

Bogstavlyd-tæppet - Ekstra spil

Spil 1 Træk en lyd - og SPRING

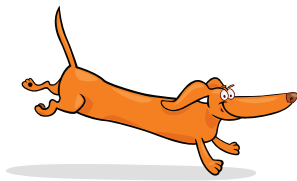
Formål: At indlære de første 27 lyde, så læsekoden lettere knækkes;

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

Antal: 2-4 personer

Tilbehør: Printet ark med lydkort 1, find blyant og skriveskæft.

Forberedelse: Klip kortene (1) ud og laminér dem gerne, så de kan genbruges.



Spilleregler:

1) Sæt et ur på x-antal minutter. Fx 10 min

2) De udprintede kort er klippet ud og ligger i en bunke med bagsiden opad.



3) Spillerne står udenfor tæppet, så alle kan se og læse bogstaverne.

4) Første spiller trækker et kort, som de andre ikke må se, og siger nu lyden på kortet. Modspilleren skal så hoppe i ét spring hen på det tilsvarende bogstav på tæppet og gentage lyden.

5) Lander man på den rigtige bogstavlyd **OG** kan gentage lyden, vinder man kortet. Ellers vinder modstanderen kortet.

6) Så er det modspillerens tur til at trække et kort – sige en lyd, som spilleren skal springe hen på og sige det højt.

7) Den der har flest kort, når tiden udløber, har vundet.

Spillet kan udvides til, at man kun kan vinde kortet, såfremt spillerne kan følgende 3 ting:

- Springe hen på den oplæste lyd
- Gentage lyden
- Skrive lyden som den ser ud (altså bogstavet – med korrekt skrivelinje)

Spil 2 Skyggelyds-spil

Formål: At repetere og danne sig et overblik over samtlige lyde på tæppet (inkl. stumme bogstaver, vokalgidning, betingede skyggelyde etc.)

Målgruppe: 7-12 år

Antal spillere:

Gerne et makkerpar.
2 spillere eller 2 hold.

Tilbehør: Ark med lydkort 2 klippet ud
Hver spiller/hold vælger hver sin farve tus og finder hvert sit tekststykke.

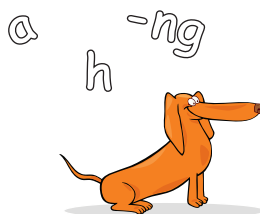
Spillets mål: At dække tæppet med et lyd kort på samtlige af tæppets lyde (vand- og brandmænd) ved at finde eksempler fra ens eget tekststykke.
Bestem selv om I vil føre point eller bare spille for sjov.

Forberedelse: Klip kortene (2) - og laminér dem gerne, så de kan genbruges.



Eks. lyd kort 2

Se eksempel på brudstykke af tekst



Tekst

Der var engang en lille hund, som boede i en læringshave på landet. Hunden elskede at sætte tænderne i tal og bogstaver. Den var glad og sang ofte. Den havde et stort hjerte, men kunne også blive sur ind imellem...

Spilleregler:

1) Sæt et stopur til fx 15 min.

2) Første spiller/hold trækker et vilkårligt kort fra bunken (fx **-ng**) og skal nu på jagt i teksten efter denne lyd.

3) Han/hun/de finder lyden i ét ord fra sin tekst, (fx 'engang' eller 'sang') og skriver det bag på kortet med den valgte farve. Man lægger nu kortet ud på tæppet på **/-ng/-lyden** og får 1 point. Kan man ikke finde lyden i sin tekst, eller den ikke findes i teksten, får man ikke point, og kortet lægges til side.

4) Næste spiller/hold trækker et nyt kort (fx **stumt h**) – leder efter et eksempel i teksten – skriver fx 'hjerte' bag på kortet og lægger det på lyden på tæppet.

5) Når tiden er gået tjekkes ordene på kortene på tæppet (evt. af en voksen). Det hold hvis farve er på flest lyd kort, og lagt rigtigt på tæppet, har vundet.

God fornøjelse

Lydkort 1

Print, klip ud og du er klar til at spille...

a	b	n
e	d	p
i	f	r
o	g	s
u	h	t
y	j	v
æ	k	- e <small>/e/</small>
ø	l	- er <small>/l/</small>
å	m	- d <small>/d/</small>

Lydkort 2

Print, klip ud og du er klar til at spille....

a / a / lyd appelsin, lam	y / ø / lyd dykker	r / r / udlyd mor
e / æ / lyd hest	å / ɔ / lyd ånd, hånd	v stumt sølv
e / a / lyd hovedret	ø / ö / lyd rød støvle	v / u / lyd sav
i / e / lyd fisk	d stumt hund	-ng én lyd sang
o / ɔ / lyd dolk	g stumt ugle	g / j / lyd pige
o / å / lyd krog	d / ð / blød lyd mad	g / u / lyd drage
h stumt hjerte	c lyd som i chili	-er / ɔ / lyd læser
c / k / lyd cola	c lyd som i chokolade	-e / ə / lyd næse
c / s / lyd cykel	u / å / lyd hummer	