

Det lærer man

- ✓ Konsonantforvekslinger g/j
- ✓ Skrive og genkende ord, der indeholder enten g eller j
- ✓ Sproglig opmærksomhed

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

Baggrundsviden

Nogle konsonanters lyde ligner hinanden, og det kan let give problemer, når man skal stave.

Når g står i midten eller til slut i et ord, lyder det ofte som j (negl). Det giver problemer, fordi j også findes, - så hvordan skal ordet så staves?

Man kan bruge de mange regler vist på næste side, eller man kan se ordene så mange gange, at man til sidst kan huske og genkende, om ordet staves med g eller j.

Gennem spillet her bliver man opmærksom på g/j og lærer at genkende ordene. Vi har udvalgt ord, der ofte staves forkert.

j-lyden staves med g

- efter en lang e-lyd (egern)
- efter en lang æ-lyd (jæger)
- efter en lang flad a-lyd (kage)
- efter en lang ø-lyd (bøg)

j-lyden staves med enten g eller j:

(Uforudsigeligt.

Det afhænger af historiske faktorer)

- efter en kort åben a-lyd (spejl, negl)
- efter en kort å-agtig lyd (løgn, bøjle)
- efter en l-lyd (alge, balje)

g / j - fætre

Stejl - negl. Er det med g eller j?
Spil 3-på-stribe og lær at læse, skrive og genkende ord med enten g eller j.

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 **stejl** bakke', gentager ordet (stejl) 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 (ste_l) og finder et ledigt felt på pladen med det rigtige bogstav (j).

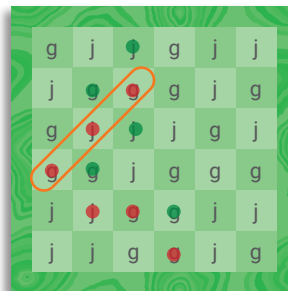


- Tjek på bagsiden, om det er rigtigt og læg en brik på feltet, – ellers må der ikke lægges en brik. Er der ikke et ledigt felt, er det bare ærgerligt, og turen går videre.
- Når man har lagt alle sine 6 brikker, flytter man rundt på dem.
- Notér hver gang, der er point.
- Den, der har flest point, når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



Ord der staves med j

spejl, fejl, neje, sejler, ejendom, sej, lejlighed, stejl, pejs spejder, sejr, veje, lejr, sprøjter, højeste bøjede, bøjle, køje, tøj, højt, øjne, øjeblik, kaj

Ord der staves med g

stege, spegepølse, skreg, tegne, regn, pege, bleg, bregne, fregner, væge, læge, jæger, dage, bage, tage, kage, løgn, øgle, nøgler, alge, sælger, vælge, bølger, negl, snegl, kegle

Variation - Tag spillet med ud

- Lav 2 baner på fliser/asfalt - én til j-ord og én til g-ord.
- Find 2 tasker/poser og læg kortene i den ene.
- Gå 15 meter væk fra banerne.
- Træk på skift et kort, læs ordet højt (fx **stejl**) og giv kortet til makkeren (siden med det manglende bogstav ste_l).
- Makkeren vurderer, om ordet er med j eller g, tjekker bagsiden, løber hen til den rigtige bane (her j-banen) og skriver ordet. Put kortet i posen til brugte kort.
- Herefter bytter man.
- Vinderen er den, der skriver lige præcis det 10. ord i én af banerne.