eitthvað í þá áttina. Þetta auðveldar líka skráningaraðilanum að tengja setningar barnsins við tiltekna myndir. Slepptu þessu ef þér finnst það slíta í sundur frásögn barnsins eða samfelluna í hugsun þess.

Samanburður á sögum

- Þegar bornar eru saman sögur tvítyngds barns í tveimur málum ber að forðast að nota kisu- og/eða hundasöguna fyrir annað tungumálið og fugla- og/eða kiðlingasöguna í hinu.
- Forðastu líka að nota kisu- og/eða hundasöguna í annað skiptið og fugla- og/eða kiðlingasöguna í hitt í endurteknu mati á sama barninu.
- Hvers vegna? Sögurnar fjórar eru ekki á allan hátt sambærilegar. Nýlegar rannsóknarniðurstöður sýna að það er blæbrigðamunur á þeim, sérstaklega þegar kemur að söguskilningsspurningunum. Fugla- og kiðlingasögurnar eru í grófum dráttum sambærilegar og kisu- og hundasögurnar sömuleiðis en þær síðarnefndu eru að sumu leyti frábrugðnar þeim fyrrnefndu, t.d. í söguþræði, fjölda sögupersóna og sumum skilningsspurningum.
- Þegar þú prófar hóp barna með MFB er rétt að nota viðeigandi mótvægisáðgerðir til að lágmarka áhrif af því hvaða saga og/eða kveikjutegund (endursögn, saga eftir fyrirmynd, eigin frásögn) er valin.

Mótvægisáðferðir

Til að stuðla að réttmæti mælinga skal nota mismunandi sögur í mismunandi röð og prófa ýmist MÁL1 eða MÁL2 fyrst. Notaðu raðirnar í töflunni hér fyrir neðan. (Ef börnin eru einungis prófuð í einu máli skaltu nota annað hvort raðir barna númer 1, 2, 5 og 6 eða barna númer 3, 4, 7 og 8):

Númer barns	Mál	Móðelsaga / endursögn	Frásögn	Mál	Móðelsaga / endursögn	Frásögn
1	MÁL1	Kisusaga	Ungasaga	MÁL2	Hundasaga	Kiðlingasaga
2	MÁL1	Kisusaga	Kiðlingasaga	MÁL2	Hundasaga	Ungasaga
3	MÁL2	Kisusaga	Kiðlingasaga	MÁL1	Hundasaga	Ungasaga
4	MÁL2	Kisusaga	Ungasaga	MÁL1	Hundasaga	Kiðlingasaga
5	MÁL1	Hundasaga	Ungasaga	MÁL2	Kisusaga	Kiðlingasaga
6	MÁL1	Hundasaga	Kiðlingasaga	MÁL2	Kisusaga	Ungasaga
7	MÁL2	Hundasaga	Kiðlingasaga	MÁL1	Kisusaga	Ungasaga
8	MÁL2	Hundasaga	Ungasaga	MÁL1	Kisusaga	Kiðlingasaga

ATH: við samanburð á niðurstöðum fyrir mismunandi sögur og sögukveikjur ber að virða fyrirvara sem útskýrðir voru í kaflanum *Samanburður á sögum* hér að ofan.

Kisusaga

Frásögn / Endursögn / Móðelsaga

Nafn barns: _____
Fæðingardagur og ár: _____
Dags: _____
Aldur barns (í mánuðum): _____
Kyn: _____
Prófandi: _____
MÁL2 – hve lengi? (í mánuðum): _____
Hvenær hófst skólaganga: _____
Leikskóli/Skóli: _____

Gögn og græjur

Þrjú eintök af 6-mynda sögu í jafnmörgum umslögum liggja á borðinu þegar prófun hefst. Skriffæri og upptökutæki tilbúin. Kveiktu á upptökutækinu áður en upphitun hefst.

Upphitun

Spjallaðu við barnið, spurðu t.d. hver sé besti vinur/vinkona þess? Hvað því finnst skemmtilegast að horfa á í sjónvarpinu? Hvort því þyki gaman að segja sögur? Og hlusta á sögur?

Fyrirmæli

Fyrirmæli fyrir sögugerð

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og segðu mér svo söguna sem er í því“. Flettu því næst út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)“?

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Segðu: „Núna langar mig til þess að þú segir mér söguna. Skoðaðu myndirnar og reyndu að segja mér söguna eins vel og þú getur“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu benda á fyrstu myndina og segja „segðu mér söguna“. Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „Gerðist eitthvað meira?“, „Þú mátt halda áfram með söguna“ eða „leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni“. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?“

Þegar barnið er búíð skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir endursögn

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo getur þú sagt mér hana á eftir“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Einu sinni var fjörugur köttur sem sá gult fiðrildi sitjandi á runna. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði til að ná fiðrildinu. Á meðan var kátur strákur að koma úr veiðiferð með fötu og bolta í höndunum. Hann sá að kötturinn var að elta fiðrildið“.

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „Fiðrildið flaug burt í flýti og kötturinn datt ofan í runnann. Hann meiddi sig og var mjög reiður. Stráknum brá svo að hann missti boltann úr hendinni. Þegar hann sá boltann rúlla ofan í vatnið kallaði hann: „Ó nei, þarna fer boltinn minn!“ Hann var leiður og langaði til að fá boltann aftur. Á meðan tók kötturinn eftir fótunni, sem strákurinn var með, og hugsaði með sér: „Ég ætla að ná mér í fisk í matinn“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Á sama tíma fór strákurinn að reyna að ná boltanum upp úr vatninu með veiðistönginni sinni. Hann tók ekki eftir því að kötturinn var að krækja sér í fisk úr pokanum. Í lok sögunnar var kötturinn afskaplega ánægður að fá svona bragðgóðan fisk að borða og strákurinn var glaður að fá boltann sinn aftur“.

„Og svona endar sagan“.

Brjóttu söguna aftur saman þannig að bara barnið sjái myndir 1 og 2 og segðu: „Núna langar mig til þess að þú segi mér söguna. Skoðaðu myndirnar og segðu mér söguna eins vel og þú getur“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu segja „Segðu mér söguna“ (benda á mynd). Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „Gerðist eitthvað meira?, „Þú mátt halda áfram með söguna“ eða „Leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?“

Þegar barnið er búíð skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir Modelsögu

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo ætla ég að spyrja þig nokkurra spurninga“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Einu sinni var fjörugur köttur sem sá gult fiðrildi sitjandi á runna. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði til að ná fiðrildinu. Á meðan var kátur strákur að koma úr veiðiferð með fötu og bolta í höndunum. Hann sá að kötturinn var að elta fiðrildið“.

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „Fiðrildið flaug burt í flýti og kötturinn datt ofan í runnann. Hann meiddi sig og var mjög reiður. Stráknum brá svo að hann missti boltann úr hendinni. Þegar hann sá boltann rúlla ofan í vatnið

kallaði hann: „Ó nei, þarna fer boltinn minn!“ Hann var leiður og langaði til að fá boltann aftur. Á meðan tók kötturinn eftir fötunni, sem strákurinn var með, og hugsaði með sér: „Ég ætla að ná mér í fisk í matinn“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Á sama tíma fór strákurinn að reyna að ná boltanum upp úr vatninu með veiðistönginni sinni. Hann tók ekki eftir því að kötturinn var að krækja sér í fisk úr pökanum. Í lok sögunnar var kötturinn afskaplega ánægður að fá svona bragðgóðan fisk að borða og strákurinn var glaður að fá boltann sinn aftur“.

„Og svona endar sagan“.

Þegar þú ert búin að segja „Og svona endar sagan“, spyrðu söguskilningsspurninganna.

Sögu greining fyrir kisu sögu

Hluti I: Frásögn

A. Sögu bygging; B. Sögu bygging – samantekt; C. Hugarástand (IST)

A. Sögu bygging

		Dæmi um rétt svör ¹	Stig
A1.	Sviðsetning	Vísun í tíma- og/eða staðsetningu, t.d. <i>einu sinni var / einu sinni / dag einn... Í skógi / á akri / við vatn / uppi í tré...</i>	0 1 2 ²
<i>Episóða 1: Köttur (Sögu persónur í episóðu: köttur og fiðrildi)</i>			
A2.	Hugarástand sem upphafsatburður	Kötturinn var fjörugur / gáskafullur / forvitinn Kötturinn sá fiðrildi	0 1
A3.	Markmið	Kötturinn ætlaði að veiða / ná í / elta / leika við fiðrildið (Til þess) að + sögn (veiða, ná í, taka, hremma)	0 1
A4.	Atlaga	Kötturinn tók undir sig stökk / stökk á eftir fiðrildinu / Kötturinn elti / byrjaði að elta fiðrildið Kötturinn reyndi að + sögn (veiða, ná í, taka...)	0 1
A5.	Útkoma	Kötturinn datt ofan í runnann / náði ekki fiðrildinu / var ekki nógu fljótur. Fiðrildið slapp / komst undan / flaug í burt	0 1
A6.	Hugarástand sem viðbragð	Kötturinn var óánægður / reiður / ergilegur Fiðrildið var ánægt / glatt	0 1
<i>Episóða 2. Strákur (sögu persóna: strákur)</i>			
A7.	Hugarástand sem upphafsatburður	Strákurinn var leiður / dapur / hræddur um boltann sinn. Strákurinn sá boltann í vatninu	0 1
A8.	Markmið	Strákurinn ætlaði / langaði til að ná boltanum sínum aftur (Til þess) að + sögn (ná í)	0 1
A9.	Atlaga	Strákurinn reyndi að ná boltanum upp úr vatninu	0 1
A10.	Útkoma	Strákurinn náði boltanum / fékk boltann sinn aftur	0 1
A11.	Hugarástand sem viðbragð	Strákurinn var glaður / ánægður / feginn að hafa fengið boltann sinn aftur	0 1
<i>Episóða 3. Köttur (sögu persóna: köttur)</i>			
A12.	Hugarástand sem upphafsatburður	Kötturinn var svangur / forvitinn / langaði í fisk / sá fiskana í pokanum	0 1
A13.	Markmið	Kötturinn ákvað að ná sér í fisk / stela fiski (Til þess) að + sögn (éta, taka, ná)	0 1

¹ Ef svar barnsins er ekki að finna á blaðinu eða vafi leikur um hvort það er rétt vísast á handbókina.

² Gefðu 0 stig ef barnið nefnir hvorki tímasetningu né stað, 1 stig ef annað hvort kemur fram og 2 stig fyrir hvort tveggja.

A14.	Atlaga	Kötturinn teygði sig eftir / náði í / tók / stal fiski (uppúr fótunni) Kötturinn reyndi að + sögn (ná í, klófesta....)	0 1
A15.	Útkoma	Kötturinn borðaði fisk / náði í fisk /	0 1
A16.	Hugarástand sem viðbragð	Kötturinn var ánægður / glaður / ekki svangur lengur	0 1
A17.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubyggingu - mest 17 stig		

B. Sögubygging – samantekt

Fjöldi raða með Atlögu + Útkomu	Fjöldi Markmiða (án Atlögu eða Útkomu)	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu eða Markmiði + Útkomu	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu + Útkomu
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Hugarástand (IST)

C1	<p>Heildarfjöldi orða yfir hugarástand, skynjun, tilfinningar o.fl. (Inner state words):</p> <p>Dæmi:</p> <p>Orð yfir skynjun, t.d. sjá, heyra, finna til, skynja, finna lykt...</p> <p>Orð yfir líkamlegt ástand, t.d. svangur, þyrstur, þreyttur, meiddur, aumur</p> <p>Orð yfir vitundarástand, t.d. lifandi, vakandi, sofandi...</p> <p>Orð yfir tilfinningar, t.d. hamingjusamur, glaður, ánægður, undrandi, forvitinn, stoltur, hugrakkur, öruggur, reiður, sár, dapur, áhyggjufullur, vonsvikinn, hræddur, skelkaður...</p> <p>Orð yfir hugsanir, hugarferli, hugarástand (mental verbs), t.d. langa, hugsa, vita, gleyma, ákveða, trúa, áætla, spá í...</p> <p>Orð yfir málathafnir, t.d. segja, kalla, hrópa, vara við, spyrja...</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II. hluti: Söguskilningur

		Dæmi um rétt svör	Dæmi um rangt svar	Stig
0	<i>Fannst þér sagan skemmtileg?</i>	Upphitunarspurning - ekkert stig gefið.		
D1.	<i>Af hverju tekur kötturinn undir stig stökk / stekkur kisa upp? (Bentu á myndir 1-2) (Epis. 1: Markmið)</i>	Langar til að ná í / veiða/ leika við fiðrildið. Ætlar að elta fiðrildið. Vill ná í fiðrildið. (Til að) + SÖGN (ná í, taka) fiðrildið.	Hann er að fara / hlaupa / honum finnst gaman að hoppa. Köttum finnst gaman að hoppa upp í tré.	0 1
D2.	<i>Hvernig líður kettinum? (Bentu á mynd 3) (Tilfinningal/innra viðbrögð)</i>	Reiður / Líður illa / vonsvikinn / sár / ekki vel.	Líður vel / glaður.	0 1
D3.	ATH: Spurðu D3 aðeins ef barnið svaraði D2 rétt („illa“ eða „reiður“...) án útskýring. Ef rétt + útskýrt hvers vegna, má gefa stig líka hér og fara svo beint í D4. <i>Af hverju heldurðu að kötturinn sé reiður / líði illa / vonsvikinn?</i> ³	Hann náði ekki fiðrildinu. Hann datt í runnann. Það er vont að detta í runna / maður meiðir sig við að detta í runna. Fiðrildið slapp / komst undan.	Óviðeigandi svar.	0 1
D4.	<i>Af hverju hefur strákurinn veiði-stöngina úti vatninu / setur strákurinn veiðistöngina út í vatnið? (Bentu á mynd 5) (Epis. 2: Markmið)</i>	Hann vill ná boltanum sínum upp úr vatninu / vill fá boltann sinn aftur. (Til þess) að + SÖGN (ná í, taka) boltann sinn aftur / upp úr.	Til að leika í vatninu.	0 1
D5.	<i>Hvernig líður stráknum? (Bentu á mynd 6) (Tilfinningaleg viðbrögð)</i>	Vel / hann er ánægður / hamingjusamur / glaður.	Illa / reiður / leiður / dapur.	0 1
D6.	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D5 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefðu þá stig hér og farðu beint í D7. <i>Af hverju heldurðu að strákurinn sé ánægður / líði vel?</i> ⁴	Hann náði boltanum aftur / Hann gat + SÖGN (ná í, taka...)	Hann er brosandi / Hann lítur út fyrir að vera ánægður / eða annað óviðeigandi svar.	0 1
D7.	<i>Af hverju tekur kötturinn fiskinn? (Bentu á mynd 5) (Epis. 3: Markmið)</i>	Hann vill fá / vill borða / stela fiskinum. Grípur tækifærið þegar strákurinn er ekki að horfa. Hann náði ekki fiðrildinu / gat ekki fengið fiðrildið. Köttum finnst fiskur góður.	Hann langar að leika við fiskinn.	0 1

³ Notaðu sama IST orð og barnið gaf sem svar við D2.

⁴ Notaðu sama IST orð og barnið gaf í spurningu D5.

D8.	<i>Ímyndaðu þér að strákurinn sjái köttinn. Hvernig heldurðu að honum mundi líða? (Bentu á mynd 6). (Tilfinningalegt / innra viðbrögð).</i>	Illá / reiður/ ekki vel / leiður / hann er svangur. „Ég verð að ná kettinum“.	Vel / glaður/ feginn / ánægður / sáttur ...	0 1
D9.	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D8 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefa þá stig hér og fara beint í D10. <i>Af hverju heldurðu að strákurinn sé reiður / líði illa / sé óánægður?</i> ⁵	Af því að kötturinn át / er að borða / tók fiskinn hans. Strákurinn vildi borða fiskinn sjálfur.	Af því að veiðistöngin liggur á jörðinni eða e-ð annað óviðeigandi svar.	0 1
D10.	<i>Heldurðu að strákurinn og kötturinn verði vinir? Af hverju?</i>	Nei. Barnið gefur a.m.k. eina ástæðu (kötturinn át fiskinn hans/ stal fiskinum eða annað viðeigandi svar.	Já / ég veit það ekki eða annað óviðeigandi svar.	0 1
D11.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubyggingu - mest 10 stig			

⁵ Notaðu sama IST orð og barnið gaf í spurningu D8.

Hundasaga

Frásögn / Endursögn / Móðelsaga

Nafn barns: _____
Fæðingardagur og ár: _____
Dags: _____
Aldur barns (í mánuðum): _____
Kyn: _____
Prófandi: _____
MÁL2 – hve lengi? (í mánuðum): _____
Hvenær hófst skólaganga: _____
Leikskóli/Skóli: _____

Gögn og græjur

Þrjú eintök af 6-mynda sögu í jafnmörgum umslögum liggja á borðinu þegar prófun hefst. Skriffæri og upptökutæki tilbúin. Kveiktu á upptökutækinu áður en upphitun hefst.

Upphitun

Spjallaðu við barnið, spurðu t.d. hver sé besti vinur/vinkona þess? Hvað því finnst skemmtilegast að horfa á í sjónvarpinu? Hvort því þyki gaman að segja sögur? Og hlusta á sögur?

Fyrirmæli

Fyrirmæli fyrir sögugerð

Prófandi situr á móti barninu og segir: „*Sjáðu, hérna eru þrjú umslag með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og segðu mér svo söguna sem er í því*“. Flettu því næst út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „*Skoðaðu fyrst alla söguna*“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „*Ertu tilbúin(n)*“?

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Segðu: „*Núna langar mig til þess að þú segir mér söguna. Skoðaðu myndirnar og reyndu að segja mér söguna eins vel og þú getur*“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu benda á fyrstu myndina og segja „*segðu mér söguna*“. Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „*Gerðist eitthvað meira?*“, „*Þú mátt halda áfram með söguna*“ eða „*leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni*“. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „*Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?*“

Þegar barnið er búíð skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir endursögn

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo getur þú sagt mér hana á eftir“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). „Einu sinni var fjörugur hundur sem sá gráa mús sitjandi við tré. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði til að ná músinni. Á sama tíma var kátur strákur á leið heim úr búðinni og hélt á poka og blöðru. Hann sá að hundurinn var að elta músina“.

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. Músin hljóp í burtu á harðaspretti og hundurinn hljóp á tréð. Hann meiddi sig og varð mjög reiður. Stráknum brá svo að hann missti blöðruna sína. Þegar hann sá blöðruna fljúga upp í tréð kallaði hann: „Ó nei, þarna fer blaðran mín!“ Hann var leiður og langaði til að fá blöðruna aftur. Á meðan tók hundurinn eftir pokanum sem strákurinn var með og hugsaði með sér: „Mig langar að ná mér í pylsu í matinn“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Á meðan fór strákurinn að reyna að ná blöðrunni niður úr trénu. Hann tók ekki eftir því að hundurinn var búinn að krækja sér í pylsu úr pokanum. Í lok sögunnar var hundurinn mjög ánægður að fá svona bragðgóða pylsu að borða og strákurinn var glaður að fá blöðruna sína aftur“.

„Og svona endar sagan“.

Brjóttu söguna aftur saman þannig að bara barnið sjái myndir 1 og 2 og segðu: „Núna langar mig til þess að þú segi mér söguna. Skoðaðu myndirnar og segðu mér söguna eins vel og þú getur“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu segja „Segðu mér söguna“ (benda á mynd). Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „Gerðist eitthvað meira?, „Þú mátt halda áfram með söguna“ eða „Leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búid með söguna skaltu segja „Láttu mig vita þegar þú ert búin/n“

Þegar barnið er búid skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir Modelsögu

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo ætla ég að spyrja þig nokkurra spurninga.“

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). „Einu sinni var fjörugur hundur sem sá gráa mús sitjandi við tré. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði til að ná músinni. Á sama tíma var kátur strákur á leið heim úr búðinni og hélt á poka og blöðru. Hann sá að hundurinn var að elta músina“.

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. Músin hljóp í burtu á harðaspretti og hundurinn hljóp á tréð. Hann meiddi sig og varð mjög reiður. Stráknum brá svo að hann missti blöðruna sína. Þegar hann sá blöðruna fljúga upp í tréð kallaði hann: „Ó nei, þarna fer blaðran mín!“ Hann var leiður og langaði til að fá blöðruna

aftur. Á meðan tók hundurinn eftir pokanum sem strákurinn var með og hugsaði með sér: „Mig langar að ná mér í pylsu í matinn“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Á meðan fór strákurinn að reyna að ná blöðrunni niður úr trénu. Hann tók ekki eftir því að hundurinn var búinn að krækja sér í pylsu úr pokanum. Í lok sögunnar var hundurinn mjög ánægður að fá svona bragðgóða pylsu að borða og strákurinn var glaður að fá blöðruna sína aftur“.

„Og svona endar sagan“.

Þegar þú ert búin að segja „Og svona endar sagan“, spyrðu söguskilningsspurninganna.

Sögugreining fyrir hundasögu

Hluti I: Frásögn

A. Sögubýgging; B. Sögubýgging – samantekt; C. Hugarástand (IST)

A. Sögubýgging

		Dæmi um rétt svör ⁶	Stig
A1.	Sviðsetning	Vísun í tíma- og / eða staðsetningu, t.d. <i>einu sinni var, einu sinni, dag einn... Í skógi; á akri, við vatn, nálægt tré, við veg</i>	0 1 2 ⁷
<i>Episóða 1: Hundur (Sögupersónur í episóðu: hundur og mús)</i>			
A2.	Hugarástand sem upphafsatburður	Hundurinn var fjörugur / gáskafullur / forvitinn Hundurinn sá mús	0 1
A3.	Markmið	Hundurinn ætlaði að veiða / ná í / elta / leika við músina. (Til þess) að + sögn (veiða, ná í, taka, hremma)	0 1
A4.	Atlaga	Hundurinn tók undir sig stökk / stökk upp/ Hundurinn elti / byrjaði að elta Hundurinn reyndi að + sögn (veiða, ná í, taka...)	0 1
A5.	Útkoma	Hundurinn hljóp á tré, rak hausinn í tré / náði ekki músinni, var ekki nógu snöggur / fljótur Músin slapp / komst undan / hljóp bak við tréð /	0 1
A6.	Hugarástand sem viðbragð	Hundurinn var óánægður / reiður / ergilegur / meiddur Músin var ánægð / glöð / fegin	0 1
<i>Episóða 2. Strákur (sögupersóna: strákur)</i>			
A7.	Hugarástand sem upphafsatburður	Strákurinn var leiður / dapur. Hræddur um blöðruna sína. Strákurinn sá blöðruna sína upp í trénu	0 1
A8.	Markmið	Strákurinn ætlaði / langaði til að ná blöðrunni sinni niður úr trénu (Til þess) að + sögn (ná í)	0 1
A9.	Atlaga	Strákurinn togar / reynir að toga blöðruna niður úr trénu Strákurinn hoppar upp í áttina að blöðrunni / teygði sig eftir blöðrunni / var að klifra (uppí tréð)	0 1
A10.	Útkoma	Strákurinn náði blöðrunni sinni / fékk blöðruna sína aftur Blöðrunni var bjargað	0 1
A11.	Hugarástand sem viðbragð	Strákurinn var glaður / ánægður / feginn að hafa fengið blöðruna sína aftur	0 1
<i>Episóða 3. Hundur (sögupersóna: hundur)</i>			
A12.	Hugarástand sem upphafsatburður	Hundurinn sá / tók eftir pylsunum (í pokanum) Hundurinn var svangur / forvitinn / spenntur fyrir pylsunum	0 1

⁶ Ef svar barnsins er ekki að finna á svarblaðinu eða vafi leikur á um hvort það er rétt vísast á handbókina.

⁷ Gefðu 0 stig ef barnið nefnir hvorki tímasetningu né stað, 1 stig ef annað hvort kemur fram og 2 stig fyrir hvort tveggja.

A13.	Markmið	Hundurinn langaði í / ákvað að ná í / stela / pylsunum (Til þess) að + sögn (éta, taka, ná)	0	1
A14.	Atlaga	Hundurinn var að ná í / tosa upp / stela pylsunum (uppúr pokanum), teygði sig eftir pylsunum Hundurinn reyndi að + sögn (ná í, ..)	0	1
A15.	Útkoma	Hundurinn át / náði í pylsu / pylsurnar	0	1
A16.	Hugarástand sem viðbragð	Hundurinn var ánægður / glaður / ekki lengur svangur	0	1
A17.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubyggingu - mest 17 stig			

B. Sögubygging – samantekt

Fjöldi raða með Atlögu + Útkomu	Fjöldi Markmiða (án Atlögu eða Útkomu)	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu eða Markmiði + Útkomu	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu + Útkomu
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Hugarástand (IST)

C1	<p>Heildarfjöldi orða yfir hugarástand, skynjun, tilfinningar o.fl. (Inner state words):</p> <p>Dæmi:</p> <p>Orð yfir skynjun, t.d. sjá, heyra, finna til, skynja, finna lykt...</p> <p>Orð yfir líkamlegt ástand, t.d. svangur, þyrstur, þreyttur, meiddur, aumur</p> <p>Orð yfir vitundarástand, t.d. lifandi, vakandi, sofandi...</p> <p>Orð yfir tilfinningar, t.d. hamingjusamur, glaður, ánægður, undrandi, forvitinn, stoltur, hugrakkur, öruggur, reiður, sár, dapur, áhyggjufullur, vonsvikinn, hræddur, skelkaður...</p> <p>Orð yfir hugsanir, hugarferli, hugarástand (mental verbs), t.d. langa, hugsa, vita, gleyma, ákveða, trúá, áætla, spá í...</p> <p>Orð yfir málathafnir, t.d. segja, kalla, hrópa, vara við, spyrja...</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II. hluti: Söguskilningur

		Dæmi um rétt svör	Dæmi um rangt svar	Stig
0	<i>Fannst þér sagan skemmtileg?</i>	Upphitunarspurning - ekkert stig gefið.		
D1.	<i>Af hverju stekkur hundurinn upp? (Bentu á myndir 1-2) (Epis. 1: Markmið)</i>	Hann langar til að ná í / veiða / elta / leika við músina. Vill ná í músin. (Til þess) að + SÖGN (ná í, taka) músina.	Hann er að fara / hlaupa / langaði til að hoppa. Hundum finnst gaman að hoppa upp í tré.	0 1
D2.	<i>Hvernig líður hundinum? (Bentu á mynd 3) (Tilfinningal/innra viðbragð sem ástæða upphafsatburðar)</i>	Reiður / líður illa / vonsvikinn / sár / meiddur / ekki vel.	Líður vel / glaður.	0 1
D3.	ATH: Spurðu D3 aðeins ef barnið svaraði D2 rétt („illa“...) án útskýringa. Ef rétt + útskýrt hvers vegna, má gefa stig líka hér og fara beint í D4. <i>Af hverju heldurðu að hundurinn sé reiður/ líði illa / vonsvikinn?</i> ⁸	Hann náði ekki músinni. Hann rakst á tréð. Það er vont / maður meiðir sig þegar maður hleypur á tré. Músinn slapp / komst undan.	Óviðeigandi svar.	0 1
D4.	<i>Af hverju hoppar strákurinn upp? (Bentu á mynd 5) (Epis. 2: Markmið)</i>	Hann vill / ætlar/ langar að ná blöðrunni sinni niður úr trénu/ vill fá blöðruna sína aftur. (Til þess) að + SÖGN (ná í, sækja) blöðruna sína aftur.	Til að klifra uppí tréð.	0 1
D5.	<i>Hvernig líður stráknum? (Bentu á mynd 6) (Tilfinningal/innri viðbr.)</i>	Vel / hann er ánægður / hamingjusamur / glaður.	Illa / reiður / leiður / dapur.	0 1
D6.	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D5 rétt án útskýringa. Ef útskýrt þá gefðu stig hér og farðu beint í D7. <i>Af hverju heldurðu að strákurinn sé glaður / ánægður / líði vel?</i> ⁹	Hann náði blöðrunni aftur niður / Gat + SÖGN (ná í, taka...) blöðruna.	Hann er brosandi / Hann lítur út fyrir að vera ánægður eða annað óviðeigandi svar.	0 1
D7.	<i>Af hverju tók / stal hundurinn pylsunum? (Bentu á mynd 5) (Epis. 3: Markmið)</i>	Hann langaði í / til að borða / pylsu. Grípur tækifærið þegar strákurinn er ekki að horfa. Náði ekki músinni / gat ekki fengið músina. Hundum finnast pylsur góðar/ kjöt gott. Pylsur eru	Hann langar að leika sér með pokann.	0 1

⁸ Notaðu sama IST orð og barnið gaf sem svar við D2.

⁹ Notaðu sama IST orð og barnið gaf í spurningu D5.

		góðar á bragðið (almenn merking).		
D8.	<i>Ímyndaðu þér að strákurinn sjái hundinn. Hvernig heldurðu að honum líði? (Bentu á mynd 6) (Tilfinningalegt/innra viðbragð)</i>	Honum líður illa / er reiður / líður ekki vel. Dapur / leiður.	Vel / glaður/ feginn / ánægður / þakklátur.	0 1
D9.	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D8 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefa þá stig og fara í D10 <i>Af hverju heldurðu að strákurinn sé reiður / líði illa / sé óánægður?¹⁰</i>	Af því að hundurinn át / borðaði / tók pylsurnar hans. Strákurinn átti pylsurnar / vildi borða pylsurnar sjálfur.	Óviðeigandi svar.	0 1
D10.	<i>Heldurðu að strákurinn og hundurinn verði vinir? Af hverju?</i>	Nei. Barnið gefur a.m.k. eina ástæðu (hundurinn át/stal pylsun-um eða annað óviðeigandi svar.	Já / ég veit það ekki eða annað óviðeigandi svar.	0 1
D11.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubýggingu - mest 10 stig			

¹⁰ Notaðu sama IST orð og barnið gaf í spurningu D8.

Ungasaga

Frásögn / Endursögn / Móðelsaga

Nafn barns: _____
Fæðingardagur og ár: _____
Dags: _____
Aldur barns (í mánuðum): _____
Kyn: _____
Prófandi: _____
MÁL2 – hve lengi? (í mánuðum): _____
Hvenær hófst skólaganga: _____
Leikskóli/Skóli: _____

Gögn og græjur

Þrjú eintök af 6-mynda sögu í jafnmörgum umslögum liggja á borðinu þegar prófun hefst. Skriffæri og upptökutæki tilbúin. Kveiktu á upptökutækinu áður en upphitun hefst.

Upphitun

Spjallaðu við barnið, spurðu t.d. hver sé besti vinur/vinkona þess? Hvað því finnst skemmtilegast að horfa á í sjónvarpinu? Hvort því þyki gaman að segja sögur? Og hlusta á sögur?

Fyrirmæli

Fyrirmæli fyrir sögugerð

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og segðu mér svo söguna sem er í því“. Flettu því næst út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)“?

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Segðu: „Núna langar mig til þess að þú segir mér söguna. Skoðaðu myndirnar og reyndu að segja mér söguna eins vel og þú getur“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu benda á fyrstu myndina og segja „segðu mér söguna“. Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „Gerðist eitthvað meira?“, „Þú mátt halda áfram með söguna“ eða „leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni“. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?“

Þegar barnið er búíð skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir endursögn og mólalsögu

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, herna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo getur þú sagt mér hana á eftir“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Einu sinni var ungamamma sem sá að ungarnir hennar voru orðnir svangir. Hún flaug í burtu til þess að ná í mat handa þeim. Svangur köttur sá að ungamaman var að fljúga í burtu og mjálmaði: Mmm, dásamlegt, hvað er það sem ég sé þarna í hreiðrinu?“

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „Ungamma kom aftur heim með stóran orm handa ungunum sínum en hún sá ekki köttinn. Hún var svo ánægð að vera með þennan gómsæta orm fyrir ungana sína. Á meðan byrjaði vonða kisa að klifra upp í tréð af því hún ætlaði að ná sér í unga. Hún krækta í einn ungann. Hugrakkur hundur, sem átti leið hjá, sá að fuglarnir voru í mikilli hættu. Hann ákvað að stoppa köttinn og bjarga þeim“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Hann sagði við köttinn: „Láttu ungana í friði“. Og svo beit hann í rófunu á kettinum og togaði hann niður. Kötturinn sleppti unganum og hundurinn rak hann í burtu. Hundurinn var mjög glaður yfir því að hann gat bjargað fuglunum og kötturinn var ennþá svangur.“

Og svona endar sagan“.

Brjóttu söguna aftur saman þannig að bara barnið sjái myndir 1 og 2 og segðu: „Núna langar mig til þess að þú segi mér söguna. Skoðaðu myndirnar og segðu mér söguna eins vel og þú getur“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu segja „Segðu mér söguna“ (benda á mynd). Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „Gerðist eitthvað meira?, „Þú mátt halda áfram með söguna“ eða „Leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?“

Þegar barnið er búíð að segja söguna skaltu hæla því fyrir frammistöðuna og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir Modelsögu

Prófandi situr á móti barninu og segir: „Sjáðu, herna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „Skoðaðu fyrst alla söguna“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo ætla ég að spyrja þig nokkurra spurninga“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Einu sinni var ungamamma sem sá að ungarnir hennar voru orðnir svangir. Hún flaug í burtu til þess að ná í mat handa þeim. Svangur köttur sá að ungamaman var að fljúga í burtu og mjálmaði: Mmm, dásamlegt, hvað er það sem ég sé þarna í hreiðrinu?“

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „Ungamma kom aftur heim með stóran orm handa ungunum sínum en hún sá ekki köttinn. Hún var svo ánægð að vera með þennan gómsæta orm fyrir ungana sína. Á meðan byrjaði vonða

kisa að klifra upp í tréð af því hún ætlaði að ná sér í unga. Hún krækti í einn ungann. Hugrakkur hundur, sem átti leið hjá, sá að fuglarnir voru í mikilli hættu. Hann ákvað að stoppa köttinn og bjarga þeim“.

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Hann sagði við köttinn: „Láttu ungana í friði“. Og svo beit hann í rófunu á kettinum og togaði hann niður. Kötturinn sleppti unganum og hundurinn rak hann í burtu. Hundurinn var mjög glaður yfir því að hann gat bjargað fuglunum og kötturinn var ennþá svangur.

Og svona endar sagan“.

Þegar þú ert búin að segja „Og svona endar sagan“, spyrðu söguskilningsspurninganna.

Sögugreining fyrir ungasögu

Hluti I: Frásögn

A. Sögubýgging; B. Sögubýgging – samantekt; C. Hugarástand (IST)

A. Sögubýgging

		Dæmi um rétt svör ¹¹	Stig
A1.	Sviðsetning	Vísun í tíma- og/eða staðsetningu, t.d. <i>Einu sinni var, einu sinni, dag einn, einu sinni fyrir löngu. Úti í skógi; á akri, upp í tré, í hreiðri, í garði</i>	0 1 2 ¹²
<i>Episóða 1: Ungamma (Sögupersónur í episóðu: ungamma og ungarnir)</i>			
A2.	Hugarástand sem upphafsatburður	Mamman/foreldrið sá að ungarnir voru svangir / vildu fá mat Ungarnir voru svangir / vildu mat / grétu / báðu um mat	0 1
A3.	Markmið	Fuglinn/mamma n vill / ætlar að gefa ungunum að borða / veiða orma / finna mat / orma (Til þess) að + sögn (sækja mat)	0 1
A4.	Atlaga	Fuglinn/mamma n flýgur / flaug / fór burt. Fór að leita að / sækja / ná í mat. Mamma n reyndi að + sögn (sækja mat)	0 1
A5.	Útkoma	Fuglinn/mamma n náði / veiddi / kom með / færði þeim mat / orma Ungarnir fengu mat / orma	0 1
A6.	Hugarástand sem viðbragð	Fuglinn/mamma n var ánægður / sátt Ungarnir voru ánægðir / ekki svangir lengur	0 1
<i>Episóða 2. Köttur (sögupersóna: köttur og ungar)</i>			
A7.	Hugarástand sem upphafsatburður	Kötturinn sá að fuglinn / foreldri flaug í burtu / að ungarnir voru einir / að þarna var matur Kötturinn var svangur / hann slefaði / sagði nammi namm	0 1
A8.	Markmið	Kötturinn vill / ætlar / langar að borða / drepa / veiða fuglana / ungan. (Til þess) að + sögn (éta, ná, drepa, ná í)	0 1
A9.	Atlaga	Kötturinn klifrar upp í tréð / hoppar upp til að reyna að ná ungunum / reynir að ná ungunum	0 1
A10.	Útkoma	Kötturinn náði unga / greip í unga Kötturinn næstum því + sögn (náði)	0 1
A11.	Hugarástand sem viðbragð	Kötturinn var glaður Fuglinn/-arnir voru hræddir / grétu	0 1
<i>Episóða 3. Hundur (sögupersóna: hundur, köttur og ungar)</i>			
A12.	Hugarástand sem upphafsatburður	Hundurinn sá að ungarnir voru í hættu / sá að kötturinn hafði náð einum unganum. Unginn/-arnir voru í hættu	0 1

¹¹ Ef svar barnsins er ekki að finna á blaðinu eða vafi leikur á um hvort það er rétt vísast á handbókina.

¹² Gefðu 0 stig ef barnið nefnir hvorki tímasetningu né stað, 1 stig ef annað hvort kemur fram og 2 stig fyrir hvort tveggja.

A13.	Markmið	Hundurinn ætlaði / vildi stoppa köttinn / hjálpa / bjarga vernda ungana...(Til þess) að + SÖGN (bjarga, stoppa, hjálpa)	0 1
A14.	Atlaga	Hundurinn togar / togaði / dró kisu niður / beit / greip í rófunu á kettinum. Hundurinn reyndi að + SÖGN (draga, toga, ná niður)	0 1
A15.	Útkoma	Hundurinn rekur / hrekur / hræðir köttinn í burtu Kötturinn sleppir unganum/ hleypur í burtu Unganum er / var bjargað	0 1
A16.	Hugarástand sem viðbragð	Hundinum var létt / feginn / stoltur að hafa bjargað ungunum Kötturinn var vonsvikinn / reiður. Fuglinn var feginn / ánægður Ungarnir voru ánægðir / fegnir að vera öruggir	0 1
A17.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubyggingu - mest 17 stig		

B. Sögubygging – samantekt

Fjöldi raða með Atlögu + Útkomu	Fjöldi Markmiða (án Atlögu eða Útkomu)	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu eða Markmiði + Útkomu	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu + Útkomu
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Hugarástand (IST)

C1	<p>Heildarfjöldi orða yfir hugarástand, skynjun, tilfinningar o.fl. (Inner state words):</p> <p>Dæmi:</p> <p>Orð yfir skynjun, t.d. sjá, heyra, finna til, skynja, finna lykt...</p> <p>Orð yfir líkamlegt ástand, t.d. svangur, þyrstur, þreyttur, meiddur, aumur</p> <p>Orð yfir vitundarástand, t.d. lifandi, vakandi, sofandi...</p> <p>Orð yfir tilfinningar, t.d. hamingjusamur, glaður, ánægður, undrandi, forvitinn, stoltur, hugrakkur, öruggur, reiður, sár, dapur, áhyggjufullur, vonsvikinn, hræddur, skelkaður...</p> <p>Orð yfir hugsanir, hugarferli, hugarástand (mental verbs), t.d. langa, hugsa, vita, gleyma, ákveða, trúá, áætla, spá í...</p> <p>Orð yfir málathafnir, t.d. segja, kalla, hrópa, vara við, spyrja...</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II. hluti: Söguskilningur

		Rétt svar	Rangt svar	Stig
0	<i>Fannst þér sagan skemmtileg?</i>	Upphitunarspurning – ekkert stig gefið.		
D1.	<i>Af hverju flaug fuglinn / mamman í burtu?</i> (Bentu á myndir 1-2)(Epis. 1: Markmið. Tilfinningalegt/innra viðbragð sem ástæða upphafsatburðar	Til þess að sækja mat/ orma handa ungunum. (Til þess)að + SÖGN (gefa ungunum að borða). Ungarnir voru svangir.	Hún er að fara / til þess að fara í vinnuna / ná í ungapabba / hún er hrædd	0 1
D2.	<i>Hvernig líður ungunum?</i> (Bentu á mynd 1) – Tilfinningalegt/innra viðbragð	Þeim líður illa/ þeir eru svangir. Þá langar í mat.	Þeim líður vel / eru glaðir / einmana / hræddir / hissa.	0 1
D3.	ATH: spurðu D3 aðeins ef barnið svaraði sp 2 rétt án útskýringa. Ef rétt + útskýrt hvers vegna má gefa stig hér og fara beint í D4. <i>Af hverju heldurðu að ungunum hafi liðið illa / verið svangir?</i> ¹³	Af því þeir eru með opinn munn / gogg / þeir eru að kalla á mat. Mamma þeirra fór í burtu að sækja mat / orm handa þeim / mamman kom til baka með orm / mat handa þeim. Ungar eru alltaf svangir (almennt).	Þeir eru glaðir / vildu fara með mömmu sinni / Hræddir við köttinn / af því þeir sá mömmu sína fljúga burt.	0 1
D4.	<i>Af hverju er kötturinn að klífra uppí tré?</i> (Bentu á mynd 3) (Epis. 2: Markmið)	Vill ná / drepa / éta ungana. (Til þess) að + SÖGN (ná í , éta, drepa) Nota tækifærið þegar mamman er ekki heima. Af því kettir elska að borða unga (almennt).	Til að leika við ungana.	0 1
D5.	<i>Hvernig líður kettinum?</i> (Bentu á myndir 5 og 6) Tilfinningalegt/innra viðbragð	Illu/ reiður/hræddur/vonsvikinn. Hann er (enn) svangur.	Vel / glaður/ Í leikstuði.	0 1
D6.	ATH: <i>Spurðu aðeins ef barnið svaraði D5 rétt án útskýr. Ef útskýrt þá gefðu stig og farðu beint í D7. Af hverju heldurðu að kettinum líði illa/sé hræddur og svangur?</i> ¹⁴	Af því hann náði ekki ungunum. Hann er hræddur við hundinn. Af því hundurinn elti hann / togað í hann / beit hann. Af því hann er enn svangur.	Af því að hundurinn tók matinn frá honum. Hundurinn vill éta köttinn. Ég veit það ekki.	0 1
D7..	<i>Af hverju bítur hundurinn í skottið á kettinum?</i> (Bentu á mynd 5) (Epis. 3: Markmið)	Hann ætlar / vill bjarga ungunum/ hjálpa ungunum. Til að stoppa köttinn / til að láta köttinn sleppa unganum / svo ungarnir verði ekki étnir / drepnir. (Til þess)að SÖGN (bjarga, hjálpa...)	Hann vill sjálfur borða ungana/ langar að leika við /éta köttinn. Hundar hata ketti (almennt).	0 1

¹³ Notaðu sama IST orð og barnið gaf sem svar við D2.

¹⁴ Notaðu sama IST orð og barnið gaf sem svar við D5.

D8.	<i>Ef þú ímyndar þér að hundurinn sjái fuglana, hvernig heldurðu að honum líði þegar hann sér þá? (Bentu á mynd 6)</i> Tilfinningalegt/innra viðbragð	Honum líður vel / er glaður. Hann er feginn / ánægður / sáttur stoltur. Honum líður eins og hetju. Honum finnst gaman að vernda þá.	Honum líður illa. Hann er reiður / vondur / leiður/ svangur. „Ég verð að ná kettinum“.	0 1
D9..	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D8 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefa þá stig fyrir D9 og fara beint í D10 <i>Af hverju heldurðu að hundinum líði vel / sé glaður?</i> ¹⁵	Af því að hann stoppaði köttinn / kom kettinum í burtu. Hann bjargaði ungunum / - sá að ungarnir voru ánægðir / ómeiddir. Nú kemur kötturinn ekki aftur.	Hann er brosandí / lítur þannig út. Náði ekki kettinum. Langaði að éta ungana sjálfur. Reiður við köttinn.	0 1
D10.	<i>Hvort líkar mömmunni betur við köttinn eða hundinn? Hvers vegna?</i>	Hundinn. Barnið gefur a.m.k. eina ástæðu fyrir að líka hundinn (hann bjargaði/ hjálpaði ungunum / rak köttinn í burtu/ var góður við ungana.	Köttinn / ég veit það ekki / annað óviðeigandi svar.	0 1
D11.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubýggingu - mest 10 stig			

¹⁵ Notaðu sama IST orð og barnið gaf sem svar við D8.

Kiðlingasaga

Frásögn / Endursögn / Móðelsaga

Nafn barns: _____
Fæðingardagur og ár: _____
Dags: _____
Aldur barns (í mánuðum): _____
Kyn: _____
Prófandi: _____
MÁL2 – hve lengi? (í mánuðum): _____
Hvenær hófst skólaganga: _____
Leikskóli/Skóli: _____

Gögn og græjur

Þrjú eintök af 6-mynda sögu í jafnmörgum umslögum liggja á borðinu þegar prófun hefst. Skriffæri og upptökutæki tilbúin. Kveiktu á upptökutækinu áður en upphitun hefst.

Upphitun

Spjallaðu við barnið, spurðu t.d. hver sé besti vinur/vinkona þess? Hvað því finnist skemmtilegast að horfa á í sjónvarpinu? Hvort því þyki gaman að segja sögur? Og hlusta á sögur?

Fyrirmæli

Fyrirmæli fyrir sögugerð

Prófandi situr á móti barninu og segir: „*Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og segðu mér svo söguna sem er í því*“. Flettdu því næst út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „*Skoðaðu fyrst alla söguna*“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „*Ertu tilbúin(n)*“?

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. Segðu: „*Núna langar mig til þess að þú segir mér söguna. Skoðaðu myndirnar og reyndu að segja mér söguna eins vel og þú getur*“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu benda á fyrstu myndina og segja „*segðu mér söguna*“. Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „*Gerðist eitthvað meira?*“, „*Þú mátt halda áfram með söguna*“ eða „*leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni*“. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „*Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?*“

Þegar barnið er búíð skaltu hæla því og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir endursögn

Prófandi situr á móti barninu og segir: „*Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því*“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „*Skoðaðu fyrst alla söguna*“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „*Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo getur þú sagt mér hana á eftir*“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „*Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Það var einu sinni geitamamma sem sá að annar kiðlingurinn hennar hafði dottið ofan í vatn og var hræddur. Hún stökk út í vatnið til þess að bjarga honum. Svangur refur sá að geitamamman var úti vatninu og urraði: „Mmm, frábært, hvað er það sem ég sé hér liggjandi í grasinu?“*

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „*Geitamamma ýtti kiðlingnum upp úr vatninu en hún sá ekki refinn. Hún var svo glöð að barnið hennar hafði ekki drukkað. Á meðan stökk refurinn af stað af því hann ætlaði að ná hinum kiðlingnum. Hann greip í kiðlinginn. Hugrakkur fugl, sem átti leið hjá, sá að kiðlingurinn var í mikilli hættu. Hann ákvað að stoppa refinn og bjarga kiðlingnum*“

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „*Fuglinn sagði við refinn: „Láttu kiðlinginn í friði“. Og svo flaug hann niður og beit í skottið á refnum. Refurinn slepti kiðlingnum og fuglinn rak hann í burtu. Fuglinn var mjög glaður yfir því að hann gat bjargað kiðlingnum og refurinn var ennþá svangur.*

Og svona endar sagan“.

Brjóttu söguna aftur saman þannig að bara barnið sjái myndir 1 og 2 og segðu: „*Núna langar mig til þess að þú segi mér söguna. Skoðaðu myndirnar og segðu mér söguna eins vel og þú getur*“. Ef barnið er feimið við að byrja söguna máttu segja „*Segðu mér söguna*“ (og benda á mynd). Þegar barnið hefur lokið við fyrstu tvær myndirnar flettir þú út næstu tveimur myndum þannig að fyrstu fjórar myndirnar eru sýnilegar barninu. Þetta er endurtekið uns allar sex myndirnar eru sýnilegar. Ef barnið stoppar í miðri sögu máttu hvetja það áfram með því að segja „*Gerðist eitthvað meira?*“, „*Þú mátt halda áfram með söguna*“ eða „*Leyfðu mér að heyra hvað gerðist meira í sögunni*“. Ef barnið hættir án þess að hafa sagst vera búíð með söguna skaltu segja „*Láttu mig vita þegar þú ert búin/n?*

Þegar barnið er búíð að segja söguna skaltu hæla því fyrir frammistöðuna og spyrja síðan söguskilningsspurninganna.

Fyrirmæli fyrir Modelsögu

Prófandi situr á móti barninu og segir: „*Sjáðu, hérna eru þrjú umslög með (mismunandi) sögum í. Veldu eitt umslag og svo segi ég þér söguna sem er í því*“. Flettu út öllum myndunum þannig að einungis barnið sjái þær. Segðu: „*Skoðaðu fyrst alla söguna*“. (Leyfðu barninu að horfa á myndirnar í 1–2 mínútur til að átta sig á kjarnanum í sögunni). Spurðu svo: „*Ertu tilbúin(n)? Ég ætla að segja þér söguna og svo ætla ég að spyrja þig nokkurra spurninga*“.

Brjóttu nú söguna saman þannig að aðeins myndir 1 og 2 séu sýnilegar barninu. „*Sagan byrjar hér (bentu á mynd 1). Það var einu sinni geitamamma sem sá að annar kiðlingurinn hennar hafði dottið ofan í vatn og var hræddur. Hún stökk út í vatnið til þess að bjarga honum. Svangur refur sá að geitamamman var úti vatninu og urraði: „Mmm, frábært, hvað er það sem ég sé hér liggjandi í grasinu?“*

Brjóttu sundur myndir 3 og 4 þannig að nú sjáist fyrstu fjórar myndirnar. „*Geitamamma ýtti kiðlingnum upp úr vatninu en hún sá ekki refinn. Hún var svo glöð að barnið hennar hafði ekki drukkað. Á meðan stökk refurinn af stað af því hann ætlaði að ná hinum*

kiðlingnum. Hann greip í kiðlinginn. Hugrakkur fugl, sem átti leið hjá, sá að kiðlingurinn var í mikilli hættu. Hann ákvað að stoppa refinn og bjarga kiðlingnum“

Brjóttu sundur myndir 5 og 6 þannig að nú sjást allar sex myndirnar. „Fuglinn sagði við refinn: „Láttu kiðlinginn í friði“. Og svo flaug hann niður og beit í skottið á refnum. Refurinn slepti kiðlingnum og fuglinn rak hann í burtu. Fuglinn var mjög glaður yfir því að hann gat bjargað kiðlingnum og refurinn var ennþá svangur.

Og svona endar sagan“.

Þegar þú ert búin að segja „Og svona endar sagan“, spyrðu söguskilningsspurninganna.

Sögugreining fyrir kiðlingasögu

Hluti I: Frásögn

A. Sögubýgging; B. Sögubýgging – samantekt; C. Hugarástand (IST)

A. Sögubýgging

		Dæmi um rétt svör ¹⁶	Stig
A1.	Sviðsetning	Vísun í tíma- og/eða staðsetningu, t.d. Einu sinni var, einu sinni, dag einn, einu sinni fyrir löngu. Úti í skógi; á akri, útá túni, við vatn	0 1 2 ¹⁷
<i>Episóða 1: Geitamamma (Sögupersónur í episóðu: kiðlingur og geitamamma)</i>			
A2.	Hugarástand sem upphafsatburður	Kiðlingurinn var hræddur / í hættu / þurfti hjálp / kallaði á mömmu sína. Mamma sá að kiðlingurinn var hræddur / í hættu / að drukkna / kunni ekki að synda. Geitamamma var hrædd um kiðlinginn í vatninu	0 1
A3.	Markmið	Geitamamma vill / ætlar að hjálpa kiðlingnum / bjarga / ýta kiðlingnum uppúr vatninu / ná kiðlingnum uppúr vatninu. (Til þess) að + SÖGN (bjarga, hjálpa...)	0 1
A4.	Atlaga	Geitamamma hljóp / fór ofan í vatnið/er að ýta / hjálpa Geitamamma reyndi að + SÖGN (hjálpa, ýta...)	0 1
A5.	Útkoma	Geitamamma ýtti kiðlingnum uppúr vatninu / bjargaði / hjálpaði kiðlingnum uppúr. Kiðlingnum var bjargað úr vatninu	0 1
A6.	Hugarástand sem viðbragð	Geitamamma var ánægð / sátt / fegin / létt Kiðlingurinn var feginn / ánægður / glaður / ekki lengur hræddur	0 1
<i>Episóða 2. Refur (sögupersóna: refur og kiðlingur)</i>			
A7.	Hugarástand sem upphafsatburður	Refurinn sá að geitamamma horfði í aðra átt / að kiðlingurinn var einn / að þarna var matur. Refurinn var svangur og hugsaði: nammi namm	0 1
A8.	Markmið	Refinn langaði til að borða / ná í / veiða kiðlinginn (Til þess) að + SÖGN (éta, ná í, drepa, klófesta)	0 1
A9.	Atlaga	Refurinn hoppaði upp / tók undir sig stökk / stökk í átt að kiðlingnum Refurinn reyndi að ná / grípa / klófesta kiðlinginn	0 1
A10.	Útkoma	Refurinn náði / greip í kiðlinginn Refurinn + SÖGN (ná,...) næstum því	0 1
A11.	Hugarástand sem viðbragð	Refurinn var glaður / ánægður Kiðlingurinn var hræddur / grátandi / öskraði af sársauka	0 1
<i>Episóða 3. Fugl (sögupersóna: fugl, refur og kiðlingur)</i>			
A12.	Hugarástand sem upphafsatburður	Fuglinn sá að kiðlingurinn var í hættu / sá að refurinn hafði náð kiðlingnum . Kiðlingurinn var í hættu	0 1

¹⁶ Ef svar barnsins er ekki að finna á blaðinu eða vafi leikur á um hvort það er rétt vísast á handbókina.

¹⁷ Gefðu 0 stig ef barnið nefnir hvorki tímasetningu né stað, 1 stig ef annað hvort kemur fram og 2 stig fyrir hvort tveggja.

A13.	Markmið	Fuglinn ætlaði að / vildi stoppa refinn . Ákvað að hjálpa / bjarga/ vernda kiðlinginn/kiðlingana . (Til þess) að + SÖGN (bjarga, stoppa, hjálpa)	0 1
A14.	Atlaga	Fuglinn togar / togaði / dró rebba niður / beit / greip í skottið á refnum . Fuglinn reyndi að + SÖGN (draga, toga, ná niður) refnum	0 1
A15.	Útkoma	Fuglinn rekur/hrekur refinn í burtu/ hræðir refinn í burtu/ Refurinn sleppir kiðlingnum . Kiðlingnum er/var bjargað	0 1
A16.	Hugarástand sem viðbragð	Fuglinum var létt / hann var feginn / stoltur að hafa bjargað kiðlingnum . Refurinn var vonsvikinn/reiður. Kiðlingarnir voru ánægðir / fegnir að vera öruggir. Geitamamma var glöð / ánægð / fegin	0 1
A17.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubyggingu - mest 17 stig		

B. Sögubygging – samantekt

Fjöldi raða með Atlögu + Útkomu	Fjöldi Markmiða (án Atlögu eða Útkomu)	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu eða Markmiði + Útkomu	Fjöldi raða með Markmiði + Atlögu + Útkomu
B1.	B2.	B3.	B4.

C. Hugarástand (IST)

C1	<p>Heildarfjöldi orða yfir hugarástand, skynjun, tilfinningar o.fl. (Inner state words):</p> <p>Dæmi:</p> <p>Orð yfir skynjun, t.d. sjá, heyra, finna til, skynja, finna lykt...</p> <p>Orð yfir líkamlegt ástand, t.d. svangur, þyrstur, þreyttur, meiddur, aumur</p> <p>Orð yfir vitundarástand, t.d. lifandi, vakandi, sofandi...</p> <p>Orð yfir tilfinningar, t.d. hamingjusamur, glaður, ánægður, undrandi, forvitinn, stoltur, hugrakkur, öruggur, reiður, sár, dapur, áhyggjufullur, vonsvikinn, hræddur, skelkaður...</p> <p>Orð yfir hugsanir, hugarferli, hugarástand (mental verbs), t.d. langa, hugsa, vita, gleyma, ákveða, trúá, áætla, spá í...</p> <p>Orð yfir málathafnir, t.d. segja, kalla, hrópa, vara við, spyrja...</p>
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

II. hluti: Söguskilningur

		Rétt svar	Rangt svar	Stig
0	<i>Fannst þér sagan skemmtileg?</i>	Upphitunarspurning - ekkert stig gefið.		
D1.	<i>Af hverju var geitamamma úti í vatninu? (Bentu á myndir 1-2) (Epis. 1: Markm./Tilfinningalegt/innra ástand sem upphafsarb.)</i>	Til þess að / ætlar að bjarga kiðlingnum. Hrædd um kiðlinginn. Kiðlingurinn var í hættu / kallaði á hjálp / (Til þess)að + SÖGN (gefa ungunum að borða)	Hún er að synda / langar að leika sér / baða sig / kæla sig.	0 1
D2.	<i>Hvernig líður kiðlingnum? (Bentu á mynd 1 – Tilfinningalegt/innra ástand sem upphafsarb.)</i>	Honum líður illa/ er hræddur / í hættu / vill láta bjarga sér.	Vel / glaður / leikur sér / kaldur / svangur / skítugur.	0 1
D3.	ATH: spurðu D3 aðeins ef barnið svaraði D2 rétt án útskýringa Ef rétt + útskýrt hvers vegna, má gefa stig fyrir D3 og fara beint í D4. <i>Af hverju heldurðu að kiðlingnum líði illa / sé hræddur / í hættu?</i> ¹⁸	Af því hann hefur dottið ofan í vatnið / kemst ekki uppúr / kann ekki að synda / er að drukka. Kiðlingar kunna ekki að synda (almennt).	Hann er svangur / þyrstur / að synda / leika sér í vatninu / mátti ekki vera þarna.	0 1
D4.	<i>Af hverju stekkur refurinn af stað? (Bentu á mynd 3) (Epis. 2: Markmið)</i>	Hann ætlar að ná /éta kiðlinginn. (Til þess) að + SÖGN (ná í , éta, drepa). Notar tæki-færið þegar mamman sér ekki til / er langt í burtu. Af því refir elska að borða kiðlinga (almennt).	Til að leika við kiðlinginn.	0 1
D5.	<i>Hvernig líður refnum? (Bentu á myndir 5 og 6) (Tilfinningal. viðbragð)</i>	Illu/ Hann er (enn) svangur / reiður / hræddur / vonsvikinn.	Honum líður vel / er glaður / í leikstuði.	0 1
D6.	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D5 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefðu þá stig fyrir D6 og farðu beint í D7. <i>Af hverju heldurðu að refnum líði illa / sé hræddur / vonsvikinn?</i> ¹⁹	Af því hann náði ekki kiðlingnum. Hræddur við fuglinn / af því fuglinn réðist á hann / elti hann / togaði / beit í skottið á honum. Er enn svangur.	Af því að hann er að hlaupa í burtu / fuglinn tók matinn hans. Fuglinn ætlar að éta refinn.	0 1
D7.	<i>Af hverju bítur fuglinn í skottið á kettinum? (Bentu á mynd 5) (Epis. 3: Markmið)</i>	Ætlar / vill bjarga / vernda / hjálpa / kiðlingnum. Til að stoppa refinn / til að láta refinn sleppa unganum / svo kiðlingarnir verði ekki étnir / drepnir.	Hann vill sjálfur borða kiðlinginn / langar að leika við /éta refinn. Fuglar hata refi (almenn merking).	0 1

¹⁸ Notaðu sama tilfinningalega viðbragð og barnið kom með í svari við D2.

¹⁹ Notaðu sama tilfinningalega viðbragð og barnið kom með í svari við D5.

		Til þess) að SÖGN (bjarga, hjálpa...)		
D8.	<i>Ef þú ímyndar þér að fuglinn sjái kiðlingana, hvernig heldurðu að honum líði þegar hann sér þá? (Bentu á mynd 6) (Tilfinningalegt viðbragð)</i>	Vel/ hann verður glaður / feginn / ánægður/ sáttur stoltur. Líður eins og hetju. Finnst gaman að vernda þá.	Illa / reiður/ fúll Leiður / svangur „Ég verð að ná refnum“.	0 1
D9..	ATH: Spurðu aðeins ef barnið svaraði D8 rétt án útskýr. Ef útskýrt, gefa þá stig fyrir D9 og fara beint í D10 <i>Af hverju heldurðu að fuglinum líði svona vel, sé svona glaður/ feginn / stoltur?²⁰</i>	Af því að hann stoppaði refinn, kom refnum í burtu. Hann bjargaði ungunum, hann sá að ungarnir voru ánægðir, ungarnir höfðu ekki meiðst/slasast. Nú kemur kötturinn ekki aftur.	Af því að hann er brosandi / er glaður á svipinn. Hann náði ekki refnum. Vill borða / éta kiðlingana sjálfur. Reiður við refinn.	0 1
D10.	<i>Hvorn heldur þú að geitamamma elski meira / líki betur við – köttinn eða hundinn? Hvers vegna?</i>	Fuglinn. Barnið gefur a.m.k. eina ástæðu: fuglinn bjargaði kiðlingn-um/ hjálpaði /rak refinn í burtu.	Köttinn. Ég veit það ekki. Annað óviðeigandi svar.	0 1
D11.	Heildarstigafjöldi fyrir sögubýggingu – mest 10 stig			

²⁰ Notaðu sama tilfinningalega viðbragð og barnið kom með í svari við D8.

Bakgrunnsspurningar

1. Fullt nafn barnsins _____

2. Fæðingardagur og ár _____

3. Er barnið í leikskóla / dagvistun / skóla?

- | | |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> Já, leikskóla
byrjaði _____ (mánuður, ár) | <input type="radio"/> Já, er í skóla
byrjaði _____ (mánuður, ár) |
| <input type="radio"/> Nei | <input type="radio"/> Nei |

Ef já, hvers konar leikskóla?

Ef já, hvers konar skóla?

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> Tvítyngdum
<input type="radio"/> Eintyngdum MÁL1 = móðurmál barnsins
<input type="radio"/> Eintyngdum MÁL2 = annað mál barnsins
<input type="radio"/> Annað, hvað? _____ | <input type="radio"/> Tvítyngdum
<input type="radio"/> Eintyngdum MÁL1 = móðurmál barnsins
<input type="radio"/> Eintyngdum MÁL2 = annað mál barnsins
<input type="radio"/> Annað, hvað? _____ |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

4. Í hvaða landi fæddist barnið?

- | | | |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| <input type="radio"/> Í landi MÁL1.
Hvaða landi? _____ | <input type="radio"/> Í landi MÁL2.
Hvaða landi? _____ | <input type="radio"/> Í öðru landi.
Hvaða landi? _____ |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|

5. Síðan hvenær hefur barnið búið í MÁL2-landinu? _____ (mánuður, ár)

6. Röð barnsins í systkinahópi

- 1 2 3 Skrifaðu númer ____

7. Hvað var barnið gamalt þegar það sagði fyrstu orðin? ____ ára ____ mánaða

8. Hefurðu einhvern tímann haft áhyggjur af málþroska barnsins þíns?

- Nei Já. Hvers vegna? _____

9. Hefur einhver í þinni fjölskyldu átt við málþroskavandamál að stríða?

- Nei Já. Hver? _____
 T.d. móðir, faðir, systkini

10. Hefur barnið þitt haft heyrnarvandamál?

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Heyrnarskerðingu
<input type="radio"/> Nei
<input type="radio"/> Já | Fengið oft í eyrun/ eyrnabólgur/sýkingar
<input type="radio"/> Nei
<input type="radio"/> Já. Hversu oft? _____
<input type="radio"/> Fengið rör í eyrun |
|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

11. Hefur barnið eðlilega heyrn að þínu mati?

- Nei Já

12. Upplýsingar um foreldra barnsins

	Hvert er móðurmál þitt? (MÁL1)	Hvert er annað mál þitt? (MÁL2)	Talar þú fleiri tungumál? Ef já, hvaða mál?	Hversu lengi hefur þú búið á Íslandi?	Hver er menntun þín?	Hvað starfar þú?
Móðir/ Foreldri 1						
Faðir/ Foreldri 2						

13. Hvaða mál talar þú við barnið þitt?

Móðir/ Foreldri 1

- Móðurmál mitt (MÁL1)
- Annað mál mitt (MÁL2)
- Bæði móðurmál mitt (MÁL1) og annað mál (MÁL2)
- Annað/önnur mál, hvert/hver?
- _____

Faðir/ Foreldri 2

- Móðurmál mitt (MÁL1)
- Annað mál mitt (MÁL2)
- Bæði móðurmál mitt og annað mál (MÁL2)
- Annað/önnur mál, hvert/hver?

14. Hvaða tungumál talar barnið þitt?

- Móðurmál sitt (MÁL1), sem er: _____
- Annað mál sitt (MÁL2), sem er: _____
- Fleiri tungumál, sem er/eru: _____

15. Hvaða tungumál heyrir barnið þitt / hefur barnið aðgang að?

- Móðurmálið (MÁL1)
- Annað mál sitt (MÁL2)
- Fleiri tungumál, Sem er/eru: _____

16. Hvenær fór barnið að heyra MÁL2?

- Frá fæðingu
- Fyrir 1 árs aldur
- Fyrir 2 ára aldur
- Fyrir 3 ára aldur
- Fyrir 5 ára aldur
- Frá aldrinum: _____

17. Heyrir / hefur barnið þitt aðgang að MÁL2 í

- Leikskóla / skóla
- Með/hjá vinum
- Með/hjá systkinum/foreldrum/öðrum skyldmönnum?
- Í sjónvarpi / tölvu / bókum
- Annað _____

18. Leggðu mat á hversu hlutfallslega oft (í prósentum, %) barnið heyrir eða hefur aðgang að mismunandi tungumálum á dag (allt meðtalið).

Móðurmál sitt (MÁL1)

Annað mál sitt (MÁL2)

Önnur mál

- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <input type="radio"/> 25% | <input type="radio"/> 25% | <input type="radio"/> 25% |
| <input type="radio"/> 50% | <input type="radio"/> 50% | <input type="radio"/> 50% |
| <input type="radio"/> 75% | <input type="radio"/> 75% | <input type="radio"/> 75% |
| <input type="radio"/> 100% | <input type="radio"/> 100% | <input type="radio"/> 100% |

19. Leggðu mat á málfærni barnsins með því að krossa í viðeigandi reit

Mjög vel	Nokkuð vel	Fremur illa	Mjög illa
----------	------------	-------------	-----------

Hversu vel skilur barnið móðurmál sitt (MÁL1)?Hversu vel skilur barnið annað mál sitt (MÁL2)?Hversu vel talur barnið móðurmál sitt (MÁL1)?Hversu vel talur barnið annað mál sitt (MÁL2)?

<p>20. Hvaða mál talar barnið best að þínu mati?</p> <p>21. Telur þú að barninu þínu líki betur við eða taki eitt af þessum málum fram yfir hin?</p>	<p>○ Móðurmál sitt MÁL1</p> <p>○ Annað mál sitt MÁL2</p> <p>○ Þriðja málið, sem er _____</p> <p>○ Nei</p> <p>○ Já. Hvað mál? _____</p>							
<p>22. Vinsamlega merktu við hversu oft þú tókst þátt í eftirfarandi athöfnum með barninu þínu síðasta mánuð</p>	<p>Á móðurmáli barnsins (MÁL1)</p>				<p>Á öðru máli barnsins (MÁL2)</p>			
	Aldrei	Tvisvar í mánuði	Einu sinni eða tvisvar í viku	Næstum daglega	Aldrei	Tvisvar í mánuði	Einu sinni eða tvisvar í viku	Næstum daglega
Segja sögu(r)								
Lesi bók/bækur								
Hlusta á lög eða syngja								
Horfa á sjónvarp / myndbönd DVD/ kvikmyndir... eða spila tölvuleiki								

Dæmisögur

Hér fara á eftir sögur sem nota má sem kveikju fyrir endursögn og/eða módelstögu. Þættir úr sögubýggingu og hugarástand (IST) eru merktar sem hér segir:

Markmið Atlaga Útkoma *Hugarástand*

Ungasaga (165 orð)

Myndir 1/2: Það var einu sinni ungamamma sem sá að ungarnir hennar voru orðnir *svangir*. Hún flaug í burtu til þess að ná í mat handa þeim. *Svangur* köttur sá að ungamaman var að fljúga í burtu og *mjálmaði*: „Mmm, dásamlegt, hvað er það sem ég sé í hreiðrinu?“

Myndir 3/4: Ungamma kom aftur heim með stóran orm handa ungunum sínum en hún sá ekki köttinn. Hún var svo *ánægð* að vera með þennan gómsæta orm fyrir ungana sína. Á meðan fór *vonda* kisa að klifra upp í tréð af því hún ætlaði að ná sér í unga. Hún náði einum unganum. *Hugrakkur* hundur, sem átti leið hjá, sá að ungarnir voru í mikilli hættu. Hann ákvað að stöðva köttinn og bjarga þeim.

Myndir 5/6: Hann *sagði* við köttinn: „Láttu ungana í friði“. Og svo beit hann í rófunu á kettinum og togaði hann niður úr trénu. Kötturinn sleppti unganum og hundurinn rak/elti hann í burtu. Hundurinn var mjög glaður yfir því að geta bjargað fuglum og kötturinn var ennþá *svangur*.

Kiðlingasaga (153 orð)

Myndir 1/2: Það var einu sinni geitamamma sem sá að annar kiðlingurinn hennar hafði dottið ofan í vatn og var *hræddur*. Hún stökk út í vatnið til þess að bjarga honum. *Svangur* refur sá að geitamaman var úti vatninu og *urraði*: Mmm, frábært, hvað það sem ég sé hér liggjandi í grasinu?“

Myndir 3/4: Geitamamma ýtti kiðlingnum upp úr vatninu en hún sá ekki refinn. Hún var svo *glöð* að barnið hennar hafði ekki drukknað. Á meðan stökk refurinn af stað af því hann ætlaði að ná hinum kiðlingnum. Hann greip í kiðlinginn. *Hugrakkur* fugl sem átti leið hjá sá að kiðlingurinn var í mikilli hættu. Hann ákvað að stoppa refinn og bjarga kiðlingnum.

Myndir 5/6: Fuglinn *sagði* við refinn: „Láttu kiðlinginn í friði.“ Og svo flaug hann niður og beit í skottið á refnum. Refurinn sleppti kiðlingnum og fuglinn rak hann í burtu. Fuglinn mjög *glaður* yfir því að hann gat bjargað kiðlingnum og refurinn var ennþá *svangur*.

Kisusaga (178 orð)

Myndir 1/2: Einu sinni var *fjörugur* köttur sem *sá* gult fiðrildi sitjandi á runna. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði að ná fiðrildinu. Á sama tíma var *kátur* strákur að koma úr veiðiferð með fötu og bolta í höndunum. Hann *sá að* köttinn var að elta fiðrildið.

Myndir 3/4: Fiðrildið flaug burt í flýti og kötturinn datt ofan í runnann. Hann *meiddi* sig og var mjög *reiður*. Stráknum *brá* svo að hann missti boltann úr hendinni. Þegar hann *sá* boltann rúlla ofan í vatnið *kallaði* hann: „Ó nei, þarna fer boltinn minn!“ Hann var *leiður* og langaði til að fá boltann aftur. Á meðan *tók* kötturinn *eftir* fötunni, sem strákurinn var með, og *hugsaði* með sér: „Ég ætla að ná mér í fisk í matinn“.

Myndir 5/6: Á sama tíma fór strákurinn að reyna að ná boltanum upp úr vatninu með veiðistönginni sinni. Hann *tók ekki eftir* því að kötturinn var að ná sér í fisk úr pokanum. Í lok sögunnar var kötturinn afskaplega *ánægður* að fá svona bragðgóðan fisk að borða og strákurinn var *gladur* að fá boltann sinn aftur.

Hundasaga (173 orð)

Myndir 1/2: Einu sinni var *fjörugur* hundur sem *sá* gráa mús sitjandi við tré. Hann tók undir sig stökk af því hann langaði að ná músinni. Á sama tíma var *kátur* strákur að koma heim úr búðinni og hélt á poka og blöðru. Hann *sá* að hundurinn var að elta músina.

Myndir 3/4: Músin hljóp í burtu á harðaspretti og hundurinn hljóp á tréð. Hann *meiddi* sig og varð mjög *reiður*. Stráknum *brá* svo að hann missti blöðruna. Þegar hann *sá* blöðruna sína fljúga uppí tréð *kallaði* hann: „Ó nei, þarna fer blaðran mín!“ Hann var *leiður* og langaði til að fá blöðruna aftur. Á meðan *tók* hundurinn *eftir* pokanum, sem strákurinn var með, og *hugsaði* með sér: „Mig langar að ná mér í pylsu í matinn“.

Myndir 5/6: Á meðan var strákurinn að reyna að ná blöðrunni sinni niður úr trénu. Hann *tók ekki eftir* því að hundurinn var að ná sér í pylsu úr pokanum. Í lok sögunnar var hundurinn mjög *ánægður* að fá gómsæta pylsu að borða og strákurinn var *gladur* að fá blöðruna sína aftur.