

Spilleregler

- Læg spille-pladen frem på bordet.
 - Hver spiller tager sine 6 brikker.
 - Kortene blandes og lægges i en bunke med bagsiden opad.
 - Den første spiller trækker øverste kort og læser det højt, fx "læste".
 - Spilleren skal nu finde ud af hvilken bøjning ordet har. Det er tilladt at hente hjælp i hjælpe-skemaet. >
- Når spilleren er sikker, placeres en brik på spillepladen i et tilfældigt felt, hvor der står "datid". Modstanderen tjekker. Hvis brikken er placeret rigtigt, må den blive liggende.

Vinderen:

Den spiller, der først får lagt 3 brikker på stribe; enten vandret, lodret eller diagonalt.



Det skal du bruge



Kort

Spilleplade
(gerne A3)



Udsagnsord, hvad er det?



Udsagnsordsskema



2 x 6 brikker



Skriftlighed

Vend kortet om og skriv ordet ind i den rigtige kolonne udsagnsordsskemaet.

Tip

Farv endelserne rød.

Så husker man bedre at stave de svære endelser.

Det lærer man

- At kende udsagnsord og bøje dem
- At blive opmærksom på udsagnsords endelser

Se vores katalog her

Ring også meget gerne til
Pernille Brinch på 30 35 37 07



www.shop.time2learn.dk



bygge

sove

spise

syng

åbne

pass

flyve

høre

køre

blive

tænke

købe

smile

bruge

løfte

glemme

læse

ønske

lukke

vise

lære

prøve

rejse

møde

spørge

sige

byg

sov

spis

syng

åbn

pas

flyv

hør

kør

bliv

tænk

køb

smil

brug

løft

glem

læs

ønsk

luk

vis

lær

prøv



rejs



mød



spørg



sig



bygger



sover



spiser



synger



åbner



passer



flyver



hører



kører



bliver



tænker



køber



smiler



bruger



løfter



glemmer



læser



ønsker



lukker



viser

lærer

prøver

rejser

møder

spørger

siger

byggede

sov

spiste

sang

åbnede

passede

fløj

hørte

kørte

blev

tænkte

købte

smilede

brugte

løftede

glemte

læste

ønskede

lukkede

viste

lærte

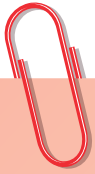
prøvede

rejste

mødte

spurgte

sagde



bydeform	navneform	nutid	datid	bydeform	navneform
nutid	datid	bydeform	navneform	nutid	datid
bydeform	navneform	nutid	datid	bydeform	navneform
nutid	datid	bydeform	navneform	nutid	datid
bydeform	navneform	nutid	datid	bydeform	navneform
nutid	datid	bydeform	navneform	nutid	datid

Udsagnsord Verber

Udsagnsord:

Beskriver en handling
(fx at sjipte) og tiden det sker
(fx sjipte *nu*, sjipte *i går*).

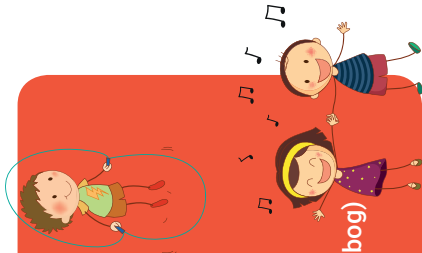
Regelmæssige udsagnsord:

Bøjes efter et bestemt 'mønster'.
(Se skema herunder).

(Fx sjipte - sjipte - sjipte)

Uregelmæssige udsagnsord:

Følger ikke mønstret. (Slå op i ordbog).
(fx syngt/synger/sang).



Jeg bliver rød i hovedet af alle de udsagnsord.

Ord vi kan

sætte **at** eller **jeg** foran
(fx at løbe, jeg danser).

Handleverber:

Knytter sig til grundled og skaber handling
(fx danse, løbe, klappe, stjæle).

Tilstandsverber:

Tiden går langsomt
(fx ligge, bo, være, stå, have, drømme, frygte).

Sanseverber:

Knytter sig til de 5 sanser
(fx føle, høre, snuse, stirre, smage).

Sigeverber:

Skaber variation i tekster
(fx sige, hyle, grine, skræle, fortælle, spørge, råber, skrive).

Mådesudsagnsord (modalverber):

• **Skulle, ville, kunne, måtte, burde, turde, gide, orke.**

• De adskiller sig fra de øvrige udsagnsord ved, at de står som hjælpeudsagnsord, og det efterfølgende udsagnsord er i navneform (fx Jeg **kunne** hoppe. Han **skal** løbe).

• De kan ikke bøjes i alle former.

bydeform

Kommando

dans



navneform

at

dans

e

nutid

nu

dans

er

jeg

datid

i går

dans

ede

jeg

kort tillægsform

jeg har

dans

et

jeg bliver

lang tillægsform*

jeg kommer

dans

ende


NB: Den **dansende** hund.



* **Lang tillægsform** kan optrede som to ordklasser. Som udsagnsord fx *Jeg kommer **dansende** ind i stuen*. Som tillægsord fx *Han så den **dansende** hund*.

Udsagnsord


Verber

 **bydeform**
 Kommando

 **navneform**
 at

 **nutid**
 nu

 **datid**
 i går

 **kort tillægsform**
 jeg har

 **lang tillægsform**
 jeg kommer

 **lang tillægsform**
 jeg bliver

NB: Den dansende hund.