

Det lærer man

- ✓ Vokalforvekslinger
- ✓ At træne ikke lydrette vokallyde
- ✓ Opmærksomhed på antal konsonanter efter vokalen
- ✓ Sproglig opmærksomhed

Find flere produkter i vores shop:
www.shop.time2learn.dk

Baggrundsviden

Mange ord staves ikke, som de udtales. Ofte er det vokalerne, der driller.

Sproget er levende og ændrer sig over tid, derfor glider vokaler og ændrer sig.

Det heldige er, at det gør de efter et mønster, hvor drille-vokalerne 'låner' lyden fra andre vokaler.

Det er dette mønster, der trænes i dette spil.

Det er en stor hjælp, når der skal staves korrekt. >

e låner æ-lyden (*f**e**st, fl**e**tning*)

i låner e-lyden (*f**i**sk, l**i**gger*)

y låner ø-lyden (*dy**y**kker, ly**y**gte*)

u låner ofte å-lyden (*lu**u**ft, sup**u**pe*)

o låner også å-lyden (*ost, to**g***).
Det er sjældent.

ø har meget tit en helt anden lyd, vi ikke engang har et bogstav for.

Derfor skriver vi lydskrifttegnet /ɔ/. Du finder lyden /ɔ/* ved at sige *ovn* og så udelade *vn*. Vær særlig opmærksom på denne lyd, da den er meget brugt (*h**o**p, tro**l**d, po**st***).

*Vi bruger Dania lydskrift

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

Vokalkaos 1

Hvorfor staves *lygte* ikke med ø?
Vokaler skifter tit lyd, og det kan drille, når man skal stave.
Spillet her hjælper med at få styr på de vokaler, der driller mest.

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 en sjov **fisk**', gentager ordet (**fisk**) og giver kortet til spiller 2.

Husk: Kortsiden med den manglende vokal, gives videre, så modstanderen ikke ser facit.

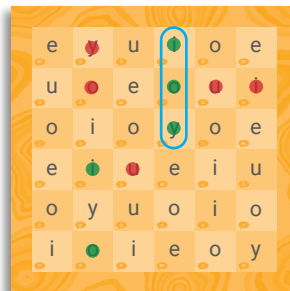
- Spiller 2 ser på kortet (**f_sk**), gentager ordet og lytter efter vokalen. Fx i ordet **fisk** lyder vokalen som **e**, men det skrives et **i**.

- Spiller 2 finder et ledigt felt med den rigtige vokal (**i**).
- Tjek på bagsiden, om vokalen er rigtig 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 den vokal, som ordet staves med. Taleboblen viser, hvordan vokalen lyder i ordet.



Tip:

- Læg mærke til antal konsonanter efter vokalen:
 - Hvis vokalen er kort, kommer der oftest 2 konsonanter efter, og vokalens udtale ændres (**huller, finde**).
 - Hvis vokalen er lang, kommer der oftest 1 konsonant efter, og vokalens udtale ændres ikke. (**huler, fine**).
- Undtagelse er dog, når **g** kommer efter **o** (**bogen, toget**).

Overblik

- e** lyder som [æ]: Søhest, nettet, penge, hest, lette, nemme, skeletter, vente, seng, sted
- i** lyder som [e]: fisk, skildpadde, kind, finger, flinke, klippe, stille, kinder, kvinder, stikke, inde, sidder, skinner, vinden, vinger
- y** lyder som ø: dykker, lygte, smykke, bryst, tynde
- u** lyder som [å]: hummer, ungen, krukker, bunden, duftede, dumme, lugter, munden, smukke, tunge
- o** lyder som [å]: krog, bog, onde, kloge
- o** lyder som [ɔ]: rokke, knogle, proppen, kortet, kroppen, tomme, borg, flotte, grøtten, kolde, komme, kortet, stork, post, skoven