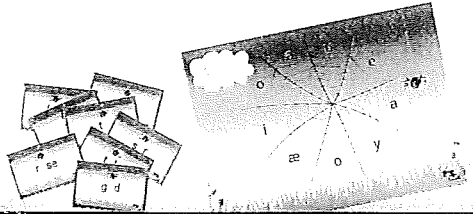


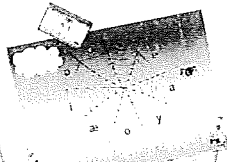
## Edderkoppespil

Hvem får flest stik? Hyggeligt spil, der træner at sætte bogstavlyde sammen til ord og sætter spot på de vigtige vokaler.



## Spilleregler

- Læg pillepladen på et bord eller gulv.
- Bland og fordel vokal-lyd-kortene blandt deltagerne, så alle har ca. lige mange 1'er og 2'er kort.
- Første spiller forsøger at placere sit første kort på spillepladen. Forsøg mindst 3 steder, hvor man også siger de vrøvleord højt der bliver dannet ved at sætte vokalen ind på den tomme plads på kortet.

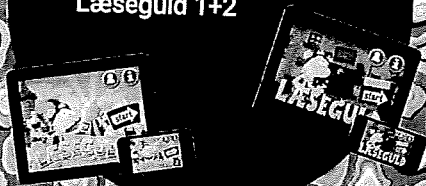


- Vælg derefter, hvor man vil lægge kortet. For at kunne lægge det skal det give et rigtigt ord fx *nat* ikke *nøt*. (Skriv evt. ordene ned).
- Næste spiller gør det samme. Hvis der allerede ligger et kort i feltet, så har man et stik.
- Spillet slutter, når alle deltagere har brugt alle deres kort på hånden.
- Vinderen er den, der har flest kort i sin stikbunke.



### Tip

Træn også at sætte lyde sammen på vores app **Læseguld 1+2**



## Det lærer man



- Vokallyde
- Konsonantlyde
- Sætte disse lyde sammen
- Fastholde lydene i rette rækkefølge
- Glide fra én lyd over i den næste lyd og dermed læse ord med standardlydene
- Erfaring med bogstavkombinationer, som er afgørende for læseudviklingen

## LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

Når man skal lære at læse, er det vigtigste at lære bogstavlydene og at kunne sætte lydene sammen i **rette** rækkefølge. Det kræver træning og koncentration at 'bygge' ord og læse med lydene. I Edderkoppespillet trænes det, så det automatiseres hos børnene.

Det er en stor aha-oplevelse at udskifte et ords røde syngende vokal, – så står der pludseligt et helt andet ord. I spillet trænes og cementeres denne bevidsthed.



Fx *n\_t*, kan læses som *nat*, *nyt* og som vrøvleord *nøt*, *nit*. Børn med en god sproglydsopmærksomhed får lettere ved at lære at læse.

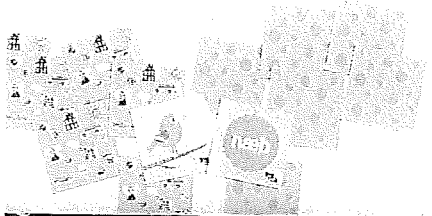
### OBS:

En begynderlæser vil 'bygge' ordet *net* således: *næt*, fordi en begynderlæser helt korrekt vil benytte de standardlyde, som bogstaverne har og i ordet *net* lyder *e* som *æ*.

Her på dette trin er det derfor ok for begynderlæseren at lægge kortet *n\_t* ved vokalen *æ*.

## Vendespil (ord/billede)

Læs små lydrette ord og find billedet, der passer. Spil i en lille rolig hyggestund eller aktivt med fluesmækkere.



## Spilleregler

- Kortene spredes ud med bagsiden op på et bord.
- Vend skiftevis to kort; et billedekort (illustrationer på bagsiden) og et tekstkort (cirkler på bagsiden).
- Bogstavlydene læses langsomt op i rækkefølge og evt. gentages, til de giver mening.
- Hvis kortene hører sammen, får man et stik, og samme spiller må vende 2 kort mere. Når man har fået stik, læses stikket højt. >

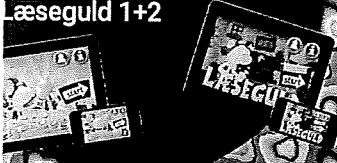


- Får man ikke stik, vender man kortene om igen, og turen går videre til næste spiller.
- Den med flest stik til sidst vinder.



### Tip

Træn også at sætte lyde sammen på vores app Læseguld 1+2



### Tip

Start med kun at spille med fx halvdelen af kortene.

## Det lærer man



- Arbejdshukommelse
- Bogstavlyde
- Fastholdelse af lyd rækkefølge
- Glide fra én lyd over i den næste lyd og dermed læse ord med standardlydene
- Erfaring med bogstavkombinationer, som er afgørende for læseudviklingen

## LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!



Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

I et vendespil trænes arbejdshukommelsen. Hvor ligger det billedekort, der passer sammen med ordkortet? Arbejdshukommelsen skal en læser også bruge, når man afkoder et ord.

Man har netop set et bogstav og skal huske, hvilken lyd et givet bogstav har, og i hvilken rækkefølge ordets forskellige bogstavlyde kommer.

Herefter skal lydene udtales i rette rækkefølge, så ordet fremkommer. Eksempelvis er det ikke lige meget, om jeg husker/læser: /s-æ-l/ eller /l-æ-s/ eller /æ-s-l/. >



I spillet er der udvalgt ord, der giver den størst mulige træning i at læse med de lydrette standardlyde. Der er taget højde for, at man kommer omkring samtlige bogstavlyde. Og at der fx ikke er ord, hvor bogstaverne ikke har standardlyde.

Alle bogstaverne i ordene har deres standardudtale og derfor betegnes alle ord som lydrette ord. Det grundlæggende lydprincip. At træne dette lydprincip gør, at barnet får en hurtigere læseudvikling.



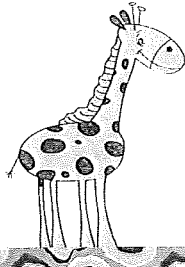
## Fyld feltet først

Hyggeligt brætspil. Bogstavlyde sættes sammen til ord. Hvem får først fyldt felterne på sin kontrolplade? Kort i 2 niveauer.

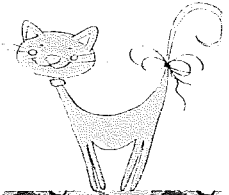


## Spilleregler

- Bland ordkortene og placer dem med bagsiden opad på spillepladen.
- Hver spiller sætter sin spillebrik på feltet uden ordkort.
- Første spiller slår med terningen og rykker det antal felter, terningen viser. Spilleren bestemmer selv, hvilken retning han/hun vil rykke. Dog ikke tilbage, hvor man kom fra i samme kast. >



- Når man lander på et felt, læser man kortet og lægger det i den rigtige kategori på kontrolpladen. Fx lægges 'giraf' på feltet: 'Dyr'.
- Hvis kategorien er fyldt, lægger man kortet tilbage på spillepladen med bagsiden opad.
- Den, der først får fyldt sin kontrolplade med 2 kort i hver af de fire kategorier, har vundet.



## Det lærer man

### Niveau 1

- Læse lydrette ord på én stavelse med 2-4 bogstaver
- Læse to konsonanter i forlyd/udlyd

### Niveau 2

- Dele lange ord i mindre dele via 'prik og del'
- Udlydene -e -er -d samt det bløde g
- Konsonantklynger
- Møde et stumt d
- Møde et vokaltrappeord (fx bogreol)



## LæringsSnacks

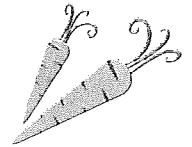
LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!



Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

### Tip

Ordkortene er i 2 niveauer. Brug kun niveau 2, når niveau 1 er blevet lette.

## Baggrundsviden

I **niveau 1** har hvert bogstav en standardudtale, og derfor betegnes alle ord som lydrette ord. Det grundlæggende lydprincip.

I **niveau 2** trænes redskabet 'prik og del', så nylæseren lærer at opdele lange ord i mindre dele. Det kræver øvelse at kunne fastholde hver enkelt stavelses lyde og derefter sammensætte disse i rette rækkefølge til læsbare ord. >

Bogstavfølgeregler trænes fx **e** skifter lyd, når det kommer til sidst i ordet fx *natlampe*.

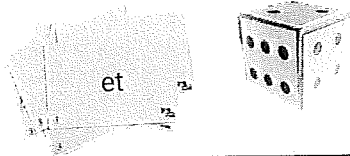
Bogstaverne **d** og **g** kan have andre lyde end deres hårde forlyde i *giraf* og *dame*. De får bløde lyde i *læge* og *grød*, fordi de står et andet sted i ordet.

Det kaldes *Den betingede udtale*. Altså et bogstav er ikke længere kun en standardlyd og dermed lydret, men dets lyd er betinget af, hvor i ordet det står, og hvilke andre bogstaver det står ved siden af.



## Motorvejen

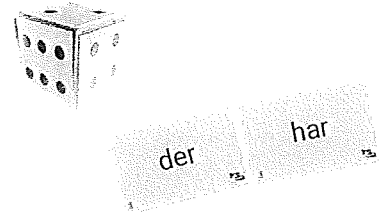
Aktivt og sjovt spil med de 120 hyppigste danske ord. Lær de 120-ord udenad, så kan halvdelen af alle tekster læses.



## Spilleregler

- Det gælder om at lægge 120-ord efter hinanden og komme først over 'mållinjen'. I bestemmer en afstand fx 3 m fra kortene.
- Læg kortene på gulvet lidt hulter til bulter i en bunke med teksten synlig.
- Den 1. spiller/par kaster terningen og må vælge det antal kort fra gulvet, som terningen viser. De kort, man kan læse, lægges efter hinanden.  
Fx: Man slår 2 med terningen og må så vælge 2 kort, der skal læses højt. De kort, man læser forkert, lægges ud i bunken igen. >

- Så er det 2. spiller/par, som gør det samme.
- Sådan fortsættes der.
- Vinderen er den/dem, der først når over 'målstregen'.



### Tip

Spil evt. med, at man først kan vinde, når alle ens ord bliver læst op på én gang til slut.

### Tip

Man kan også lege tampen brænder. Gem 10 ord og læs dem man finder.

## Det lærer man

- Træne de 120 mest brugte ord som ordbilleder
- At læse hurtigere

## LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

De 120 mest brugte ord skal trænes meget. Når de kan læses på ca. 2 min. er det meget fint. Før man når dertil, skal der leges, spilles og trænes meget – også i sommerferien! Til gengæld bliver det meget lettere for børnene at læse, og de øger hastigheden gevaldigt.

Her er ideer til forskellige måder at lege med ordene på.



## 120-ord

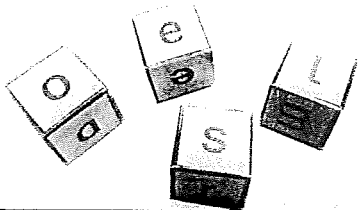
Kan man læse de 120 mest brugte ord, kan man læse ca. 50 % af en dansk tekst. Det er vigtigt at kunne læse disse ord lynhurtigt som ordbilleder, så man kan bruge energien på at afkode og forstå resten af teksten. Mange af disse småord er svære at læse, da de ikke staves som de lyder fx ordet *de*. Derfor skal *de* læres som ordbilleder. Når I møder et 120-ord, så sig det højt og peg på det. Det skal ikke lyderes eller staves højt.

Ordene er her markeret med gult for at vise, hvor meget af en tekst, man får foræret, hvis man kan de mest brugte ord som ordbilleder.



## Ordræs 1

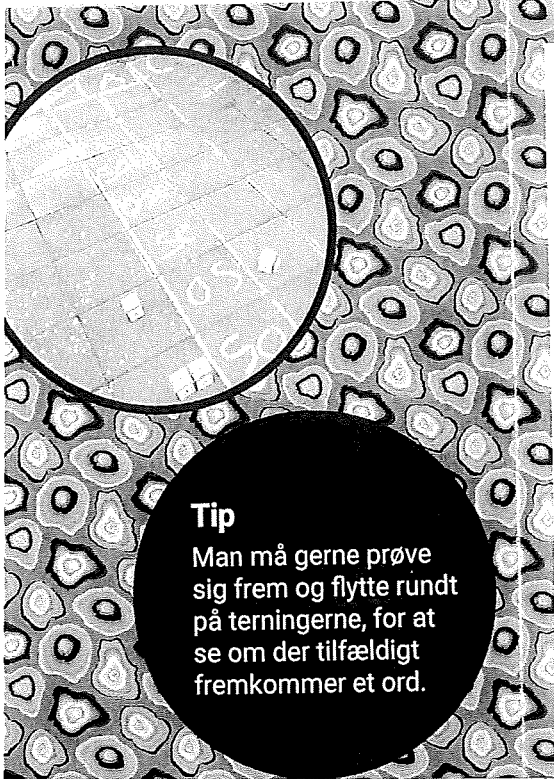
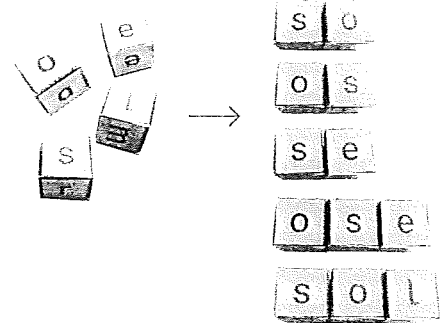
Aktivt spil, hvor man sætter lyde sammen til ord ved hjælp af bogstav-terninger. Spil også udenfor og ræs derudaf.



## Spilleregler

- Hver spiller/hold skal have en bane med 12-15 skrivefelter. Felterne længst væk er MÅL.
- Optegn 2 baner ved siden af hinanden. Enten på fliser, på asfalt eller et stykke papir.
- Spillerne/holdene skiftes til at kaste alle 4 terninger. Det gælder nu om at kunne danne så mange ord som muligt ud af de kastede bogstaver. Fx hvis man spiller og slår o, e, s og l, kan man skrive: so, os, se, ose og sol. Disse ord skrives i banen som vist. >

- Når spilleren/holdene ikke kan danne flere ord med sit kast, er det næste spillers /holds tur til at kaste terningerne.
- Den/dem, der først når MÅL, har vundet.



### Tip

Man må gerne prøve sig frem og flytte rundt på terningerne, for at se om der tilfældigt fremkommer et ord.

## Det lærer man

- Bogstavers lyde
- Sætte lyde sammen
- Glide fra én lyd over i den næste lyd
- Fastholde lydene i rette rækkefølge

## LæringsSnacks

LæringsSnacks er som en snack – Let, hyggelig, lækker og samtidig også lærerig.

Med andre ord enkle, sjove og lærerige spil målrettet skolebørn og deres familier.

Målet er at være sammen og have det sjovt, mens man lærer.

Nærvær skabes rundt om spillet, og relationer styrkes.

Det er skønt at lære!

Find flere LæringsSnacks på [www.shop.time2learn.dk](http://www.shop.time2learn.dk)

## Baggrundsviden

Øvelse gør mester. Gennem en leg med terningekast trænes en uendelig række af lydkombinationer.

Erfarne lærere har sammensat terningesiderne sådan, at der hovedsageligt trænes i 'byg og læs' med standardlydene.

At opnå erfaring med bogstavkombinationer og at kunne aktivere bogstavlydene under afkodning er altafgørende for en solid læseudvikling. >

Barnet opnår gennem uendelige kombinationsmuligheder at øve sig i at glide fra én lyd over i den næste lyd og dermed læse de ord, terningekastet giver mulighed for.

Skriftligheden i spillet støtter læsningen gevaldigt.