

INFO:

Træning af farver

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder eller et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



 Dansk
som 2. sprog
Farver

 time
2
learn

INFO:

Træning af tal (1-10)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



 Dansk
som 2. sprog
Tal (1-10)

 time
learn

INFO:

Træning af tal (10+)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

67

85

28

92

59

fireogtredive
syvogtres
otteogtyve
enoghalvfjerds
femogfirs

Hvilket tal er det?

Det er _____

seksoghalvfjerds
femten
tooghalvfems
treogfyrre
nioghalvtreds

76

34

71

43

15

 Dansk
som 2. sprog
Tal (10+)

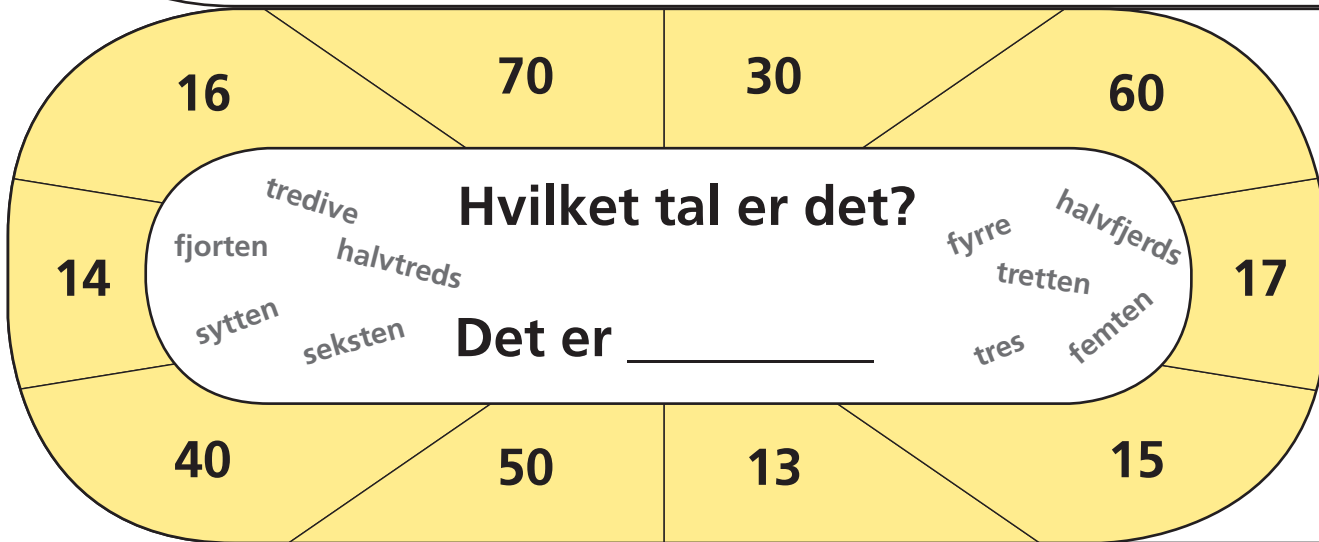
 time
learn

INFO:

Træning af tal

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



 Dansk
som 2. sprog
Tal

 time
learn

INFO:

Træning af ordforråd (frugt)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



ferskner

æbler

blommer

jordbær

pærer

Kan du lide _____?

Ja, jeg kan lide _____

Nej, jeg kan ikke lide _____

vindruer

appelsiner

kirsebær

bananer

citroner

INFO:

Træning af ordforråd (grønsager)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



 Dansk
som 2. sprog
Grønsager



INFO:

Træning af ordforråd (kroppen)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



 Dansk
som 2. sprog
Krop

 time
2
learn

INFO:

Træning af ordforråd (ansigtet)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



 Dansk
som 2. sprog
Ansigt

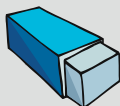


INFO:

Træning af ordforråd (skole)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



en linial
en lommeregner
en kuglepen
en skoletaske
et papir

et penalhus
et viskelæder
en iPad
en blyant
en bog

Har du _____?
Ja, jeg har _____
Nej, jeg har ikke _____

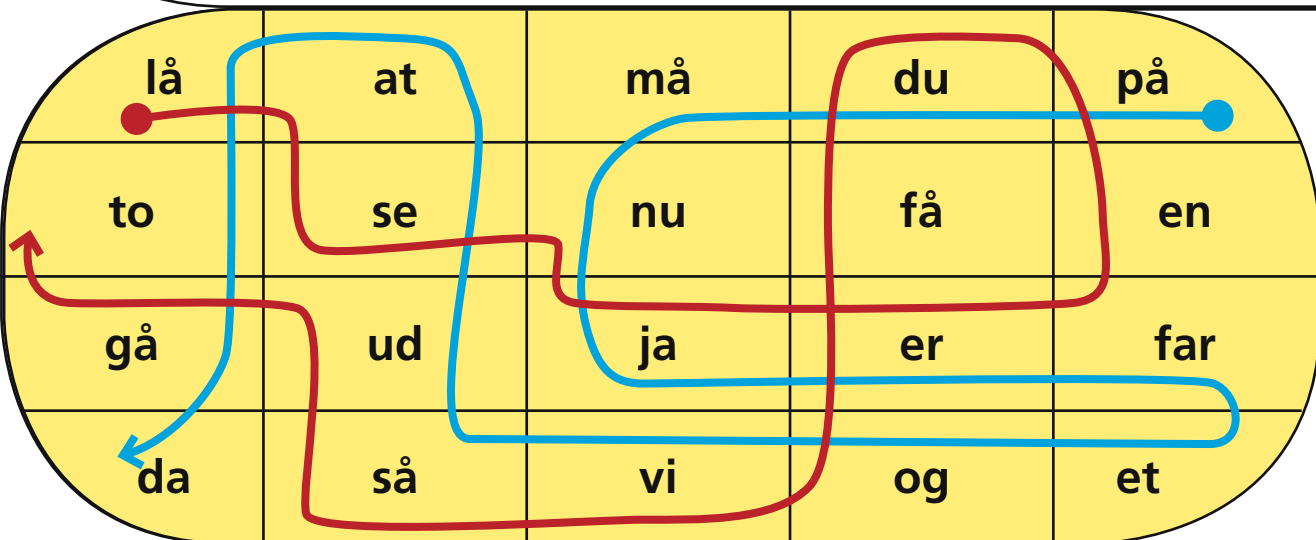
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(1-20)



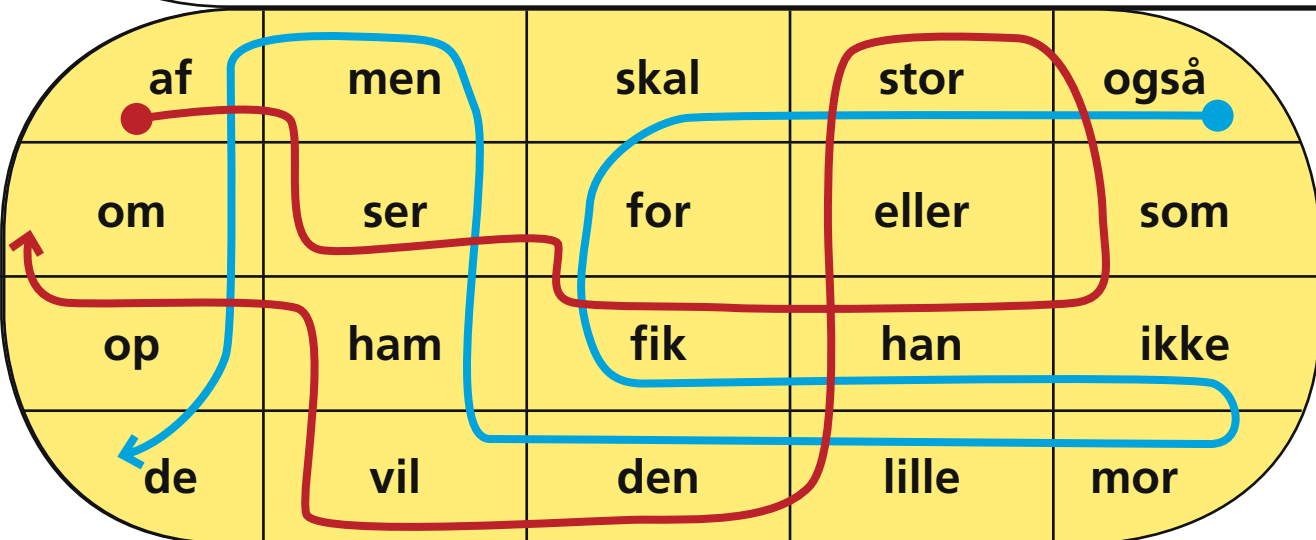
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(21-40)



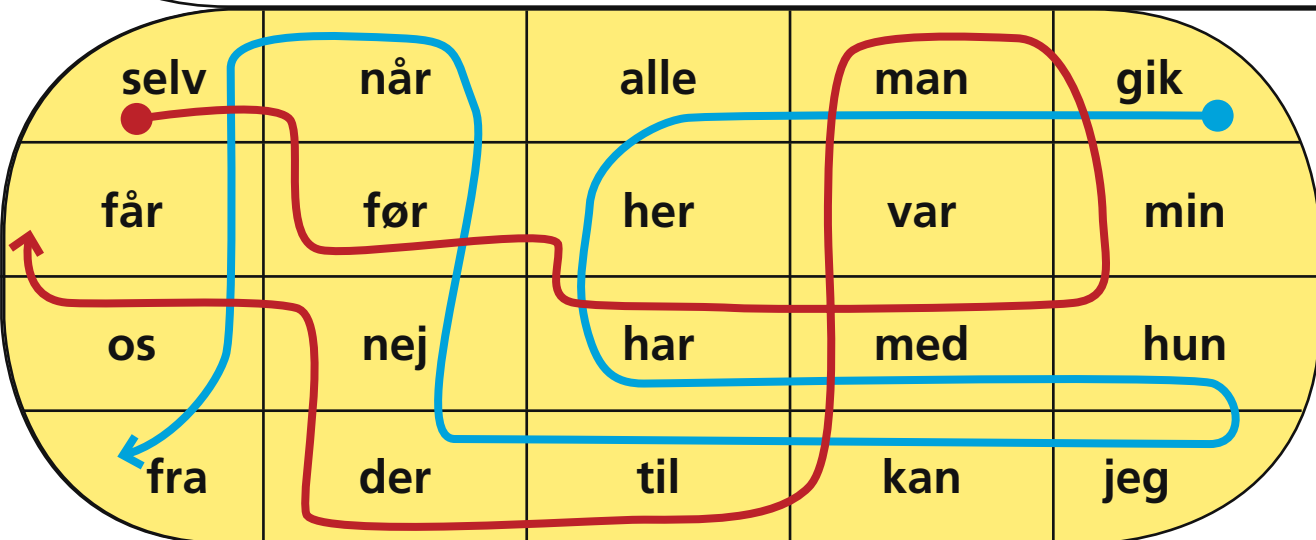
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(41-60)



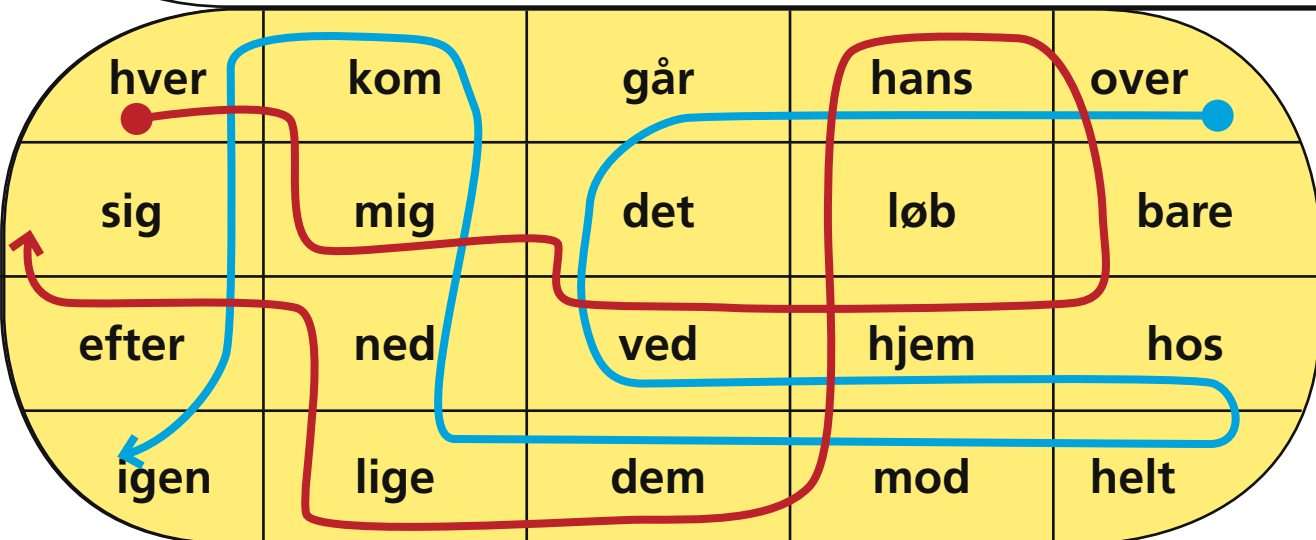
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(61-80)



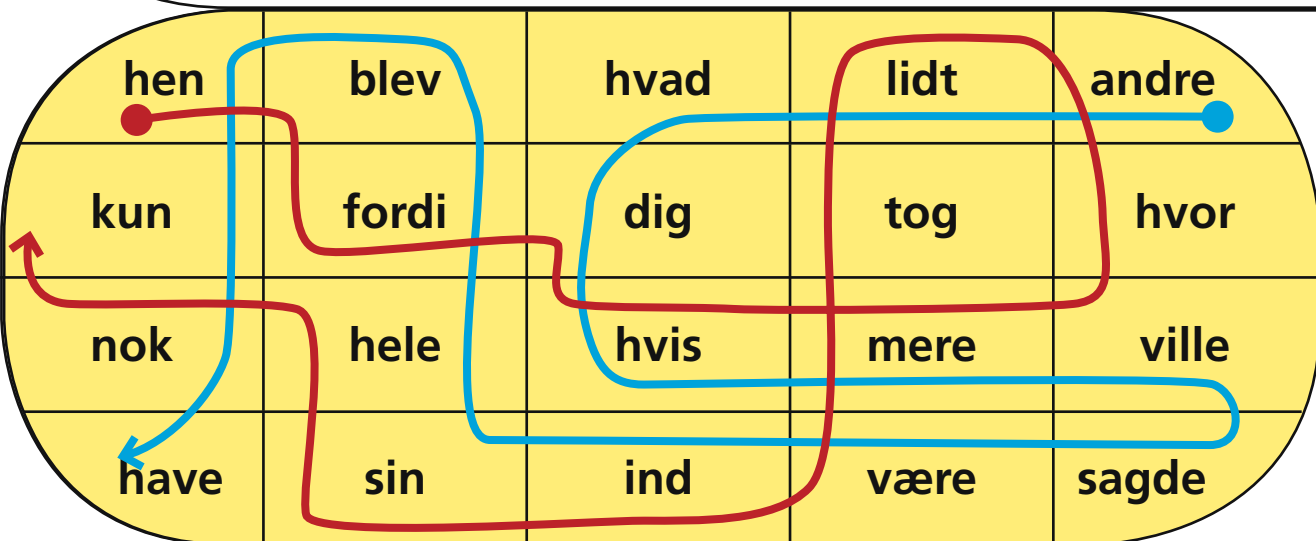
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(81-100)



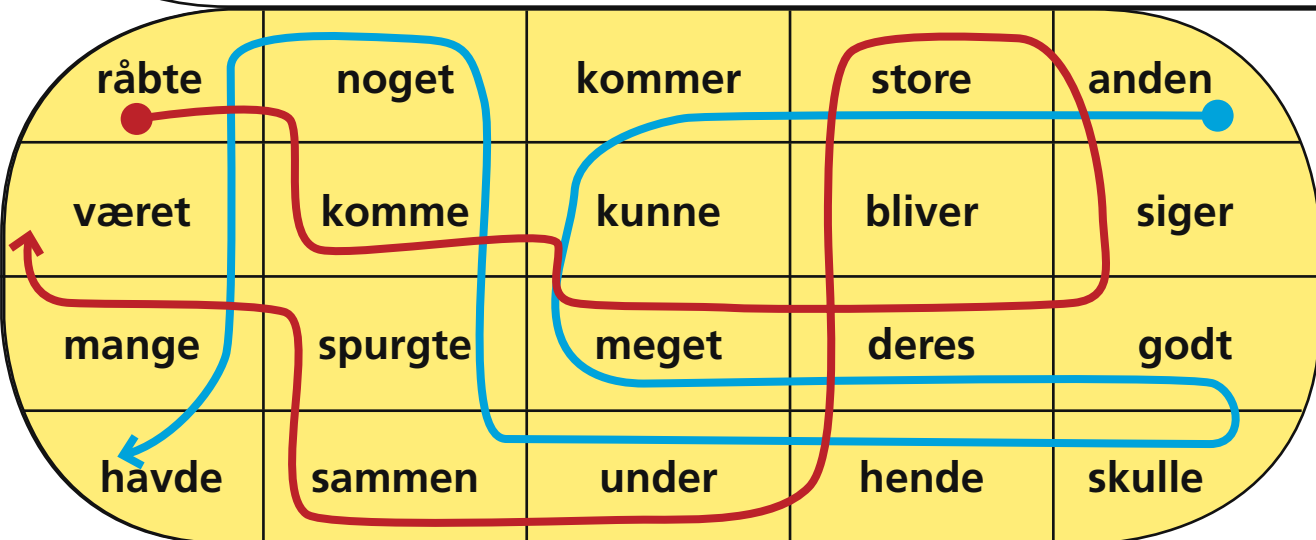
INFO:

Hvorfor træne de 120 ord?

I al dansk tekst genbruges igen og igen de samme 120 mest hyppige ord. Børn skal lære at læse disse ofte indholdstomme ord lynhurtigt – gerne som ordbilleder – så kan de bruge deres energi på at afkode og forstå resten af teksten.

Disse 120 ords baner træner 20 ord ad gangen i stigende sværhedsgrad.

1. På hver plade læser I ganske almindeligt et ord ad gangen i læseretningen. Langsomt og sikkert. (Ordene skal endelig ikke staves).
2. Når de kan alle ord, kan de spille "fingerlæsespillet". Her øger man sværhedsgraden ved at læse ordene i en anden rækkefølge. Det gælder om at følge én af trådene med fingeren rundt på pladen og læse de ord, man kommer til. Tag tid og se om rekorden kan slås fra dag til dag. Eller tag en konkurrence med sidemakkeren.



 Dansk
120 ord
(101-120)

time
learn

INFO:

Træning af klokken

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder eller et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A skal nu fortælle hvad klokken er. Fortæl også meget gerne om det er morgen, middag, aften eller nat.
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

9:45

tyve minutter i fire
otte
halv seks
tyve minutter over elleve
fem minutter i syv
femogtyve minutter over et

11:15



22:30



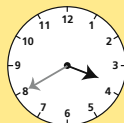
Hvad er klokken?

Den er _____ .

08:00

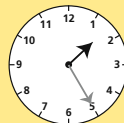


14:15



femogtyve minutter i seks
ti minutter over ni
kvarter i ti
kvarter over elleve
halv elleve
kvarter over to

17:30



Matematik
Klokken

time
learn

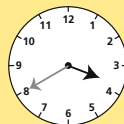
INFO:

Træning af klokken

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder eller et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A skal nu fortælle hvad klokken er. Fortæl også meget gerne om det er morgen, middag, aften eller nat.
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

23:10



16:55

05:05

tyve minutter i fire
tyve minutter over ellev
tyve minutter over syv

fem minutter i syv

fem minutter i fem

femogtyve minutter i ni

Hvad er klokken?

Den er _____

femogtyve minutter i seks

femogtyve minutter over et
ti minutter over ni

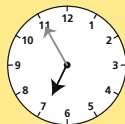
ti minutter over ellev

fem minutter over fem
tyve minutter i to

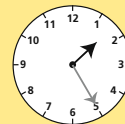


13:40

20:35



07:20



Matematik
Klokken

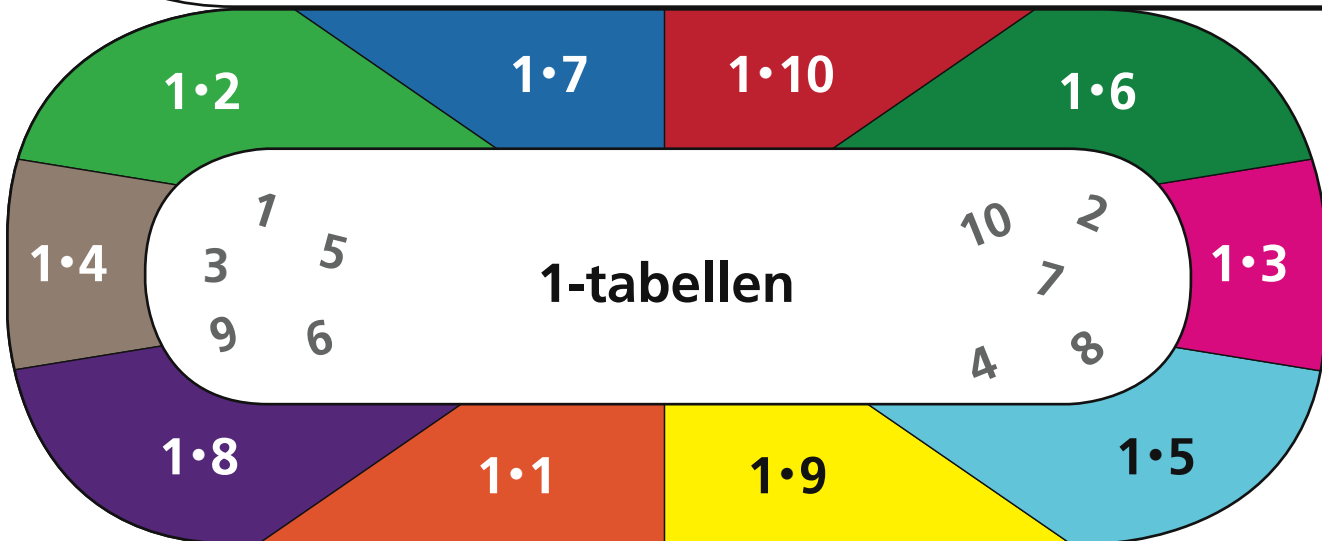
time
learn

INFO:

Træn 1-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

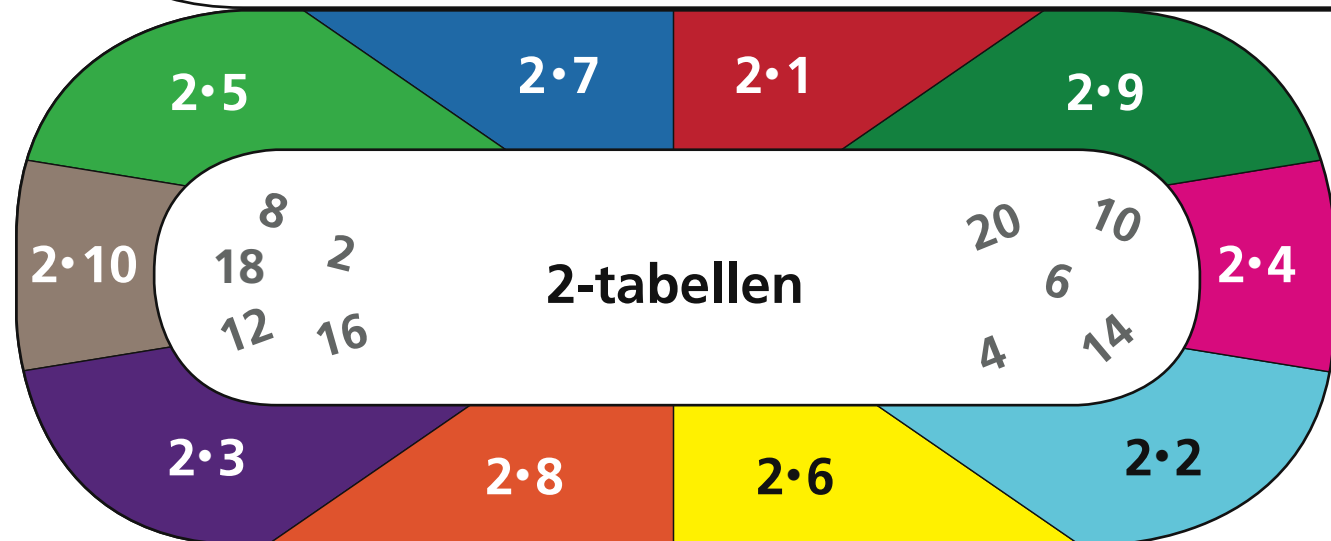


INFO:

Træn 2-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

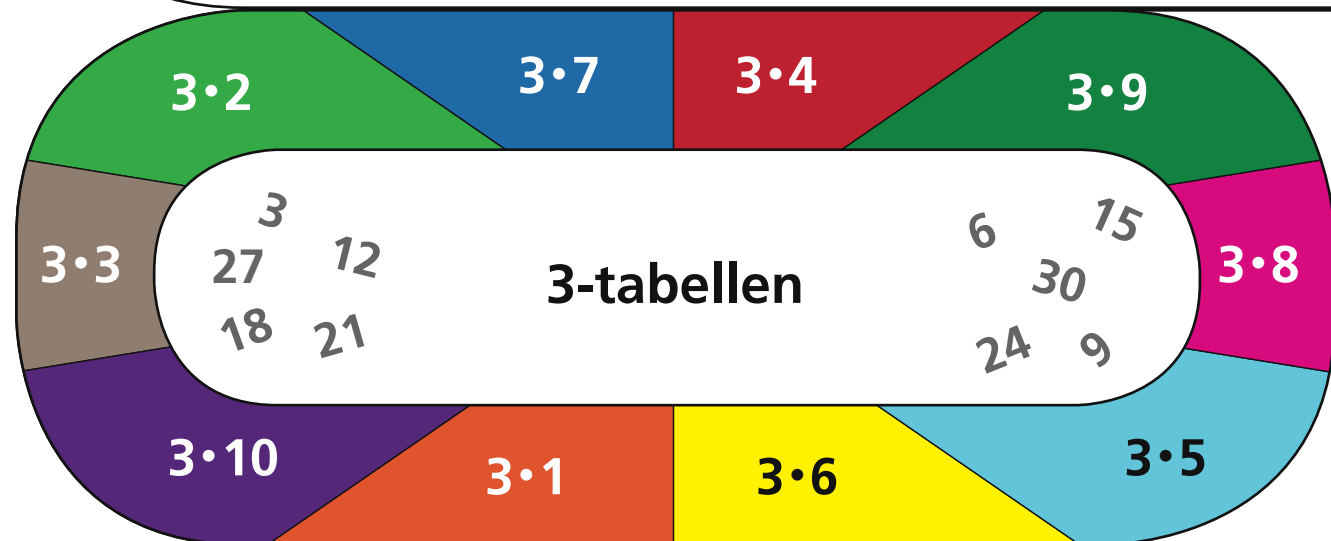


INFO:

Træn 3-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

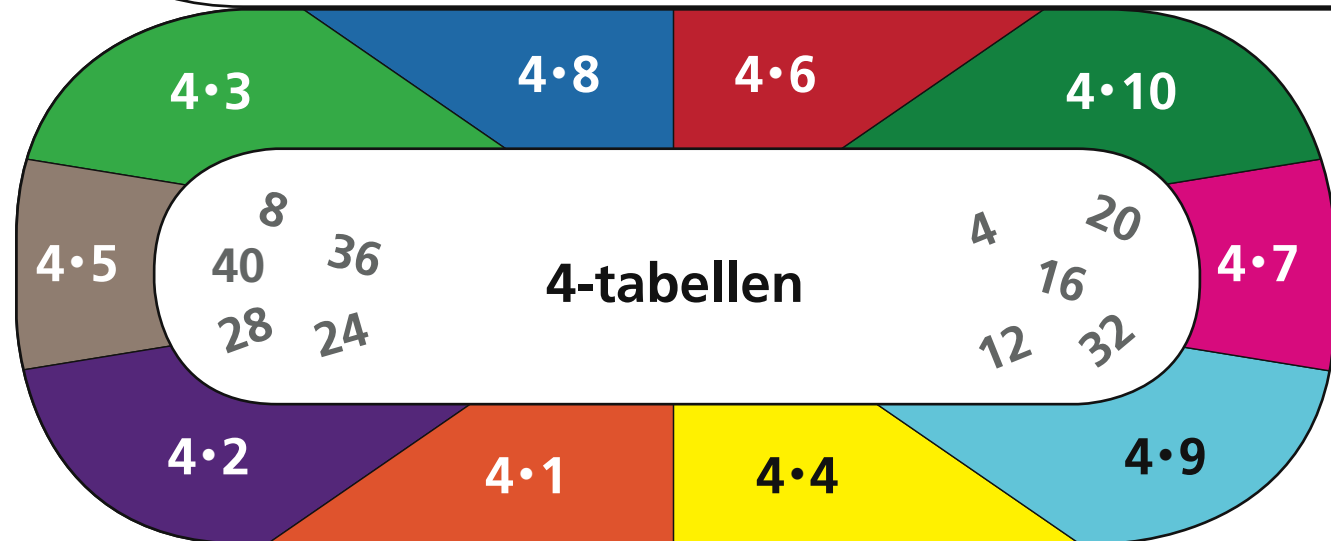


INFO:

Træn 4-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

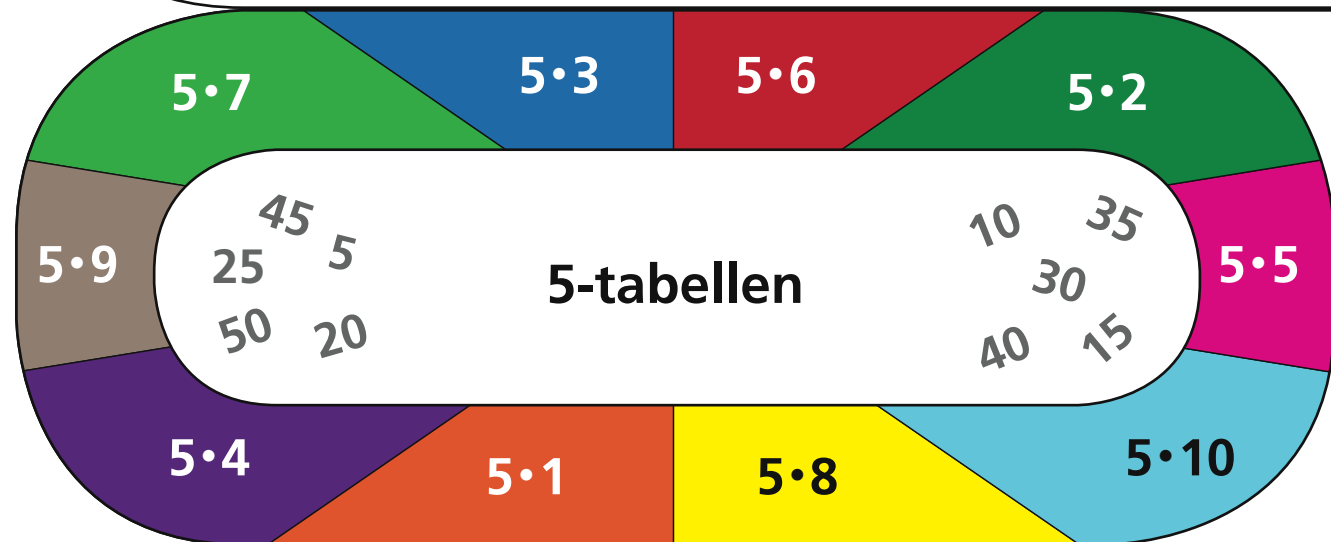


INFO:

Træn 5-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

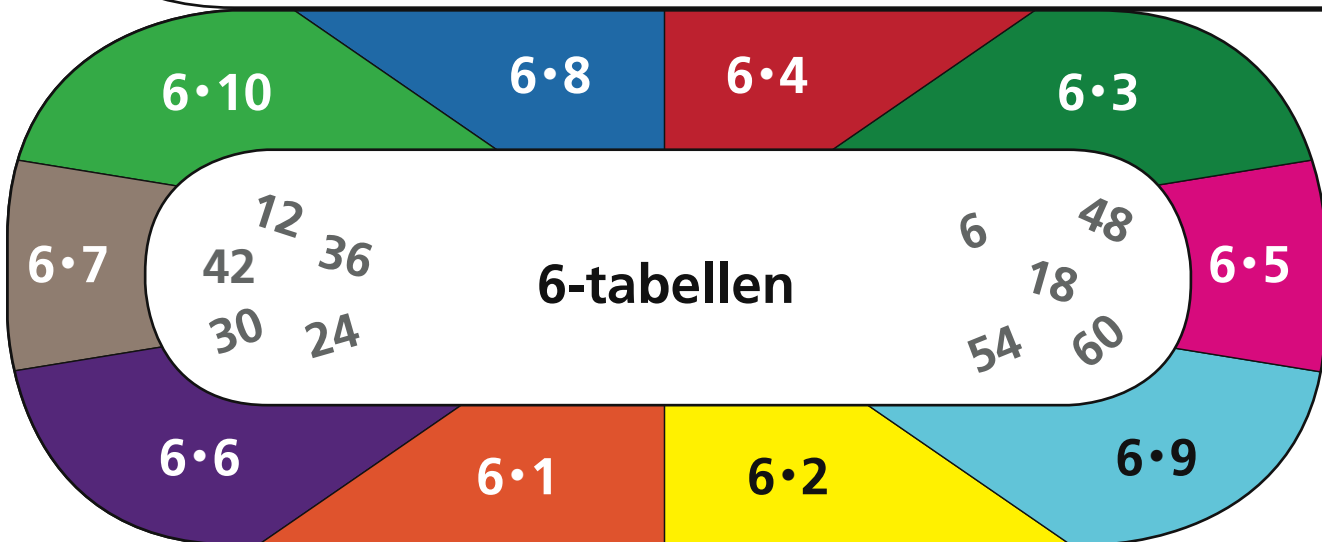


INFO:

Træn 6-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

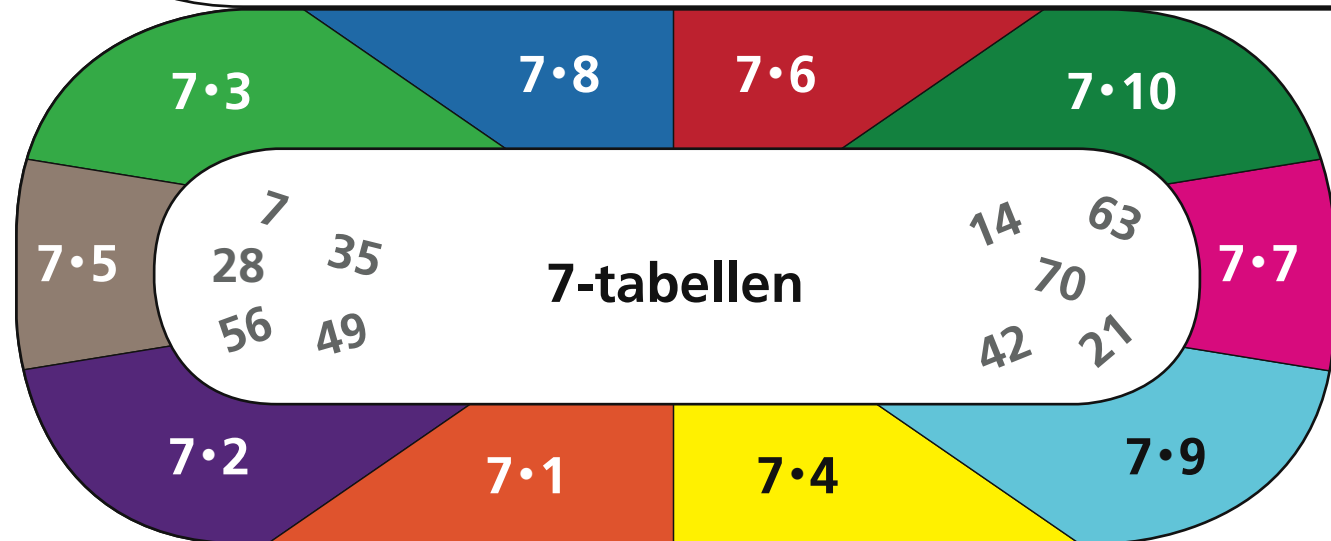


INFO:

Træn 7-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

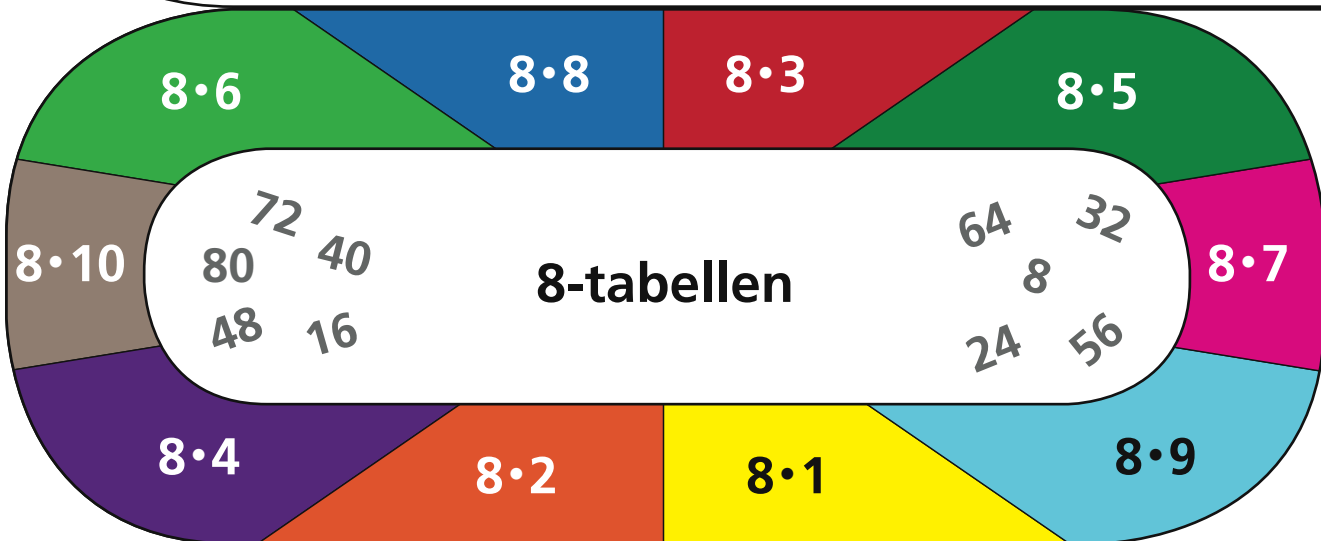


INFO:

Træn 8-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

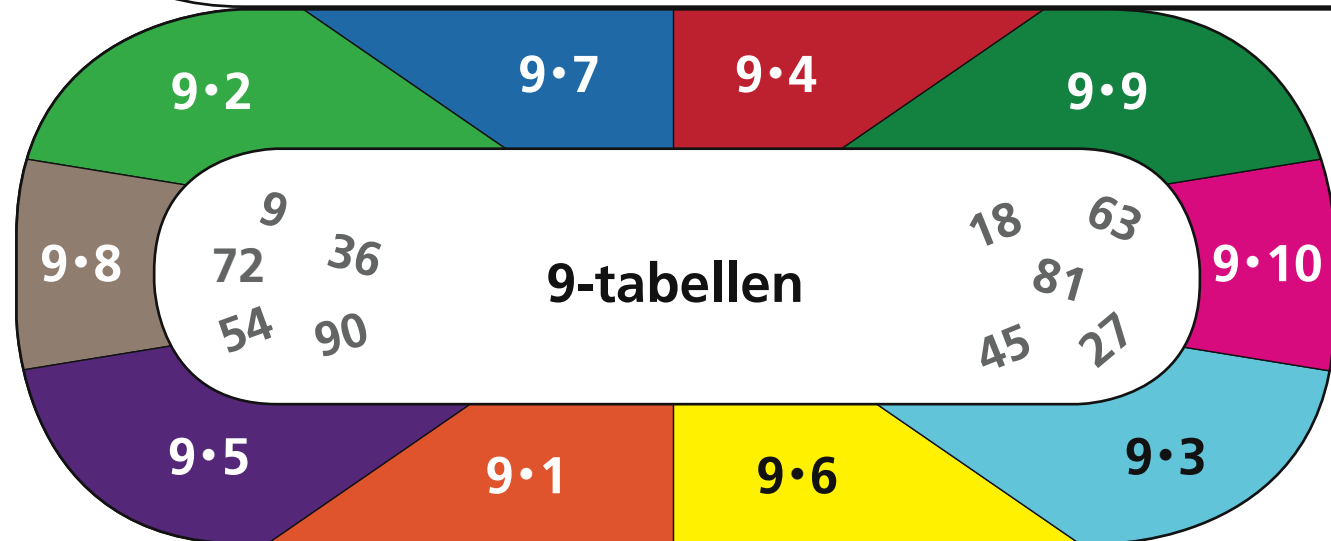


INFO:

Træn 9-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

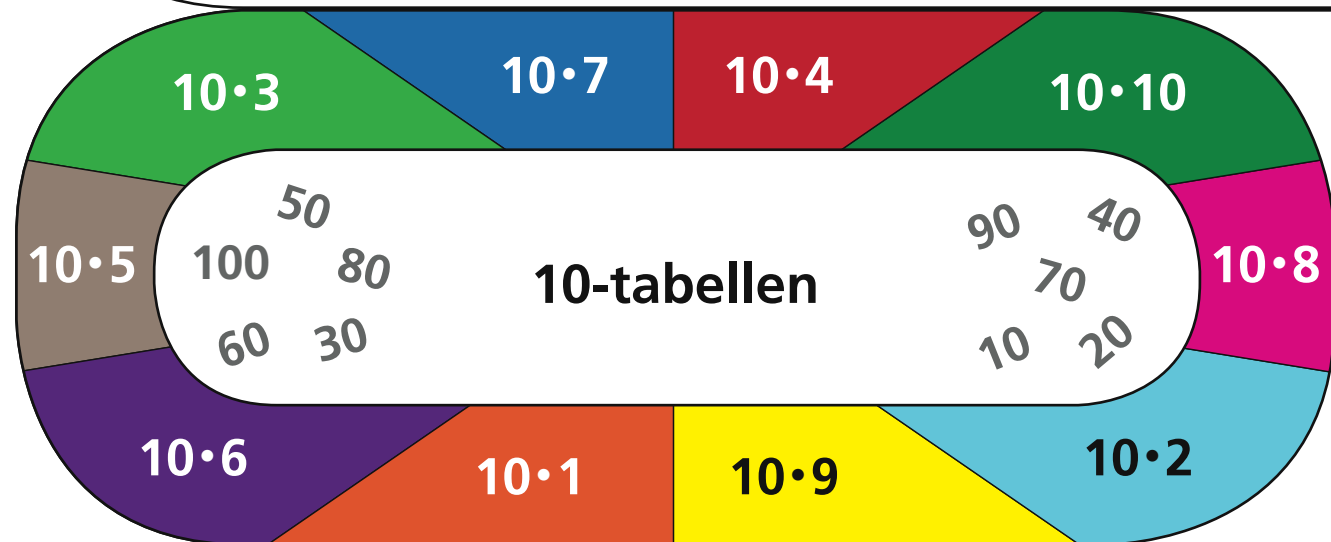


INFO:

Træn 10-tabellen.

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir).
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning.
4. Spiller A svarer på gangestykket.
5. Spiller B slår med en terning, rykker frem og svarer på gangestykket.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



INFO:

Træning af farver

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder eller et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

What colour is it?

It is _____ .

blue
purple
orange
green
red

pink
white
yellow
black
Brown

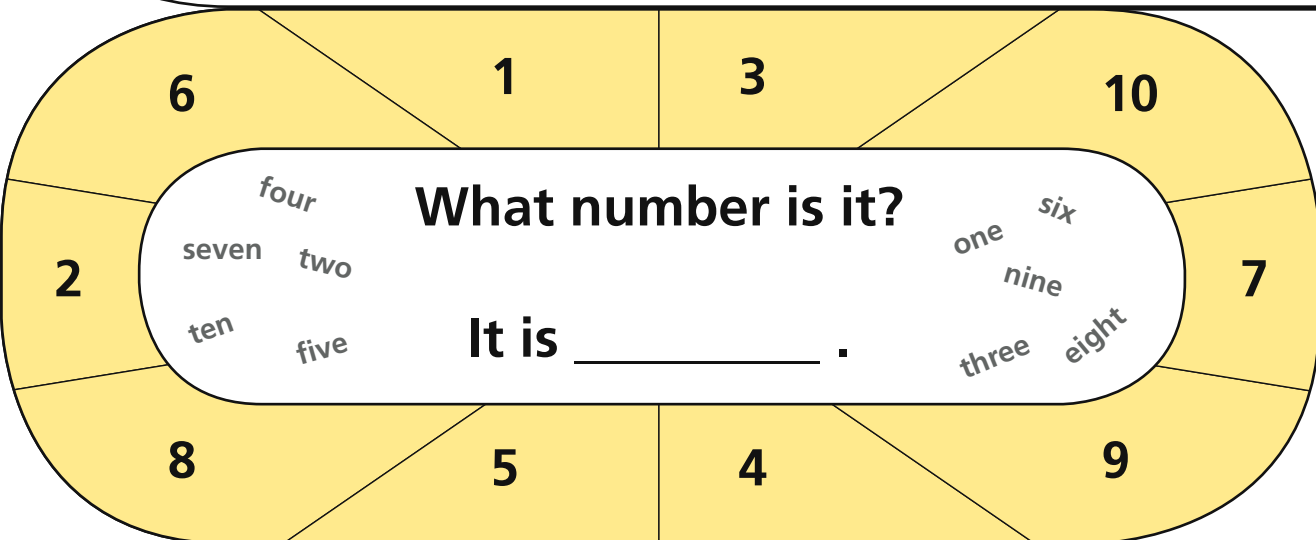


INFO:

Træning af tal (1-10)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



INFO:

Træning af tal (10+)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

67

85

28

92

59

thirty-four
sixty-seven
twenty-eight
seventy-one
eighty-five

What number is it?

It is _____ .

seventy-six
ninety-two
forty-three
fifty-nine
fifteen

76

34

71

43

15

English
Numbers
(10+)

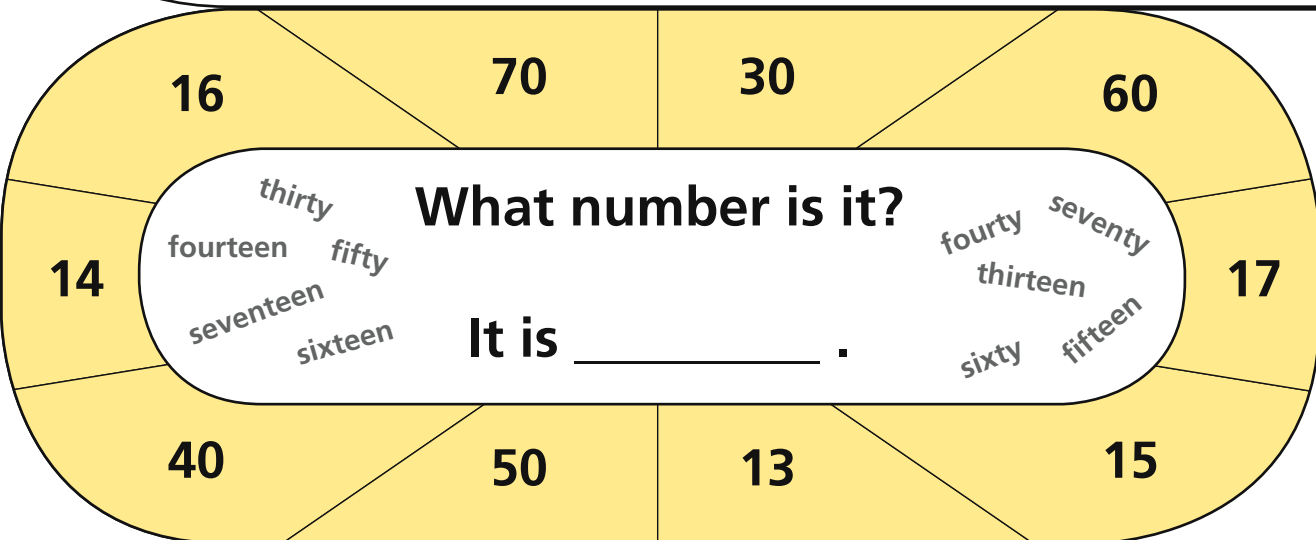
time
learn

INFO:

Træning af tal (forskellen mellem -teen og -ty)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



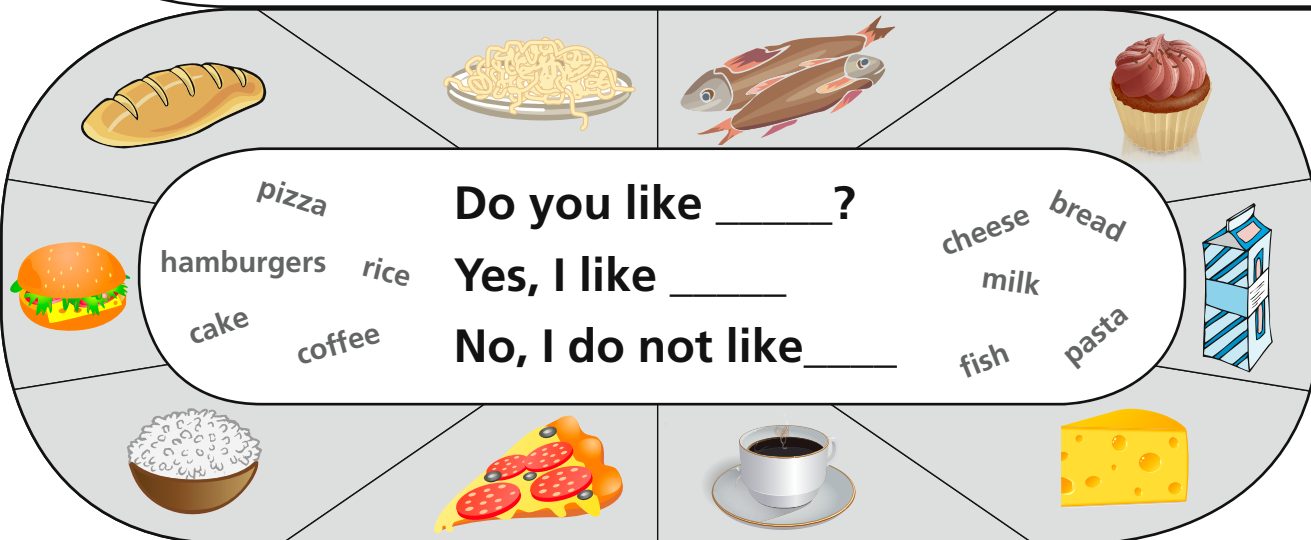
English
Numbers
(-teen and -ty)

INFO:

Træning af ordforråd (madnavne, der lyder meget som på dansk)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



INFO:

Træning af ordforråd (frugt)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



peaches
apples
strawberries
plums
pears

Do you like _____?

Yes, I like _____

No, I do not like _____



grapes
cherries
oranges
bananas
lemons

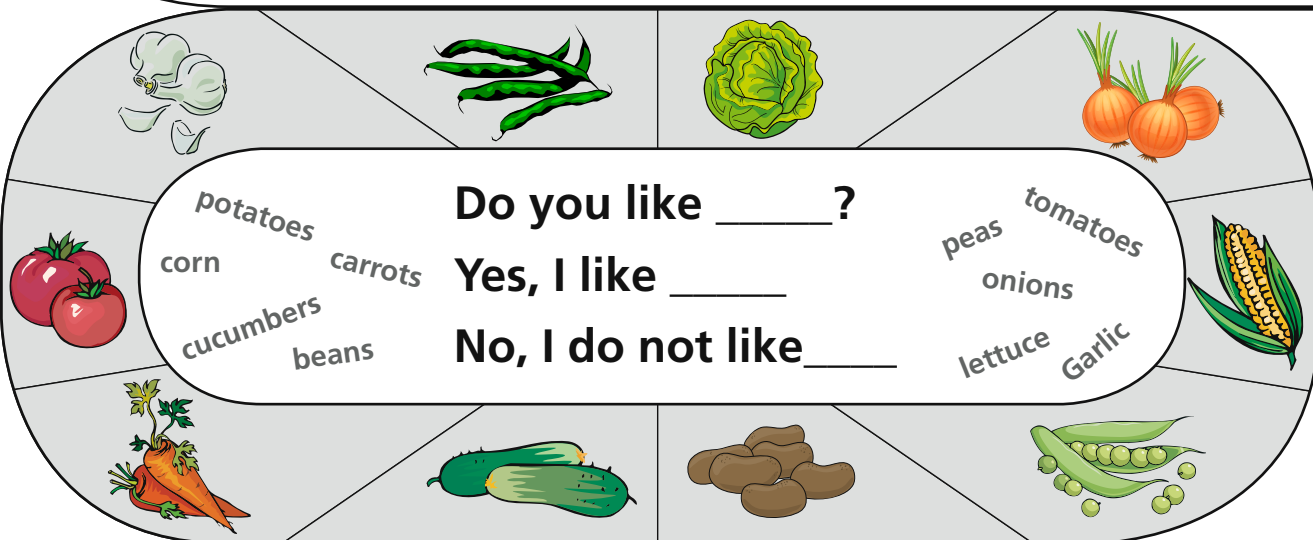


INFO:

Træning af ordforråd (grønsager)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

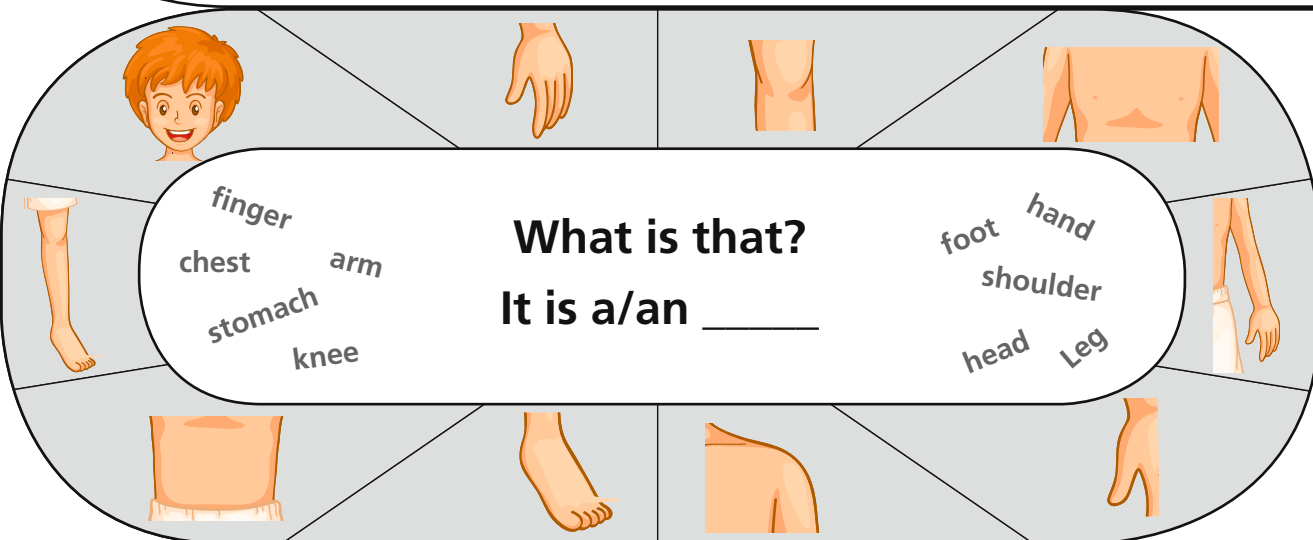


INFO:

Træning af ordforråd (kroppen)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

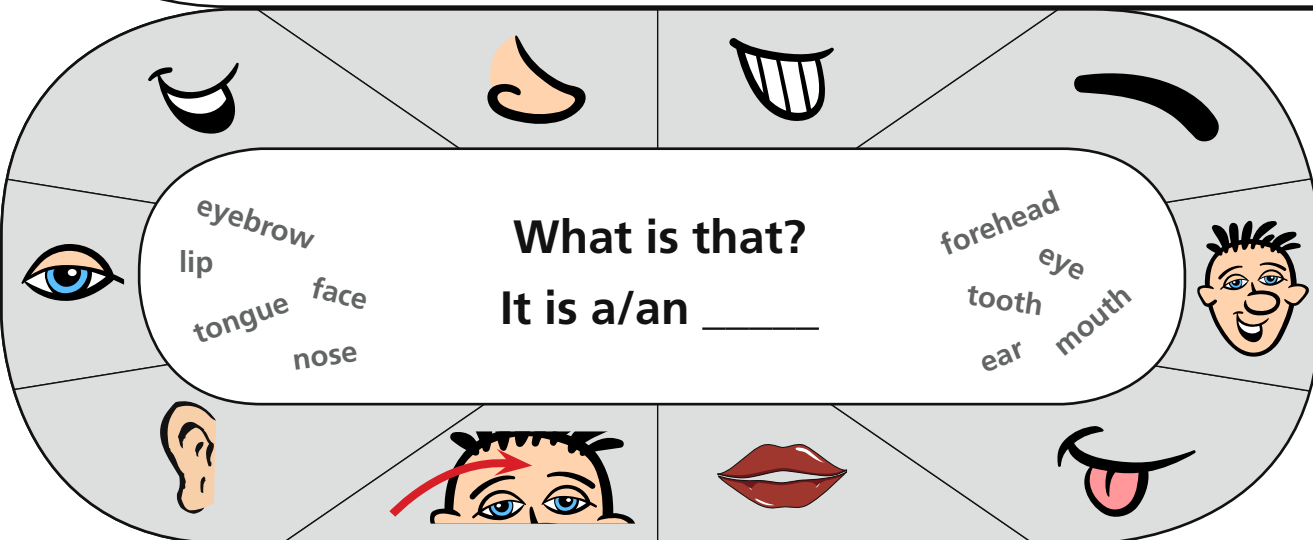


INFO:

Træning af ordforråd (ansigtet)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



INFO:

Træning af ordforråd (skole)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

Do you have a/an _____?

Yes, I have a/an _____

No, I have not a/an _____

ruler
calculator
pen
schoolbag
paper

pencil case
eraser
ipad
pencil
book

INFO:

Træning af ord

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller A siger et ord som har startbogstaverne som står i feltet.
5. Dernæst er det spiller B's tur.
6. Noter de rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

Ordet begynder
med...



INFO:

Træning af farver

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder eller et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

Welche Farbe ist es?

Es ist _____ .

blau

lila

orange

grün

rot

pink
weiß
gelb

schwarz
braun

Deutsch
Farben

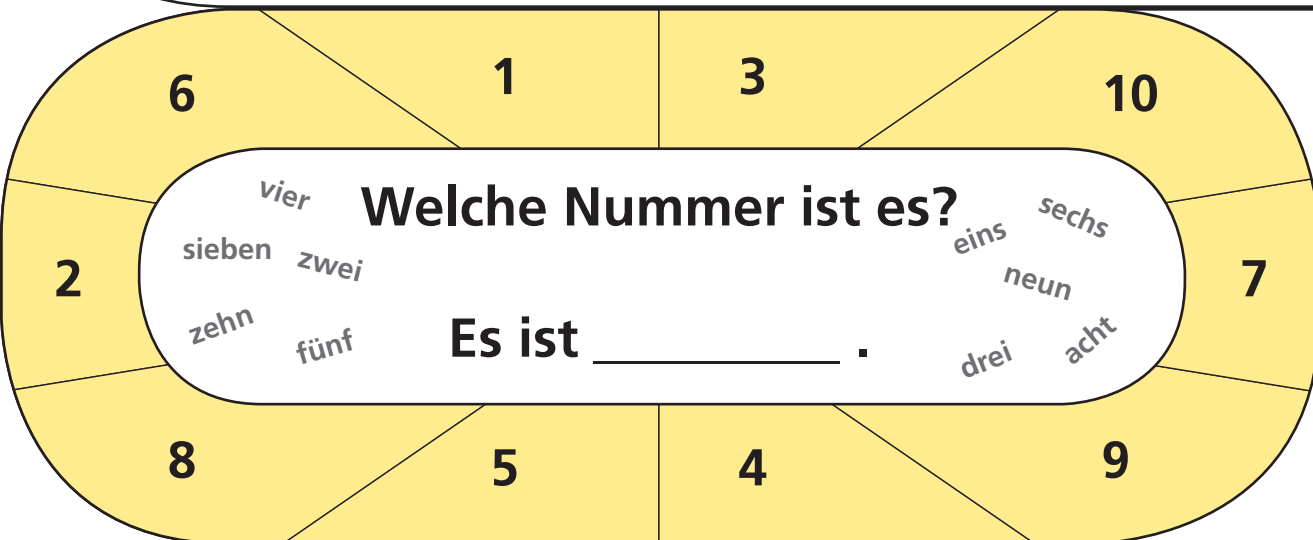
time
learn

INFO:

Træning af tal (1-10)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



 Deutsch
Nummer
(1-10)

time
learn

INFO:

Træning af tal (10+)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.

67

85

28

92

59

vierunddreißig

siebenundsechzig

achtundzwanzig

einundsiebzig

fünfundachtzig

Welche Nummer ist es?

Es ist _____

sechundsiebzig

fünfzehn

zweiundneunzig

dreiundvierzig

neunundfünfzig

76

34

71

43

15

 Deutsch
Nummer
(10+)

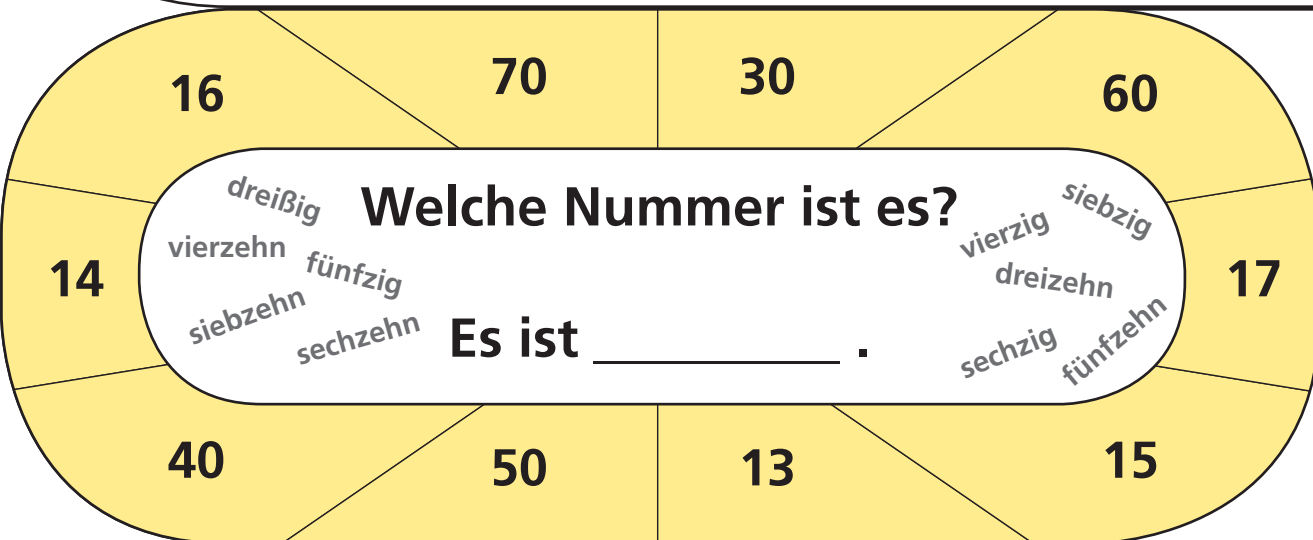
time
learn

INFO:

Træning af tal (forskellen mellem -zehn og zig)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer.



 Deutsch
Nummer
(-zehn und -zig)

INFO:

Træning af ordforråd (madnavne, der lyder meget som på dansk)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



INFO:

Træning af ordforråd (frugter i flertal)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



Pfirsiche
Äpfel
Erdbeeren
Pflaumen
Birnen

Magst du _____?

Ja, ich mag _____

Nein ich mag keine _____

Grapefruits
Kirschen
Orangen oder
Apfelsinen
Bananen
Zitronen



Deutsch
Früchte

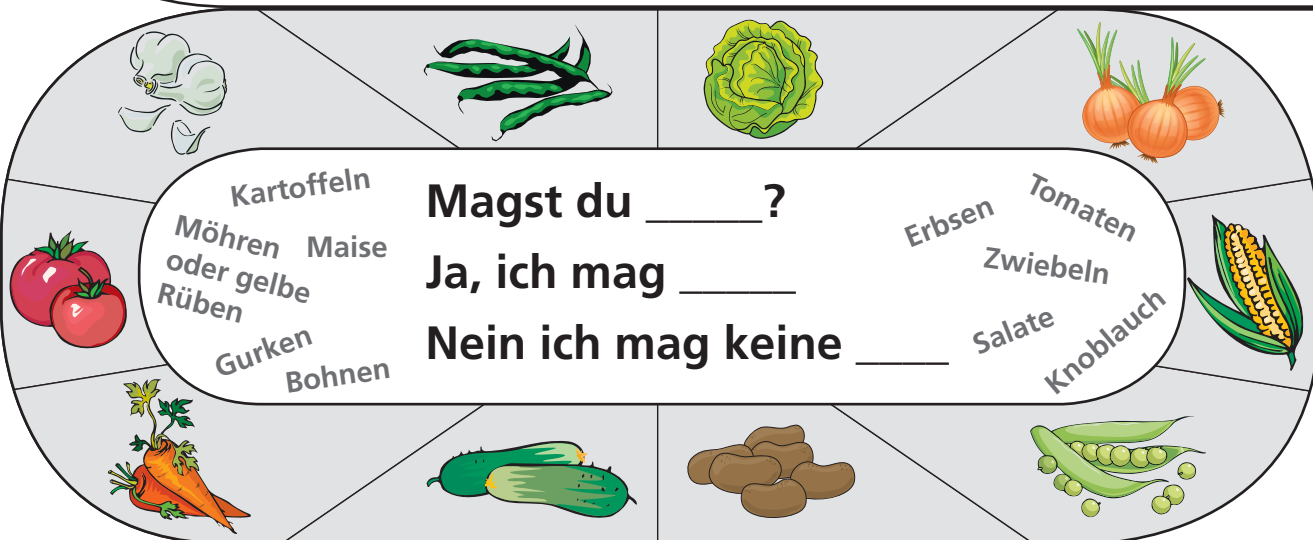
time
learn

INFO:

Træning af ordforråd (grønsager)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



INFO:

Træning af ordforråd (kroppen)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

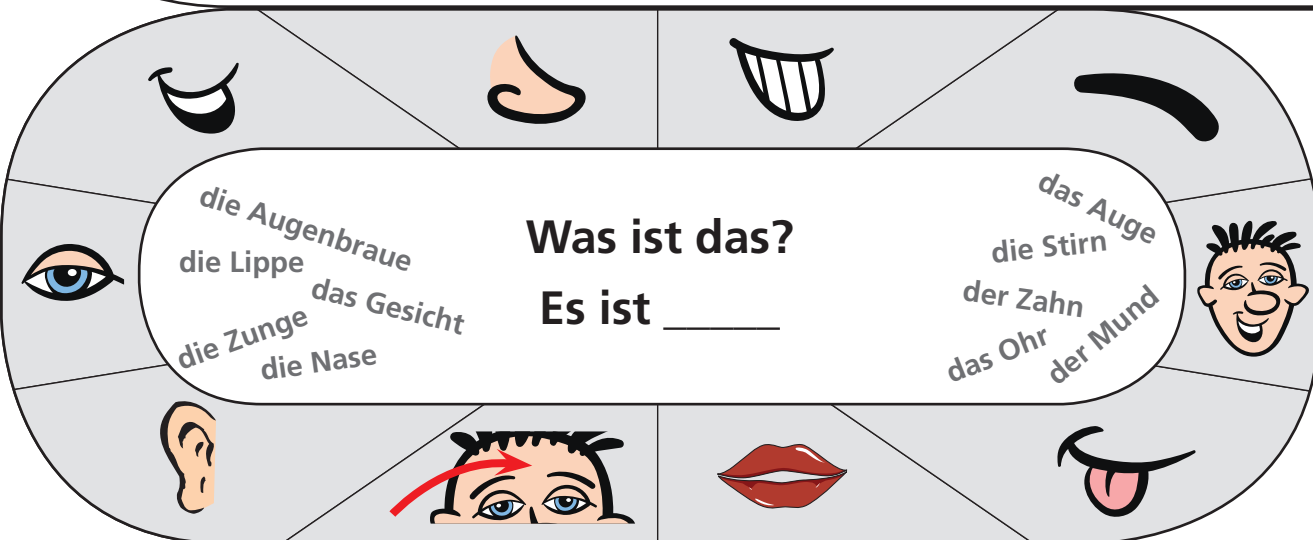


INFO:

Træning af ordforråd (ansigtet)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer



Deutsch
Gesicht

time
learn®

INFO:

Træning af ordforråd (skole)

Idé til 10 min. spil:

1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet
6. Noter rigtige svar.
7. Vinderen er den, der har flest rigtige svar, når uret ringer

Was ist das?

Es ist _____

die Rechenmaschine
das Lineal
der Filzschreiber
das Papier
die Schultasche

das Etui
der Radiergummi
der iPad
der Bleistift
das Buch

 Deutsch
Schule

 time
2
learn

INFO:

æ e i ø y å u å o o

Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 6 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.
4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'fisk' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'fisk' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'fisk' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'fisk' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit fiske-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet. 😊

f_sk



f_st



k_sser



b_kser



b_mbe



_st



I ordet _____ lyder vokalen som _____



sl_k



d_kke



men jeg skriver _____



bl_mst



p_nge



v_nger



sm_kke



s_k



k_p



 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 1.

 time
2 learn

INFO:

æ e i ø å o

Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 10 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.
4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'fisk' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'fisk' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'fisk' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'fisk' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit fiske-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet. ☺

 søh_st	 kn_gler	 n_ttet	 d_kker	 kr_g
 r_kke	I ordet _____ lyder vokalen som _____ men jeg skriver _____ 			 _nge
 kr_kker	 sm_kke	 skattek_rt	 h_mmer	 l_gte
 pr_ppen	 f_sk	 halef_nne	 p_nge	 b_g

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 2.

 time
to learn

INFO:

æ e i ø y å u o ɔ

Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 10 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.
4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'vippe' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'vippe' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'vippe' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'vippe' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit vippe-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet. 😊

 rob_t	 v_ppe	 kl_kke	 p_lle	 t_g
 k_ffert	I ordet _____ lyder vokalen som _____ men jeg skriver ____ 			 s_kker
 g_ngestol	 h_gge	 n_sse	 t_nd	 p_stbud
 b_ld	 kl_mmer	 fl_ttemand	 r_tte	 t_lt

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 3.

 time
2 learn

INFO:

æ e i ø å u o ɔ

Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 10 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.
4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'finger' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'finger' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'finger' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

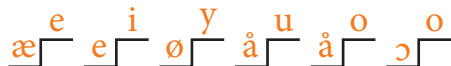
Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'finger' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit finger-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet. 😊

 s_ppe	 f_m	 g_lf	 sk_tte	 s_ng
 sp_lle	I ordet _____ lyder vokalen som _____ men jeg skriver _____ 			 d_llar
 b_kser	 l_ppe	 k_kkehue	 f_nger	 p_ng
 v_st	 d_mmer	 k_mpas	 s_tten	 p_ls

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 4.

 time
2 learn

INFO:



Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 10 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.
4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'vifte' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'vifte' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'vifte' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

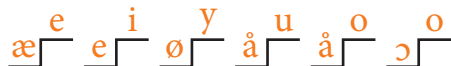
Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'vifte' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit vifte-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet. ☺

 v_rte	 v_fte	 tr_ld	 k_nge	 sl_t
 r_ng	I ordet _____ lyder vokalen som  men jeg skriver  _____			 d_m
 _nd	 sm_kke	 h_st	 br_llup	 d_lk
 h_ks	 m_nster	 dr_nning	 k_sser	 sm_k

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 5.

 time
to learn

INFO:



Opnå rutine og sikkerhed i brug af vokal-trappen.

Spil-og-lær-dine-svære-ord.

Her har du en tom plade til vokal-trappe-ord, så kan du selv tegne / skrive de ord, du synes er svære eller som du har skrevet forkert i din seneste stil.

1. Find vokaltrappe-linealen frem, hvis du har en sådan, så kan du tjekke stavemåden dér - ellers kan du hente hjælp ved vokal-trapper ovenfor.
2. Sæt stopuret til 10 min.
3. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fisk.

4. Spiller A skal derefter se på billedet og læse ordet med den manglende vokal og sige fx:

"I ordet 'fisk' lyder vokalen som 'e' men jeg skriver 'i'."

5. Spiller A skriver derefter 'fisk' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'fisk' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med flest skrevne ord.

Variation:

Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'fisk' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit fiske-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

I ordet _____ lyder vokalen som 
men jeg skriver _____ 

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 6.



INFO:

Opnå rutine og sikkerhed i brug af reglerne for stumme bogstaver (her stumt d).

1. Sæt stopuret til 6 min.
2. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik dér (fx en smuk lille sten eller et viskelæder).
3. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx mand.
4. Spiller A skal se på billedet og læse ordet og siger fx:

"i ordet 'mand' er 'd' stumt efter 'n'"

5. Spiller A skriver derefter 'mand' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'mand' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

At man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'mand' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit mande-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

 man__	 sil__	 ul__	 an__	 jor__
 mor__	I ordet _____ er <u>d</u> stumt efter _____ __nd __ld __rd			 van__
 tan__				 vol__
 går__	 bor__	 hun__	 span__	 il__

INFO:

Opnå rutine og sikkerhed i brug af reglerne for stumme bogstaver (her stumt d).

1. Sæt stopuret til 6 min.
2. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik dér.
3. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx struds / fjeld.
4. Spiller A skal se på billedet og læse ordet og siger fx:

"i ordet 'struds' er 'd' stumt efter **vokal** og før 's'"

"i ordet 'fjeld' er 'd' stumt efter 'l'"

5. Spiller A skriver derefter fx 'struds' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'struds' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

At man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'struds' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit struds-ord ud.

Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

 bran__	 kry__s	 blin__	 pan__e	 hån__
 fjor__	I ordet _____ er <u>d</u> stumt før _____ I ordet _____ er <u>d</u> stumt efter _____			 fjel__
 kæl__er	_nd _ld _rd _ds			 stru__s
 stran__	 bor__	 kol__	 lan__	 gul__

INFO:

Opnå rutine og sikkerhed i brug af reglerne for stumme bogstaver (her stumt d).

1. Sæt stopuret til 6 min.
2. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik dér.
3. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx ridser / fjeldene.
4. Spiller A skal se på billedet og læse ordet og siger fx:

"i ordet 'ridser' er 'd' stumt efter **vokal** og før 's'"

"i ordet 'fjeldene' er 'd' stumt efter 'l'"

5. Spiller A skriver derefter fx 'ridser' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'ridser' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

At man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'ridser' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit ridser-ord ud.

Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

 svær_et	 kvin_er	 går_ene	 ri_ser	 pin_e
 skin_ene	I ordet _____ er <u>d</u> stumt før ____ I ordet _____ er <u>d</u> stumt efter ____ _nd _ld _rd _ds			 fjel_ene
 jor_bær				 tæn_er
 vejkr_y_s	 fjen_er	 trol_e	 hyl_erne	 kra_se

INFO:

Opnå rutine og sikkerhed i brug af reglerne for stumme bogstaver (her stumt h, v og g).

1. Sæt stopuret til 6 min.
2. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik dér.
3. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx hjerte / kalv / kugle.
4. Spiller A skal se på billedet og læse ordet og siger fx: "i ordet 'hjerte' er 'h' stumt før 'j'"
"i ordet 'kalv' er 'v' stumt efter 'l'"
"i ordet 'kugle' er 'g' stumt før 'l'"

5. Spiller A skriver derefter fx 'hjerte' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'hjerte' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

At man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'hjerte' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit hjerte-ord ud.
Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

 kal__	 kærli__hed	 pi__e	 __jerte	 fu__l
__jerne 	I ordet _____ er __ stumt før ____ I ordet _____ er __ stumt efter ____ hj__ hv__ __ig __gl __lv			 ? __vor
__valp 				 __jelm
festli__ 	 ku__le	 hal__	 søvni__	 søl__

INFO:

Opnå rutine og sikkerhed i brug af reglerne for stumme bogstaver.

Spil-og-lær-dine-svære-ord

Her har du en tom plade til stumme bogstaver, så kan du selv tegne / skrive de ord, du synes er svære eller som du har skrevet forkert i din seneste stil.

1. Sæt stopuret til 6 min.
2. De 2 spillere vælger et tilfældigt felt på pladen og lægger sin brik dér.
3. Spiller A slår med terningen og rykker enten frem eller tilbage - og lander på ét nyt felt fx fjeld.

4. Spiller A skal se på billedet og læse ordet og siger fx: "i ordet 'fjeld' er 'd' stumt efter 'l'"
5. Spiller A skriver derefter fx 'ridser' i sit hæfte.
6. Så er det spiller B's tur.
7. Lander spiller B også på 'fjeld' - er det bare ærgerligt for det ord "er taget", så spiller B kan ikke skrive ordet i sit hæfte.
8. Når uret ringer - er vinderen den spiller med fleste skrevne ord.



Variation:

At man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'fjeld' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit fjeld-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig den med flest skrevne ord i hæftet.

I ordet _____ er ____ stumt fordi _____

hj_ hv_ _rd _gl
_ld _lv _ig _ds _nd