

Sprogvurdering i børnehaveklassen

Supplerende aktivitetskatalog

Inspiration til sprogindsatsen i børnehaveklassen udarbejdet af
Bibliotekernes Sprog- og Læsespor og TrygFondens
Børneforskningscenter



Forord

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet som et supplement til [Rundt om sprogindsatsen](#) og [Sprogindsats i praksis](#), der er udarbejdet for Børne- og Undervisningsministeriet af TrygFondens Børneforskningscenter. Ligesom aktiviteterne i *Rundt om sprogindsatsen* giver det supplerende aktivitetskatalog inspiration til konkrete aktiviteter, der understøtter de delområder, der indgår i den klassebaserede sprogvurdering i *Sprogvurdering i børnehaveklassen*.

Aktiviteterne i det supplerende katalog stammer fra [Sprogfitness](#), der er udarbejdet i et samarbejde mellem Aalborg Bibliotekerne og pædagog- og lærerstuderende samt undervisere ved UCN, Aalborg. TrygFondens Børneforskningscenter har været ansvarlige for udvælgelsen af aktiviteter samt opsætningen af det supplerende aktivitetskatalog, ligesom nogle enkelte aktiviteter er udarbejdet af TrygFondens Børneforskningscenter. Disse aktiviteter er markeret med (*) i beskrivelsen.

Aktiviteterne understøtter en aktiv legende tilgang til læring i børnehaveklassen og indeholder en variation af forskellige typer af aktiviteter. Nogle aktiviteter foregår stillesiddende, andre involverer fysisk aktivitet. Nogle aktiviteter er meget elevinddragende, andre er mere lærerstyrede. Desuden varierer aktiviteternes sværhedsgrad. Nogle aktiviteter er meget nemme og kan især være nyttige for elever med en forsinket sproglig udvikling. Andre aktiviteter er sværere og kan være nyttige for elever, der har behov for mere udfordrende undervisningsindhold. Fælles for alle aktiviteter er, at det er helt centralt for elevernes læring, at eleverne inddrages i lærende samtaler og får taletid undervejs i aktiviteten. I en aktivitet som fx Stopdans bør fokus ligge på de understøttende læringssamtaler med eleverne undervejs og mindre på selve reglerne for Stopdans. Det er derfor vigtigt, at aktiviteterne bliver gennemført på en måde, der skaber rammer for rige læringssamtaler mellem dig og eleverne.

Aktiviteterne er udvalgt ud fra et kriterie om, at de skal kunne gennemføres med hele klassen og en børnehaveklasseleder. Dog egner alle aktiviteterne sig rigtig godt til holddeling ved to-voksen-tid, da der så vil være større mulighed for understøttelse af eleverne. Når eleverne er blevet fortrolige med aktiviteten, kan den også gentages som en makkeraktivitet, da det giver den enkelte elev mere aktiv deltagelse og taletid.

Beskrivelserne af aktiviteterne er blot vejledende og til inspiration, og der er gode muligheder for at tilpasse aktiviteterne til egen elevgruppe og didaktiske praksis.



Alle aktivitetsbeskrivelser er opsat på samme måde:

- **Formål:** Her beskrives aktivitetens læringsmål. Du kan med fordel fortælle eleverne om formålet, når du introducerer dem til aktiviteten.
- **Materialer:** Her beskrives de materialer, som skal bruges til aktiviteten. Hvis der hører billedmateriale med til aktiviteten, linkes der direkte til en hjemmeside, hvorfra du selv kan udskrive materialet.
- **Trin-for-trin:** Her beskrives aktivitetens indhold trin for trin.
- **Variationer:** Her beskrives, hvordan aktiviteten kan udføres i en anden variation.
- **Understøttende strategier:** Her beskrives nogle konkrete strategier, der kan gøre aktiviteten nemmere for elever, der har behov for ekstra understøttelse samt strategier, der kan gøre aktiviteten sværere for elever, der har behov for ekstra udfordringer.

Nedenstående oversigt anskueliggør indholdet i aktivitetskataloget på følgende måde:

- **Det sproglige område.** Det er tydeligt angivet, hvilket sprogligt område aktiviteten understøtter (receptivt ordforråd, sætningsforståelse, forlyd eller bogstavkendskab). Vær opmærksom på, at overvægten af aktiviteterne understøtter receptivt ordforråd og sætningsforståelse. Dette skyldes, at de eksisterende bogsystemer og undervisningsmaterialer, som skoler gør brug af, især understøtter forlyd og bogstavkendskab.
- **Aktivitetens varighed.** Den angivne varighed er et estimat, og de fleste aktiviteter kan forkortes eller forlænges, så de kan tilpasses den øvrige undervisning.
- **Materialer.** Hvis aktiviteten forudsætter understøttende billedmateriale, såsom billed- og bogstavkort, er dette angivet i oversigten. Billedmaterialerne er også udarbejdet i et samarbejde mellem Bibliotekernes Sprog- og Læsespor og pædagog- og lærerstuderende samt undervisere ved UCN. Der linkes direkte til disse billedmaterialer i hver aktivitetsbeskrivelse. I de tilfælde, hvor aktiviteterne ikke har understøttende materialer, er der tale om aktiviteter, der enten ikke forudsætter specifikke materialer, eller hvor materialerne må forventes at være tilgængelige på skolen i forvejen.
- **Makkersnak.** Hvis aktiviteten egner sig til makkersnak, hvor eleverne arbejder sammen to og to, er dette angivet i oversigten. Makkerparrene bør sammensættes på en måde, hvor elever med behov for en målrettet indsats sættes sammen med en elev, der har fagligt overskud til at hjælpe sin makker og måske lære fra sig.

Sprogligt område	Aktivitetsbeskrivelse	Formål	Varighed	Materialer	Makkersnak
Ordforråd	Ordfamilier	At kunne forstå og anvende over- og underbegreber	25 min.	✓	
	Sækkeløbsstafet	At kunne forstå og anvende over- og underbegreber	30 min.	✓	
	Heksemutter	At kunne opdele og danne sammensatte ord	30 min.	✓	
	Trylledrikken	At kunne opdele og danne sammensatte ord	30 min.	✓	
	Skattepøerne	At kunne opdele og danne sammensatte ord	30 min.	✓	
	Togbane	At kunne opdele og danne sammensatte ord	25 min.	✓	
	Orddomino	At kunne opdele og danne sammensatte ord	25 min.	✓	
	Ordstafet	At kunne opdele og danne sammensatte ord	20 min.	✓	✓
	Alle børnene	At kunne forstå forholdsord/ord for rumlige begreber	15 min.		
	En kort, en lang	At kunne forstå og anvende ord for modsætninger (tillægsord)	20 min.	✓	
	Find din modsætning	At kunne forstå og anvende ord for modsætninger (tillægsord)	15 min.		✓
	Mimik-makker	At kunne forstå og anvende ord for følelser og tilstande	20 min.	✓	
	Formlegen	At kunne forstå og anvende ord for former og figurer	20 min.	✓	✓

Sprogligt område	Aktivitetsbeskrivelse	Formål	Varighed	Materialer	Makkersnak
Sætningsforståelse	Billedjagt	At forstå og anvende beskrivende sætninger og forholdsord	25 min.	✓	✓
	Gætte-stafet	At forstå og anvende beskrivende sætninger	25 min.	✓	✓
	Dyrefortællinger	At kunne fortælle sammenhængende fortællinger	25 min.	✓	
	Fortælling	At kunne fortælle sammenhængende fortællinger	25 min.	✓	
	Historiefortælling	At kunne fortælle sammenhængende fortællinger	25 min.	✓	✓
	Historie-puslespil	At kunne lytte og fortælle sammenhængende fortællinger	30 min.	✓	
	Tema-historier	At kunne fortælle sammenhængende fortællinger	30 min.	✓	
	Hvem, hvad, hvor?	At kunne lytte til og bearbejde information	25 min.	✓	
	Ordklasse-kast	At kende ordklasserne navneord, udsagnsord og tillægsord	25 min.	✓	
	Skibet er ladet med...	At kende ordklasserne navneord, udsagnsord og tillægsord	25 min.	✓	

Sprogligt område	Aktivitetsbeskrivelse	Formål	Varighed	Materialer	Makkersnak
Forlyd	Kong Gulerod	At forstå og anvende rimord	20 min.		
	Rimmakker	At forstå og anvende rimord	25 min.	✓	
	De kræsne ord i zoo	At identificere ord, der begynder med samme lyd og selvstændigt producere ord, der begynder med samme lyd	30 min.	✓	✓
	Alle mod alle	At kunne opdele ord i stavelser	20 min.	✓	
Sprogligt område	Aktivitetsbeskrivelse	Formål	Varighed	Materialer	Makkersnak
Bogstavkendskab	Kast et ord	At kunne finde på ord, der starter med et bestemt bogstav	30 min.	✓	
	Yd yd, leg med lyd	At kunne koble bogstav og forlyd (kun vokaler).	20 min.	✓	✓
	Find ABC (1)	At kunne genkende alle bogstavers form, navn og lyd	45 min.	✓	
	Find ABC (2)	At kunne koble bogstav og forlyd.	30 min.	✓	
	Find ABC (3)	At kunne koble begyndelsesbogstav og forlyd.	25 min.	✓	✓
	Orddannelse	At kunne sammensætte bogstaver til ord	25 min.	✓	
	Stav nu	At kunne sammensætte bogstaver til ord	30 min.	✓	✓

ORDFORRÅD

Ordfamilier



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende over- og underbegreber.

MATERIALER

- Billedkort med overbegreber
- Billedkort med underbegreber

TRIN FOR TRIN

1. Billedkortene med underbegreberne blandes og lægges på jorden eller gulvet.
2. Klassen inddeles i fire grupper, og hver gruppe tildeles et overbegreb. I dette tilfælde er overbegrebet forskellige typer rum i et hus (badeværelse, køkken, børneværelse og stue).
3. På skift skal en elev fra hver gruppe løbe hen til billedkortene og finde et underbegreb, de tror, er i "familie" med gruppens overbegreb.
4. Eleven tager billedkortet med tilbage til gruppen, som i fællesskab beslutter, om billedet tilhører deres overbegreb.
5. Aktiviteten fortsætter indtil alle billedkort er blevet fordelt mellem de fire grupper.
6. Til sidst kan I sammen se på fordelingen af billedkortene for at finde ud af, om de er blevet rigtigt fordelt. Her har du mulighed for at udvide samtalen ved at spørge eleverne, hvad man bruger de forskellige ting til, og om de også har tingene hjemme hos dem.

VARIATIONER

- Du kan vælge andre, og måske sværere, overbegreber såsom former, mønstre, følelser, tankeprocesser, osv.
- Hvis flere af eleverne kan læse små, lydrette ord, kan du udskifte billedkort med ordkort.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven ved at tilbyde at I hjælpes ad med at finde et underbegreb, der passer til overbegrebet, eller ved at begrænse valg, fx *"tror du, sofaen tilhører køkkenet eller stuen?"*.
- **Gør-det-sværere:** Spørg eleven, om hun/han kender andre ord for genstanden.

ORDFORRÅD

Sækkeløbsstafet



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende over- og underbegreber.

MATERIALER

- 5 spande.
- 1 kasse.
- 4-6 Sække (kan udelades).
- **Ordkort**
- **Billedkort** til den nemmere udgave.

TRIN FOR TRIN

1. Klassen deles i 4-6 grupper, som skal stille sig op i rækker. Hver gruppe får udleveret en sæk.
2. En kasse med alle ordkortene med underbegreber placeres i midten af banen. Du skal stå ved siden af kassen.
3. For enden af banen placeres fem spande, og ordkortene skal lægges i den rigtige kategori/overbegreb (dyr, mad, farve, lande, kropsdel).
4. Aktiviteten starter med, at den første elev i hver række tager sækken over benene og hopper hen til kassen og trækker et ordkort. Her kan du hjælpe eleven med at læse ordkortet.
5. Herefter skal eleven hoppe hen til den kategori-spand, som ordkortet/underbegrebet tilhører og derefter hoppe tilbage til sin gruppe og give sækken videre til næste elev i rækken.
6. Aktiviteten fortsætter indtil alle ordkort er fordelt i spandene. Herefter kan I gennemgå billederne i hver spand og snakke om, hvorvidt ordene er blevet rigtigt fordelt.

VARIATIONER

- Hvis aktiviteten skal være nemmere, kan du bruge billedkortene i stedet for ordkortene med overbegreberne (jungle, ørken, storby, skov, hav, rummet og eventyr).
- Aktiviteten kan også gennemføres som en mere simpel sorteringsleg, hvor eleverne skal samarbejde om at få billedkortene med underbegreberne sorteret i de fire overbegreber.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at finde frem til det overbegreb, som ordkortet tilhører ved at begrænse valg, fx "*kan man spise det? Er det noget levende?*".
- **Gør-det-sværere:** Spørg eleven, om ordkortet kan tilhøre flere kategorier/overbegreber, fx "*kan fisk tilhøre både dyr og mad*".

ORDFORRÅD

Heksemutter



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- En gryde/spand og en ske/rørepind.
- **Ordkort**

TRIN FOR TRIN

1. Giv hver elev et ordkort. Børnene er nu forskellige ingredienser, som skal blandes i heksens gryde. Du er heksen.
2. Du skal nu bede eleverne (ingredienserne) om at blande sig. Eleverne blander sig ved at lave en fysisk aktivitet, som du beder dem om, fx hoppe på et ben, kravle, gå baglæns, osv.
3. Nu beder heksen om et ord til heksegryden, fx *is-pind*.
4. De to elever, der har ordkortene til *is* og *pind*, skal nu finde hinanden og gå sammen hen til heksen. De to elever skal stille sig i samme rækkefølge som det sammensatte ord, fx *is* før *pind*. Hvis eleverne stiller sig i den forkerte rækkefølge, skal heksen brokke sig.
5. Når eleverne har dannet det ord, som heksen bad om, skal eleverne putte deres ingrediens (ordkort) ned i gryden og gå tilbage til de andre elever.
6. Legen fortsætter indtil alle ordene er dannet og alle ingredienser er kommet i gryden.

VARIATIONER

- Legen kan gentages med vrøvleord, hvor heksen blander ingredienserne på en skør måde fx *abehorn*, *skrive-bil*, *næse-mand*, osv. Når vrøvleordene er dannet, kan I snakke om, hvad ordene kunne betyde, fx *Hvad er et abehorn?*

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hvis eleverne har svært ved at stille sig i samme rækkefølge som det sammensatte ord, kan du understøtte dem ved at begrænse valgmulighederne, fx *"hedder det hornnæse eller næsehorn?"*.
- **Gør-det-sværere:** Bed elever med behov for flere udfordringer om at overveje, om deres ingrediens kan danne et rigtigt ord med en af de andre ingredienser, fx *"kan ordet is sættes sammen med både pind og bil"*.

ORDFORRÅD

Trylledrikken



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- 4-5 hulahopringe.
- En gryde/spand og en ske/rørepind.
- **Billedkort**
- **Ordkort**

TRIN FOR TRIN

1. Placer hulahopringene på gulvet i klasseværelset eller i skolegården. Fordel billed- eller ordkortene på øerne.
2. Eleverne fordeles ved hulahopringene. Placer dig selv og heksegryden i midten af hulahopringene.
3. Du er heksen og forklarer, at eleverne skal hjælpe dig med at finde ingredienser (sammensatte ord) til en hekse-eliksir.
4. Nu beder du om at få den første ingrediens, fx *blod-åre*. Eleverne skal nu lede efter ordene blod og åre i deres hulahopring. Når eleverne har fundet ordene, skal de løbe hen til dig, heksen, og præsentere dig for deres fund.
5. Hvis eleverne har fundet de rigtige ord, putter du ordkortene i heksegryden.
6. Hvis eleverne ikke har fundet de rigtige ord, kan du forhekse dem til frøer, der skal hoppe tilbage til hulahopringen eller fugle, der skal flyve tilbage, osv.
7. Derefter fortsætter du ved at bede om den næste ingrediens. Sådan fortsætter legen, indtil alle ord er sat rigtigt sammen, og din heksegryde er fuld af eliksir.

VARIATIONER

- Legen kan gentages med vrøvleord, hvor heksen blander ingredienserne på en skør måde fx *tudse-hale, næse-mand*, osv. Når vrøvleordene er dannet, kan I snakke om, hvad ordene kunne betyde, fx *Hvad er åre-blod?*

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Elever, der endnu ikke kan læse, kan placeres ved hulahopringe med billedkort.
- **Gør-det-sværere:** Elever, der så småt kan læse lydrette ord, kan placeres ved hulahopring med ordkort.

ORDFORRÅD

Skatteøerne



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- 4-5 hulahopringe.
- **Guldmønter med ordkort**
- Kasse/skattekiste.

TRIN FOR TRIN

1. Placér hulahopringene på gulvet i klasseværelset eller i skolegården. Hulahopringene er skatteøerne. Fordel billedkortene på øerne. Placer dig selv og skattekisten i midten af skatteøerne.
2. Eleverne fordeles ved de fire øer.
3. Du er kaptajnen og forklarer, at skattekisten er tom, og at eleverne skal hjælpe dig med at fylde den med skatte, nemlig de sammensatte ord.
4. Nu beder du om at få den første skat, fx *træ-ben*. Eleverne skal nu lede efter ordene *træ* og *ben* på deres ø. Når eleverne har fundet ordene, skal de løbe hen til dig, kaptajnen, og præsentere deres fund for dig.
5. Hvis eleverne har fundet de rigtige ord, putter du ordkortene i skattekisten.
6. Hvis eleverne ikke har fundet de rigtige ord, kan du beordre dem til at gå planken ud. Eleverne skal så svømme (lave svømmetag, mens de løber) tilbage til deres ø for at finde det rigtige ord.
7. Derefter fortsætter du ved at bede om den næste skat. Sådan fortsætter legen, indtil alle ord er sat rigtigt sammen, og din kiste er fuld.

VARIATIONER

- Hvis eleverne præsenterer dig for et "forkert" sammensat ord, kan I snakke om, hvad det nye ord mon kan betyde.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Elever med behov for ekstra understøttelse kan med fordel placeres ved øer med "nemme" ordkort.
- **Gør-det-sværere:** Elever med behov for ekstra udfordringer kan med fordel placeres ved ord med "svære" ordkort eller ved øer, hvor kun ordene og ikke billederne er placeret.

ORDFORRÅD

Togbane



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- Togskinner med ord

TRIN FOR TRIN

1. Klassen deles i 4-6 grupper. Hver gruppe får udleveret et sæt togskiner.
2. Hver gruppe skal nu i fællesskab sætte deres togskiner sammen til så stor en cirkel som muligt. Kun togskiner med ord, der tilsammen danner et "rigtigt" sammensat ord, kan sættes sammen, fx *lyd-bog*.
3. Mens grupperne samarbejder om opgaven, kan du gå rundt blandt dem og hjælpe der, hvor det er nødvendigt.
4. Når grupperne er færdige, kan I sammen gennemgå alle togbaner og snakke om de sammensatte ord, som togskinerne danner. Derefter kan I måle, hvor lange togbanerne er.

VARIATIONER

- Hvis eleverne præsenterer dig for et "forkert" sammensat ord, kan I snakke om, hvad det nye ord mon kan betyde.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan læse ordene på togskiner højt for elever med behov for ekstra understøttelse.
- **Gør-det-sværere:** Elever med behov for ekstra udfordringer kan læse ordene på togskiner højt for resten af gruppen.

ORDFORRÅD

Orddomino



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- Dominobrikker med billeder
- Dominobrikker med ord

TRIN FOR TRIN

1. Klassen deles i 4-6 grupper. Hver gruppe får udleveret et sæt dominobrikker, enten med billeder eller med ord.
2. Hver gruppe skal nu i fællesskab sætte deres dominobrikker sammen til så lang en kæde som muligt. Kun brikker med ord eller billeder, der tilsammen danner et "rigtigt" sammensat ord, kan sættes sammen, fx *katte-lem*.
3. Mens grupperne samarbejder om opgaven, kan du gå rundt blandt dem og hjælpe der, hvor det er nødvendigt.
4. Når grupperne er færdige, kan I i fællesskab gennemgå alle kæderne og snakke om de sammensatte ord, som kæden danner. Derefter kan I måle, hvor lange kæderne er.

VARIATIONER

- Eleverne kan sammensætte dominobrikker på en måde, hvor der bliver dannet en masse mærkelige, sammensatte ord. Derefter kan I snakke om, hvad de nye ord mon kan betyde.
- Hvis flere af eleverne kan læse, kan du samle dem i én gruppe og udlevere dominobrikkerne med ord til denne gruppe.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte elever med behov for ekstra hjælp ved at begrænse valgmulighederne, fx *"kan fugle sættes sammen med hus eller buket?"*.
- **Gør-det-sværere:** Hvis en gruppe bliver hurtigt færdige, kan du give dem ordkortene og bede dem lægge dem oven på de billeder, de passer til.

ORDFORRÅD

Ordstafet



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne opdele og danne sammensatte ord.

MATERIALER

- 4 kegler til at indramme banen.
- **Ordkort**

TRIN FOR TRIN

1. Billedkortene fordeles på banen med billedsiden opad.
2. Eleverne sættes sammen to og to.
3. I par skal eleverne på skift løbe ud på banen og finde to kort, der tilsammen danner et sammensat ord.
4. Hvis parret lykkedes med at finde to ord, der kan sættes sammen, får de et stik og løber hen til dig med stikket. Hvert stik giver et point.
5. Hvis parret ikke lykkedes med at finde et stik, lægger de blot kortene igen og løber tilbage, så næste par kan komme afsted.
6. Aktiviteten fortsætter, indtil alle stik er taget. Herefter tælles der point, og I snakker i fællesskab om de ord, der er blevet sammensat.

VARIATIONER

- Foreslå forskellige gangarter, når parrene løber ud på banen for at finde et stik, fx krabbegang, hinke, trillebør, osv.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Lad eleverne løbe på banen alene. Dermed bliver det nemmere at få et stik.
- **Gør-det-sværere:** Fjern billedsiden, så nogle af kortene blot viser det skrevne ord.

ORDFORRÅD

Alle børnene



Varighed: 15 min.

FORMÅL

At kunne forstå forholdsord/ord for rumlige begreber.

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne skal stå med front til dig.

Du starter legen med at sige "*alle børnene med... skal...*" (Se forslagene).

Forslag:

Alle børnene med...

... blå sko, mørkt hår, hvide strømper, hestehale, ører, blå øjne, et A i deres navn, to stavelser i deres navn, kæledyr, bukser, nederdel, print på blusen, grønt hår, krøller, raketænder, osv.

... skal stille sig...

... ved siden af mig, bag mig, mellem mig og muren, rundt om mig, foran mig, til højre for mig, til venstre for mig, under mine arme, overfor mig, osv.

2. De børn, der passer ind i gruppen, skal nu udføre beskeden.

3. Hvis du ikke starter sætningen med "*alle børnene*", gælder kommandoen ikke, og børnene skal blive stående.

4. Legen kan afsluttes ved at du siger "*alle børnene fra 0.B skal gå tilbage til deres pladser*".

VARIATIONER

- Du kan gøre aktiviteten sværere ved at give to eller flere kommandoer på samme tid, fx *"alle børnene med blå øjne skal stille sig bag mig, mens alle børnene med hårelastik skal stille sig foran mig. Hvis man både har blå øjne og hårelastik, skal man stille sig ved siden af mig"*.
- For at gøre aktiviteten endnu sjovere kan du forsøge at snyde børnene ved at bede dem gøre noget umuligt, fx *"alle børnene med øjne skal stå til højre for mig, mens alle børnene med en mund skal stå til venstre for mig"*.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Gentag kommandoen og hjælp eleven med at udføre den, fx *"har du blå eller grønne øjne? Ja, du har blå øjne. Så skal du stå bag mig. Hvor er det?"*.
- **Gør-det-sværere:** Bed en af børnene om at være den, der giver kommandoerne.

ORDFORRÅD

En kort, en lang



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende ord for modsætninger (tillægsord).

MATERIALER

- Hulahopringe.
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Fordel 10-12 hulahopringe eller lignende på jorden. Hulahopringene er nu øer.
2. Fordel billedkortene med modsætningsparrene mellem eleverne.
3. Når du tæller ned fra 5 og siger *Øhop*, skal eleverne hoppe hen på en ø. Der må stå to børn på hver ø.
4. Når børnene er hoppet hen på en ø, skal de vise hinanden deres billedkort. Nu skal børnene finde ud af, om deres billedkort er et modsætningspar.
5. Hvis eleverne passer sammen, skal de række hånden op. Bed børnene om at forklare de andre, hvorfor de passer sammen. Derefter må børnene sætte sig ned på øen. Mens børnene venter, kan du bede dem om at finde på flere ord, der betyder det modsatte af hinanden. Du kan også bede børnene lave en fysisk aktivitet, mens de venter, fx stå på ét ben.
6. Stop op, hver gang to børn passer sammen og lad børnene fortælle, hvorfor de passer sammen.
7. Hvis deres kort ikke passer sammen, skal de hoppe videre til en ny ø næste gang, du siger *Øhop*.
8. Legen fortsætter, indtil alle passer sammen og sidder på hver deres ø.

VARIATIONER

- Aktiviteten kan gøres sværere ved at klippe billedet af billedkortene, så der kun er de skrevne ord tilbage.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Understøt eleven ved at begrænse valg, fx *"hvad gør du, hvis du ikke står stille?"* (Går).
- **Gør-det-sværere:** Bed eleven om at generalisere ved at spørge ind til, hvilken kategori modsætningsparret tilhører, fx *"er sort/hvid farver, kold/varm temperaturer, gå/stå handlinger, osv."*.

ORDFORRÅD

Find din modsætning



Varighed: 15 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende ord for modsætninger (tillægsord).

TRIN FOR TRIN

1. Klassen deles i to hold, og de to hold stiller sig overfor hinanden.
2. Med din hjælp starter det første hold med at finde på et tillægsord, som de kan mime for det andet hold. Se forslag nedenfor.
3. Det andet hold skal nu finde ud, hvad hold 1 mimer og derefter mime det modsatte.
4. Nu er det hold 2's tur, og aktiviteten fortsætter.

FORSLAG TIL TILLÆGSORD/MODSÆTNINGER

- Vred/glad, høj/lav, tyk/tynd, op/ned, bagfra/forfra, bred/smål, varm/kold, mæt/sulten, lille/stor.

VARIATIONER

- Eleverne kan også sættes sammen to og to.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Understøt eleven ved at begrænse valg, fx *"hvad gør du, hvis du ikke står stille?" (Går).*
- **Gør-det-sværere:** Bed eleven om at generalisere ved at spørge ind til, hvilken kategori modsætningsparret tilhører, fx *"er kold/varm temperaturer, gå/stå handlinger, osv."*

ORDFORRÅD

Mimik-makker



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende ord for følelser og tilstande.

MATERIALER

- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Fordel billedkortene mellem eleverne. Eleverne må ikke vise deres billedkort til de andre.
2. Eleverne skal nu gå rundt blandt hinanden og imitere den følelse eller tilstand, som deres billedkort viser.
3. Eleverne skal lede efter en, der laver samme udtryk som dem selv. Når de tror, de har fundet deres makker, kigger de, om de har det samme billedkort.
4. Hvis to elever har fundet sammen som mimik-makkere, skal de fortælle de andre, hvilken følelse/tilstand de viser. Her kan I stoppe op og udvide samtalen ved at tale om, hvornår man har det sådan, og hvad man kan gøre, hvis man har det sådan.
5. Aktiviteten fortsætter, indtil alle har fundet deres mimik-makker.
6. Herefter kan billedkortene deles ud igen, hvorefter aktiviteten kan fortsætte.

VARIATIONER

- Du kan bede eleverne om at imitere det modsatte af det, deres billedkort viser.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Sæt ord på følelsen/tilstand og forklar, hvordan man ser ud og opfører sig, når man har det sådan.
- **Gør-det-sværere:** Spørg eleven, og hun/han kender andre ord for følelsen/tilstanden.

ORDFORRÅD

Formlegen



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende ord for former og figurer.

MATERIALER

- Kategorikort
- Billedkort

TRIN FOR TRIN

1. Kategorikortene (former) fordeles rundt omkring i klasselokalet eller skolegården.
2. Klassen inddeles i 4-6 grupper. Hver gruppe får udleveret en stak billedkort.
3. Nu skal hver gruppe sortere deres billedkort i de forskellige former og efterfølgende placere dem ved kategorikortene.
4. Når alle grupper har sorteret deres billedkort og placeret dem ved kategorikortene, går I sammen rundt til kategorikortene og undersøger, om billedkortene er endt det rigtige sted. Her kan du udfolde samtalen ved at spørge eleverne, om de kender andre ting, der er ottekantet eller har form som et kryds.

VARIATIONER

- Aktiviteten kan også foregå i makkerpar, hvor eleverne arbejder sammen to og to om at sortere billedkortene i de rigtige former.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp elever, der har behov for ekstra understøttelse, ved at afgrænse valg, fx *"er formen rund eller kantet? Har den tre eller otte kanter? osv."*.
- **Gør-det-sværere:** Du kan gøre det sværere for elever, der har behov for ekstra udfordringer, ved at udvide spørgsmålene, fx *"kender du andre ting, der er rektanglet, kvadratisk eller ovale?"*.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Billedjagt



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At forstå og anvende beskrivende sætninger og forholdsord.

MATERIALER

- **Billedkort** (skal printes i to eksemplarer).

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne sættes sammen i makkerpar to og to.
2. Det ene sæt af billedkort fordeles på gulvet eller i skolegården.
3. Den ene elev i hvert par får udleveret et billedkort, som ikke må vises til makkeren.
4. Nu skal eleven beskrive sit billedkort for sin makker, stadig uden at vise det. Herefter skal makkeren på jagt efter det billedkort, der passer til beskrivelsen.
5. Når makkeren har fundet det billedkort, som hun/han synes, passer til beskrivelsen, skal hun/han løbe tilbage til sin makker. Makkerparret skal nu vise deres billedkort for hinanden.
6. Hvis de to billedkort passer sammen, rækker makkerparret dem i vejret, og du giver dem et nyt billedkort, hvorefter øvelsen gentages.
7. Hvis de to billedkort ikke passer sammen, skal eleven gentage beskrivelsen, og jagten fortsætter.

VARIATIONER

- Aktiviteten kan gøres mere udfordrende ved at tilføje noget fysisk aktivitet. Fx kan de elever, der skal beskrive billedkort, stå på et ben, mens de elever, der skal på billedjagt, kan hoppe ud til billedkortene.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at beskrive eller forstå beskrivelsen ved at begrænse valg, fx "er det en kat eller en hund? Hvad farve er huset? Er katten ovenpå eller foran huset?"
- **Gør-det-sværere:** Makkerparret kan få til opgave at beskrive og finde to billedkort på én gang.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Gætte-stafet



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne forstå og anvende beskrivende sætninger.

MATERIALER

- **Billedkort**¹
- Evt. kegler til stafet-banen.

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne skal stå i to rækker.
2. Billedkortene placeres på jorden/gulvet et stykke væk fra eleverne.
3. Nu skal den forreste elev i hver række løbe hen til billedkortene, vende et om, og huske det.
4. Eleven løber nu tilbage til sin række og beskriver billedet for den næste elev i rækken, fx *"Man kan have den på hovedet, Den har store ører og en snabel, osv."*.
5. Når ordet er blevet gættet af næste elev i rækken, løber eleven om bag i køen.
6. Nu er det den næste elev i rækkens tur til at løbe hen og se på et billedkort, som derefter skal beskrives til den næste elev i rækken.
7. Sådan fortsættes der, indtil alle i rækken har både gættet og beskrevet et billedkort.
8. Den række, der først gennemfører, vinder stafetten.

¹ Materialerne stammer fra den oprindelige leg *Find min makker*

VARIATIONER

- Aktiviteten kan også foregå mere roligt og uden en stafet-konkurrence ved at sætte eleverne sammen to og to, hvor de uden tidspres skiftes til at beskrive og gætte billedkortene.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at beskrive ordet på billedkortet ved at stille afgrænsende spørgsmål, fx "*hvilken farve har den? Hvad bruger man den til? Hvor kan man finde sådan en?*".
- **Gør-det-sværere:** Hvis billedkortene bliver for nemme, kan du supplere med sværere billedkort, som du giver de til elever, der har behov for flere udfordringer, fx billedkortene til aktiviteten *Billedjagt*.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Dyrefortællinger



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne fortælle sammenhængende fortællinger.

MATERIALER

- **Billedkort**²

TRIN FOR TRIN

1. Sæt jer i en rundkreds.
2. Start med at vise billederne af dyrene og snak om hvert dyr og deres kendetegn.
3. Du kan fx på skift spørge eleverne: *"Hvor lever dyret? Hvad spiser dyret? Hvilket mønster har dyret? Er det et rovdyr? Er det et pattedyr eller krybdyr? Har I set sådan et dyr i virkeligheden? Er det et vildt dyr eller et husdyr? Hvordan er dyret (farlig, rolig, sky, osv.)? Kan I beskrive dyret?"*.
4. Når I har snakket om alle dyrene, skal I fortælle en historie om dyrene i fællesskab. Du starter fortællingen ved fx at sige: *"Jeg har været på safarirejse i Afrika, hvor jeg så en masse forskellige dyr. Først så jeg en flodhest, som er et pattedyr, der er meget aggressivt. Bagefter så jeg en..."*.
5. Nu skal eleven ved siden af dig fortsætte historien, og derefter går turen på skift gennem rundkredsen.

VARIATIONER

- Klassen kan med fordel deles i to, hvis I er to voksne, da det ville give eleverne mulighed for en højere grad af aktiv deltagelse.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at støtte sig op af jeres indledende snak om dyrene, fx *"kan du huske hvad giraffen spiser?"*
- **Gør-det-sværere:** Opfordre eleven til at finde på noget at sige om et dyr, I ikke allerede har

² Materialerne stammer fra den oprindelige leg *Dyreimitation*

snakket om.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Fortælling



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne fortælle sammenhængende fortællinger.

MATERIALER

- Kasse eller lignende
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Læg billedkortene i en kasse eller lignende, og sæt jer i en rundkreds.
2. Du starter med at trække et billedkort, som du viser eleverne, hvorefter du fortæller en historie ud fra det billede, du har trukket.
3. Herefter trækker eleverne på skift et billedkort og digter videre på den historie, du startede.
4. Når det har været alle elevers tur, trækker du et sidste kort og afslutter fortællingen.

VARIATIONER

- Klassen kan med fordel deles i to, hvis I er to voksne, da det ville give eleverne mulighed for en højere grad af aktiv deltagelse.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hvis det er for svært for eleven at finde på noget, der kan fortsætte fortællingen, kan du bede eleven om blot at beskrive billedet, fx "det er en frø med krone på". Herefter kan du hjælpe med at få beskrivelsen med i fortællingen på en sammenhængende måde.
- **Gør-det-sværere:** Eleven kan trække to eller flere billedkort og på den måde tilføje noget til fortællingen på en mere kompleks måde.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Historiefortælling



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne fortælle sammenhængende fortællinger.

MATERIALER

- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Sæt eleverne sammen i makkerpar, to og to.
2. Udlever mellem 5-10 billedkort til hvert makkerpar.
3. Hvert makkerpar skal nu digte en historie eller et eventyr ud fra billedkortene. Makkerparret skal lægge deres billedkort i den rækkefølge, som de optræder i.
4. Bagefter skal to makkerpar fortælle deres historie for hinanden.

VARIATIONER

- Når aktiviteten er slut, kan eleverne tegne eller skrive deres historie.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hvis det er for svært for eleven at integrere billedkortene i en historie, kan du bede eleven om blot at beskrive billedet, fx "*det er en frø med krone på*". Herefter kan du hjælpe med at få beskrivelsen med i fortællingen på en sammenhængende måde.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udlevere flere billedkort til elever med behov for flere udfordringer.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Historie-puslespil



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne lytte og fortælle sammenhængende fortællinger.

MATERIALER

- Puslespilsbrikker
- Puslespilsbrikker (svær version).

TRIN FOR TRIN

OBS! Denne aktivitet egner sig bedst til slutningen af skoleåret, når de fleste af børnene kan læse lydrette ord.

1. Inddel eleverne i grupper med ca. 3 i hver, og udlever et sæt puslespilsbrikker til hver gruppe.
2. Hver gruppe skal nu sætte puslespilsbrikkerne med ord sammen til sætninger og en "hel" historie. Imens kan du cirkulere rundt mellem grupperne for at hjælpe dem med løsningen eller komme med ideer til løsningen.
3. Når puslespillet er lagt korrekt, skal eleverne digte videre på historien. De kan evt. skrive deres egen historie ned.

VARIATIONER

- Hvis der er mange stærke læsere i klassen, kan du bruge nogle af puslespillene fra den svære version.
- Når aktiviteten er slut, kan du bede eleverne om at rykke rundt på nogle af ordene i puslespillet og på den måde lave nogle vrølehistorier.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at finde den rigtige rækkefølge på ordene i puslespillet ved at afgrænse valg, fx "tror du, det er Jens der er rød eller bilen der er rød?".
- **Gør-det-sværere:** Lad eleven være din assistent, som kan være med til at hjælpe grupperne, fx med at læse ordene eller finde den rigtige løsning.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Tema-historier



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne fortælle sammenhængende fortællinger.

MATERIALER

- **Billedkort** med 7 temaer³

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne inddeles i 7 grupper. Hver gruppe bliver tildelt et sæt billedkort og et tema (jungle, ørken, storby, skov, hav, rummet og eventyr).
2. Hver gruppe skal nu lave en historie ud af de billeder, der passer til deres tema.
3. Til sidst skal grupperne fortælle deres historie for en anden gruppe eller hele klassen.

VARIATIONER

- Når eleverne er færdige med deres historier, kan de bytte nogle af deres billeder med en anden gruppe. På den måde bliver temaerne blandet, og historierne bliver mere fjollede.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at sætte ordene sammen, fx ved at sige "der var engang en..., Så kom der en..., Bagefter gik de hen til..., Til sidst...".
- **Gør-det-sværere:** Giv eleven mulighed for at forudsige, hvad der sker i en af de andre grupper historier, fx "hvad tror du, der sker i det her eventyr?".

³ Materialerne stammer fra den oprindelige leg *Historiestafet*

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Hvem, hvad, hvor?



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne lytte til og bearbejde information.

MATERIALER

- 4-6 kegler.
- **Billedkort**
- **Ledetråde** til inspiration.

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne inddeles i 4-6 grupper. Hver gruppe får en base ved en kegle.
2. På banen mellem baserne placeres billedkortene.
3. Nu skal du give eleverne ledetråde til det billedkort, du tænker på. Start med generelle ledetråde, fx "*det er et dyr*". Gør dem gradvist mere og mere specifikke, fx "*den kan logre med halen*".
4. Hvis et hold tror de har gættet, hvilket billedkort du tænker på, skal de løbe hen til billedkortet på banen.
5. Hvis de gætter forkert, er de ude af denne runde, og må vente til du går videre til næste billedkort.
6. Hvis de gætter rigtigt, må holdet få billedkortet med tilbage til basen.

VARIATIONER

- I slutningen af skoleåret kan du skifte billedkortene ud med små lydrette ord, så eleverne også skal læse sig frem til det rigtige ord.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hjælp eleven med at finde det rigtige billedkort ved at begrænse valg, fx "*tror du, det er en elefant eller en hund, der logrer med halen, når den bliver glad?*".
- **Gør-det-sværere:** Giv eleven mulighed for at generalisere, fx "*er der flere billeder med pattedyr?*".

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Ordklasse-kast



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kende ordklasserne navneord, udsagnsord og tillægsord.

MATERIALER

- 3 spande eller kasser.
- Ærteposer eller lignende.
- Skilte med **ordklasser**

TRIN FOR TRIN

1. Mind eleverne om hvad der kendetegner navneord, udsagnsord og tillægsord. Du kan fx bruge remsen "*alle ting på denne jord kalder vi for navneord. Alt vi gør på denne jord, kalder vi for udsagnsord. Alt vi er på denne jord, kalder vi for tillægsord*".
2. Opdel klassen i to grupper. Hver gruppe skal stille sig i en række bag de tre spande.
3. Giv den forreste elev i hver række en ærtepose.
4. Når du siger et ord (navneord, udsagnsord eller tillægsord), skal den første elev i rækken kaste ærteposen i spanden med den korrekte ordklasse.
5. Når begge elever i hver række har fået ærteposen i den rigtige spand, skal I stoppe op, hvorefter hver af de to elever skal bruge ordet i en sætning.
6. Herefter går turen videre til næste elev i hver række.

VARIATIONER

- I stedet for at kaste ærteposen ned i spanden, kan eleverne løbe hen til spanden med ærteposen. Her kan du indføre en regel, der siger, at hvis det er et navneord, skal man gå som et dyr hen til spanden, hvis det er et udsagnsord, skal man hoppe, og hvis det er et tillægsord, skal man gå på en sjov måde.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Vælg nemme ord til eleven, hvis aktiviteten er for svær. Understøt eleven ved at begrænse valg, fx "*er bord en ting, eller noget man gør?*".
- **Gør-det-sværere:** Vælg svære ord til eleven, hvis aktiviteten er for nem. Du kan udfordre eleven yderligere ved at bede hende/ham om at bøje ordet i flertal eller datid.

SÆTNINGSFORSTÅELSE

Skibet er ladet med...



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kende ordklasserne navneord, udsagnsord og tillægsord.

MATERIALER

- Ærtepose eller lignende.
- **Opgavekort** til anden variation af aktiviteten.

TRIN FOR TRIN

1. Mind eleverne om hvad der kendetegner navneord, udsagnsord og tillægsord. Du kan fx bruge remsen *"alle ting på denne jord kalder vi for navneord. Alt vi gør på denne jord, kalder vi for udsagnsord. Alt vi er på denne jord, kalder vi for tillægsord"*.
2. Sæt jer i en rundkreds.
3. På skift skal du nu kaste ærteposen til en elev ad gangen samtidig med, at du giver eleven en opgave, hvor hun/han skal komme med eksempler på navneord, udsagnsord eller tillægsord.
4. Du kan fx sige *"kan du give mig tre eksempler på et navneord? Kan du fortælle mig, hvad et udsagnsord er? Kan du lave en sætning med et tillægs ord i?"*.
5. Når eleven har udført sin opgave, skal ærteposen kastes tilbage til dig, hvorefter du kaster den videre til en ny elev med en ny opgave.
6. Aktiviteten fortsætter indtil alle elever har haft ærteposen mindst én gang.

VARIATIONER

- Hvis du anvender opgavekortene som inspiration, kan du gøre aktiviteten lidt bredere og understøtte flere sproglige områder på én gang, da opgavekortene giver anledningen til at aktiviteten understøtter ordforråd (fx modsætninger), forlyd (fx lyd og stavelser) og bogstavkendskab (forbogstaver).

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Vælg nemme opgaver til eleven, hvis aktiviteten er for svær. Understøt eleven ved at begrænse valg, fx *"er bord en ting, eller noget man gør?"*.
- **Gør-det-sværere:** Vælg svære opgaver til eleven, hvis aktiviteten er for nem. Du kan udfordre eleven yderligere ved at bede hende/ham om at bøje ordet i flertal eller datid.

FORLYD

Kong Gulerod



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At forstå og anvende rimord.

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne skal lægge sig i en rundkreds og tage hinanden i hænderne. Eleverne er gulerødder, der sidder fast i marken.
2. Du er bondemanden, der skal rive gulerødderne op af marken. Det sker ved, at du tager fat i anklerne på en gulerod og forsøger at vriste den fri fra de andre gulerødder.
3. Når du tager fat i en elev (gulerod), skal du give eleven et ord, som hun/han skal forsøge at rime på. Se inspiration til rimord nedenfor.
4. Hvis eleven (guleroden) når at finde på et eller flere rim, inden du får revet hende/ham fri, skal du slippe guleroden og prøve med en anden.
5. Hvis du får revet en eller flere gulerødder fri, kan disse elever også være bondemænd og hjælpe med at få flere gulerødder fri på samme måde som dig.

SIMPLE RIM:

FÅR (hår, lår, kår, mår, sår, går), **LØG** (røg, møg, høj, bøj, tøj), **KØD** (blød, død, sød, mød, lød), **KO** (so, sko, lo, bo, slog), **KAT** (hat, bat, ladet, skat, mat, slat), **AND** (mand, tand, spand, sand), **MAD** (bad, ad, sad, red, gad), **IS** (fis, gris, spis, flis), **MUR** (sur, bur, lur, kur, skur), **TOG** (bog, kog, lov, klog, sprog), **MUS** (hus, lus, sus, brus, rus), **TAG** (flag, bag, dag, fag, sag), **SOL** (stol, idol, pistol, pol), **SKE** (ble, fe, se, måske), **ÆG** (skæg, klæg, anlæg), **ØRN** (bjørn, børn, tørn, tjørn), **PIGE** (stige, lige, snige, tie, hige), **KLUD** (tud, skud, hud, bud, ud).

ENDERIM:

TÆLLE (fælde, smælde, bælle, celle), **KERNE** (hjerne, gerne, lanterne), **SKØJTE** (fløjte, sprøjte), **DANSE** (sanse, lanse, skanse, svanse, chimpanse), **TASKE** (vaske, maske, pjaske, klaske), **SPISE** (grise, fise, Lise), **LEGE** (pege, stege, feje, seje, meje), **LÆRE** (pære, sære, gære, nære, bære).

VARIATIONER

- Hvis legen bliver for vild, kan du lave den om til en mere rolig leg, hvor hver elev på skift får et ord, hun/han skal rime på.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Vælg nemmere rimord til elever, der finder aktiviteten svær, fx *AND*, *KAT*.
Understøt eleven ved at begrænse valg, fx "*hvad lyder mest ligesom AND? Er det MAND eller TAG?*".
- **Gør-det-sværere:** Vælg sværere rimord eller enderim til elever, der finder aktiviteten nem, fx *ÆLLE*, *LÆRE*.

FORLYD

Rimmakker



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At forstå og anvende rimord.

MATERIALER

- Hulahopringe
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Fordel 10-12 hulahopringe eller lignende på jorden. Hulahopringene er nu øer.
2. Fordel billedkortene med rimord blandt eleverne.
3. Når du tæller ned fra 5 og siger *Øhop*, skal eleverne hoppe hen på en ø. Der må stå to elever på hver ø.
4. Når eleverne er hoppet hen på en ø, skal de finde ud af, om deres kort passer sammen, dvs. om deres billedkort rimer med hinanden.
5. Hvis de passer sammen, skal parret række hånden op og fortælle de andre om deres rim. Hvis deres ord rimer, må de sætte sig ned på øen. Mens børnene venter, kan du bede dem om at finde på flere ord, der rimer på deres ord.
6. Hvis to elevers kort ikke passer sammen, skal de hoppe videre til en ny ø næste gang, du siger *Øhop*.
7. Legen fortsætter indtil alle passer sammen og sidder på hver deres ø.

VARIATIONER

- Når eleverne møder en, der ikke er deres rimmakker, skal de rime på den andens ord, indtil der igen bliver råbt Øhop.
- Når to elever har fundet sammen, kan du bede dem om at danne en sætning med deres rimord, fx *"her er en kost med form som en ost"*.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Understøt eleven ved at tilbyde eleven, at I sammen finder elevens rimmakker. På den måde kan du stilladsere elevens tilgang til aktiviteten ved at vise, hvordan man undersøger, om to ord rimer, fx *"dit ord er MUS. Hvad lyder som M-U-S?"*.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre eleven yderligere, hvis du beder hende/ham om at prøve at forklare, hvorfor de to ord rimer, fx *"de har samme lyd i slutningen af ordet"*.

FORLYD

De kræsne dyr i zoo



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At identificere ord, der begynder med samme lyd og selvstændigt at kunne producere ord, der begynder med samme lyd.

MATERIALER

- Evt. hulahopringe.
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Placer billederne af de forskellige dyr på gulvet/jorden. Du kan også lægge hvert dyr i en hulahopring, da dyrene bor i bure i zoologisk have.
2. Sæt eleverne sammen i makkerpar, to og to.
3. Forklar eleverne, at de er dyrepassere i en zoologisk have, hvor dyrene er blevet kræsne. Dyrene vil kun spise mad, der starter med samme lyd som deres forbogstav. Dyrepasserne skal derfor finde noget mad, som dyrene kan spise.
4. Fordel derefter billederne af madvarer blandt makkerparrene.
5. Hvert makkerpar skal nu kigge på deres madvarer og finde det dyr, der vil spise det. Når eleverne har fundet dyret, skal de lægge madvaren ved siden af det.
6. Når alle madvarer er fordelt, kan du bede makkerparrene om at vælge et af dyrene. Derefter skal makkerparret hjælpe hinanden med at finde på flere madvarer, som deres dyr vil spise. Eleverne kan eventuelt skrive madvarerne ned eller tegne dem.
7. Vær opmærksom på, at denne aktivitet handler om at finde ord med samme forlyd og ikke samme begyndelsesbogstav. Det vil sige chimpansen kan fx ikke lide chips, da det ikke har samme forlyd.

VARIATIONER

- Hvis aktiviteten skal udvides og gøres sværere, kan du skrive flere madvarer på tavlen, som makkerparrene skal markere, hvis de passer til deres dyr. Her kan du gøre det svært ved at skrive madvarer, der har samme begyndelsesbogstav, men ikke samme forlyd som dyrene, fx chips, hvidkål, osv.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at foreslå eleven, at I hjælpes ad med at finde mad til dyrene. På den måde kan du stilladsere elevens proces til at identificere forlyd i både dyr og madvare og på den måde finde et match.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre en elev ved at bede hende/ham om at matche dyr og madvare på udlyd.

FORLYD

Alle mod alle



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne opdele ord i stavelser.

MATERIALER

- Evt. kegler til at markere banen.
- **Ordkort.**

TRIN FOR TRIN

1. Alle elever får et ordkort, som de ikke må vise til de andre.
2. Nu skal der leges fangeleg – alle mod alle.
3. Når en elev fanger en anden elev, skal eleverne klappe deres ord i stavelser for hinanden.
4. Det barn med flest stavelser i sit ordkort vinder den anden elevs kort.
5. Har eleverne samme antal stavelser, bytter de kort med hinanden og løber videre.
6. Taber man sit kort, løber man tilbage til dig og får et nyt ordkort.
7. Når legen er slut, tæller eleverne, hvor mange ordkort de har vundet.

VARIATIONER

- Hvis flere af eleverne kan have gavn af hjælp til at klappe stavelser, kan eleverne sættes sammen som makkerpar, to og to.
- Hvis aktiviteten skal være sværere, kan du klippe billederne væk, så der kun er de skrevne ord tilbage.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Hvis en elev har behov for yderligere understøttelse, kan du vejlede eleven i at starte med at tælle vokalerne og derefter prøve at klappe stavelserne.
- **Gør-det-sværere:** Hvis en elev har behov for yderligere udfordring, kan du bede eleven finde på ord med virkelig mange stavelser.

BOGSTAVKENDSKAB

Kast et ord



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne finde på ord, der starter med et bestemt bogstav.

MATERIALER

- Risposer eller lignende.
- Evt. papir og blyanter.
- **Bogstavkort**

TRIN FOR TRIN

1. Bogstavkortene placeres i midten med forsiden opad.
2. Klassen inddeles i tre-fire grupper. Hver gruppe får uddelt en rispose samt evt. papir og blyanter.
3. På skift skal hver gruppe kaste risposen ind mod midten og ramme et bogstav.
4. Gruppen skal derefter danne tre ord, der starter med det bogstav, risposen lander på.
5. Derefter er det næste gruppes tur.

VARIATIONER

- Grupperne kan også skrive deres ord ned eller tegne dem.
- Aktiviteten kan gøres sværere ved, at grupper skal danne ord, der slutter på det bogstav, de rammer med risposen, eller danne ord med X antal stavelser, som starter med det bogstav, de rammer.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at hjælpe med at sige sproglyden til det bogstav, som risposen lander på. På den måde kan eleven nemmere finde på et ord, der passer til bogstavet, fx S -> sss.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre en elev yderligere ved at bede eleven om at stave hele det ord, som passer til det bogstav, som risposen lander på.

BOGSTAVKENDSKAB

Yd yd, leg med lyd



Varighed: 20 min.

FORMÅL

At kunne koble bogstav og forlyd (kun vokaler).

MATERIALER

- Vokal- og billedkort

TRIN FOR TRIN

1. Eleverne sættes sammen i makkerpar, to og to. Makkerparrene stiller sig i en række.
2. Billedkortene placeres i bunden af banen med forsiden opad.
3. Du starter med at vise det første makkerpar en vokal. Nu skal makkerparret løbe hen til billedkortene og finde det billede, der starter med samme vokal. Herefter løber makkerparret tilbage til det næste makkerpar i rækken og giver dem en highfive, hvorefter det er næste pars tur.

VARIATIONER

- Hvis legen skal være sværere, kan du inkludere alle bogstaver, både vokaler og konsonanter.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at tilbydes at hjælpes ad. Du kan løbe med eleven ned til billedkortene og hjælpe med at finde et billede, der passer til bogstavet ved at sige bogstavets lyd, fx S -> sss.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre en elev yderligere ved at spørge, om eleven kan nævne nogle af de andre bogstaver i ordet.

BOGSTAVKENDSKAB

Find ABC (1)



Varighed: 45 min.

FORMÅL

At kunne genkende alle bogstavers form, navn og lyd.

MATERIALER

- **Bogstavkort** (2 sæt).
- **Billedkort** (2 sæt).

TRIN FOR TRIN

Aktiviteten består af tre små aktiviteter. Klassen opdeles i to hold, der dystet i de forskellige aktiviteter.

1. **Form et bogstav:** De to hold skal skiftes til at trække et bogstavkort, og i fællesskab skal holdet forme bogstavet med deres kroppe, blyanter, snor eller lignende. Når du har gættet deres bogstav, får de et point, som skrives på tavlen. Når alle bogstaver er blevet formet, vinder holdet med flest point dysten.
2. **Form et ord:** De to hold skal skiftes til at trække et billedkort, og i fællesskab skal holdet forme bogstaverne i ordet med deres kroppe, blyanter, snor eller lignende. Når du har gættet deres ord, får de et point, som skrives på tavlen. Når alle ord er blevet formet, vinder holdet med flest point dysten.
3. **Vendespil med bogstaver:** Hvert hold blander deres bogstav- og billedkort og lægger dem med bagsiden opad på gulvet. Hver elev på hvert hold skal nu skiftes til at finde stik. Et stik er et bogstavkort og et billedkort, der starter med samme bogstav. Det hold, der først finder alle stik, har vundet.

VARIATIONER

- Hvis vendespillet skal gøres nemmere, kan billedkortene udelades, og i stedet kan I bruge to sæt af bogstavkortene i hver gruppe. Dermed bliver det nemmere at finde et stik, da eleverne fx blot skal finde to kort med samme bogstav.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at hjælpe med at finde et billede, der passer til bogstavet ved at sige bogstavets lyd, fx S -> sss.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre en elev yderligere ved at spørge, om eleven kan nævne nogle af de andre bogstaver i ordet.

BOGSTAVKENDSKAB

Find ABC (2)



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne koble bogstav og forlyd.

MATERIALER

- Spand eller lignende.
- **Bogstavkort**
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Bogstavkortene placeres i en spand, som du står med.
2. I bunden af en bane placeres billedkortene med forsiden opad.
3. Klassen deles i to grupper, der stiller sig i rækker ved siden af dig.
4. Du starter med at give den forreste elev i hver række et bogstavkort. Eleverne skal nu løbe ned på banen, og finde et billedkort, der starter med samme bogstav som deres bogstavkort.
5. Derefter løber eleven tilbage og får sit stik godkendt af dig og resten af gruppen. Til sidst giver eleven næste elev i rækken en highfive, hvorefter det er næste elevs tur.
6. Aktiviteten fortsætter, indtil alle elever har prøvet mindst én gang.

VARIATIONER

- Hvis aktiviteten skal være sværere, kan du klippe ordet af billedkortene, så eleverne ikke kan se bogstaverne på billedkortene.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at tilbydes at hjælpes ad. Du kan løbe med eleven ned til billedkortene og hjælpe med at finde et billede, der passer til bogstavet ved at sige bogstavets lyd, fx S -> sss.
- **Gør-det-sværere:** Du kan udfordre en elev yderligere ved at give eleven to eller flere bogstaver på samme tid.

BOGSTAVKENDSKAB

Find ABC (3)



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne koble begyndelsesbogstav og forlyd.

MATERIALER

- Hulahopringe.
- **Bogstavkort** med store bogstaver.
- **Bogstavkort** med små bogstaver.
- **Billedkort**

TRIN FOR TRIN

1. Fordel 10-12 hulahopringe eller lignende på jorden. Hulahopringene er nu øer.
2. Giv halvdelen af børnene et bogstavkort og den anden halvdel et billedkort.
3. Når du tæller ned fra 5 og siger *Øhop*, skal børnene hoppe hen på en ø. Der må stå to børn på hver ø.
4. Når børnene er hoppet hen på en ø, skal de vise hinanden deres bogstav- eller billedkort. Nu skal børnene finde ud af, om deres kort passer sammen.
5. Hvis ét barn har bogstavkortet med et A, og det andet barn har billedkortet med en ABE, passer de sammen og skal række hånden op. Bed børnene om at forklare de andre, hvorfor de passer sammen. Derefter må børnene sætte sig ned på øen. Mens børnene venter, kan du bede dem om at finde på flere ord, der starter med samme bogstavlyd.
6. Stop op, hver gang to børn passer sammen og lad børnene fortælle, hvorfor de passer sammen.
7. Spørg de andre i klassen, om de kan finde på flere ord med samme bogstavlyd.
8. Hvis deres kort ikke passer sammen, skal de hoppe videre til en ny ø næste gang, du siger *Øhop*.
9. Legen fortsætter, indtil alle passer sammen og sidder på hver deres ø.

VARIATIONER

- Aktiviteten kan gøres nemmere ved kun at bruge billedkort. Hvis to børn har et billede, der begynder med samme bogstavlyd, passer de sammen.
- Aktiviteten kan gøres sværere ved kun at bruge bogstavkort med små og store bogstaver. Hvis ét barn har det store B, og det andet barn har det lille b, passer de sammen og skal nu finde et på et ord, der starter med bogstavlyden.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Du kan understøtte en elev yderligere ved at tilbyde at hjælpes ad. Du kan løbe med eleven og hjælpe eleven med at koble lyd og bogstav. Hvis eleven fx har bogstavet F, kan du forklare eleven, at hun/han skal finde en makker med et billede, der starter med fff.
- **Gør-det-sværere:** Hvis eleven har behov for yderligere udfordring, kan du bede eleven om at stave hele ordet.

BOGSTAVKENDSKAB

Orddannelse



Varighed: 25 min.

FORMÅL

At kunne sammensætte bogstaver til ord.

MATERIALER

- Ord med tre bogstaver
- Ord med fire bogstaver
- Ord med fem bogstaver
- Ord med seks eller flere bogstaver

TRIN FOR TRIN

1. Klassen inddeles i grupper med 3, 4, 5 eller 6 elever på hvert hold.
2. Hver gruppe får et sæt bogstaver, enten 3, 4, 5 eller 6 bogstaver. Hver elev i gruppen skal have sit eget bogstav.
3. Hver gruppe skal nu stille sig i den rigtige rækkefølge for at danne et ord med deres bogstaver. Når du har godkendt ordet, kan de bytte bogstaver med en anden gruppe.

VARIATIONER

- Når eleverne har dannet et rigtigt ord, kan du spørge dem, om de kan danne andre ord med bogstaverne, fx kan *sol* blive til *los*.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Sæt elever med behov for understøttelse i grupper med kun 3 bogstaver. Hjælp disse grupper med at koble bogstav og lyd.
- **Gør-det-sværere:** Sæt elever med behov for udfordringer i grupper med 5 eller 6 bogstaver.

BOGSTAVKENDSKAB

Stav nu



Varighed: 30 min.

FORMÅL

At kunne sammensætte bogstaver til ord.

MATERIALER

- **Ord med tre bogstaver** (sværhedsgrad 1).
- **Ord med fire-syv bogstaver** (sværhedsgrad 2).

TRIN FOR TRIN

1. Bogstaverne fordeles på banen med forsiden opad.
2. Klassen deles i to grupper, som stiller sig på række. Du giver hver gruppe et ord, de skal stave til (se ordene nedenfor).
3. Nu skal den første elev i hver række starte med at løbe ud på banen og hente det første bogstav i ordet, som lægges foran gruppens række.
4. Herefter skal den næste elev i rækken hente det næste bogstav, som skal lægges ved siden af det første, osv. Når gruppen har stavet hele ordet, råber de "stop", hvorefter du skal godkende ordet, før de kan få et nyt ord.

Sværhedsgrad 1:

SOL – MUS – FLY – VIN – LYS – MÅL – FRØ – PIL – HAT – KAT – SKO – SUR – BIL

Sværhedsgrad 2:

SKOLE – TASKE – ANANAS – GIRAF – MOBIL – KANIN – BANAN – AGURK – GRIS – CITRON – ELEFANT – LYNLÅS

VARIATIONER

- Aktiviteten kan også gennemføres som almindeligt gruppearbejde eller i makkerpar, uden stafet-elementet.

UNDERSTØTTENDE STRATEGIER

- **Gør-det-nemmere:** Brug sværhedsgrad 1 til elever, der ellers vil finde aktiviteten for svær. Hjælp eleven med at koble bogstav og lyd.
- **Gør-det-sværere:** Brug sværhedsgrad 2 til elever, der ellers vil finde aktiviteten for nem.