

## Det lærer man

- Konsonantforvekslinger p/b
- Skrive og genkende ord, der indeholder enten p, b, pp eller bb
- Sproglig opmærksomhed
- Vokalforvekslinger

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

## Baggrundsviden

Konsonantforveksling opstår, når nogle konsonanters lyde ligner hinanden - er i familie med hinanden. Derfor kalder vi disse bogstaver for 'fætre'.

Det kan være svært at høre forskellen på p/b. Det handler om aspiration. P er aspireret, og b er ikke-aspireret.

Prøv at holde en hånd op foran munden, og sig *pas* vs *bas*, så kan man mærke, at der kommer mere luft ved *pas* (aspiration) end ved *bas* (ikke-aspiration). >

MEN ofte er det svært at høre udtaleforskellen, OG når p står midt i et ord, bliver det endnu sværere, fordi p så udtales mere som b (*nips*, *stoppe*).

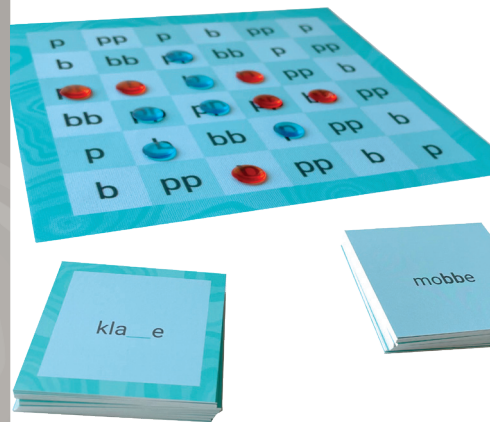
Gennem spillet her bliver man opmærksom på p/b og lærer at genkende ordene.

Lidt sjov statistik for b-lyden på dansk  
b-lyden staves:  
63% som b (løb)  
30% som p (lup)  
5% som pp (klappe)  
2% som bb (krabbe)

## p / b - fætre

*Klappe - mobbe*. Er det med p'er eller b'er? Spil 3-på-stribe og lær at læse, skrive og genkende ord med enten p'er eller b'er.

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 sjovt at **hoppe**', gentager ordet (*hoppe*) og giver kortet til spiller 2.

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

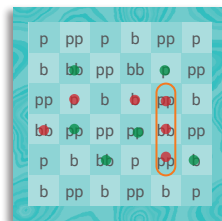
- Spiller 2 ser på kortet med det/de manglende bogstav/-er (*ho\_\_e*) og finder et ledigt felt på pladen med det/de rigtige bogstav/-er (pp). >

- 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/de rigtige bogstav/-er.



### Ord der staves p

tapre, stump, stop, skarpe, september, opgave, nips, kop, knap, klap, hop

### Ord der staves b

åbent, tabe, stub, stribe, skibe, ribs, købte, knibe, klub, feber, dræbe, februar, problem

### Ord der staves pp

vippe, tæppe, trapper, suppe, stoppe, soppede, kroppen, sjipper, hoppe, grupper, dryppe, appelsiner, kopper, knapper, lappe, loppe, mappe, klipper, klappe

### Ord der staves bb

krabben, dobbelt, klubben, mobbe, skrubbe

**Bemærk:** Vokalen foran pp og bb ændrer tit lyd.

### Variation - Gør spillet kropsligt

Gør forskellige ting, alt efter hvordan ordet skal staves.

**p** = pust på din hånd (*nips*)

**b** = hop på ét ben (*ribs*)

**pp** = pust på en hånd derefter på den anden (*appelsiner*)

**bb** = hop på et ben derefter på det andet (*skubbe*)

- Vælg en oplæser, som læser et ord højt fra kortbunken fx *nips*.
- De øvrige vurderer, hvilke konsonanter, der bruges og gør det, der skal gøres (fx ved *nips* pust på din hånd).
- Alle skriver ordet på fliser eller papir.
- Har man stavet rigtigt, får man point. Har man stavet forkert, skal man strege ud.
- Start forfra med en ny oplæser.