

## 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](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

Hvad er et navneord?

Vi kan sætte **en** eller **et** foran. Navneord kan bøjes i **ental/flertal** og disse kan være i **bestemt/ubestemt** form.

**Navneord er:**

- Ting vi kan røre ved (fx et *træ*).
- Levende skabninger (fx en *hest*).
- Abstrakte begreber (fx en *drøm*).
- Egennavne - Navne på dyr, steder og mennesker. Egennavne skrives altid med stort (fx *Pjuske, Danmark, Marie*).

**Undtagelser:**

- Få navneord danner kun ental, fordi de betegner noget utælleligt. Noget, der ikke kan tælles (fx *luft*).
- Nogle findes kun i flertal (fx *penge*).
- Ganske få navneord har en uregelmæssig endelse i nogle af bøjningerne (fx flere *øjne*).

**Kend ordklasserne**

Når man kender sine ordklasser, bliver det lettere at se, hvad ord består af. Fx *delfinerne* består af roden (*delfin*) og endelsen (-*erne*). Når man læser, bliver endelser ikke gættet, men læst korrekt, så tekstforståelsen bliver bedre. Når man selv skal skrive, kan man 'tænke' sig frem til, hvordan et ord staves korrekt.

## Navneordszoo

Hyggeligt brætspil om navneord. Lær hvad et navneord er, og hvordan det bøjes, så får man en mere sikker læsning og korrekt stavning.

time  
2learn





# Spilleregler



- Stil jeres brikker på **START**.
- Terningen kastes på skift, og brikken rykkes frem. Kan man bøje det navneord, man lander på, må man blive stående (fx *en hund - hunden - flere hunde - alle hundene*). Kan man ikke bøje navneordet, må man tilbage og stå på feltet, man kom fra. Så er det næste spillers tur.
- Vinderen kommer først i **MÅL**.

## Variation

Man skal selv finde på et navneord, der starter med det bogstav, man lander på og bøje det (fx lander man på h: *en hale - halen - flere haler - alle halerne*). >

## Specielle felter på spillepladen:

- Lander man på q (quetzal-fugl), følger man halen ned på n og bøjer næsehorn (eller et navneord med n).



- Lander man på Mr. X, bøjes et selvvalgt navneord.



- Lander man på w (wallaby), følger man pilen frem og bøjer æsel.



Spil først **mundtligt** og senere **skriftligt** – skriv ordenes bøjninger ned på papir, sæt streg under endelserne.

## Huskebilleder på spillepladen:

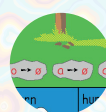
- Nogle ord får tilføjet bogstaver: fx **f** i *giraf - giraffen*. Lamaen spytter ekstra konsonanter ud.



- Andre ord mister bogstaver: fx i ordet æsel: et *æsel - æslet*. Myreslugeren sluger og fjerner trykssvage e'er.



- Nogle ord ændrer vokal: fx *ko - køer, barn - børn, tand - tænder, tå - tæer*. Husk det på vokal-trædestenene.



- Brug burene til at se, hvad man sætter foran ordene, når de skal bøjes. Find hjælp til endelser på skiltene.



## Det lærer man

- at kende navneord
- at kunne bøje dem
- at få fokus på rod + endelser
- at opnå sikkerhed i bøjningsmønstre