

LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack –
Let, hyggelig, lækker og samtidig også
lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige
spil målrettet skolebørn og deres
familier.

Målet er at være sammen og have det
sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og
relationer styrkes.

Det er skønt at lære!



Find flere LæringsSnacks på
www.shop.time2learn.dk

Niveau 1 - facit

lyn ⚡	ged 🐐	kylling 🐔
vandmelon 🍉	blad 🌿	terning 🎲
gren 🌿	gulerod 🥕	musling 🐚
pingvin 🐧	nød 🥜	seng 🛏
bamse 🧸	bamser 🧸	løbehjul 🛹
løve 🦁	biler 🚗	bil 🚗
taske 🎒	pingviner 🐧	kamel 🐪
palme 🌴	palmer 🌴	lænestol 🪑
gynge 🪁	gynger 🪁	gyngede 🪁
danse 🕺	danser 🕺	dansede 🕺
hoppe 🦘	hopper 🦘	hoppede 🦘
fiske 🐟	fisker 🐟	fiskede 🐟

Niveau 2 - facit

bjørn 🐻	fisk 🐟	guitar 🎸
håndjern 🗿	busk 🌳	får 🐑
tårn 🏰	vask 🧼	dromedar 🐪
horn 🐃	pisk 🏇	jordbær 🍓
heks 🧙	blyant 🖋	hest 🐎
kiks 🍪	elefant 🐘	kost 🍴
saks ✂	trekant 📐	ost 🧀
ørevoks 🦻	diamant 💎	rednings-vest 🧺
telt 🏕	badedragt 🩴	
skilt 📋	frugt 🍎	
salt 🧂	vægt ⚖	
kilt 🧥	tragt 🌌	



Når enden er god

Pingvin og melon - så er der stik!
Begge ord ender nemlig på **n**.
Hyggeligt læse- og stavespil.
Fokus er på slutningen af ord.



Spilleregler



Spil 1 - Edderkoppespil

- Vælg niveau, læg bogstav-kortene i en cirkel og billedkortene i en bunke i midten.
- Første spiller vender øverste billedkort (fx *løve*), siger ordet tydeligt og lægger kortet ud for det bogstavkort, som ordet **ender** på (**_e**).
- Næste spiller tager et nyt kort fx *nød* og lægger det ud for (**_d**).
- Sådan skiftes man, indtil én kan lægge sit kort, hvor der i forvejen ligger et kort, – så er der stik. Fx *løve* og *bamse* giver stik, da de ender på samme lyd.
- Spilleren med flest stik vinder.



Spilleregler

Spil 2 - Klask en makker

- Vælg niveau og spred billedkortene på bordet med billedsiden opad
- Læg bogstavkortene i en bunke med bagsiden opad og vend det øverste bogstavkort (fx **_sk**). Sig lyden højt.
- Nu gælder det om først at klaske de billedkort, der ender på samme lyd/bogstaver (*fisk*, *busk*, *vask*, *pisk*).
- De billedkort, man klasker rigtigt på, vinder man.
- Spilleren med flest kort til sidst vinder.



Baggrundsviden

Man bliver en hurtigere og sikrere læser/staver, når man kan genkende de lyde/bogstaver, der optræder sidst i et ord. Nogle bogstaver lyder ens, lige meget om de står i starten eller i slutningen af et ord (fx *min* eller *lim*). I andre ord kan bogstaverne ændre lyd afhængigt af, hvor i ordet de står.
fx bogstavet **e**: *elefant* / *løve*
fx bogstavet **d**: *dromedar* / *gulerod*.

Niveau 1 træner vigtige udlyde, der forekommer ofte, og som kan drille.

Niveau 2 er for de børn, der skal have en ekstra udfordring. Her er ofte to konsonanter i udlyd.



Det lærer man



Betingede bogstavlyde i slutningen af ord (fx **e** i *løve*)



Konsonantlyde i slutningen af ord (fx **_sk** i *fisk*)



Tip

Spil vendespil med kortene. To billedkort, der ender på samme bogstav/er, giver et stik.