

Mikael Højbjerg, Thomas Mose, Kasper Nyman Hall og Henriette Curreaux Neerholt

SPILE MED ORD LÆRERVEJLEDNING



Dansk · Lærervejledning

Alinea

Indhold Spil med Ord

ORDHÆFTE	FAGLIGT INDHOLD	INDHOLD I ÆSKER	ÆSKE
Ord 1	Fonologisk opmærksomhed Lydrette enstavelsesord	Billedkort Ordkort	Æske 1
	Konsonantklynger Forlyd Udlyd	Konsonantkort Klyngekort	Æske 9
Ord 2	Lydrette tostavelsesord	Billedkort Ordkort	Æske 2
	Lydrette trestavelsesord	Billedkort Ordkort	Æske 3 og 4
Ord 3	Betingede vokallyde	Billedkort Ordkort	Æske 5
		Vokalkort Vokaloversigt	Æske 8
Ord 4	Morfemer Rodmorfemer For- og efterstavelser	Rodmorfemer Forstavelser Efterstavelser	Æske 6
Ord 4 og 5	Morfemer Sammensatte ord Endelser navneord	Billedkort Ordkort	Æske 7
	Udsagnsord i nutid/datid	Bøjningsendelser	Æske 9
VOKALER		Vokalkort Lyd 1 og 2	Æske 8
KONSONANTER		Konsonantkort Klynger Bøjningsendelser	Æske 9

Om Spil med Ord

Spil med Ord er et supplerende læremiddel, der giver mulighed for at skabe variation, gentagelse, bevægelse og differentiering i læse- og staveundervisningen.

Spil med Ord bygger på solid dansk og international forskning, der dokumenterer, hvilke færdigheder det især er vigtigt at fokusere på i læse- og staveundervisningen – samt hvilke metoder og redskaber, der har vist sig at have en positiv effekt på denne undervisning. Det drejer sig om følgende færdigheder, metoder og redskaber:

Undervisning i fonologisk opmærksomhed

I undervisningen skal man sikre, at eleven udvikler sin fonologiske opmærksomhed, fordi opmærksomhed på sprogets enkeltlyde er forudsætningen for, at eleven kan anvende skriftens basale lydprincip (National Reading Panel, 2000).

Undervisning i skriftens lydprincipper

Man skal undervise eleven systematisk i skriftens lydprincipper, i første omgang skriftens lydprincip for enkeltbogstaver. Med andre ord skal eleven lære at læse og stave lydrete på baggrund af en rolig og stabil progression. Denne undervisning fremmer elevens etablering af ortografiske repræsentationer af ord i hukommelsen og skaber basis for, at eleven kan lære at anvende andre relevante ordlæsestrategier (ibid.; Ehri, 2011). I undervisningen i lydprincipperne bør man også relativt tidligt undervise eleven direkte i bogstavernes hyppigste betingede udtaler (Elbro, 2021).

Undervisning i morfemer

Man skal undervise eleven systematisk i skriftens betydningsprincip. Adgangen til morfemer kan lette læsningen og stavningen for elever med ordblindhed, fordi det er lettere at fastholde betydningsbærende segmenter i arbejdshukommelsen end stavelser og sproglyde, mens eleven afkoder ordet (Arnbak, 2005).

Direkte undervisning og klare færdighedsmål

Man skal undervise eleven direkte. Det vil sige, at læreren viser, hvordan eleven skal bruge strategien og forklare, hvorfor og hvornår det er hensigtsmæssigt at bruge den (Elbro, 2008; National Reading Panel, 2000). Herudover er det vigtigt, at man i undervisningen opstiller klare og realistiske læringsmål for eleven, og at disse mål er inden for rækkevidde, så eleven kan nå dem inden for undervisningens rammer (Olsen og Gandil, 2014).

Varieret og multisensorisk undervisning

Når man underviser, skal man bruge varierede gentagelser, hvor eleven får mulighed for at lære nye bogstavers lyde og nye skrevne ords stavemåder ved både at se, høre, sige og skrive ordene (Jandorf og Thomsen, 2016).

Tapping

Man kan med fordel bruge den multisensoriske strategi *tapping* i *Spil med Ord*. Strategien hjælper eleven med at fastholde lydene og stavelserne i arbejdshukommelsen. Herudover giver strategien eleven en taktil og kinæstetisk fornemmelse for syntese, altså at lydene kan samles til en sammenhængende lydstræng i form af stavelser og ord (Birsch, 2005; Højbjerg m.fl., 2018). Instruktionsvideo kan ses her: Youtube – ALINEA – tappeteknik.

Målgruppe

Spil med Ord har den samme struktur som læremidlet *Ord* og det digitale læremiddel *CampOrd*. Derfor er det oplagt at anvende *Spil med Ord* i forlængelse af disse læremidler, men man kan også bruge *Spil med Ord* for sig selv eller sammen med andre læremidler. Man kan også anvende *Spil med Ord* til stationsundervisning, værkstedsundervisning eller som et supplement til undervisningen på både større og mindre hold.

Spil med Ord er særligt egnet til elever, der er i risiko for ordblindhed, er ordblinde eller har fonologiske vanskeligheder, fx elever, der scorer i den gule kategori i Ordblindetesten.

Spil med Ord kan anvendes i grundskolen fra 0. klasse og fremefter.

Sådan bruges Spil med Ord

Spil med Ord er bygget op efter tre strategier til ordlæsning og stavning, der i ordvalg og progression følger anbefalingerne i Undervisningsministeriets pædagogiske vejledning til ordblindeundervisning i grundskolen (Jandorf og Thomsen, 2016).

De tre strategier, der tilsammen tilbyder konkrete og overskuelige redskaber til ordlæsning og stavning, er:

- læsning og stavning af lydrette ord (Ord 1-2)
- læsning og stavning af ord med hyppige betingede udtaler (Ord 3)
- læsning og stavning af ord understøttet af morfologisk viden (Ord 4-5)

Spil med Ord indeholder en række spil og aktiviteter, som skaber variation og differentiering, når eleverne træner følgende:

- Fonologisk opmærksomhed.
- Ordlæsning og stavning af lydrette ord; herunder konsonantklynger først og sidst i ordet.
- Ordlæsning og stavning af flerstavelsesord; herunder stavelsesdeling.
- Ordlæsning og stavning af ord med betingede vokallyde.
- Morfemer; herunder sammensatte navneord og for- og efterstavelser.
- Bøjningsendelser i navneord og udsagnsord samt nutid/datid.

Kortspil

Alle kortspil er bygget op over kendte spil som rommy, vendespil og billedlotteri. De er enkle og genkendeligt opbygget, og mange elever kan efter kort lærerinstruktion selv spille spillene i små grupper.

Vælg gerne altid en uddeler, når spillet går i gang. Denne rolle kan gå på omgang.

Det blanke kort i hver æske kan bruges som fx jokerkort eller ekstrakort.

Aktiviteter

Aktiviteterne kan varieres på mange måder alt efter elevantal, elevgruppe og type af lokale.

Hav altid fx karton, et klæbemiddel og en tavle klar.

Variationer

Variationerne er tænkt som alternative måder at variere spil og aktiviteter på. Her kan man selv vurdere, om det er brugbart for den enkelte gruppe.



Spilleplade

På spillepladens ene side skal eleverne evaluere ord fra Ord 1-2, og på den anden side evaluerer de ord fra Ord 3, 4 og 5.

Valg af spil og aktiviteter

Når man skal vælge spil og aktivitet, kan man overveje, om eleverne skal:

1. arbejde videre i forlængelse af de enkelte Ord-hæfter.
2. inddeles i grupper der skal træne det samme faglige område.
3. have stationsundervisning, hvor de enkelte stationer fx indeholder spil og aktiviteter, der er tilpasset områder, eleven har brug for at træne.

Alle spil og aktiviteter er markeret med én til tre stjerner, som indikerer sværhedsgraden.

Kassens indhold

- Bogstavkort, ordkort og billedkort, der fungerer som spillekort
- Spilleplader til evaluering med tilhørende spillebrikker og terninger
- Vejledning og instruktion til de enkelte spil og aktiviteter
- Oversigt over vokallyde

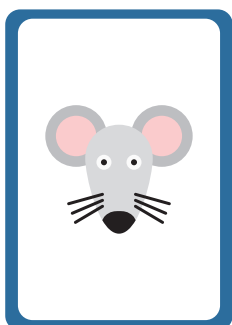
På side 2 er der en oversigt over det faglige indhold, der knytter sig til Ord 1-5.

Ord 1 Lydrette enstavelsesord

Æske 1

31 billedkort og ordkort

te, mus, ris, dun, gås, lys, nål, vin, pil, jul, kat, sne, bro, ske, klo, ble, fly, krus, skib, glas, pris, gris, skab, pisk, halm, busk, film, mønt, mælk, hals, dans.



FIND LYDEN *

KORTSPIL

Materialer

Æske 1: Alle billedkort.

Æske 9: Alle bogstavkort med enkeltkonsonant.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

15-20 minutter.

Formål

At identificere forlyden i korte, lydrette ord på en stavelse.

Spillets gang

Hver spiller får seks billedkort. Disse kan enten holdes på hånden eller lægges på bordet. Uddeleren beholder resten af bunken ved sin plads.

Konsonantkortene placeres midt på bordet med bagsiden opad.

Første spiller trækker et konsonantkort og kigger på sine billedkort. Hvis der er match mellem konsonantkort og forlyd på billedkort, fx bogstavet **m** sammen med billedet af en **mus**, er der stik.

Spilleren lægger stikket på bordet foran sig. Derefter trækker spilleren et nyt konsonantkort.

Så længe man får stik, får man billedkort af uddeleren, så man hele tiden har seks billedkort.

Hvis spilleren ikke kan bruge konsonantkortet, lægges kortet tilbage i bunken på bordet.

Turen går nu videre til næste spiller, der kan vælge at bruge konsonantkortet i bunken eller trække et nyt.

Variation **

Brug i stedet billedkort fra æske 1 og konsonantklyngekort fra æske 9. Udvalg de billedkort, der begynder eller slutter med konsonantklynger. Match billedkortet med de to konsonanter først eller sidst i ordet.

VENDE TO KORT **

VENDESPIL

Materialer

Æske 1: Alle billed- og ordkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At træne ordlæsning af lydrette ord på én stavelse.

Spillets gang

Bland alle billed- og ordkort. Læg dem med bagsiden opad, enten i lige rækker eller løst spredt ud over bordet.

Vend efter tur to kort. Begge ord siges højt, så spilleren lægger mærke til, om billede og ord stemmer overens. Hvis de gør det, har spilleren et stik og må vende to nye kort.

Hvis man ikke har et stik, vendes de to kort om igen.

Turen går nu videre til næste spiller, der vender to nye kort.

Variation *

Brug i stedet billedkort fra æske 1 og konsonantkort fra æske 9 for at identificere forlyd.

skab



HENT ORD ***

AKTIVITET

Materialer

Æske 1: Alle billedkort eller alle ordkort.

Kladdehæfte til hver elev.

Skriveredskab til hver elev.

Evt. et whiteboard.

Organisering

Makkerpar eller 2-3 deltagere.

Tidsramme

10-15 minutter.

Formål

At træne stavning af lydrette ord på én stavelse.

Aktiviteten

En bunke med enten ordkort eller billedkort placeres et stykke væk fra, hvor eleverne arbejder. Gerne udenfor, hvis det er muligt. Alt efter

elevgruppe kan man på forhånd have udvalgt specifikke billed- eller ordkort.

Eleverne skiftes til at gå eller løbe hen til bunken af kort.
Hvis der er plads, kan dette gøres fx forlæns, baglæns eller hoppende.

Hver elev trækker et kort, kigger på billedet, siger ordet højt eller læser ordet, lægger kortet igen og løber tilbage til sin plads.

Tilbage på pladsen siger eleven ordet til makkeren, og de skriver begge ordet i hvert deres kladdehæfte, på en tavle eller lignende.

Makkerparret må gerne tale sammen om ordet, om bogstaver og lyde, for at støtte hinanden i stavningen af ordet. Opfordr også gerne til at bruge tapping.



FIND DEN FØRSTE LYD *

AKTIVITET

Materialer

Æske 1: Alle billedkort.

Æske 9: Alle konsonantkort.

Et klæbemiddel, fx lærertyggegummi.

Organisering

Makkerpar, 2 deltagere eller individuelt.

Tidsramme

20 minutter.

Formål

At identificere forlyden i korte, lydrette ord på én stavelse.

Aktiviteten

Placer alle konsonantkortene på vægge, fx rundt i lokalet. Placer derefter alle billedkort på en væg eller en tavle.

Hver elev vælger et billedkort, siger ordet højt og tager kortet med sig for at finde det konsonantkort, der matcher billedkortets forlyd.

Når der er et match, placerer eleven igen billedkortet på væggen med forlyden placeret ved siden af.

Variation **

Brug i stedet billed- og ordkort fra æske 1.

Ord 2 Lydrette flerstavellesord

Æske 2

21 billedkort, ordkort, to stavelser

hue, bue, ufo, viol, avis, æsel, mobil, kanon, pokal, banan, vulkan, iglo, palme, kalkun, løve, lynlås, banjo, kjole, globus, dråbe, flue.

Æske 3 og 4

31 billedkort, ordkort, tre stavelser

pyjamas, salami, telefon, penalt, kanyel, pelikan, bikini, tulipan, violin, domino, kakao, politi, megafon, mandarin, leguan, diamant, piano, mandolin, ananas, vitamin, koala, tivoli, diadem, kimono, dynamit, bavian, xylofon, albue, skolebus, påskeæg, lineal.

FIND STAVELSER ***

SPIL

Materialer

Æske 2: Alle billed- og ordkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20 minutter.

Formål

At identificere stavelser i lydrette ord på to stavelser.

Spillet's gang

Hver spiller får fire billedkort. Resten beholder uddeleren.

Hver spiller placerer sine fire billedkort på bordet under hinanden med billedet opad.

Gennemgå som start hver spillers billedkort, så alle har styr på, hvilke ord man skal finde stavelser til.

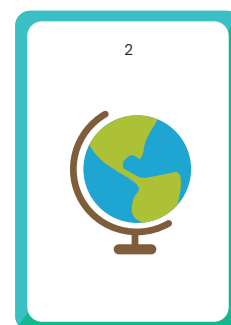
Midt på bordet placeres bunken med stavelseskort med bagsiden opad eller spredt ud på bordet.

Vælg, hvem der skal trække kort og sige stavelsen højt, eller lad det gå på omgang.

Når stavelsen er læst højt, må alle, der kan bruge stavelsen, byde ind.

Den, der hurtigst byder ind, får kortet.

Stavelsen lægges ud for billedkortet på den rigtige placering som enten første eller anden stavelse.



Man har stik, når man har samlet alle stavelser til et af sine billedkort.

Den, der har fået alle stavelser til alle sine billedkort først og altså har fået flest stik, vinder spillet.

Afhængig af deltagerantal vil der være billedkort og stavelser tilovers. 2-tallet indikerer ord og stavelser til tostavellesord.

Variation ***

Brug i stedet billedkort og stavelser fra æske 3 og 4.

Afhængig af deltagerantal vil der være billedkort og stavelser tilovers.

Udvælg evt. 10-15 billedkort og de tilhørende stavelseskort for at forenkle spillet.



HENT ORD **

AKTIVITET

Materialer

Æske 2: Alle billedkort.

Et kladdehæfte til hver elev.

Et skriveredskab til hver elev.

Evt. et whiteboard.

Organisering

Makkerpar.

Tidsramme

Ca. 20 minutter.

Formål

At stave lydrette ord med to stavelser.

Aktiviteten

En bunke med billedkort placeres et stykke væk fra, hvor eleverne arbejder. Gerne udenfor, hvis det er muligt. Alt efter elevgruppe kan man på forhånd have udvalgt specifikke billedkort.

Eleverne skiftes til at gå eller løbe hen til bunken af kort.

Hvis der er plads, kan dette gøres fx forlæns, baglæns eller hoppende.

Hver elev trækker et billedkort, kigger på billedet, siger ordet højt i stavelser, lægger kortet igen og løber tilbage til sin plads.

Tilbage på pladsen siges ordet højt til makkeren, og de skriver begge ordet i hvert deres kladdehæfte, på en tavle eller lignende.

Makkerparret må gerne tale sammen om ordet, om bogstaver, lyde og stavelser, for at støtte hinanden i stavningen af ordet.

Opfordr til, at eleverne starter med at sige ordet tydeligt i stavelser og eventuelt støtter sig til tapping.

Variation ***

Brug i stedet billedkort fra æske 3 med ord på tre stavelser.

FIND STAVELSER **

AKTIVITET

Materialer

Æske 2: Alle billed- og ordkort.

Et klæbemiddel, fx lærertyggegummi.

Organisering

Makkerpar.

Tidsramme

20 minutter.

Formål

At identificere stavelser.

At læse lydrette ord med to stavelser.

Aktiviteten

Fordel alle stavelseskort på vægge og vinduer rundt i lokalet.

Hver elev skal hente et billedkort, placere det på væggen og derefter gå på jagt efter stavelser til ordet.

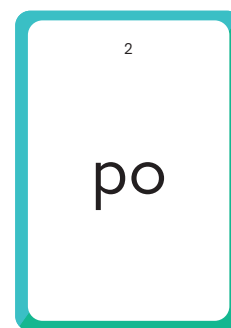
Når en stavelse er fundet, placeres den på væggen ved siden af billedet.

Til sidst, når alle stavelser til ordet på billedkortet er fundet og hængt op, henter eleven et nyt billedkort.

Variation ***

Brug i stedet billedkort og stavelser fra æske 3 og 4.

Udvælg evt. 10-15 billedkort og de tilhørende stavelseskort for at forenkle spillet.



Ord 3 Vokallyde

Æske 5

31 billed- og ordkort

køleskab, lampe, kaffe, skema, femten, hest, fem, nitten, skilt, skib, gave, bold, klokke, dukke, vugge, hus, dykker, lygte, lyn, græs, sæbe, grænse, sofa, bjørn, børste, våben, bånd, tårn, blomst, sytten, trappe.

dukke



VEND TO KORT **

VENDESPIL

Materialer

Æske 5: Alle billed- og ordkort.
Vokaloversigt.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

30 minutter.

Formål

At træne ordlæsning af ord med vokallyd 1 og 2.

Spillets gang

Læg oversigten med vokallydene, så alle kan se den. Inden spillets start gennemgår læreren denne oversigt sammen med eleverne, så alle husker funktionen med vokallyd 1 og 2. Tal evt. også om de hurtige og korte vokallyde og om de langsomme og lange vokallyde.

Bland alle billedkort og ordkort. Læg dem med bagsiden opad, enten i lige rækker eller løst spredt ud over bordet.

Vend efter tur to kort. Begge ord siges højt, så spilleren lægger mærke til, om billede og ord stemmer overens. Hvis de gør det, har spilleren et stik og må vende to nye kort.

Hvis man ikke har et stik, vender man de to kort om igen.
Turen går nu videre til næste spiller, der vender to nye kort.

FORBIND ORD MED VOKALLYD ***

KORTSPIL

Materialer

Æske 2: Alle billedkort.
Æske 5: Alle billedkort.
Æske 8: Alle vokalkort.
Vokaloversigt.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.
Selvstændigt eller i makkerpar.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At træne vokallyde, lyd 1 og lyd 2.

Spilletets gang

Læg oversigten med vokallydene, så alle kan se den. I den spillets start gennemgår læreren denne oversigt sammen med eleverne, så alle husker funktionen med vokallyd 1 og 2. Tal evt. også om de hurtige og korte vokallyde og om de langsomme og lange vokallyde.

Sig fx følgende ved første gennemspilning:

”Spillet handler om at matche ord med vokallyd.

Når I trækker et vokalkort, skal I starte med at finde ud af, om vokalen er en lyd 1 eller lyd 2. Det kan I se på tallet over bogstavet.

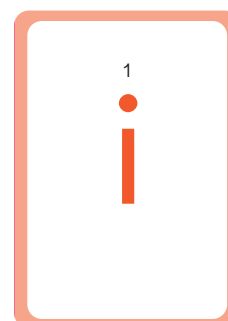
Hvis I fx har trukket **i2**, skal I sige ordet **sl**ik**** langsomt, så I kan høre vokallyden tydeligt. I ordet **sl**ik**** lyder **i** som **e**.

Nu skal I finde det billede, der har en vokallyd, der passer til jeres vokal.

Sig hvert billedes ord højt, og lyt godt efter vokalen først i ordet for at høre, om der er et match.”

Derefter får hver deltager seks billedkort og lægger dem på bordet foran sig med billedsiden opad. Uddeleren beholder de resterende billedkort. En bunke med alle vokalkort placeres midt på bordet.

Den første deltager trækker et vokalkort og finder ud af, hvilken vokallyd vokalen har. Hvis eleven har et billedkort med en vokallyd, der matcher vokalen, er der et stik. Den, der får flest stik, har vundet.



HENT ORD **

AKTIVITET

Materialer

Æske 5: Alle billedkort eller ordkort.

Et kladdehæfte til hver elev.

Et skriveredskab til hver elev.

Evt. et whiteboard.

Organisering

Makkerpar eller gruppe á 2-3 deltagere.

Tidsramme

10-15 minutter.

Formål

At stave ord med betingede vokallyde.

Aktiviteten

En bunke med enten ordkort eller billedkort placeres et stykke væk fra, hvor eleverne arbejder. Gerne udenfor, hvis det er muligt.

Eleverne skiftes til at gå eller løbe hen til bunken af kort. Hvis der er plads, kan dette gøres fx forlæns, baglæns eller hoppende.

Eleven trækker et kort, kigger på billedet eller læser ordet, lægger kortet igen og løber tilbage til sin plads.

Tilbage på pladsen siger eleven ordet til makkeren, og de skriver begge ordet i hvert deres kladdehæfte, på en tavle eller lignende.

Makkerparret må gerne tale sammen om ordet, om bogstaver og især vokallyde for at støtte hinanden i stavningen af ordet.

Opfordr også gerne til, at eleverne støtter sig til tapping.

blomst



FIND ORD **

AKTIVITET

Materialer

Æske 5: Alle billedkort og ordkort.
Et klæbemiddel, fx lærertyggegummi.

Organisering

Makkerpar eller individuelt.

Tidsramme

20 minutter.

Formål

Ordlæsning af ord med betingede vokallyde.

Aktiviteten

Placer alle billedkort på en væg eller tavle under hinanden. Fordel derefter alle ordkort på vægge og vinduer rundt i lokalet.

Hver elev henter et billedkort og går på jagt efter det ordkort, der passer til billedkortet. Når ordkortet er fundet, placeres det på væggen ved siden af billedet.

Variation ***

Brug i stedet billedkort fra æske 5 og vokalkort fra æske 8. Find vokallyden først i ordet. Er det lyd 1 eller 2?

Ord 4 Morfemer

Æske 6

43 ordkort med rod morfemer, 20 for- og efterstavelser

giv, fyr, lys, bud, tæt, se, ro, vej, dyr, tænk, tro, lyd, brug, mod, løb, kæl, dyb, damp, sæt, grib, del, om, arbejde, tal, lys, fri, stå, dan, syn, bo, læs, kend, føl, skab, styr, vis, slut, hold, kø, ven, glem, regn, løs.

u-, mis-, for-, an-, be-, gen-, på-, ud-, op-, af-.

-ing, -lig, -ig, -hed, -som, -skab, -else, -bar, -sel, -ning.

BYG ORD ***

KORTSPIL

Materialer

Æske 6: Alle ordkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20 minutter.

Formål

At danne ord med rod morfemer, forstavelser og efterstavelser.

Spillets gang

Start med at lægge de ti kort med forstavelser under hinanden i venstre side på bordet. I højre side lægges de ti kort med efterstavelser. Der skal være et godt mellemrum mellem rækkerne.

Vis evt., at alle kort er markeret med 1-3 stjerner. Stjernerne viser både sværhedsgrad og antal point, man får i et stik med kortet.

Hver deltager får fem kort med rod morfemer og lægger dem enten på bordet foran sig eller holder dem på hånden. Resten af kortene beholder uddeleren til næste runde.

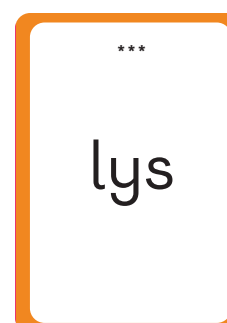
Den første spiller vælger et af sine rod morfemer og kombinerer det med enten en forstavelse, en efterstavelse eller begge dele. Ordet kan altså komme til at bestå af to eller tre led, fx som i ordet **u-føl-som**.

Når ordet er samlet og godkendt, tager spilleren alle dele og lægger som et stik ved sin plads.

Derefter går turen videre til næste spiller.

Når det ikke længere er muligt at danne nye ord, kan uddeleren uddele nye kort med rod morfemer til en ny runde. Man kan også afslutte spillet her.

Vinderen er den, der har fået flest point, dvs. flest antal stjerner på kortene i stikket.



Materialer

Æske 6: Alle ordkort.
Karton eller kladdehæfte.
Skriveredskab.
Klæbemiddel, fx lærertyggegummi.

Organisering

Gruppe á 2-4 deltagere.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At danne ord med rod morfemer, forstavelser og efterstavelser.

Aktiviteten

Placer alle forstavelser og efterstavelser på væggene rundt i lokalet.
Placer alle rod morfemer under hinanden i en række på en væg.
Hver elev henter et rod morfem og går på jagt efter en forstavelse og/eller en efterstavelse for at danne et nyt ord.

Når et nyt ord er samlet, skrives det ned enten i eget kladdehæfte eller på et fælles stykke karton.

Variation **

Del aktiviteten op:

1. Spil udelukkende med forstavelse + rod morfem.
2. Spil udelukkende med rod morfem + efterstavelse.

Ord 4 og 5 Sammensatte ord og endelser

Æske 7

30 billedkort til sammensatte ord

bil, glas, æble, kaffe, fly, sofa, dukke, klokke, sol, kanin, sø, penge, fod, kanon, gulv, dæk, vase, træ, krus, billet, pude, hus, tårn, ur, bur, hest, skab, bold, kugle, tæppe.

32 ordkort til udsagnsords endelser

spiser, spiste, cykler, cyklede, læser, læste, danser, dansede, betaler, betalte, håber, håbede, viser, viste, mister, mistede, mener, mente, åbner, åbnede, føler, følte, ønsker, ønskede, køber, købte, løfter, løftede, deler, delte, snubler, snublede.

DAN ORD **

KORTSPIL

Materialer

Æske 7: Alle billedkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At danne sammensatte ord med navneord.

Spillet's gang

Vælg en uddeler, som deler seks billedkort ud til hver spiller. Kortene tages enten op på hånden eller lægges på bordet med forsiden opad. Uddeleren beholder resten af bunken ved sin plads.

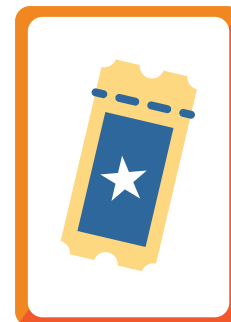
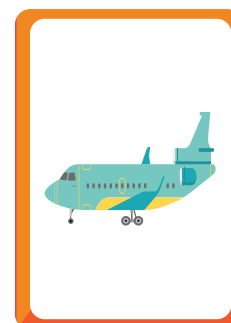
Læg derefter bunken med billedkortene midt på bordet, og vend det første kort.

Første spiller tager det vendte billedkort for at tjekke, om der er match med et af billedkortene, som spilleren har på hånden eller på bordet.

Hvis der kan dannes et sammensat ord af de to kort, har man et stik. Stikket lægger man på bordet ud for sig.

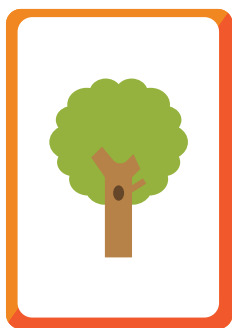
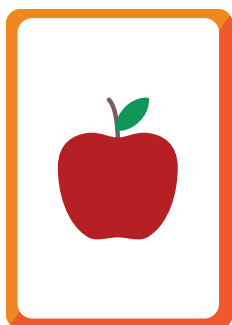
Når man har stik, uddeles et billedkort mere, så man igen har seks kort på hånden eller på bordet.

Turen går videre til næste spiller, som vender et nyt billedkort.



Hvis spilleren ikke kan bruge billedkortet, lægges kortet tilbage i bunken med billedsiden opad. Turen går nu videre til næste spiller.

Den, der har flest stik, når tiden er gået, eller når bunken er brugt op, har vundet.



DAN FLERE ORD *

AKTIVITET

Materialer

Æske 7: Billedkort.

Et klæbemiddel, fx lærertyggegummi.

Organisering

Makkerpar.

Tidsramme

15-20 minutter.

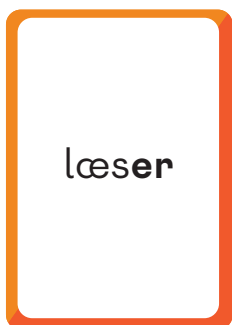
Formål

At træne sammensatte navneord.

Aktiviteten

Placer alle billedkort på vægge rundt i lokalet.

Hvert makkerpar skal finde to billedkort, der sammen danner et nyt sammensat ord. De to fundne kort placeres ved siden af hinanden på tavlen eller lignende. Til sidst skal alle elevers sammensatte ord være samlet på væggen eller tavlen.



VEND TO ORD MED NUTID OG DATID **

VENDESPIL

Materialer

Æske 7: Alle ordkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At træne ordlæsning af udsagnsord i nutid og datid med fokus på endelser.

Spillets gang

Inden spillets går i gang, kan læreren gennemgå, hvordan man ser, om et regelmæssigt udsagnsord står i nutid eller i datid. Endelserne kan fx skrives op på en tavle i nærheden eller på et stykke papir.

Bland alle ordkort godt. Læg dem med bagsiden opad, enten i lige rækker eller løst spredt ud over bordet. Vend efter tur to kort.

For at få et stik skal man have det samme ord i både nutid og datid, fx **cykler** og **cyklede**. Når man får et stik, kan man fortsætte sin tur, og man må vende to nye kort.

Hvis man ikke har et stik, vender man de to kort om igen. Turen går nu videre til næste spiller, der vender to nye kort.

Den, der har flest stik, når tiden er gået, eller når der ikke er flere kort, har vundet.

DAN PAR MED NUTID OG DATID **

KORTSPIL

Materialer

Æske 7: Alle ordkort.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20-30 minutter.

Formål

At træne udsagnsords nutids- og datidsform.

Spilletets gang

Inden spillet går i gang, kan man tale om, hvordan man ser, om et udsagnsord står i nutid eller i datid. Endelser kan fx skrives op på en tavle i nærheden eller på et stykke papir.

Vælg derefter en uddeler, som deler seks ordkort ud til hver spiller. Kortene tages enten op på hånden eller lægges på bordet med forsiden opad.

Midt på bordet placeres bunken med de resterende ordkort. Vend det første kort. Spilleren læser kortet højt og vurderer, om der er to ordkort, der passer sammen. For at få et stik skal man have det samme ord i både nutid og datid, fx **cykler** og **cyklede**.

Spilleren trækker derefter et nyt ordkort, så der igen er seks ordkort på hånden eller på bordet. Sørg også for, at der er vendt et nyt ordkort ved siden af bunken.

Hvis spilleren ikke kan bruge kortet, lægges det tilbage med forsiden opad ved bunken på bordet. Derefter er det næste spillers tur til enten at trække et nyt ordkort eller bruge det ordkort, der ligger øverst i bunken.

Den, der har flest stik, når tiden er gået, eller bunken er brugt op, har vundet.

ønsker

ønskede

mønt

-en

MATCH ORD OG ENDELSE **

KORTSPIL

Materialer

Æske 1: Alle ordkort.

Æske 9: Alle endelser.

Organisering

Gruppe á 2-4 spillere.

Tidsramme

20 -30 minutter.

Formål

At træne endelser.

Spillets gang

Inden spillet går i gang, vil det være en god idé at læse og gennemgå alle endelserne. Udvælg et par endelser for at vise, at der både er endelser til navneord og til regelmæssige udsagnsord.

Læg ordkort i en bunke midt på bordet med bagsiden opad.
Spred alle endelser ud på bordet rundt om bunken med forsiden opad, inklusiv det blanke kort som jokerkort.

Første spiller trækker et ordkort fra bunken, læser ordet højt og orienterer sig i endelserne. Hvis ordet på kortet passer sammen med en af endelserne, har man et stik.

Spilleren lægger nu sit stik foran sig med forsiden opad. Derefter går turen til næste spiller.

Får spilleren ikke et stik, lægges kortet på bordet ved siden af bunken med forsiden opad.

Man kan fx bruge jokerkortet som en ekstra konsonant, når man bøjer ord som **kat** og **glas**, der så får dobbeltkonsonant.

Variation **

Brug i stedet ordkort fra æske 5.

FIND ORD I NUTID OG DATID **

AKTIVITET

Materialer

Æske 7: Alle ordkort.
Karton.
Skriveredskab.
Et klæbemiddel, evt. lærertyggegummi.

Organisering

Makkerpar.

Formål

Viden om udsagnsord i nutid og datid.

Aktiviteten

Placer alle ordkort i nutid og datid spredt rundt på væggene i lokalet.
Hvert makkerpar henter et ordkort. Hvis ordet står i nutid, skal de finde det samme ord i datid.

Når de er enige om at have det rigtige par i nutid og datid, placerer de nutidskort foran datidskortet. Lad ordparrene stå under hinanden.

Læreren kan evt. som afslutning samle alle sæt og hænge dem under hinanden på et egnet sted i lokalet.

Variation *

Del aktiviteten op.
1. Find kun ordkort i datid.
2. Find kun ordkort i nutid.

mener

mente

HENT ORD ***

AKTIVITET

Materialer

Æske 5: Alle ordkort.
Æske 9: Alle endelser.
Et kladdehæfte til hver elev.
Et skriveredskab til hver elev.
Evt. et whiteboard.

Organisering

Makkerpar eller gruppe á 2-3 deltagere.

Tidsramme

10-15 minutter.

Formål

At træne navneords og udsagnsords endelser.

skib

-ene

Aktiviteten

En bunke med ordkort placeres et stykke væk fra, hvor eleverne arbejder. Ved siden af spredes endelserne ud med forsiden opad. Lad det blanke kort være med her.

Eleverne skiftes til at gå eller løbe hen til de to bunker af kort. Hvis der er plads, kan dette gøres fx forlæns, baglæns eller hoppende. Eleven trækker et ordkort, læser ordet og finder en endelse, der matcher ordet, fx **skib** og **-ene**. Eleven lægger kortene igen og løber tilbage til sin plads.

Det blanke kort kan også her bruges som et jokerkort. Fx som en tilføjet konsonant ved dobbeltkonsonant, hvis man vil sammensætte ord som **glas** med endelsen **-ene**.

Tilbage på pladsen siger eleven ordet med endelsen højt til makkeren, og de skriver begge ordet i hvert deres kladdehæfte, på en tavle eller lignende.

Makkerparret må gerne tale sammen om ordets rod og om ordets endelse for at støtte hinanden i stavningen af ordet.

Variation **

Brug i stedet billed- og ordkort fra æske 1 og endelser fra æske 9.

Litteraturliste

Arnbak, E. (2005): *Udnyttelse af skriftens betydningsprincip – en genvej til effektiv læsning og stavning*.

Birsh, J.R. (2005). *Multisensory teaching of basic language skills*. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.

Ehri, L. (2011): *Hvordan lærer børn at læse, og hvad bør lærere vide?*
I: Tidsskriftet Viden om Læsning nr. 10, 2011.

Elbro, C. (2021): *Læsevanskeligheder*. Hans Reitzels Forlag. 2. udgave, 1. oplag.

Højbjerg, M. m.fl. (2018): *Ord. Lærervejledning*. Alinea.

Jandorf, B. D. og Thomsen, I. T. (2016): *Ordblindhed i grundskolen. Et inspirationsmateriale*. Ministeriet for Børn, Undervisning og Ligestilling, 2016. <https://www.emu.dk>

National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. Washington DC. The National Institute of Child Health and Human Development. <https://www.nichd.nih.gov/publications/pubs/nrp/Documents/report.pdf>

Olsen, M. H., & Gandil, T. (2014). *Nye tydelige færdighedsmål motiverer voksne deltagere i ordblindeundervisningen*. Voksenuddannelse nr. 110, 2014, s. 8-11.

Spil med Ord

Dansk, Spil
En titel i serien Ord
© Alinea 2023

Forfattere: Mikael Højbjerg, Thomas Mose,
Kasper Nyman Hall og Henriette Curreaux
Neerholt

Redaktion:
Katja Heuser Elmer

Design: NOTATION og Alinea

Illustrationer/grafik:
Anne Juulsgaard, Illustrafil v. Pernille Mühlbach

Tryk: Eurographic

1. udgave 2. oplag 2024

ISBN: 9788723566492

Kopiering fra dette materiale må kun finde
sted på institutioner, der har indgået aftale
med Copydan Tekst & Node.

Alinea støtter børn og unge

Alinea er en del af Egmont, der som Danmarks
største mediekoncern har bragt historier til
live i mere end 100 år. Egmont er en dansk fond,
som hvert år uddeler 100 millioner kroner til
børn og unge, der har det svært.

alinea.dk



Spil med Ord

Spil med Ord er et supplerende læremiddel, der giver mulighed for at skabe variation, gentagelse, bevægelse og differentiering i læse- og staveundervisningen.

Spil med Ord er skabt med den samme struktur som læremidlet Ord og det digitale læremiddel CampOrd. Materialet er særligt egnet til elever, der er i risiko for ordblindhed, er ordblinde eller i fonologiske vanskeligheder, fx elever, der scorer i den gule kategori i Ordblinde-testen. **Spil med Ord** kan anvendes fra 0. klasse og fremefter.

Med **Spil med Ord** træner man bl.a.:

- Fonologisk opmærksomhed
- Ordlæsning og stavning af lydrette ord
- Ordlæsning og stavning af flerstavelsesord
- Ordlæsning og stavning af ord med betingede vokallyde
- Morfemer
- Bøjningsendelser

Kassens indhold:

- Bogstavkort, ordkort og billedkort, der fungerer som spillekort.
- Spilleplader til evaluering med tilhørende spillebrikker og terninger.
- Udførlig vejledning og instruktion til de enkelte spil og aktiviteter.
- Oversigt over vokallyde.

