

## Det lærer man

- Stumme bogstaver (h, d, g og v)
- Vokalforvekslinger
- Opmærksomhed på bogstaver rundt om det stumme bogstav
- Sproglig opmærksomhed

Find flere produkter i vores shop:  
[www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

Vores skriftsprog har ikke ændret sig meget de sidste 500 år. Det har talesproget til gengæld. Det er en af grundene til, at nogle bogstaver stadig findes i skriftsproget, men er forsvundet i talesproget.

En anden grund kan være, at ordet skal ligne sin 'familiestamme'. Fx er der v i *havde*, fordi v findes i at *have*.

Vi bruger også stumt bogstav for at få 2 konsonanter, så de viser vokalens udtale. Fx *fin* – *find*.

Uanset grund så gemmer stumme bogstaver sig i ord uden at kunne høres, og det giver tit staveproblemer. >

Her kan det være en stor hjælp at lægge mærke til bogstaverne i forbindelse med det stumme bogstav. De følger nogle regler/mønstre:

### Huskeregler

**h** er ofte stumt foran v eller j, (*hvilken, hjerne*)

**d** er ofte stumt efter n, r, l og mellem vokal og s (*mand, bord, sild* og *struds*)

**g** er ofte stumt efter i og før l (*venlig, fugl*)

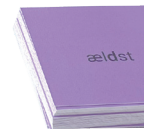
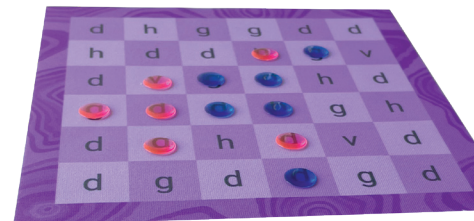
**v** er ofte stumt efter l (*gulv, tolv*)

**Bemærk:** Dialekter er forskellige, så der kan være vokaler, der ikke skifter lyd i din dialekt. Så er du bare heldig:-)

## Ses, men ikke høres

I nogle ord gemmer der sig bogstaver, der ikke kan høres: stumme bogstaver. Når de ikke kan høres, må vi huske dem på andre måder. Det træner vi her i spillet.

time  
2learn



## Spilleregler



- Fordel kortene og giv 6 ens brikker til hver.
- Sæt et ur på 10-20 min.
- Målet er at få 3, 4, 5 eller 6 på stribe (vandret, lodret eller diagonalt).
- Spiller 1 laver en sætning med det første ord fra sin bunke fx 'Det er et farligt kryds', gentager ordet (kryds) og giver kortet til spiller 2.

**Husk:** Kortsiden med det manglende bogstav, gives videre, så modstanderen ikke ser facit.

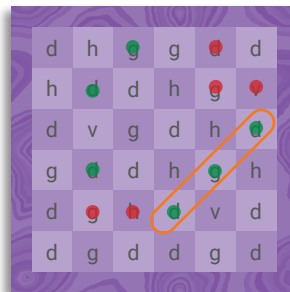
- Spiller 2 ser på kortet med det manglende bogstav (kry\_s) og finder et ledigt felt på pladen med det rigtige stumme bogstav (d). >

- Tjek på bagsiden, om det er rigtigt og læg en brik på feltet, – ellers må der ikke lægges en brik. Er der ikke noget ledigt felt, er det bare ærgerligt, og turen går videre.
- Når man har lagt alle sine 6 brikker, flytter man rundt på dem.
- Notér hver gang, der er point.
- Den, der har flest point, når uret ringer, har vundet.

### Pointtavle:

- 3 brikker på stribe = 1 point
- 4 brikker på stribe = 2 point
- 5 brikker på stribe = 3 point
- 6 brikker på stribe = Vinder det hele

På spillepladen skal man vælge et felt med det rigtige stumme bogstav.



### Gør spillet skriftligt og aktivt:

Læg papir + blyant under bordet. Efter hver tur skrives hvert ord under bordet. Hvis man ikke kan huske, hvordan det staves, så smutter man op og genser kortet på bordet.

## Overblik

**Stumt h:** hv\_ hj\_

hvad, hvem, hvor, hvordan, hviske, hvid, hvalp, hval  
hjul, hjerte, hjem, hjælpe, hjørne, hjerne, hjelm

**Stumt d:** \_nd, \_ld, \_rd og vokal +ds

begynder, blind, hånd, fjende, mund, kvinden,  
kinder, pind, sunde, strand, rund  
kælder, kold, ilden, ældst  
bord, mord, hård, værd  
kryds, fødselsdag, bedste, pludselig, plads, lakrids,  
vidste, tilfreds, sidste

Andet: kridt, skudt

**Stumt g:** \_ig gl

alvorlig, dygtig, færdig, tørstig, mulighed  
ugle, fugl, kugle, regler, nogle

Andet: sagde, nogen, spurgte

**Stumt v:** \_lv

sølv, halv, gulv, tolv

Andet: havde