

PERNILLE OLSEN OG STINE TORUP JENSEN

LYD TIL LYD

En systematisk indsats i fonologisk
opmærksomhed målrettet elever i risiko for at
udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder

LÆRERVEJLEDNING

GYLDENDAL

LYD TIL LYD

Lærervejledning

Af Pernille Olsen og Stine Torup Jensen

1. udgave. 1. oplag 2021

© 2021 Gyldendal A/S, København

Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner,
der har indgået aftale med Copydan Tekst & Node,
og kun inden for de i aftalen nævnte rammer.

Forlagsredaktion: Lise Jæger

Grafisk tilrettelæggelse og omslag: Kit Hansen

Tegninger: Annemette Bramsen

Tryk: Grafotisak / GPS Group

Bosnia & Herzegovina

Lyd til lyd – kassen

ISBN 978-87-02-32247-7

www.gyldendal-uddannelse.dk

En del af Gyldendal-gruppen 

Indhold

Kassens indhold	4
Forord	5
Målgruppe	6
Fonologisk opmærksomhed	7
Lektionernes opbygning	8

Sådan bruges spillene

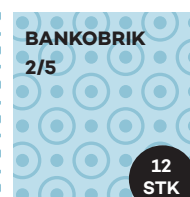
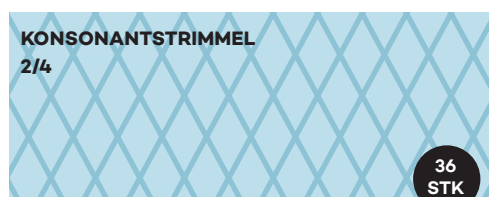
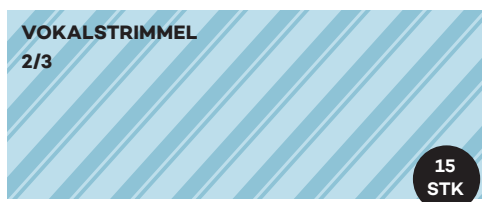
Niveau 1 Sammensatte ord	10
Niveau 2 Genkendelse	12
Niveau 3 Identifikation	15
Niveau 4 Syntese	17
Niveau 5 Udeladelse	19
Efter Lyd til lyd	23

Kassens indhold

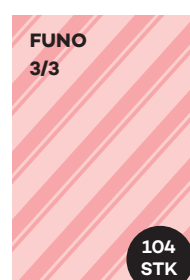
NIVEAU 1 NIVEAU 5



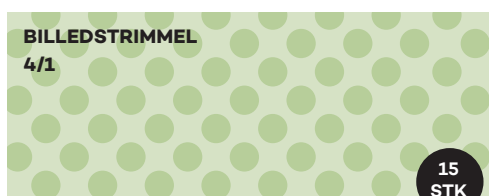
NIVEAU 2



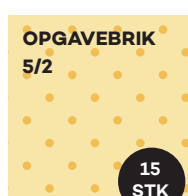
NIVEAU 3



NIVEAU 4



NIVEAU 5



Forord

Mange læsevejledere står over for en udfordring, når Ordblinderisikotesten peger på, at elever er i risiko for at udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder, og der skal sættes målrettet ind. Udfordringen består i, at der ikke findes et samlet materiale, der systematisk arbejder med denne elevgruppes manglende læseforudsætninger.

Som talehørekonsulenter ser vi fonologisk opmærksomhed som fundament for den første læsning og har viden og erfaring med, hvordan der eksplicit kan arbejdes med netop den.

For to år siden gik vi derfor i gang med at udvikle første version af *Lyd til lyd*, som vi herefter introducerede for læsevejlederne i Roskilde Kommune.

Læsevejlederne printede, laminerede og klippede tålmodigt spillebrikker, som de brugte til at undervise eleverne i målgruppen på deres respektive skoler. Undervejs i processen, fik vi lov til at observere undervisningen med efterfølgende sparring.

Efter endnu en omgang feedback og en redaktionel fase er *Lyd til lyd* nu blevet til denne færdige kasse med spil til 5 niveauer.

En stor tak i den forbindelse til læsekonsulent Mette Eriksen for at invitere til og muliggøre samarbejdet, og tak til de hjælpsomme læsevejledere for det store læseglade engagement. Vi håber, det smitter!

Pernille Olsen og Stine Torup Jensen

Talehørekonsulenter

Målgruppe

Lyd til lyd er primært udviklet til de elever, der ved testning med Ordblinderisikotesten viser sig at være i risiko for at udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder.

Der er således tale om et undervisningsmateriale, der specifikt retter sig mod forebyggelse af afkodningsvanskeligheder hos denne elevgruppe.

Lyd til lyd kan også anvendes til de elever, der på trods af et rimeligt bogstavkendskab ikke har knækket det alfabetiske princip på et funktionelt lydsyntese-niveau.

Denne elevgruppes vanskeligheder er ikke af grundlæggende dyslektisk karakter, men da de endnu ikke læser ord, er sandsynligheden for, at de mødes af en *før* udfordrende læseundervisning alligevel høj. Der kan være mange grunde til, at en elev uden identificerede dyslektiske træk kan få behov for en ekstra indsats. Erfaringsmæssigt ved vi, at nogle elever bruger rigtig mange kræfter alene på at lære at gå i skole, hvilket ikke efterlader meget energi til den læsefaglige udvikling. Derfor vil undervisningsmaterialet også være relevant for dem. Deres progression vil sandsynligvis være mærkbar hurtigere end hos de elever, der er identificeret som værende i risiko for at udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder.

Det kan være udfordrende at undervise elever i risiko for at udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder sammen med andre elevgrupper, da deres læseforudsætninger er vidt forskellige.

Ved en indsats med *Lyd til lyd* får de chancen for at indhente de forsømte læseforudsætninger, så de bliver klar til at rykke videre.

Fonologisk opmærksomhed

Om Lyd til lyd

Fonologisk opmærksomhed er sammen med bogstavkendskab den vigtigste forudsætning for læsning hos skolestartere. Den fonologiske opmærksomhed kan ikke springes over, og derfor er det vigtigt, at de elever, der er usikre heri, tilbydes en specifik og systematisk indsats, hvor progressionen sker langsomt.

Lyd til lyd arbejder med elevernes fonologiske opmærksomhed, altså deres opmærksomhed på, at sproget ikke kun har en indholdsside, men også en form-side/lydlig side.

Materialet er opdelt i 5 niveauer, hvis sværhedsgrad øges efter den udvikling, der normalt ses i tilegnelsen af fonologisk opmærksomhed.

Fokus på fonologisk opmærksomhed

Lyd til lyd arbejder med 13 udvalgte bogstavlyde. Målet er ikke, at eleverne skal kunne huske bogstavernes navne, lyde og udseende, men at de skal skærpe deres fonologiske opmærksomhed. I beskrivelserne af de enkelte opgaver og spil er bogstavets lyd vist ved stråstreger rundt om bogstavet navn. Fx /k/ = k-lyden.

Det er altså fonologisk opmærksomhed som færdighed, der trænes og ikke bogstavkendskab.

Fra ord til stavelse til fonem

Øvelserne begynder som hovedregel med at arbejde på ordniveau, som gøres sværere på stavelsesniveau og til sidst på fonem/bogstavlyd-niveau. Eleverne skal med andre ord gå ind i læsningen gennem lyden.

Det er derfor vigtigt, at der under hele indsatsen anvendes bogstavernes lyde som det primære frem for deres navne.



Vidensmål for alle fem niveauer

Det overordnede mål er, at eleven tilegner sig viden om, at sproget består af lyde og at de enkelte lyde kan kobles til bogstaver.

Niveau 1	Færdighedsmål Sammensatte ord	Eleven kan dekonstruere og rekonstruere sammensatte ord.
Niveau 2	Færdighedsmål Genkendelse	Eleven kan genkende orddele, stavelser og fonemer/bogstavlyde.
Niveau 3	Færdighedsmål Identifikation	Eleven kan identificere forlyd.
Niveau 4	Færdighedsmål Syntese	Eleven kan sammentrække bogstavlyde og genkende det ord, som lydene danner.
Niveau 5	Færdighedsmål Udeladelse	Eleven kan tage orddele, stavelser og fonemer/bogstavlyde væk fra ord.

Lektionernes opbygning

Repetition, opgavemodellering og spil i gruppen

Hvert niveau indeholder altid punkt 1 med modellering af den færdighed, der skal trænes på niveauet, og derefter et punkt 2 med et spil, der træner færdigheden i den lille gruppe. Vekselvirkningen mellem opgavemodellering og spil fortsætter gennem hele forløbet. Det er vigtigt, at modellering og spil på intet tidspunkt skilles ad. Spillene skal ses som en mulighed for, at eleverne kan konsolidere den viden, de netop har mødt i opgavemodelleringen, og derfor skal der altid modelleres inden et spil sættes i gang. Vi anbefaler, at der ved begyndelsen af hver ny lektion, kort repeteres opgavemodelleringen fra sidste lektion, for at lette adgangen til det eleverne lærte sidst. Dette gør det lettere for eleven at bygge videre på sin læring.

På de enkelte niveauer er der beskrevet en række hjælpestrategier, der gør det muligt at differentiere sværhedsgraden. Hjælpestrategierne kan benyttes i det omfang eleverne har behov for det.

Organisering af *Lyd til lyd*-indsatsen

Erfaringerne fra vores afprøvninger med *Lyd til lyd* viser, at eleverne får det bedste udbytte af undervisningen, hvis holdstørrelsen er på 2-4 elever.

Vi anbefaler, at indsatsen finder sted cirka **tre gange om ugen i 6-8 uger**. Det er vigtigt at dvæle ved de enkelte færdigheder, så der sikres et solidt fonologisk fundament hos den enkelte elev.

En læseindsats forbindes typisk med bogstavindlæring, læsning og skrivning. Det kan derfor være en god idé at informere forældrene om målet med *Lyd til lyd*-indsatsen, inden den går i gang.

Målet er: Et systematisk arbejde med fonologisk opmærksomhed som forudsætning for læsning.

Målet er ikke: At eleverne tilegner sig alle bogstavernes navne og lyde.

Lyd til lyd-indsatsen

Mål: Systematisk arbejde med fonologisk opmærksomhed som forudsætning for læsning.

Antal: 2-4 elever

Frekvens: 3 gange om ugen

Varighed: 6-8 uger

Sådan bruges LYD TIL LYD



vand



hane

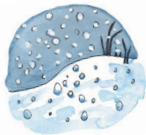
k

f

f



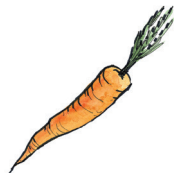
heste



sne



lyn



k...ugle



6

s...ø



h...u...s



søløve

1

fugle ÷ f = ?



f

Sammensatte ord: Jagten på ord, der gemmer sig.

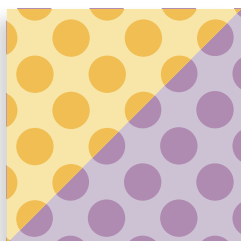
Sammensatte ord

Introduktion af ords lydlige versus indholdsmæssige side

Færdighedsmål

Eleverne kan dekonstruere og rekonstruere de sammensatte ord: *Solbrille, tandpasta, vandmand, sandslot, løbehjul, vandhane, brandmand, brandbil, sovepose, hestesko, søhest, søløve, tandbørste, isbjerg, snemand og lynlås.*

Husk at indlede alle lektioner med en repetition af, hvad I arbejdede med sidst.



VENDESPIL 1/1 • 5/1

1 Opgavemodellering

Billedet af *vandhane* lægges på bordet.



Lærer: “Kender I den her? Det er en *vandhane*. Det er sådan en man åbner og så kommer der vand ud. Det er sådan vi tænker på en vandhane. Men prøv at lytte rigtig godt efter, når jeg siger vand...hane. Kan I mon høre, at der gemmer sig to ord inde i vandhane?”

Billederne af *vand* + *hane* lægges på bordet og gentages.



Billedet af *vandmand* lægges på bordet.

“Nu prøver vi igen. Se her, en *vandmand*. Hvilke ord gemmer sig inde i *vandmand*?”

Billederne af *vand* + *mand* lægges på bordet.

Fortsæt på samme måde med resten af de sammensatte ord.

Hjælpestrategi

Afvent elevernes svar. Selvom enkelte elever svarer rigtigt, er det en god idé at understøtte det kortvarige lydlige input med billedmateriale. På den måde har alle elever mulighed for at fastholde ordene i længere tid, hvilket gør ordene nemmere at arbejde med.

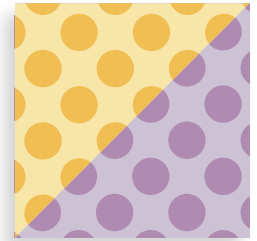
2 Dan stik med sammensatte ord / vendespil

Udvælg 5 sammensatte ord. Spil i gruppen.

Billederne af de enkelte ord (fx *vand* + *hane*) placeres tilfældigt på bordet med bagsiden opad. Billederne med de 'færdige' sammensatte ord (fx *vandhane*) lægges med billedsiden op ad på en række ved siden af.

Eleverne vender to brikker på skift og siger ordene højt. Bliver det til et sammensat ord, matches stikket med billedet af det sammensatte ord fra rækken, og eleven får stikket. Turen går videre, når eleven ikke finder et sammensat ord.

Fortsæt med nye sæt af sammensatte ord til eleverne er sikre i øvelsen og har forstået at vende opmærksomheden mod den lydlige side af ordene og kan høre, hvad de sammensatte ord er sat sammen af.



VENDESPIL 1/1 • 5/1

Hjælpestrategier

Understøt læringen ved undervejs at gå på opdagelse og modellere ordene sammen med eleverne. Hvis eleven har vendt *mand* + *vand*, og det ikke falder eleven ind, at det er *vandmand*, så hjælp med at lægge billederne i elevens læseretning, sig ordene højt og bed eleven lytte til, om eleven kan genkende ordet *vand...mand*.

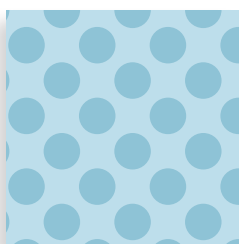
Genkendelse: Kan du høre den samme lyd?

Genkendelse

Færdighedsmål

Eleven kan ud fra billedeksempler og lærerens modellering genkende orddele, stavelser og fonemer/bogstavlyde, som knytter sig til bogstaverne *t, k, b, p, d, g, a, e, i, o* og *u*.

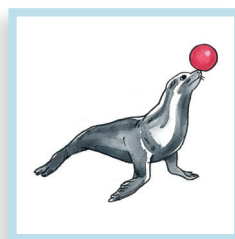
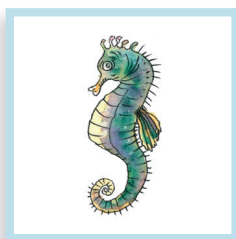
Husk at indlede alle lektioner med en repetition af, hvad I arbejdede med sidst.



VENDESPIL 2/1

1 Opgavemodellering / ord

Billederne af *søhest* og *søløve* lægges på bordet.



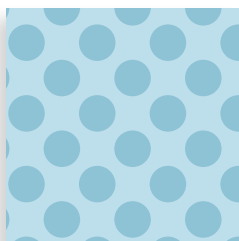
Lærer: “Nu siger jeg to ord. I skal lytte efter, om de begynder med det samme. *Søhest* og *søløve* (sig den første orddele meget tydeligt). Kan I høre noget, der er det samme?”. Afvent elevernes svar.

“De begynder begge to med *sø*.” (sig ordene igen langsomt og tydeligt).

Modelleringen fortsætter på samme måde med de resterende ord.

Hjælpestrategier

Prøv at sige ordene mere opdelt og langsomt: *sø...hest, sø...løve*. Bed eleverne om at sige ordet, hvor de stopper, inden de er færdige med at sige ordet, fx: *Sø...*



VENDESPIL 2/1

2 Dan stik med samme ord i / vendespil

De syv stik fordeles på bordet med bagsiden opad.

Eleverne vender to brikker på skift og siger ordene højt. Hvis de begynder med samme ord, er der stik.

Billederne benævnes således

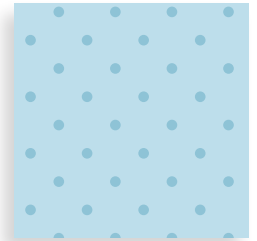
Søløve, søhest, sandslot, sandkasse, vandmand, vandhane, brandmand, brandbil, højhus, sommerhus, tandbørste, tandpasta, løbesko, hestesko. Det anbefales, at starte med de ord, hvor det er den første orddele, der er den samme.

Hjælpestrategier

Prøv først at lade eleven sige, hvad der er på billederne selv. Hvis det er svært at huske ordene, kan du hjælpe dem på vej ved at sige første del af ordet langsomt, fx *sø...* Hvis ordet stadig ikke kommer, siger du selv ordene opdelt og langsomt: *sø...hest, sø...løve*.

3 Opgavemodellering / stavelser

Billederne af *tuba* og *tulipan* lægges på bordet.



VENDESPIL 2/2

Lærer: “Nu siger jeg to ord. Du skal lytte efter, om de begynder med det samme. *Tuba* og *tulipan* (sig den første stavelse meget tydeligt). Kan I høre noget, der er det samme?”. Afvent elevernes svar.

“De begynder begge med *tu...*” (sig det igen langsomt og tydeligt).

Modelleringen fortsætter på samme måde med de resterende ord med samme stavelser.

Billederne benævnes således

Tuba, tulipan, diamant, dinosaur, pose, politi, cigar, citron, kano, kasse, kamel, kanin.

Hjælpestrategier

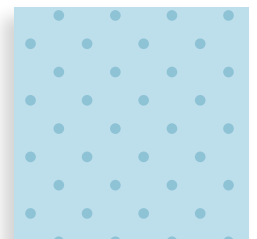
Opfordr eleverne til at sige ordene langsomt og tydeligt opdelt: *tu...ba, tu...lipan.*

4 Dan stik med samme stavelse i / vendespil

Spil i gruppen.

De 6 stik med ord med samme stavelse fordeles på bordet med bagsiden opad.

Eleverne vender to brikker på skift og siger ordene højt. Hvis de begynder med samme stavelse, er der stik.



VENDESPIL 2/2

Hjælpestrategier

Prøv først at lade eleven selv sige, hvad der er på billederne. Hvis det er svært at huske ordene, kan du hjælpe på vej ved at sige første del af ordet langsomt, fx *tu...* Hvis ordet stadig ikke kommer, siger du selv ordene opdelt og langsomt: *tu...ba, tu...lipan.*

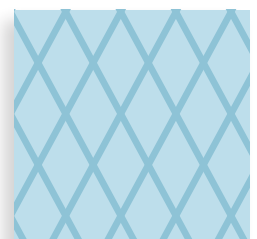
5 Opgavemodellering: fonem / forlyd

I denne opgavetype er det vigtigt at holde fokus på bogstavets lyd.

Vokalstrimlen med bogstavet *a*, *abe* og *tog* placeres på bordet foran eleverne.



VOKALSTRIMMEL 2/3



KONSONANTSTRIMMEL 2/4

Lærer: “Nu skal vi lytte efter, hvilken lyd ordet begynder med.

Her er to billeder: *abe* og *tog* (peg på dem, mens du siger, hvad det er).

Her er bogstavet *a*, der siger /a/ /a/ (imens peger du på bogstavet *a*).
Kan I høre /a/ i *abe* eller *tog*?”

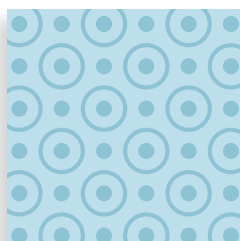
Tag en ny vokalstrimmel med *a* frem og modeller på samme måde.

Gennemgå alle vokalstrimlerne, inden du går til konsonantstrimlerne.

Sværhedsgraden i opgaverne inden for det enkelte bogstav øges med antallet af mulige billeder, som eleverne kan vælge mellem. Begynd derfor altid med billedstrimlerne med kun to billeder/valgmuligheder.

Hjælpestrategier

Hvis eleven ikke kan svare, deler du spørgsmålet op: “Er det /a/ *abe* eller /a/ *tog*?”

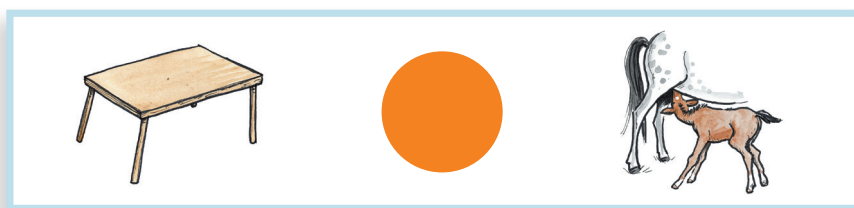


BANKOBRIK 2/5
BANKOPLADE 2/5

6 Forlyd / bankospil

Spil i gruppen. Alle bankoplader fordeles mellem eleverne. I en bunke ved siden af placeres alle brikkerne med bogstaverne med bagsiden opad.

Billederne på pladerne gennemgås et efter et, ved at du siger ordene højt sammen med eleverne.



Træk et bogstav og hold det op, så eleverne kan se det og sig så: “Her er bogstavet *f*, der siger /f/ /f/. Hvem har et billede, der begynder med /f/ /f/?”



Det gælder om først at få banko, men spil spillet færdigt til alle har banko, så opgaverne gentages flest mulig gange.

Billerne benævnes således

Bord, orange, føl

Diamant, pindsvin, ubåd

Elevator, kanon, søm

Gulerod, telt, ananas

Hjælpestrategier

Bed eleverne om at sige ordene på deres plade højt for sig selv. Hvis ingen elever kan matche et billede med lyden /f/, så beder du den elev, som du kan se har det rigtige ord, om at sige sine ord på pladen højt igen.

Identifikation: Hvilken lyd starter ordet med?

NIVEAU

Identifikation

Færdighedsmål

Eleven kan identificere forlyden i ordene: *Diamant, dinosaur, pindsvin, pose, ubåd, ugle, kanon, kop, sok, sol, ettal, elefant, tulipan, tuba, bamse, bi, oliven, orm, guld, gave, faldskærm, fisk, istapper, iglo, agurk, ananas.*

Husk at indlede alle lektioner med en repetition af, hvad I arbejdede med sidst.

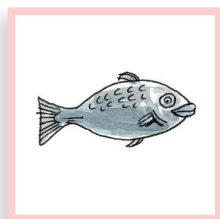
3

1 Opgavemodellering

Der arbejdes med 5 bogstaver/lyde og tilhørende billeder ad gangen, som skal gennemarbejdes under punkt 1 (opgavemodelleringen) og punkt 2 (forlydsvendespillet), indtil eleverne er fortrolige med dem.

Herefter vælges 5 nye bogstaver/lyde, som gennemarbejdes fra punkt 1 til 2 osv.

Billedet af en *fisk* placeres på bordet foran eleverne.



OPGAVEBRIK 3/1

Lærer: "Hvad er det?"

Når eleven har sagt *fisk* spørger du: "Hvilken lyd begynder *fisk* med?"

Når eleven svarer /f/, skriver du bogstavet f på papiret og siger: "/f/, ja det er bogstavet f, /f/".

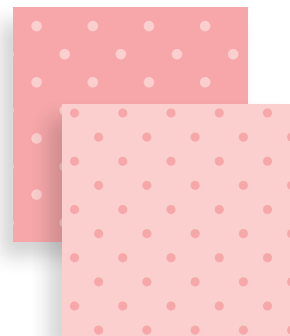
Billederne benævnes således

Diamant, dinosaur, pindsvin, pose, ubåd, ugle, kanon, kop, sok, sol, ettal, elefant, tulipan, tuba, bamse, bi, oliven, orm, guld, gave, faldskærm, fisk, istapper, iglo, agurk, ananas.

Hjælpestrategier

Få eleven til at gentage ordet højt, så han/hun har mulighed for at lytte sig frem. Hvis eleven svarer forkert, giver du to valgmuligheder og siger: "*Fisk*, begynder det med /f/ eller/a/?"

VENDESPIL BOGSTAVBRIK 3/2



VENDESPIL BILLEDBRIK 3/2

2 Forlyd / vendespil

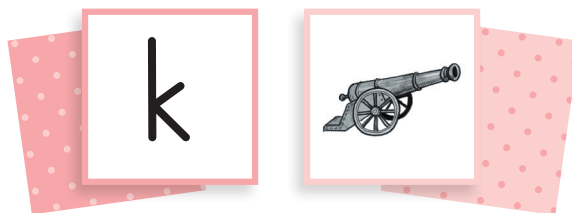
Spil i gruppen.

Der arbejdes med 5 bogstaver/lyde ad gangen, de samme valgte som ved opgavemodelleringen.

De fem stik fordeles på bordet med bagsiden opad. Eleverne vender en af hver slags, og du hjælper ved at sige bogstavets lyd sammen med dem og det ord, de vender.

“Kan du høre /k/ /k/ i *kanon*?”

I så tilfælde er der stik, ellers går turen videre.



Hjælpestrategier

Hvis det er for svært, så spil åbent vendespil. Dvs. du lader billederne være synlige (forsiden opad), mens bogstaverne stadig er med bagsiden opad. Eleverne vender på skift et bogstav, og du hjælper med at sige dets lyd højt, fx “/k/. /k/ /k/, hvilket ord begynder med /k/?”

3 FUNO / kortspil

Spil i gruppen.

Tænk på **FUNO** som fonologisk **UNO**. Bogstavkortene svarer til de almindelige farve- og talkort i UNO. Billedkortene svarer til UNOs skift-farve-kort.

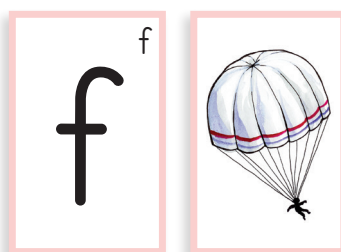
Alle billedkortene skal bruges samt to tilfældige bogstavkort per elev. Alle kortene blandes, og de deles ud, så alle elever har lige mange kort. Overskydende kort tildeles læren, som spiller med. Spilleren til venstre for læreren starter med at lægge et kort på bordet, som den næste elev skal respondere på.

Hvis startkortet fx er f, taler I om, at det er bogstavet f, der siger /f/. Den første elev må nu lægge alle sine f'er, og turen går videre. Hvis man ikke har et f, kan man enten bruge et billedkort til at skifte farve/skifte forlyd eller trække to kort op fra bunken.

Hvis en spiller skifter forlyd ved hjælp af et billedkort, så modelleres forlyden som tidligere ved at spørge ind til, hvad billedet forestiller, og hvilken lyd de kan høre det begynder med og ved at skrive bogstavet på et stykke papir.

Hvis eleven ikke kan lægge enten et f-kort, skifte forlyd ved hjælp af billedkort eller kan bruge kortene, der trækkes fra bunken, så går turen videre til næste elev.

Den, der først kommer af med alle sine kort, har vundet.



Billederne benævnes således

Tulipan, oliven, bamse, guld, faldskærm, istapper, agurk, diamant, pindsvin, ubåd, kanon, sol og ettal.

Hjælpestrategier

Lærer: “fffff...*ugl*. Kan I høre /f/? Hvilken lyd begynder det med?”

FUNO 3/3

Syntese

Færdighedsmål

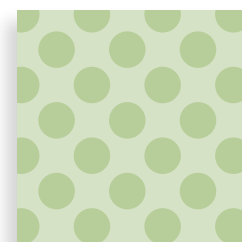
Eleven kan sammentrække bogstavlyde (syntese) og genkende det ord, som lydene danner: *Ål, os, is, ko, to, sø, bi, gå, tå, mus, mål, pil, lim, bus, bil, pas, myg, hus, sol, nål, lås, sål, lys, mel, tis, næb, ben, føl, gæs, hæl og gul.*

Husk at indlede alle lektioner med en repetition af, hvad I arbejdede med sidst.

4

1 Opgavemodellering

Billedstrimlen med det skrevne ord *ål* og billeder af en *is* og en *ål* lægges på bordet.



BILLEDSTRIMMEL 4/1

Lærer: "Se, her er en *is* og en *ål*." (peg på de respektive billeder, mens du siger ordene højt).

"Prøv at sige ordene sammen med mig; *ål, is*."

"Nu skal I lytte godt efter, hvilke lyde jeg siger og prøve at regne ud, hvilket ord det egentlig er, jeg siger. /ååå/.../lll/."

Sig hver enkel bogstavlyd meget langsomt.

Eleverne peger på det ord, de mener svarer til det, du siger.

"Ja nemlig, ååå...lll, *ål*."

Denne modellering fortsætter med følgende nummererede strimler:

- 2: *os: os + bi*
- 3: *is: is + to*
- 4: *ko: ti + ko*
- 5: *to: by + ål + to*
- 6: *sø: sø + bi + ål*
- 7: *bi: æg + bi + by*
- 8: *gå: gø + os + gå*
- 9: *tå: tå + ti + ild*
- 10: *mus: and + mus + ko*
- 11: *mål: bus + mål + ild*
- 12: *pil: æg + pil + pas*
- 13: *lim: lys + lim + os*
- 14: *bus: bus + bål + and*
- 15: *bil: bål + æg + bil*



Hjælpestrategier

Bed eleverne gentage lydene langsomt på samme måde som dig.

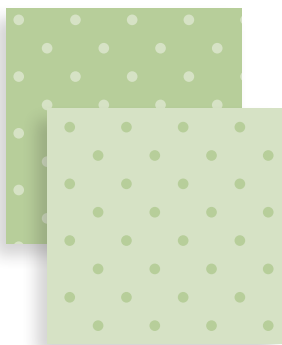
Bed herefter eleverne benævne det, der er på billederne.

Feedback, hvis eleven gætter på et ord med samme forlyd, men hvor resten af ordet er forkert (muligt fra opgave 7):

“Ja, det er helt rigtigt, det begynder med /b/, men prøv at lytte lidt videre til den næste lyd i ordet.” (Sig lydene i ordet langsomt igen).

Husk: Jo hurtigere du siger lydene efter hinanden, jo lettere er det for eleverne at afkode, hvilket ord du siger. Du kan altså øge afstanden mellem lydene eller gøre afstanden kortere, alt efter hvor meget du vil udfordre eleverne.

BOGSTAVBRIK 4/2



OPGAVEBRIK 4/2
BANKOPLADE 4/2

2 Hvad bliver det til? / bankospil

Spil i gruppen.

Tag bankopladerne frem og fordel dem mellem eleverne og placer opgavebrikkerne med bagsiden opad.

Gennemgå sammen, hvad de enkelte ting hedder.

Lærer: “Sig ordene højt sammen med mig.”

næb, gås, nål, gul

føl, hæl, tis, hus

lås, myg, lys, mel

bål, sol, sål, pas

Læreren trækker brikkerne op og stiller opgaverne/lydsyntesen.

Find de relevante bogstavbrikker og placer dem foran eleven i den for eleven rigtige læseretning med lidt mellemrum mellem hvert bogstav.



Lærer: “Her er bogstavet s, der siger /s/. Her er bogstavet o, der siger /o/, og her er bogstavet l, der siger /l/.”

Gentag bogstavernes lyde, mens du samtidig trækker brikkerne sammen i lydsyntesen.

Den elev, der har pladen med det rigtige billede, får brikken. Spil færdig, indtil alle har banko.

Hjælpestrategier

Begynd med det sværeste, hvor du har fuldt stop mellem lydene og træk dem tættere og tættere sammen for at gøre det lettere, hvis det er svært for eleven.

Bed eleverne gentage, hvad de har på deres plade, hvis det stadig er meget svært at genkende.

Udeladelse

Færdigheds mål

Eleven kan tage orddele, stavelser og fonemer/forlyde væk fra en række givne ord og gætte, hvad der er tilbage.

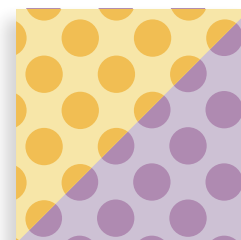
Husk at indlede alle lektioner med en repetition af, hvad I arbejdede med sidst.

5

1 Opgavemodellering / ord

Denne opgavetype er en fortsættelse af arbejdet med at danne sammensatte ord, som eleverne gjorde på Niveau 1. Gå evt. tilbage til Niveau 1 og gennemgå denne opgavetype igen, hvis du vurderer, at der er et behov for det.

Billederne af *brand* + *mand* og det færdige sammensatte ord *brandmand* lægges på bordet.



VENDESPIL 1/1 • 5/1



Lærer: “Nu skal vi se, hvad der sker, hvis vi tager en del af et ord væk – hvad er der så tilbage?”

“Se, her er en *brandmand*, det er *brand* og *mand*.” (peg på billederne, mens du benævner dem).

“Hvis jeg tager *mand* væk fra *brandmand* (tag billedet af *mand* væk), så har jeg *brand* tilbage (peg på *brand*).”

Der lægges flere sammensatte ord med alle tre billeder foran eleverne. Fortsæt med at vise, hvordan man kan tage orddele væk og på den måde finde ud af, hvilket ord, der er tilbage.

Når eleverne er ved at være fortrolige med opgavetypen, inddrages de i at finde svaret.

Lærer: “Hvis vi skal sige *tandpasta* uden *pasta*, hvad har vi så tilbage?”

Hjælpestrategier

Det kan være lettere for nogle elever at tage den sidste del af ordet væk.

Du kan fx sige: “Prøv at stoppe, inden du er færdig med at sige ordet.”

Det kan øge chancen for, at eleverne lykkes med det i begyndelsen.



OPGAVEBRIK 5/2
BANKOPLADE 5/2

2 Ordbanko

Spil i gruppen. Bemærk at der til dette bankospil er fem plader. Dette giver fx mulighed for at læreren spiller med.

Tag bankopladerne frem, og fordel dem mellem eleverne. Placer opgavebrikkerne med bagsiden opad.

Gennemgå sammen med eleverne, hvad de enkelte ting hedder. Få eleverne til at sige dem højt sammen med dig.

Det er kun læreren, der trækker brikkerne op og spørger om det, der står på brikken (vis ikke brikken), fx:

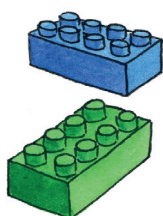
“Hvis jeg skal sige *hestesko* uden *sko*, hvad har jeg så tilbage?”

Den elev, der har pladen med *heste*, får brikken.



Hjælpestrategier

Gentag opgaven langsomt, og lav evt. et lille ophold mellem *heste* og *sko*. Alternativt kan du hente brikkerne fra Niveau 1 med *heste* og *sko* frem og modellere med dem igen.



3 Opgavemodellering / ord uden billedstøtte

Målet er her at få eleverne til at forstå de **lydlige minusstykker**, uden de har billeder af de konkrete ting. For at gøre eleverne fri af selve indholdet på billedet, men samtidig muliggøre at eleverne kan begribe systemet med, at man kan flytte rundt/manipulere med ord og lyde, præsenterer du dem nu for 2 klodser eller lignende uden motiv på. Disse klodser skal visuelt repræsentere og gøre det muligt at fastholde de ord eller lyde, der skal arbejdes med.

Når du bruger klodserne, så tænk på at udpege ordene på klodserne i elevernes læserejning. Dvs. at du skal benævne klodserne fra højre mod venstre, hvis du sidder over for dem.

Tænk på de sammensatte ord fra før, og brug dem med eleverne. Peg på den ene klods og sig fx *løbe*, og peg så på den anden klods og sig *hjul*, det bliver et *løbehjul*. Gentag det evt.

Lærer: “Hvis jeg tager hjul væk fra løbehjul, hvad har jeg så tilbage?” (Fjern klodsen, som du har udpeget som *hjul*).

“Jeg har *løbe* tilbage.”

Så snart du fornemmer, at eleverne har forstået, at hver klods repræsenterer en orddel, som kan tages væk, kan du gå videre til punkt 4 Opgavemodellering / stavelser.

4 Opgavemodellering / stavelser

Fortsæt med at bruge klodserne som ovenfor nævnt, men brug nu stavelser i stedet, når du peger på klodserne. Husk stadig at udpege klodserne i elevernes læseretning.

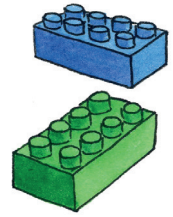
Peg på den ene klods og sig *ba* og peg så på den anden klods og sig *nan*, det bliver *banan*. Gentag det evt mens du peger på klodserne.

“Hvis jeg tager *nan* væk fra *banan*, hvad har jeg så tilbage?” (Fjern klodsen, som du har udpeget som *nan*).

“Så har jeg *ba* tilbage”.

Brug følgende ord, og varier om du tager første eller sidste stavelse væk.

<i>bam+se</i>	<i>ro+bot</i>
<i>dy+ne</i>	<i>al+tan</i>
<i>sol+dat</i>	<i>so+fa</i>
<i>to+mat</i>	<i>gar+din</i>
<i>pi+stol</i>	<i>del+fin</i>
<i>a+larm</i>	<i>ga+ve</i>



5 Opgavemodellering / fonem

Læg konsonantstrimmel 1 med det lydige minustykke samt billederne af *ugle*, *kugle* og *mand* på bordet foran eleverne.



BILLEDSTRIMMEL 5/3

Brug 2 klodser til at visualisere lydsyntesen.

Tal med eleverne om, hvad der er på billederne, og bed dem gentage sammen med dig:

Ugle, kugle, mand.

Udpeg i elevernes læseretning de to klodser foran dig med lidt mellemrum mellem lyd/fonem og resten af ordet.

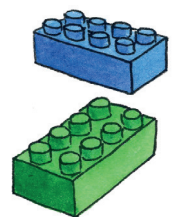
Lærer: “Nu siger jeg *fff.ugle.*” (Peg på klodserne som beskrevet, gentag gerne langsom igen, mens du peger: *fff...ugle, fugle.*).

“Hvad er den første lyd, I kan høre? Ja, /f/! Hvis jeg skal sige fugle uden /f/, hvad har jeg så tilbage?” (Fjern klodsen med /f/, og peg på den tilbageværende klods).

Modeller flere billedstrimler på samme måde, til eleverne er fortrolige med udeladelserne af forlyd.

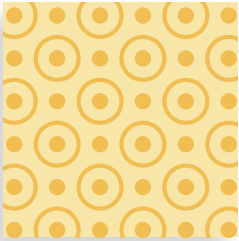
Billederne benævnes således

2: <i>bål, pose, ål</i>	7: <i>å, gå, hat</i>	12: <i>maske, pose, aske</i>
3: <i>bur, ur, kop</i>	8: <i>top, op, fod</i>	13: <i>bur, øre, høre</i>
4: <i>arm, varm, ko</i>	9: <i>bøjle, øgle, bold</i>	14: <i>toast, bøjle, ost</i>
5: <i>mand, kop, and</i>	10: <i>bur, gris, is</i>	15: <i>ond, rund, hat</i>
6: <i>sand, ild, pose</i>	11: <i>varm, øje, bøje</i>	



Hjælpestrategier

Træk den første lyd ud, så eleverne har bedre mulighed for at høre den.
Hjælp eleverne med at gentage, hvad der er på billederne, når de skal finde løsningen.



OPGAVEBRIK 5/4
BANKOPLADE 5/4

6 Hvad er der så tilbage? / bankospil

Spil i gruppen. Bemærk at der til dette bankospil er fem plader. Dette giver fx mulighed for at læreren spiller med.

Tag bankopladerne frem, og fordel dem mellem eleverne og placer opgavebrikkerne med bagsiden opad.

Gennemgå sammen, hvad de enkelte ting hedder. Få eleverne til at sige dem højt sammen med dig.

Det er kun dig, der trækker brikkerne op og spørger om det, der står på brikken (vis ikke brikken), fx:

Lærer: "Hvis jeg skal sige *larm* uden /l/, hvad har jeg så tilbage?"

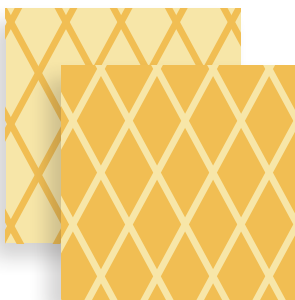
Den elev, der har pladen med arm, får brikken. Spil færdig, indtil alle har fået banko.

Hjælpestrategier

Træk den første lyd lidt ud og lav evt. et lille ophold mellem fonem/forlyd og ord, fx *lll..arm*.

Bed eleverne gentage, hvad de har på deres plader.

SPILLEKORT ELEV 5/5

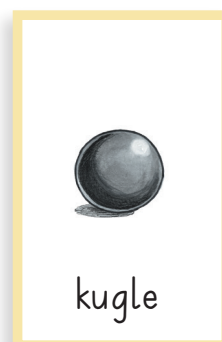


SPILLEKORT LÆRER 5/5

7 FUNO / kortspil

Spil i gruppen.

Her skal eleverne danne syntese med **lydlige plusstykker**. Alle billedkort + to tilfældige bogstavkort pr. elev skal bruges. Disse kort blandes, og de deles ud, så alle elever har lige mange kort. Evt. overskydende kort tildeles læreren, der også deltager i spillet. Eleven til venstre for læreren starter med at lægge et kort på bordet, som den næste elev skal respondere på.



Lærer: “k...ugle. Hvem har k...ugle?”

Eleven med billedet af *kugle* lægger det ovenpå opgavekortet. Fortsæt med at lægge et nyt opgavekort.

Den elev, der først kommer af med sine kort har vundet. Spillet spilles færdigt, indtil alle elever har lagt alle deres kort.

Hjælpestrategier

Husk på, at jo hurtigere du præsenterer fonem/forlyd og orddel efter hinanden, jo lettere er det for eleverne. Begynd derfor med at præsentere fonem og orddel med lidt afstand og vent med at trække det helt sammen som sidste hjælpestrategi.

Efter **LYD** TIL **LYD**

Når eleverne har gennemført Lyd til lyd-indsatsen står eleverne med bedre forudsætninger for at kunne deltage i læseundervisningen i klassen. Det er dog fortsat vigtigt at have en særlig opmærksomhed på elevgruppen, da deres færdigheder er nye og utrænede i modsætning til de øvrige elevers. Den efterfølgende læseundervisning må derfor tage sit afsæt i den specifikke viden om elevens færdigheder, som læreren tilegner sig under indsatsen.

Til dette næste trin i læseudviklingen har læsevejlederne mange tilgange og værktøjer til rådighed.

LYD TIL LYD er en målrettet, afgrænset og intensiv indsats i fonologisk opmærksomhed. Fonologisk opmærksomhed er sammen med bogstavkendskab den vigtigste forudsætning for læsning og kan derfor ikke springes over. Det er vigtigt, at de elever, der har vanskeligheder med fonologisk opmærksomhed, tilbydes en specifik og systematisk indsats.

Lyd til lyd henvender sig primært til de elever, der ved testning med Ordblinderisikotesten viser sig at være i risiko for at udvikle alvorlige afkodningsvanskeligheder. *Lyd til lyd* kan også anvendes til elever, der på trods af et rimeligt bogstavkendskab ikke har knækket det alfabetiske princip på et funktionelt lydsyntese-niveau.

Materialet arbejder med 13 udvalgte bogstaver og er inddelt i fem niveauer med stigende sværhedsgrad. Det primære fokus er at træne fonologisk opmærksomhed som selvstændig færdighed som forudsætning for senere at forstå bogstav-lyd-koblingen.

Lyd til lyd-kassen indeholder en kort lærervejledning med udførlige undervisningsmanualer til hvert af de fem niveauer samt forskellige spil, der træner færdighederne på hvert niveau. Alle niveauer følger samme enkle struktur, hvor hver lektion indledes med opgavemodellering efterfulgt af spil i gruppen, der træner lektionens indhold.

Indsatsen er udviklet og afprøvet i samarbejde med erfarne læsevejledere. *Lyd til lyd* er tænkt som et kort intensivt forløb på 6-8 uger med undervisning cirka 3 gange om ugen på mindre hold med 2-4 elever.