

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.

6

1

3

10

2

fire
syv to
ti fem

Hvilket tal er det?

Det er _____

et seks
ni otte
tre

7

8

5

4

9

 Dansk
som 2. sprog
Tal (1-10)

 Timelearn®

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.

16

70

30

60

14

tredive
fjorten
sytten
halvtreds
seksten

Hvilket tal er det?

Det er _____

fyrre
tretten
tres
halvfjerds
femten

17

40

50

13

15

 Dansk
som 2. sprog
Tal

 Time
2
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

Kan du lide _____ ?

vindruer

kirsebær

æbler

blommer

Ja, jeg kan lide _____

appelsiner

jordbær

pærer

Nej, jeg kan ikke lide _____

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

 time
2
learn

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



 Dansk
som 2. sprog
Ansigt



INFO:

Træning af ordforråd (skole)

Idé til 10 min. spil:

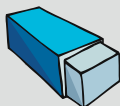
1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet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

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

et penalhus
et viskelæder
en iPad
en blyant
en bog



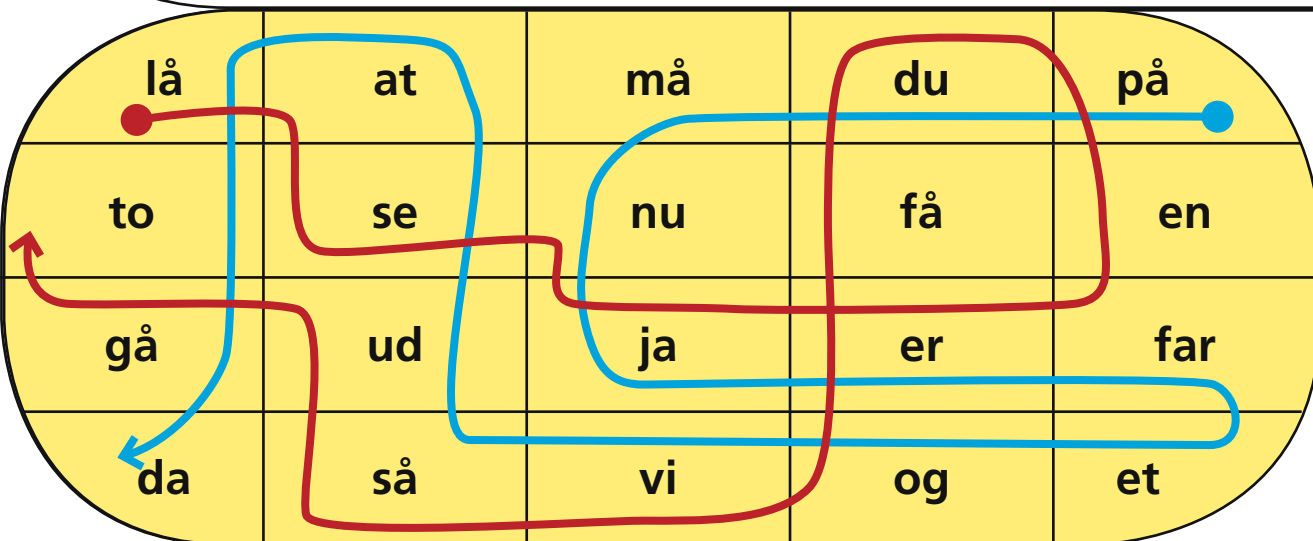
INFO:

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)

 time
2
learn

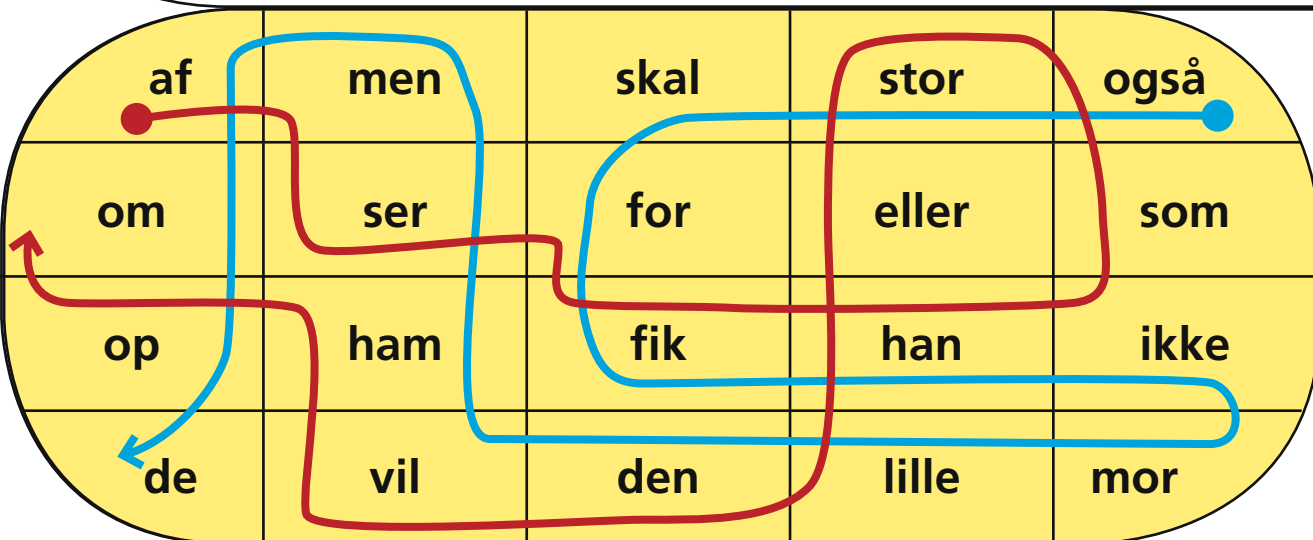
INFO:

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.



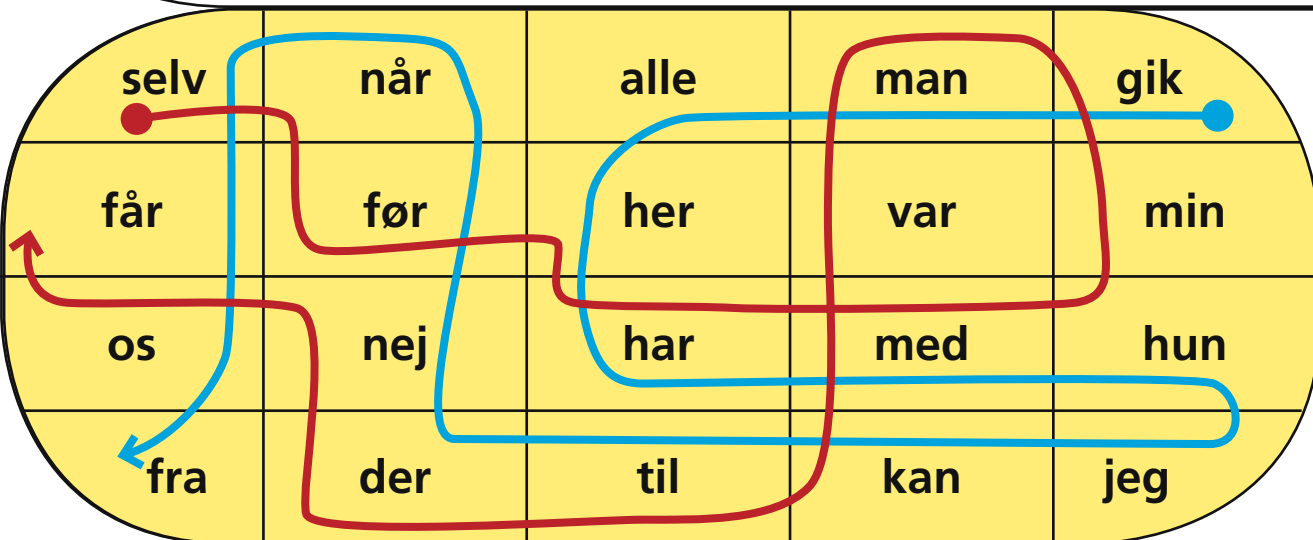
INFO:

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.



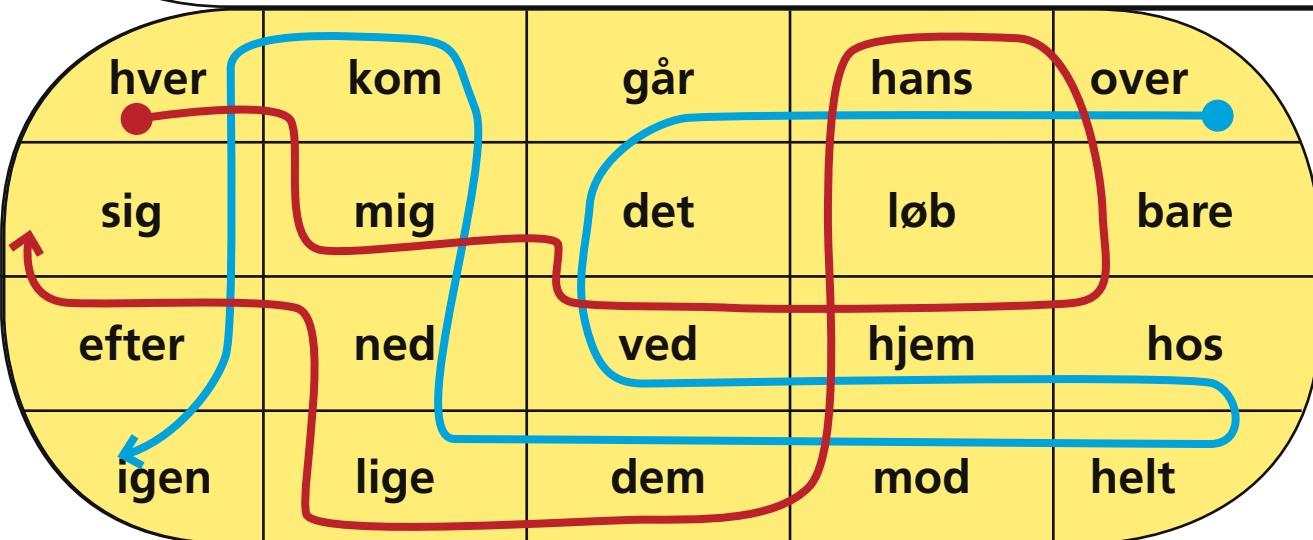
INFO:

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.



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.

hen	blev	hvad	lidt	andre
kun	fordi	dig	tog	hvor
nok	hele	hvis	mere	ville
have	sin	ind	være	sagde

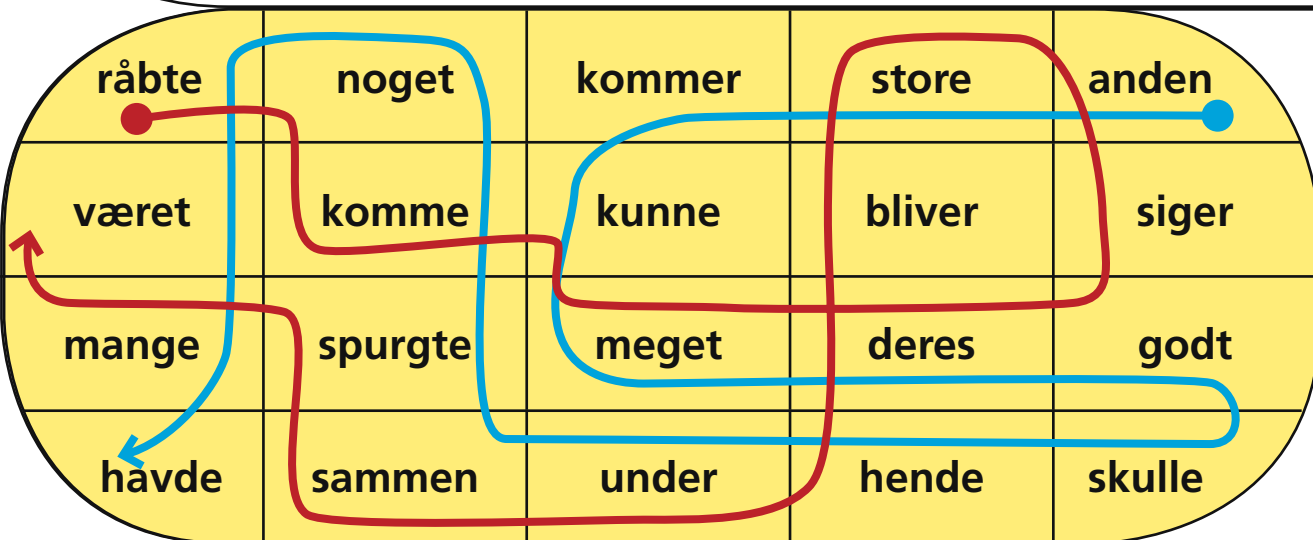
INFO:

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
2learn

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

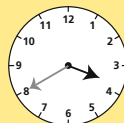
tyve minutter i fire
otte
halv seks
tyve minutter over elleve
fem minutter i syv
femogtyve minutter over et

Hvad er klokken?

Den er _____ .

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

22:30



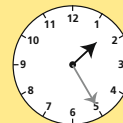
14:15



11:15



08:00



17:30

Matematik
Klokken

time
learn

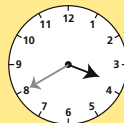
INFO:

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 elleve
tyve minutter over syv
fem minutter i syv

Hvad er klokken?

femogtyve minutter i seks
femogtyve minutter over et
ti minutter over ni
ti minutter over elleve
fem minutter over fem
tyve minutter i to

20:35

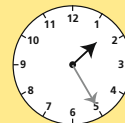
fem minutter i fem
femogtyve minutter i ni

Den er _____

13:40



07:20

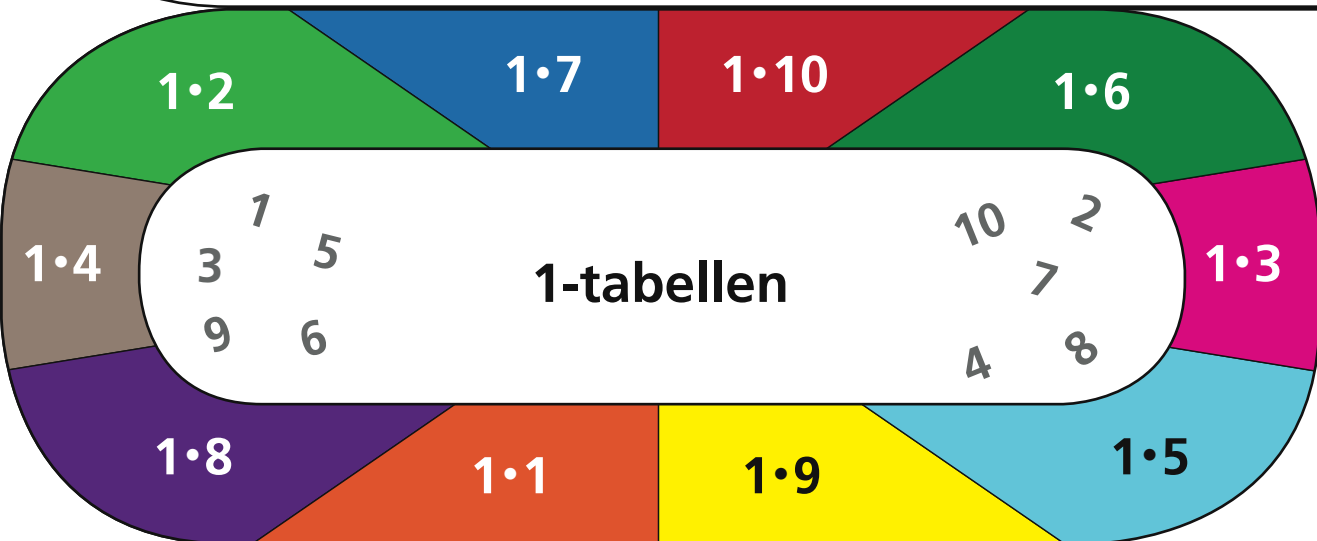


INFO:

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.

2·5

2·7

2·1

2·9

2·10

8
18 2
12 16

2-tabellen

20 10
6
4 14

2·4

2·3

2·8

2·6

2·2

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.

$3 \cdot 2$

$3 \cdot 7$

$3 \cdot 4$

$3 \cdot 9$

$3 \cdot 3$

3
27 12
18 21

3-tabellen

6 15
30
24 9

$3 \cdot 8$

$3 \cdot 10$

$3 \cdot 1$

$3 \cdot 6$

$3 \cdot 5$

Matematik
3-tabellen

time
2
ærfn

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.

4·3

4·8

4·6

4·10

4·5

8
40 36
28 24

4-tabellen

4 20
16
12 32

4·7

4·2

4·1

4·4

4·9

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.

5·7

5·3

5·6

5·2

5·9

45 5
25 20
50

5-tabellen

10 35
30 15
40

5·5

5·4

5·1

5·8

5·10

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.

6 · 10

6 · 8

6 · 4

6 · 3

6 · 7

12
42 36
30 24

6-tabellen

6 48
18
54 60

6 · 5

6 · 6

6 · 1

6 · 2

6 · 9

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.

7·3

7·8

7·6

7·10

7·5

7
28 35
56 49

7-tabellen

14 63
70
42 21

7·7

7·2

7·1

7·4

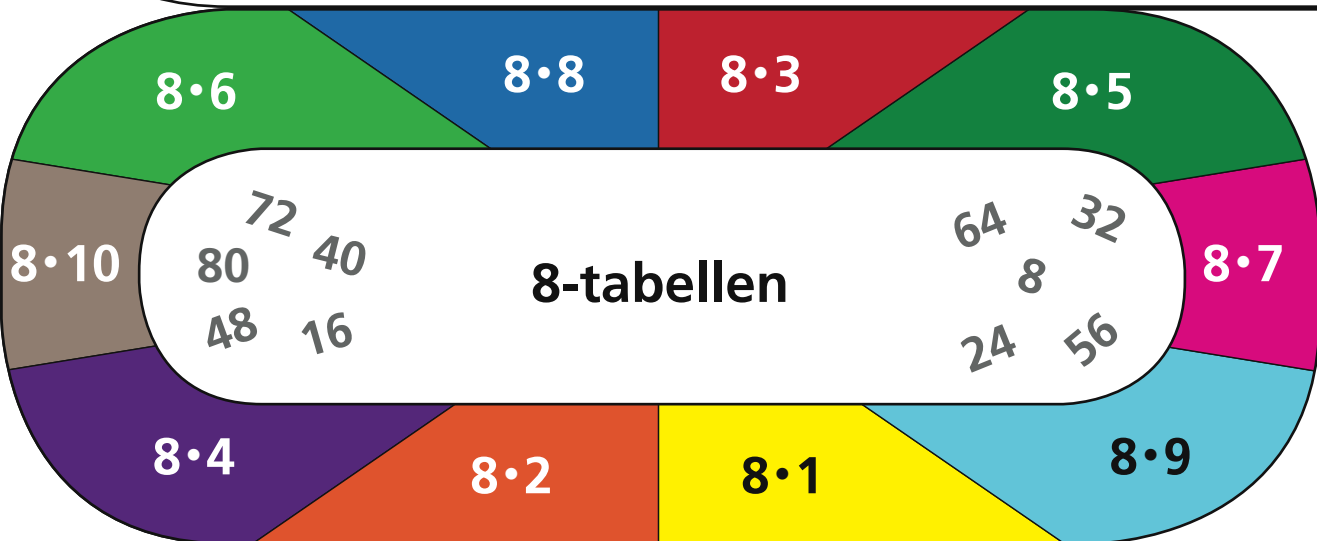
7·9

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.

9·2

9·7

9·4

9·9

9·8

9
72 36
54 90

9-tabellen

18 63
81
45 27

9·10

9·5

9·1

9·6

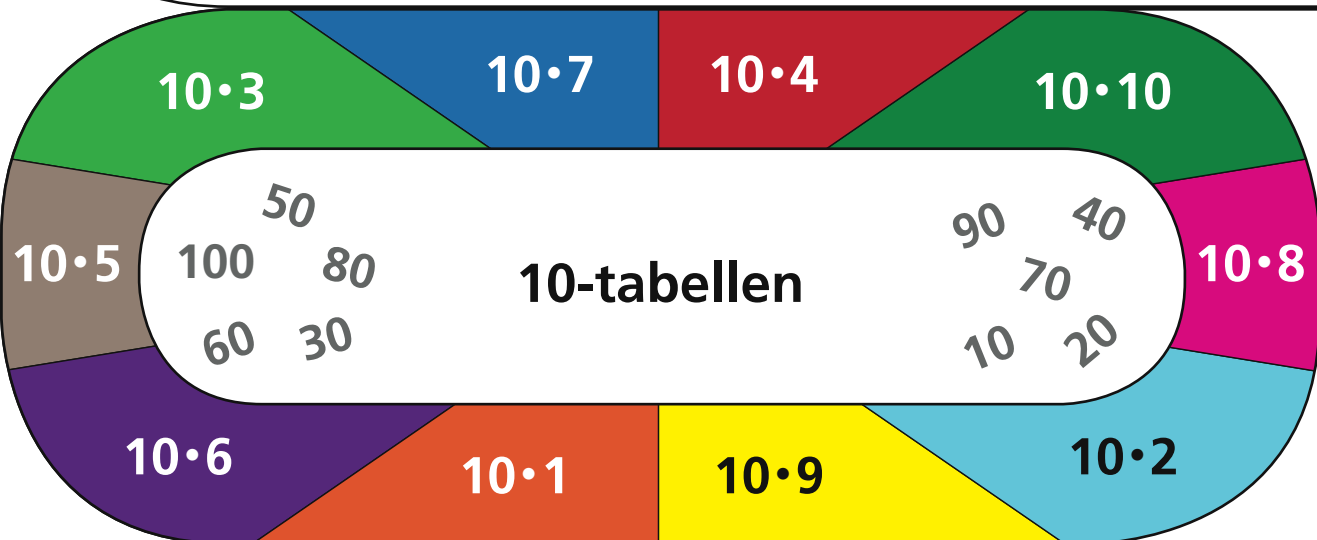
9·3

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?

blue
purple
green
orange
red

It is _____ .

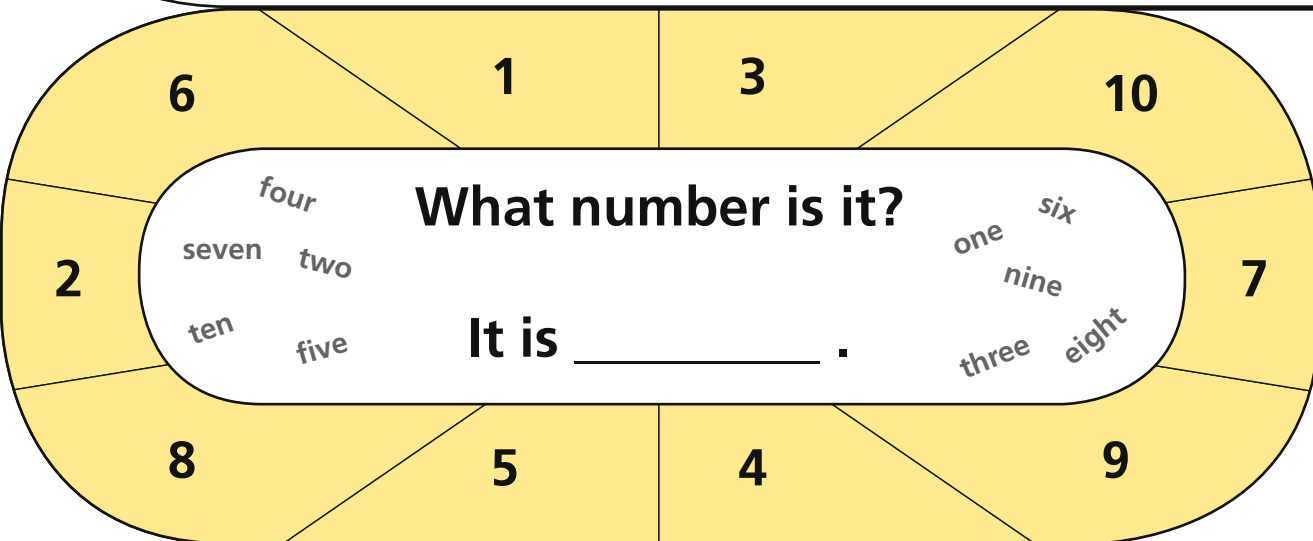
pink
white
yellow
black
Brown

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
fifteen
fifty-nine

76

34

71

43

15

 English
Numbers
(10+)

 time
2
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.

16

70

30

60

14

thirty
fourteen
seventeen
fifty
sixteen

What number is it?

It is _____ .

fourty
thirteen
sixty
seventy
fifteen

17

40

50

13

15

 English
Numbers
(-teen and -ty)

 time
2
learn

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



pizza

Do you like _____?

hamburgers rice

Yes, I like _____

cake

coffee

No, I do not like _____

cheese bread

milk

fish pasta



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

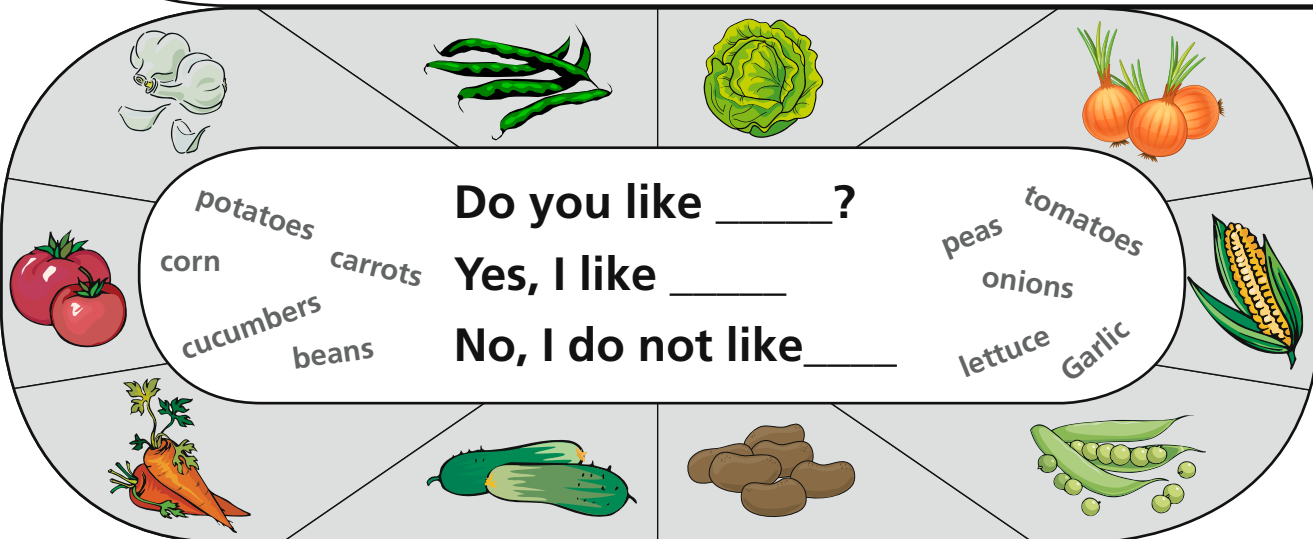


INFO:

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

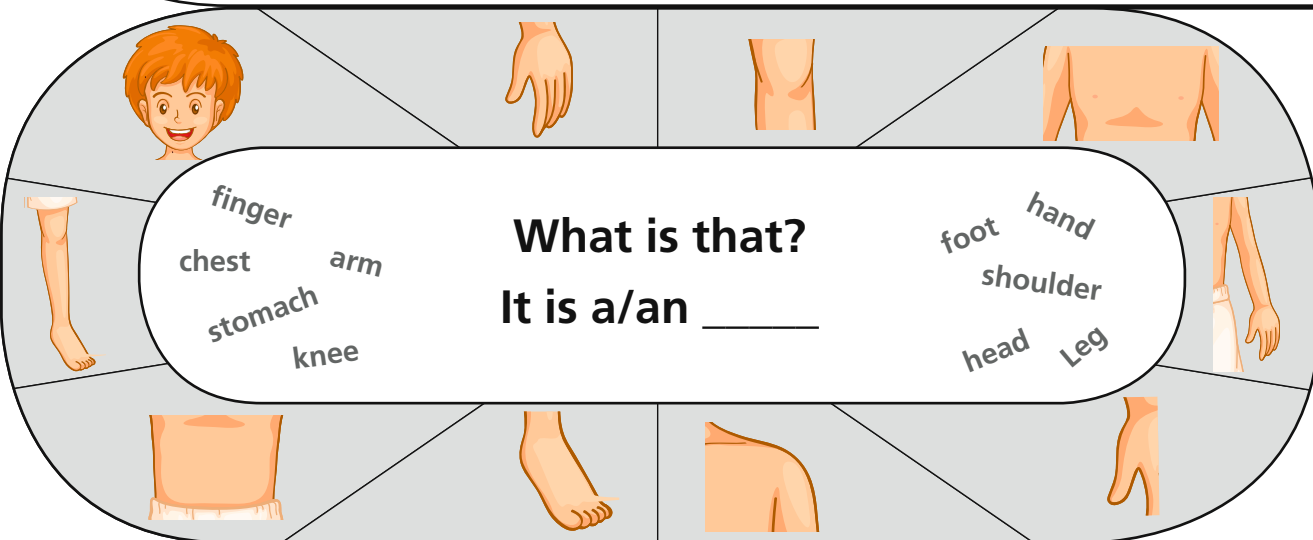


INFO:

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

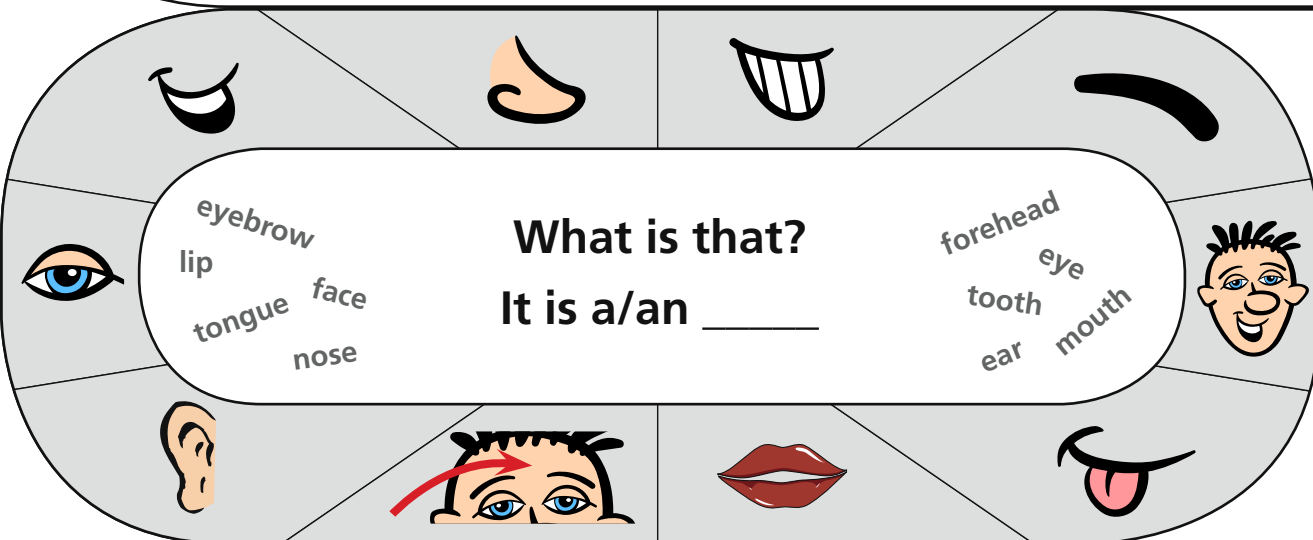


INFO:

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



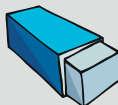
ruler
calculator
pen
schoolbag
paper

Do you have a/an _____?

Yes, I have a/an _____

No, I have not a/an _____

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

pr

st

sp

dr

vr

sk

skr

spr

kr

sl

gr

br

pl

tr

skr

tr

sj

str

Ordet begynder
med...



Nr. 2



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?

blau
lila
orange
grün
rot

Es ist _____ .

pink
weiß
gelb
schwarz
braun

 Deutsch
Farben

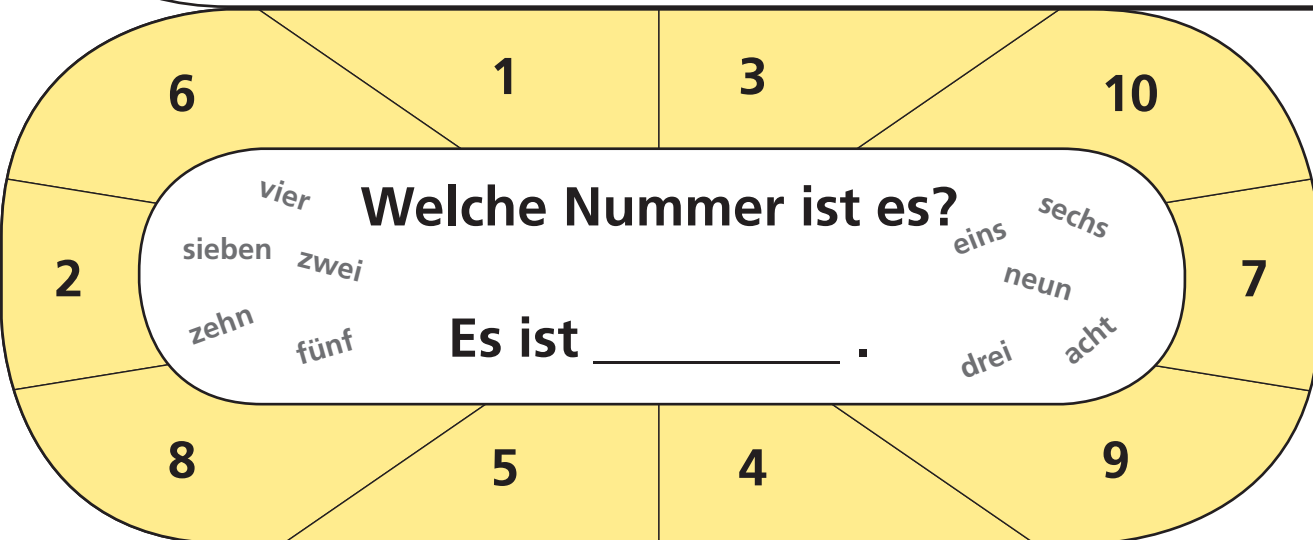
 time
2
learn

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.



 Deutsch
Nummer
(1-10)



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?

sechundsiebzig

fünfzehn

zweiundneunzig

dreiundvierzig

neunundfünfzig

Es ist _____

76

34

71

43

15

 Deutsch
Nummer
(10+)

 time
2
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.

16

70

30

60

14

dreiig
vierzehn
siebzehn
fnfzig
sechzehn

Welche Nummer ist es?

Es ist _____ .

siebzehn
vierzig
sechzig
dreizehn
fnfzehn

17

40

50

13

15

 Deutsch
Nummer
(-zehn und -zig)

 time
2
learn

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



e) Pizza

Magst du _____?

Käse

Brot

Hamburger

Reis

Ja, ich mag _____

e) Milch

Kuchen

Kaffee

Nein ich mag kein (e) _____

Fisch

e) Paste



 Deutsch
Lebensmittel



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

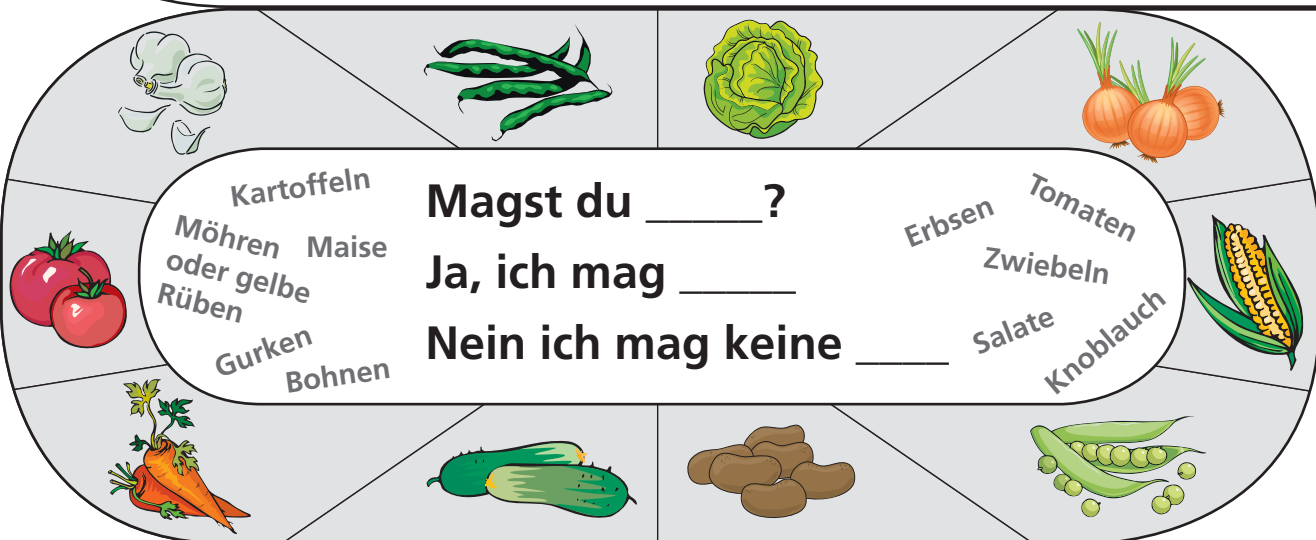


INFO:

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

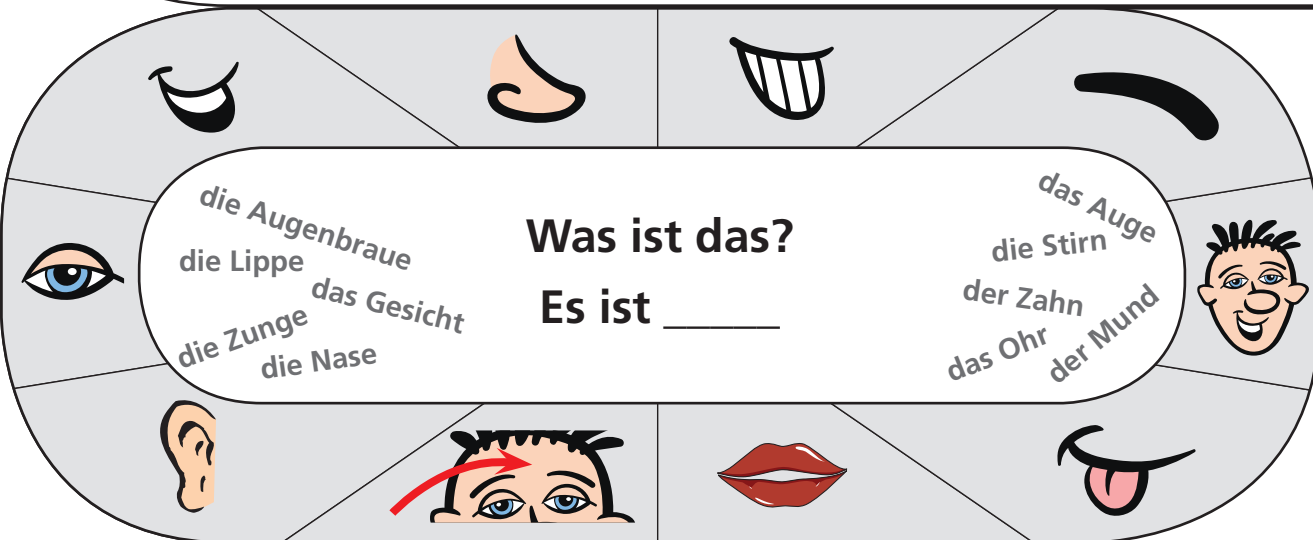


INFO:

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:

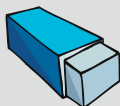
1. Sæt stopuret til 10 min.
2. Hver spiller vælger et felt på pladen og lægger sin brik på feltet (hvad som helst fx et viskelæder el. et stykkepapir)
3. Spiller A slår med en terning og rykker frem i urets retning
4. Spiller B stiller spørgsmålet, der står i midten af pladen
5. Spiller A svarer på spørgsmålet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



die Rechenmaschine
das Lineal
der Filzschreiber
das Papier
die Schultasche



Was ist das?
Es ist _____



das Etui
der Radiergummi
der Bleistift
das Buch



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 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 den 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

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 '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 den med flest skrevne ord i hæftet.

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

INFO:

æ e i 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 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

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 '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

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:

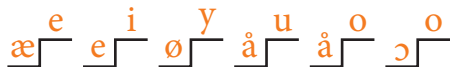
Man spiller som i punkt 1-6, men i punkt 7 kan spiller B også skrive ordet 'vifte' i sit hæfte - og så skal spiller A strege sit vifte-ord ud. Når uret ringer er vinderen stadig dén med flest skrevne ord i hæftet.

 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.



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 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.

I ordet _____ lyder vokalen som 
men jeg skriver _____ 

 Dansk
Vokaltrappe
Niveau 6.

 Time
2
Learn

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 _____			 van__
 tan__				__nd
 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 _____			 fjel__
 kæl__er	I ordet _____ er <u>d</u> stumt efter _____			 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 ____			 fjel_ene
 jor_bær	 fjen_er	 trol_e	 hyl_erne	 tæn_er
 vejky_s				 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 ____			?  _vor
_valp 	hj_ hv_ _ig _gl	_lv	 _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 flest 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 _nd
_ld _lv _ig _ds