

Tanker jeg har gjort mig om mit materiale til ”De 120 ord”

Da jeg ikke er skolelærer, men pensioneret børnehaveleder, ved jeg intet om undervisning. Men jeg hygger mig med at tegne og lave diverse spil, og jeg stiller mit materiale til rådighed og tillader mig at komme med nogle idéer, men stoler på, at I lærere ved, hvad som virker eller ej i klasselokalet.

Materialet med ”De 120 ord” er delt op i to sæt – ordbanko (eller vendespil) og et rimordspil.

Ordbanko består af

- 10 plader med 12 ord på hver plade opdelt efter sværhedsgrad
- 10 plader med 12 ord på hver plade opdelt i alfabetisk orden.
- 120 brikker med ord (her printer man bare det ene sæt med ti plader ud igen og klipper ud til brikker)

af	at	da	de	blev	bort	dag	dem	havde	have	hele	hende
du	en	er	et	den	der	det	dig	igen	ikke	kommer	kunne
få	jo	må	nu	dog	end	far	fik	lige	lille	mange	meget

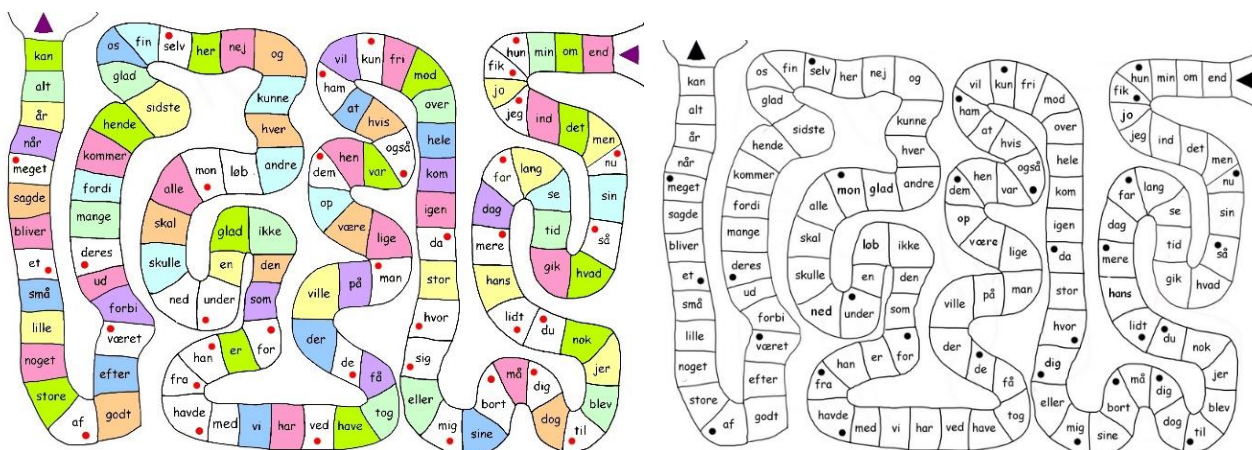
Rimordspil består af

- en spilleplade i farver i A4-størrelse
- en spilleplade i sort/hvid i A4-størrelse
- 84 brikker med rimord
- 12 brikker med bevægelse

Brættet i sort/hvid er til eventuelt at printe ud og lade børnene få med hjem, så spillet kan anvendes som lektie sammen med forældrene. Der spilles med terning, og man læser det ord højt, som man lander på. De sorte prikker angiver, at der ikke er noget ord, som rimer på det ord, men børnene opfordres til at finde rimord til alle de andre ord.

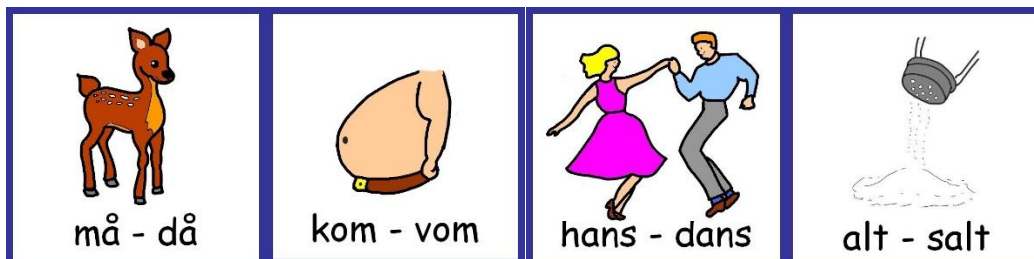
En JPG-fil til udprint i A3størrelse er tilgængelig, hvis man foretrækker den størrelse.

Det hele kan købes på bubbleminds.dk eller ved henvendelse til mig via kontaktformularen.



Rimord-brikkerne er tænkt til anvendelse når børnene har lært de 120 ord. Børn elsker at rime, og brikkerne er med til at udvide børnenes ordforråd.

Eksempler på rimordsbrikker (alle brikkerne måler 5x5 cm, her er de bare gjort lidt mindre.):



Spillebrættet kan enten printes ud og lamineres eller vises på klasselokalets storskærm. Hvis der spilles på skærm, kan spillebrikkerne være magneter, hvis jeres skærm er magnetisk, eller man kan anvende ”lærer tyggegummi”, eller anvende tusser og tegne en streg under ordet og på den måde vise, hvor man lander, når man har slået med terningen. Med mindre I har et system, hvor børnene kan nå op på skærmen, er det læreren som styrer brikkerne på vegne af dét barn, som har tur.

Jeg er sikker på, at den enkelte lærer kan finde på regler, som passer til klassen. Fx kan man på forhånd definere, hvad de forskellige farver står for: pink – vi skal hoppe ti gange, mens vi siger ordet højt; lyseblå – lav en sætning, hvor ordet på feltet indgår; lysegrøn – skriv ordet på tavlen; turkis – find rimordet, som passer til ordet; lys orange – klap stavelser i ordet; gul – sig et ord, som rimer.

Når børnene har lært de 120 ord og man begynder at inddrage rimord-brikkerne med i spillet, kan man lave en konkurrence, hvor man deler klassen op i to (eller flere) hold. Læreren styrer spillebrikkerne på skærmen. Børnene har fået hver deres nummer, og når læreren spiller for barn nummer et fra rødt hold, skal barnet gå op til et bord, hvor alle rimord-brikkerne er lagt ud med tegningen opad og finde det rimord, som passer til ordet på feltet og tage det med sig ned til sin plads. Måske er det sjovest eller nemmest, at børnene på holdene bliver sat sammen to og to, som så hjælper hinanden.

Der er 36 ord, jeg ikke har kunnet finde rimord til. De er markeret med en rød prik og når et barn lander på et sådant felt, skal han/hun trække et bevægelseskort og mime den bevægelse, som er tegnet, og få de andre børn til at gøre det samme.



Eller I finder selv på en anden regel!

Anvend eventuelt et timeglas. Både til hvor lang tid bevægelsen skal vare og hvor lang tid børnene får til at finde rimords-brikken. Vinderen er dét hold, som har fået flest rimord-brikker.

Jeg håber, I kan få glæde af materialet.

Venlig hilsen Alexandra Moysey

Der er mere inspiration at hente på www.sprogkassen.dk