



Mål: 130cm x 200cm

Lær bogstavlydene og knæk læsekoden.

Børn lærer at læse ved at kunne bogstavlydene og sætte dem sammen. De lærer bogstavlydene ved at billedliggøre lydene og lege med dem.

Brug krop og bevægelse til at knække læsekoden med de tilhørende tavlesko.

## Spil 1

### Hop en lyd

**Formål:** At indlære de første 27 lyde, så læsekoden lettere knækkes;

a-e-i-o-u-y-æ-ø-å-b-d-f-g-h-j-k-l-m-n-p-r-s-t-v  
samt  
endelserne -e, -er og det bløde -d

**Målgruppe:** 4 - 8 år  
(og de der ikke har lært at læse endnu)

#### Forberedelse:

**Vigtigt!** Inden spillet går i gang, skal den voksne sørge for at kunne bogstavLYDENES. Brug ikke bogstavNAVNE.

**Tilbehør:** Intet ud over tæppet (og evt. vores app 'Knæk Læsekoden' hvis man ikke selv kender lydene)

Se evt. også vores lyd kort samt ekstraspil som gratis kan downloades fra vores webshop.

<http://shop.time2learn.dk/home/20-bogstavlyd-taeppe.html>

**Antal spillere:** En voksen + et barn

**Eller spiller man i skolen:** 4 elever - to på hvert hold. Læreren har forinden gennemgået lydene, så børnene kender dem og nu 'bare' skal træne disse.



"Knæk læsekoden"

#### Spilleregler:

1) Sæt et ur på x antal minutter.  
Fx 15 min.



2) Den voksne siger lyden på et bogstav, og barnet skal så hoppe ind på tæppet og 'lande' på det bogstav, der har denne lyd.

(Hvis man bruger '**Knæk læsekoden**' vælges en lyd og så ellers det samme som ovenfor)

3) Barnet skal herefter gentage lyden for den voksne.



4) Hvis det lykkedes, får barnet **1 point** og lov til at sige næste lyd.  
(De må gerne vælge den lyd, der lige er blevet sagt.)

Hvis der siges en forkert lyd, gentages den rigtige lyd af den voksne, og man får ikke et point, men stadig lov til at sige næste lyd.

5) Sådan fortsættes indtil tiden er gået. Vinderen er den, der får flest point.

Man kan også spille uden at lægge vægt på point, ved bare at skiftes til at sige lyde.

Når lydene er på plads, er I klar til at begynde at sætte dem sammen og danne ord. Se næste side hvordan.

## Spil 2 Tavlesko-leg

**Formål:** At træne lydlæsning samt at glide fra en lyd over i næste lyd med de første 27 lyde:

a-e-i-o-u-y-æ-ø-å-b-d-f-g-h-j-k-l-m-n-p-r-s-t-v  
samt  
endelserne -e, -er og det bløde -d

**Antal spillere:** 2 spillere

**Tilbehør:** 2 tavle-sko (følger med tæppet). Find et stykke kridt og evt. blyant og skrivehæfte.

### Spilleregler:

1. Hver spiller tager en tavlesko på
2. Skriv en konsonant på tavleskoen med kridt
3. Sæt tavleskoen foran en tilfældig vokal og prøv at sige konsonantlyden først og sæt den sammen med vokallyden.

#### Eksempel:

Man har **s** på tavleskoen og stiller den foran **å** på tæppet og siger **/sssååå/**  
- Altså trækker lydene ud.



4. Man får **1** point, når lydene er sat rigtigt sammen, og hvis det oveni købet er et rigtigt ord, får man **2** point.

Hvis tavleskoen fx sættes bagved å, siger det **"åååsss"**. Det er **ikke** et rigtigt ord, men hvis lydene bliver sagt rigtigt og i rigtig rækkefølge, så får man **1** point for et rigtigt **vrøvle ord**.

Man får **0** point, hvis lydene siges forkert.

5. Nu er det næste spillers tur til at flytte tavleskoen foran eller bagved bogstavlyde på tæppet og finde rigtige ord og vrøvleord.

6. Det gælder selvfølgelig om at få flest point. Husk at begge skal have prøvet lige mange gange.

Spillet kan spilles på to måder. Se variation 1 og variation 2.

Man kan også spille selv ved at have én tavlesko på hver fod, krydse benene og prøve forskellige kombinationer af lyde.

### Variation 1:

Denne træning kan udvides med at man skriver alle de rigtige ord ned i sit skrivehæfte eller på vores skrivetavle, som kan købes i vores shop.

### Variation 2:

I stedet for at konkurrere **samarbejder** spillerne om at danne så mange ord som muligt efter samme fremgangsmåde.

#### Eksempel:

**A:** Hvis jeg har en **/s/-lyd** på foden og sætter den foran **/å/**, så står der **/så/**.

**B:** Herefter er det den anden spillers tur. Han har en **/m/-lyd** på sin tavle-sko og sætter den foran **/å/**, så står der **/må/**.

Spilleren smager på ordet - og konstaterer, at det er et rigtigt ord!



**C:** **/sssåååmmm/** Hvad siger det? **/såm/**.

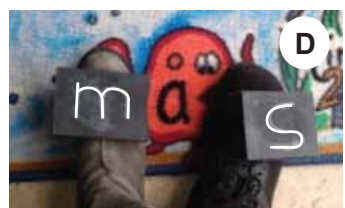
Vi kan sige lydene, og dermed læse **vrøvleordet** – men det ikke er et rigtigt ord (og skal evt. ikke skrives smukt op i skrivehæftet.)



*såm er et vrøvleord*

Hvad sker der med de samme lyde – hvis vi krydser benene?!!

**D:** Fantastisk **/mmmåååsss/**  
Nu danner lydene et rigtigt ord.



Hvad sker der med de samme lyde, hvis vi begge sætter dem foran vokalen?

**E:** Fantastisk **/små/** - Endnu et rigtigt ord til samlingen.

God fornøjelse



# Oversigt over lyde, afbilledet på lyd-tæppet

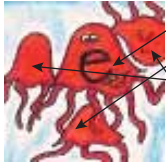
(Lydene kan høres på vores app 'Knæk læsekoden')

a



- Standardlyd: **a** som i *abe*
- eller **a** som i *appelsin*

e



- Standardlyd: **e** som *elefant*
- **e** kan lyde som /æ/ i ordet *hest*
- **e** kan lyde som /a/ i ordet *hovedret*
- **e** kan lyde som /əl/ i ordet *næse* (huskeregel: **e** er ked af det, fordi det står sidst og på hovedet)

i



- Standardlyd: **i** som i ordet *is*
- **i** kan lyde som /e/ som i ordet *fisk*

o



- Standardlyd: **o** som i ordet *sol*
- **o** kan lyde som /å/ i ordet *krog* (ikke så brugt en lyd)
- **o** kan lyde som /ɔ/ i ordet *dolk* (det er en MEGET brugt lyd på dansk. Du kan finde lyden ved at sige 'ovn' og så undlade at udtale 'vn', så har du isoleret lyden /ɔ/)

u



- Standardlyd: **u** som i ordet *ur*
- **u** kan lyde som /å/ i ordet *hummer*

y



- Standardlyd: **y** som i ordet *ymer*
- **y** kan lyde som /ø/ i ordet *dykker*

æ



- Standardlyd: **æ** som i ordet *æble*

ø



- Standardlyd: **ø** som i *Ønske ø*
- **ø** kan også lyde som /ö/ som i ordet "*rød støvle*"

å



- Standardlyd: **å** som i ordet *å*
- **å** kan lyde /ɔ/ som i ordet "*Så så han det.*" (Læg mærke til at **å** i de to ord 'så' og 'så' udtales forskelligt.)

l



- Lyden /lll/ (lampe ÷ ampe). Huskehistorie: **l** gør sig lang og står på tær.

s



- Lyden /sss/ (slange ÷ lange). Huskeregel: slangelyden

m



- Lyden /mmm/ (mand ÷ and). Huskehistorie: **m**-lyden på tæppet er tegnet tyk, fordi han kan lide mad.

b



- Lyden /bbb/ (boble ÷ oble). Lyden laves, som bobler der springer.

## Lyde på tæppet - værd at vide:

Standardlydene er de vand- og brandmænd med bogstav. Resten, som ikke har noget bogstav, er skyggelyde som repræsenterer bogstavets andre lyde.

ð (-d) er tegnet for den bløde d-lyd i *mad*

ŋ (-ng) er én lyd som i *tang*

ə (-e) er lyden når **e** står til sidst i fx *læse*

ö er tegnet for ø-lyden i '*rød støvle*'

ɔ (-er) er vennerne ("*holder i hænder*")

ɔ o-lyden i *dolk*

ɔ å-lyden i *hånd*

n



- Lyden **/nnn/** (næse ÷ æse). Er en nasal-lyd og har derfor en stor næse.

d



- Standardlyd **/ddd/** (dør ÷ ør). Står oftest i forlyd. Huskehistorie: Klask håndfladen mod døren og sig *'dask døren dejlige dig'*.
- det bløde **d** /*døl* - Huskehistorie: *'er så fræk som en ged og rækker tungen ud.'*
- det stumme **d** – (fx *hund*) siger ingenting og er derfor afbilledet blot som en 'skygge'.

p



- Lyden **/ppp/** (puster ÷ uster). Hold hånden op foran munden og mærk pustet, når du siger **p**-lyden.

g



- Lyden **/ggg/** (gå ÷ å). Kaldes det hårde **g**, fx *gigant*.
- Det stumme **g** fx som i *ugle*.
- Det bløde **g** lyder som et **/j/**. Fx *'pige spiser kage og må søge læge'*.
- Drage-**g** udtales ofte som **/u/** el. **/v/**. Huskehistorie: *'drage får hagl i en uge'*.

r



- Lyden **/rrr/** (rive ÷ ive). Denne **r**-lyd er ofte først i ordet og kaldes også tiger-lyden.
- Lyden **/rrr/** (bur ÷ bu). Denne **r**-lyd står ofte til sidst eller midt i ordet.

v



- Lyden **/vvv/** (vand ÷ and).
- **v** kan også være stumt. Fx i ord *sølv, halv, kalv*
- **v** kan lyde som et **/u/**. Fx i ordet *sav*

f



- Lyden **/fff/** (fiser ÷ iser). Huskehistorie: *'luften fffffiser ud.'*

t



- Lyden **/ttt/** (tak ÷ ak). Huskehistorie: Lyden af et ur *'tik tak tik tak'*.

h



- Lyden **/hhh/** (have ÷ ave)
- **h** kan også være stumt. Huskehistorie: *'h er så forelsket i v og j at han bliver helt stum, når han står lige foran dem'*. Fx *hvem, hvad, hvor, hjem*.

j



- Lyden **/jjj/** (jakke ÷ akke).

k



- Lyden **/kkk/** (kat ÷ at).

-er



- **-er** som endelse har én lyd **/ɔ/** (venner ÷ venn). Huskehistorie: **e** og **r** er bedste venner, der holder i hånd, nemlig *'venner holder i hænder'*.

-ng



- Kineserlyden **-ng** /*ŋ*/ er én lyd, men repræsenteres ved to bogstaver, fx *sang, seng, ting*.



Disse bogstaver er fremmede og vi benytter dem sjældent i den første læsning.

- **x**: har lyden **/ks/** eller **/s/**
- **c**: har to lyde; **/s/** når det står foran **e, i, y** ellers **/k/**
- **w**: Den engelske udtale fx *wii* eller lyden **/v/** fx *Winther*
- **q**: lyden **/k/** fx *quizz*
- **z**: lyden **/s/** fx *zebra*