

Det lærer man

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

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

Baggrundsviden

Vokalerne ændrer sig ofte efter et mønster, hvor drille-vokalerne 'låner' lyden fra andre vokaler. MEN det kan være svært at stave rigtigt, når der både findes ord, som staves med den 'lydrette' vokal (*gåde*), og ord hvor u låner å-lyden (*luft*). Hvilken vokal skal jeg så skrive i mit ord?

En god hjælp er at se på antallet af konsonanter efter vokalen.

- Hvis der er 2 konsonanter efter vokalen, låner den ofte en anden lyd (*u* i *luft* lyder som *å*).
- Hvis der er 1 konsonant efter vokalen, beholder den ofte sin egen lyd (*å* i *gåde* lyder som *å*).

>

e låner æ-lyden (*fest, fletning*)

i låner e-lyden (*fisk, ligger*)

y låner ø-lyden (*dykker, lygte*)

u låner ofte å-lyden (*luft, suppe*)

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

o 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 (*hop, trolde, post*).

*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 2

Mange ord staves ikke, som de lyder. Ofte er det vokalforvekslinger, der driller. I dette spil blandes drilleord (*luft*) med lydrette ord (*råbe*).

time
2
learn



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 *dejligt at have venner*', gentager ordet (*venner*) og giver kortet til spiller 2.

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

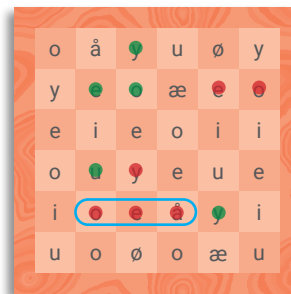
- Spiller 2 ser kortet med den manglende vokal (*v_nner*) og finder et ledigt felt på pladen med den rigtige vokal (e).

- 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 rigtige vokal.



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

æ lyder som [æ]:
sjæl, blæse, kære, læge

e lyder som [æ]:
heks, glemme, flette, venner, vente, seks, bedste

e lyder som [e]:
benene, feber, melet, medalje

i lyder som [e]:
stikke, slikket, billede, stille, finger, kind, finde

ø lyder som [ø]:
møder, købe, gløder, besøg

y lyder som [ø]:
gynge, kysser, pyntede, stykker, synke, spytte, synd

å lyder som [å]:
gåde, måned, råbe, målet

u lyder som [å]:
kuffert, huller, tungere, lukket, luften, klump, sukker

o lyder som [å]:
bogen, otte, ostent, mosset

o lyder som [ɔ] *:
kolde, sommer, sokker, blomst, dolk, flotte, moster, fjollet

*Vi bruger Dania lydskrift