

Navneordszoo-tæppe



Mål: 130cm x 200cm

Træn navneord gennem krop, bevægelse og billeder, og opnå sikkerhed i navneordenes bøjningsendelser og bøjnings mønstre

– først mundtligt senere skriftligt.

Spil 1 Hop i Zoo

Formål: At kende og kunne bøje navneord mundtligt gennem spil og leg.

Målgruppe: 9-14 år

Antal: 2-4 spillere

Tilbehør: 1 terning. Find en brik (fx mælkelåg).

Spillets mål: Gå fra start til slut rundt på tæppet. Hvem kommer først i mål?

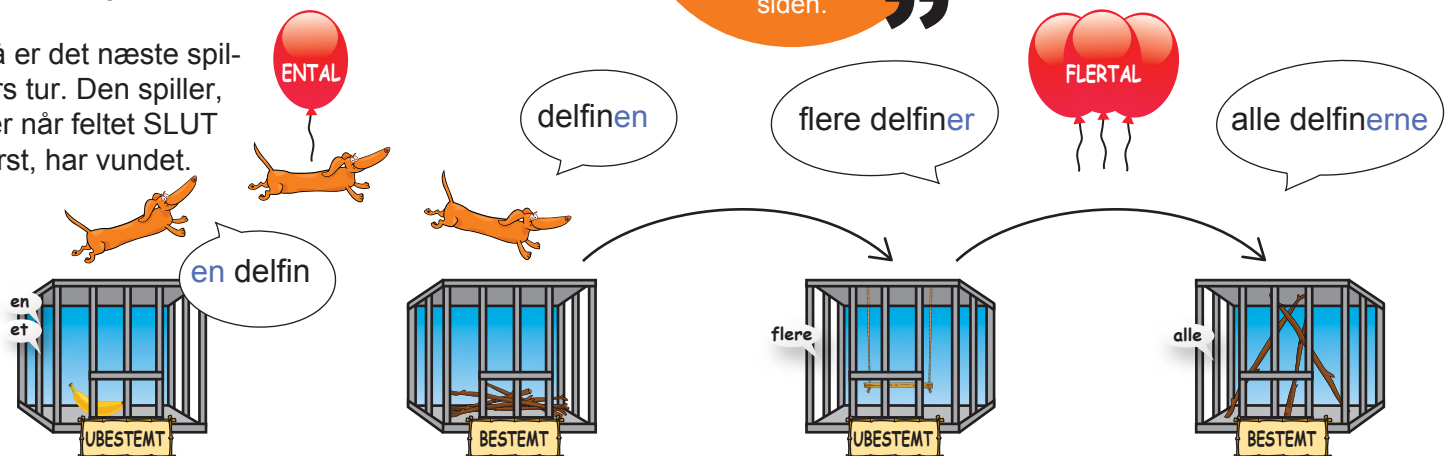
Spilleregler:

Trin 1

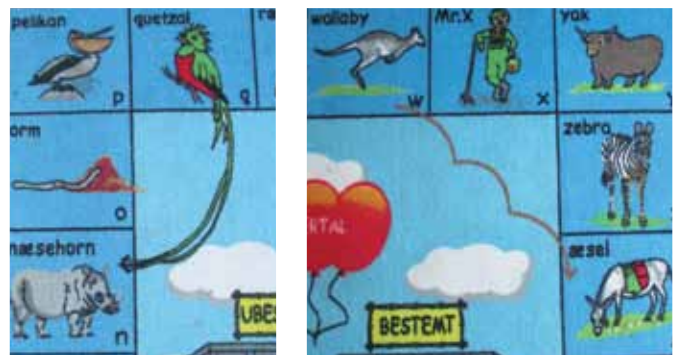
Spillerne sætter sine brikker på tæppet i feltet START og kaster med terningen. Den ældste starter og slår fx en 4'er og hopper så 4 felter frem 1-2-3-4 (a-b-c-d) og lander på billedet af 'en delfin'. Herefter suser spilleren op til det 1. dyrebur midt på tæppet og hopper nu igennem alle 4 bure, idet ordet bøjes/siges højt:

Hvis spilleren kan hoppe og bøje sit ord korrekt, bliver han stående på sit felt (her delfinfeltet). Hvis spilleren derimod har bøjet sit ord forkert, skal han rykke tilbage til feltet, han kom fra (her start-feltet).

Så er det næste spillers tur. Den spiller, der når feltet SLUT først, har vundet.



Specielle felter på tæppet



1) Hvis du lander på **quetzalen(q)** glider du langs halen ned på **næsehornet (n)** og skal i stedet bøje dette ord (næsehorn).

2) Hvis du lander på dyrepasser **Mr. X**, som er en joker, må du selv vælge et navneord, du vil bøje. Hvis du kan bøje det korrekt, må du blive stående på **Mr. X**, ellers ryger du tilbage på det felt, du kom fra.

3) Hvis du lander på **wallabyen** hopper du frem og lander på **æsel**, som du så skal bøje korrekt for at blive stående her - ellers må du tilbage til det felt, du kom fra.

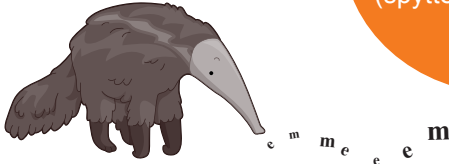
Hop fra bur til bur, og bøj det ord som du er landet på som vist ved eksemplet nederst på siden.

Flere specielle felter på tæppet

Der er også nogle regelmæssige undtagelser, og disse har vi valgt at visualisere på tæppet i form af en myresluger og en lama.

Børn accepterer lettere en uregelmæssighed, når vi kan vise dem et billede på det.

“ Myreslugeren fjerner (sluger) bogstaver, mens lamaen tilføjer (spytter ud) bogstaver. ”



Myreslugeren:

Myreslugeren sluger bogstaver.

Eksempel:

Når ordet æsel bøjes forsvinder det tryksvage e. Det er myreslugeren, der har slugt et e.

et æsel	æslet	æsler	æslerne
	-ikke æselet-	-ikke æseler-	-ikke æselerne-

Lamaen:

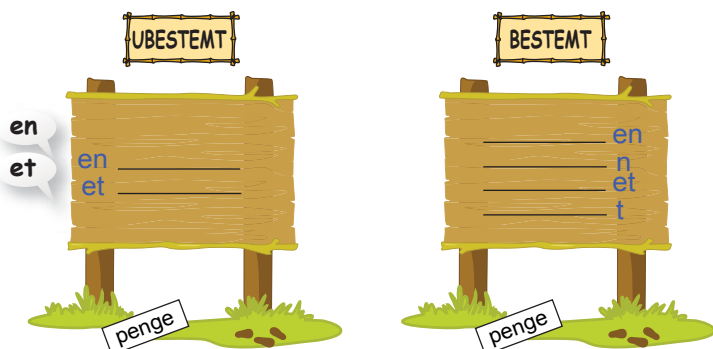
Lamaen spytter ekstra bogstaver ud, når der er brug for en konsonantfordobling.



Eksempel:

Når ordet giraf bøjes, skal der en ekstra konsonant med. Den kan lamaen spytte ud.

en giraf	giraffen	giraffer	girafferne
	-ikke girafen-	-ikke girafer-	-ikke giraferne-



Trin 2

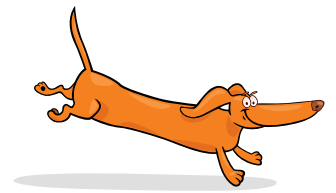
Der spilles nøjagtigt som beskrevet ved Trin 1. Den eneste forskel er, at du ikke skal bøje dyre-ordene, der er afbilledet på tæppet, men du skal selv finde på et navneord, der starter med det bogstav, du lander på.

Eksempel:

Slår du fx en 6'er vil du lande på billedet af en **flodhest**, og du skal nu finde på et ord, der starter med **f**.

en fletning → fletningen → flere fletninger → alle fletningerne

Ellers er alle reglerne ens.

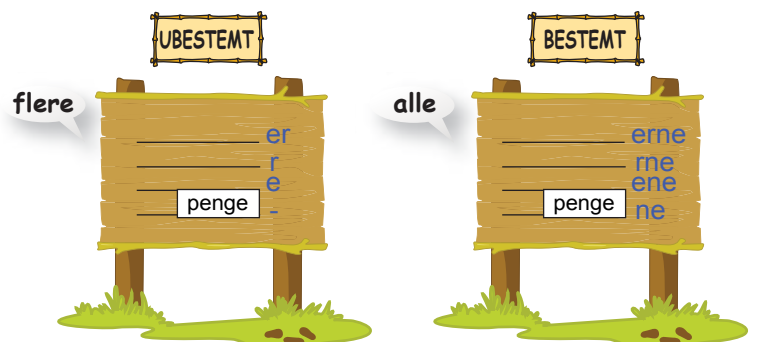
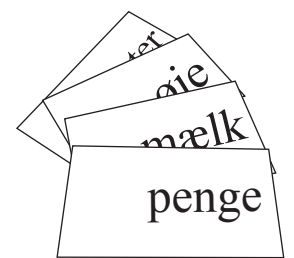


OBS!

Ingen regler uden undtagelser. Vi har på tæppet vist navneords mest almindelige endelser med blå. Der er dog nogle få ord, der har andre endelser (fx øje, computer) eller ikke kan bøjes i alle 4 led (fx mælk, eller penge). Disse ord er undtagelser og dem lægger man evt. under skiltene ved lamalortene. (Se illustreret eksempel nedenfor)

Vi kalder disse ord **lorteord**. Det er ofte utællelige ord.

“ Lorteord er ord der ikke bøjes normalt og derfor ikke kan passe ind i den almindelige bøjning af navneord. ”



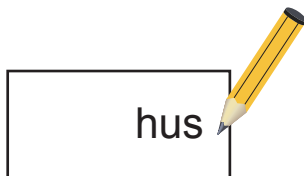
Spil 2

Bøj og stræk

Formål: At kunne genkende navneordsendelserne skriftligt. Det gør det lettere at læse ord - og få den korrekte endelse med – samt at kunne stave navneord korrekt. **(Mange sjusker med endelserne, udelader dem eller læser andre endelser, end der står)**

Antal: 2-4 spillere

Materialer: Blyant og papirkort (fx i visitkort-størrelse)



Spilleregler:

Nøjagtig som i 'navneords-spillet: 'Hop i bur' MEN i stedet for at hoppe navneordene og bøje disse mundtligt; så skal spillerne arbejde skriftligt, idet både krop og navneord **bøjes**.

“ Bliv stående hvis du kan bøje ordet rigtigt, ellers ryk tilbage. ”

1. Slå med terningen. Det dyr, du lander på, skal du skrive på et kort fx hund.

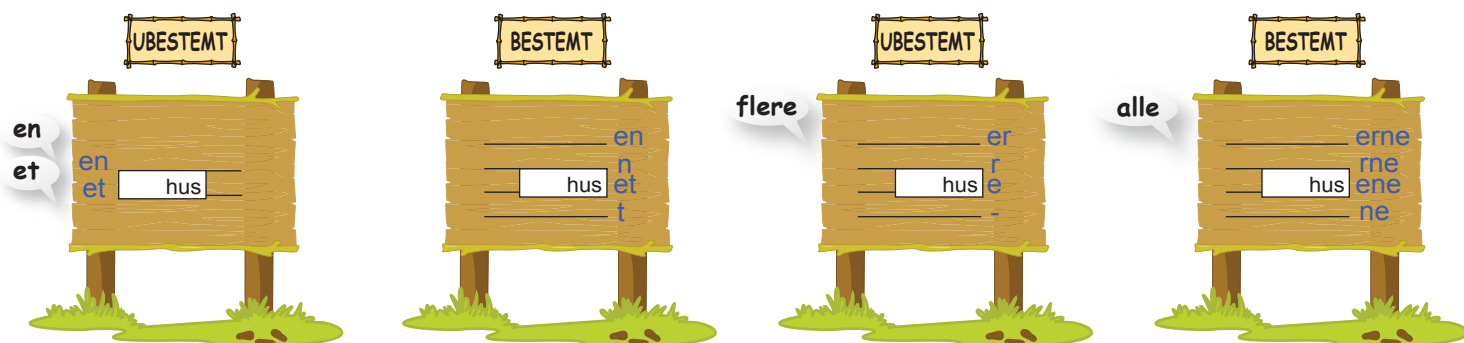
(skriv ordet så det er justeret til højre på kortet; det letter læsningen af ord+endelse. Se eksempel ovenfor)

Ekstra: I anden runde kan spillerne selv finde på et navneord med det pågældende bogstav fx **hus** og skrive det ord på kortet, så også navneord, der ikke er tæppets dyr øves.

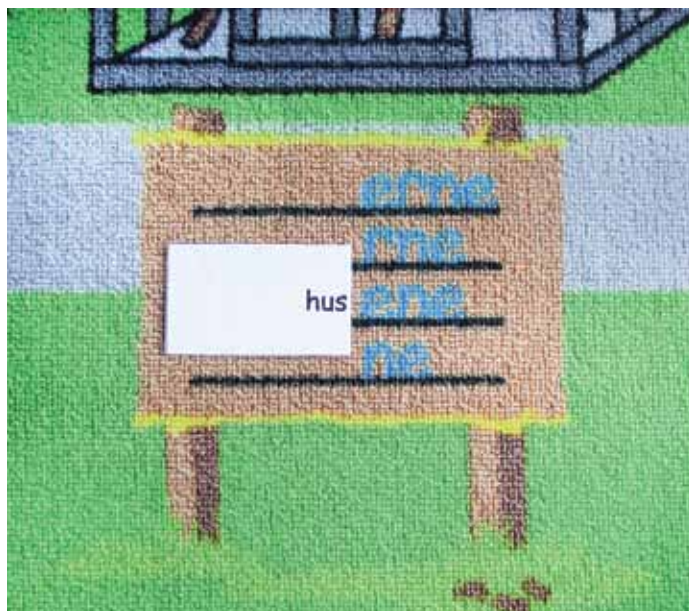
2. Stil dig med **strakte** ben på græsset foran skiltet under det første bur (ental, ubestemt form) og **bøj** dig ned og læg kortet på skiltet på den rigtige linje (fx **en** delfin, ikke **et** delfin) og **stræk**/ret dig op igen.

Tag et sidelæns skridt og...

Læg kortene op på tæppet, som du mener de skal bøjes...



3. ...stil dig foran det næste skilt (skilt nr. 2, ental, bestemt form) og **bøj** dig ned og læg kortet på linje med den rigtige endelse (fx hund**en**, ikke hund**n** og hus**et**, ikke hus**en**) og **stræk** dig op igen.

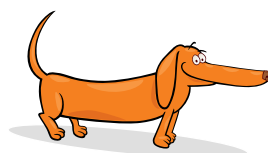


Her på billede er hus bøjet i bestemt flertal.

4. Det samme gør du ved skilt 3 og 4 (flertal ubestemt og bestemt form).

Hvis du kan bøje ordet og lægger dit kort ved de korrekte endelser, må du blive på feltet (her hundefeltet). Hvis du **ikke** kan bøje ordet korrekt og/eller lægger kortet ved de forkerte endelser/linjer, så skal du rykke tilbage til feltet, du kom fra.

Den, der først når feltet SLUT er vinder.

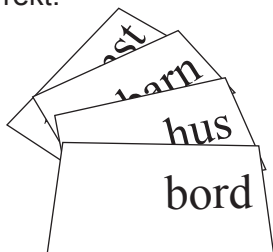
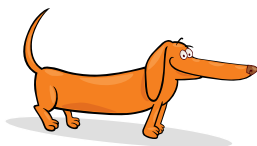


“ Download oversigten over alle dyrene fra tæppet på vores webshop. ”

Spil 3 Træk og bøj et kort

Formål: At kunne genkende navneordsendelserne. Opmærksomheden på endelserne gør det lettere at kunne **læse** og **stave** korrekt.

Antal: 2-3 spillere



Forberedelse: Download vores navneords-kort på vores hjemmeside og print dem ud. Du kan også selv skrive nogle kort som i spil 2 (i ubestemt ental fx hus, bord, barn).

Kort og oversigt med ord, findes på vores hjemmeside. Klip kortene ud og laminér dem evt., så de kan genbruges.

<http://shop.time2learn.dk/home/26-navneordszoo.html>

Spilleregler:

1. Spillerne trækker på skift et kort fra den aktuelle kort-bunke og skal nu lægge kortet på den rigtige linje i hvert bøjningsskilt.

Trækker spilleren **fx** et kort med ordet **blomst** skal kortet lægges og flyttes således:

2. Hvis kortet lægges **rigtigt**, vinder man kortet.

3. Lægger man kortet **forkert** puttes kortet tilbage nederst i bunken.

Spil **fx** 15 minutter – vinderen er den spiller, der har flest kort til sidst.



Trækker spilleren **fx** et kort med ordet **lys** skal kortet lægges/flyttes således:

OBS!

Kort med navneord i forskellige sværhedsgrader kan downloades på vores hjemmeside.

God fornøjelse.