

LÄTTA LÄSVÄGEN LÄGGSPEL

Syfte

Syftet med laborativa materialet/läggspelen är bl.a. följande:

- Att på ett lekfullt sätt bidra till en god start i läsinlärningen.
- Att med hjälp av bilderna träna ljudsegmentering och ljudsyntes.
- Att göra eleven fonemiskt medveten.
- Att träna ordavkodning på ett lekfullt och varierat sätt.
- Att främja elevens ortografiska avkodningsförmåga (med ordkorten).
- Att ge eleven ett ökat ordförråd med hjälp av bilder och ord.
- Att ge eleven ökad uttrycksförmåga genom att säga och läsa meningar om bilder och ord.

Allmän information

- Det Laborativa läsmaterialet/Läggspelen följer arbetsgången i Läs A, B och C. Materialet ger extra träning på ett mycket varierat och aktivt sätt till läseböckernas läsövningar.
- I början av läsinlärningen rekommenderas att lärare och elev/elever spelar tillsammans.
- Bildkort och ordkort i spelen kan blandas på ett mycket varierat sätt eftersom baksidan på alla kort har samma färg.
- När bilder och ord är väl bekanta för eleverna kan de också spela tillsammans utan att en lärare är med.
- Avsluta gärna de spel där flest par avgör vem som vinner med att ställa frågan: *Hur många fler par har du än vad jag har?* Erfarenheten är att eleverna uppskattar denna lilla räkneövning som också utvecklar deras matematiska förståelse.

Förslag på spel

Bokstavsbingo

Spel A:

Bokstavsbingo A spelas parvis, elev – elev. Varje elev har en spelplan och nio markörer vardera. Läraren säger namnet och språkljudet på en bokstav. Eleverna letar efter bokstaven på sin spelplan. Finns den nämnda bokstaven lägger eleven/eleverna en markör på bokstaven. Det kan inträffa att båda eleverna har bokstaven på sina respektive spelplaner och båda eleverna får då lägga en markör på den aktuella bokstaven. Läraren säger namnet och språkljudet på ytterligare bokstäver.

Vinnaren kan utses på olika sätt. Detta bestäms innan spelet börjar.

- Eleven ropar Bingo när en rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, är full med markörer.
- Eleven ropar Bingo när hela spelplanen är full med markörer.

I detta spel tränas versalerna, deras bokstavsnamn och språkljud.

Spel B:

Bokstavsbingo B spelas parvis, elev – lärare eller elev – elev. Varje spelare har varsin spelplan. De 18 bokstavskorten med gemener sprids ut på bordet med baksidan upp. Spelare 1 tar ett bokstavskort och eleven ska säga både bokstavsnamnet och bokstavens språkljud. Säger eleven rätt bokstavsnamn och språkljud får han/hon lägga bokstavskortet på sin spelplan. Om inte spelare 1 har bokstaven eller säger fel bokstavsnamn och språkljud läggs bokstavskortet tillbaka på bordet på samma plats med baksidan upp. Det gäller för spelarna att efterhand komma ihåg var bokstavskorten är placerade. Nu får spelare 2 ta ett bokstavskort. Säger eleven rätt bokstavsnamn och språkljud får han/hon lägga bokstavskortet på sin spelplan etc.

Vinnaren kan utses på olika sätt. Detta bestäms innan spelet börjar.

- Spelaren ropar Bingo när en rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, är full med bokstavskort.
- Spelaren ropar Bingo när hela spelplanen är full med bokstavkort.

I detta spel tränas sambandet versaler och gemener samt bokstavsnamn och språkljud.

OBS! Vid spel av **Bokstavsbingo 8** – Efter läsövning 56 i Läs C är det lämpligt med följande information:

- Bokstaven c har både k-ljud och s-ljud
- Bokstaven x låter som ks.

Stavelsebingo

Spel A:

Stavelsebingo A spelas parvis, elev – elev. Varje elev har en spelplan och nio markörer vardera. Läraren uttalar en stavelse. Elev 1 letar efter stavelsen på sin spelplan och läser stavelsen om den finns på spelplanen. Läser eleven rätt får han/hon lägga en markör på stavelsen. Om inte den aktuella stavelsen finns på spelplanen eller om eleven läser fel får inte eleven lägga någon markör. Läraren uttalar ytterligare en stavelse. Nu får elev 2 leta efter stavelsen på sin spelplan och läsa stavelsen om den finns på spelplanen. Läser eleven rätt får han/hon lägga en markör på stavelsen etc.

Vinnaren kan utses på olika sätt. Detta bestäms innan spelet börjar.

- Spelaren ropar Bingo när en rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, är full med markörer.
- Spelaren ropar Bingo när hela spelplanen är full med markörer.

I detta spel tränas avkodning av stavelser med versaler och gemener.

Spel B:

Stavelsebingo B spelas parvis, elev-lärare eller elev-elev. Varje elev/lärare har en spelplan och 11 bokstavskort vardera. De 22 stavelsekort sprids ut på bordet med baksidan upp. Spelare 1 tar ett stavelsekort och läser stavelsen. Spelaren letar efter stavelsen på sin spelplan. Har spelaren läst rätt och om stavelsen finns på spelplanen läggs stavelsekortet på stavelsen. Vid felläsning eller om inte stavelsen finns på spelplanen läggs stavelsekortet med baksidan upp på bordet på samma plats som tidigare. Det gäller för spelarna att efterhand komma ihåg var bokstavskorten är placerade. Nu får spelare 2 ta ett stavelsekort, läsa och se efter om stavelsen finns på spelplanen etc.

Vinnaren kan utses på olika sätt. Detta bestäms innan spelet börjar.

- Spelaren ropar Bingo när en rad, vågrätt, lodrätt eller diagonalt, är full med stavelsekort.
- Spelaren ropar Bingo när hela spelplanen är full med stavelsekort.

I detta spel tränas avkodning av stavelser med versaler och gemener.

Minimala par

Spel:

Minimala par spelas parvis, elev – lärare eller elev – elev. De två spelarna har en spelplan tillsammans+ 12 ordkort + 4 extra ordkort (blindkort). De 16 ordkorten sprids ut på bordet med baksidan upp. Spelare 1 tar ett ordkort och läser ordet. Spelaren letar upp ordet på spelplanen. Har spelaren läst rätt och om ordet finns på spelplanen läggs ordkortet på motsvarande ord. Vid fel läsning eller om inte ordet finns på spelplanen läggs ordkortet med baksidan upp på bordet på samma plats som tidigare. Nu får spelare 2 ta ett ordkort, läsa och se efter om ordet finns på spelplanen etc.

Vinnaren kan utses på olika sätt. Detta bestäms innan spelet börjar.

- Spelaren ropar Bingo när en rad, vågrätt eller lodrätt, är full med ordkort.
- Spelaren ropar Bingo när hela spelplanen är full med ordkort.

I detta spel tränas läsning av minimala par.

OBS! Två spelare kan också ha varsin spelplan, Minimala par b-d och Minimala par v-f.

Memory-spel

1. Bilder + ord

Välj ett spel t.ex. alla bildkort och ordkort till spel 1 som heter A a-ord. Sprid ut korten på bordet med baksidan upp. Eleven tar ett ordkort och läser ordet högt. Därefter tar eleven ett bildkort. Om ord och bild överensstämmer får eleven ett par, som läggs åt sidan och sedan får eleven ta två nya kort.

Om ord och bild inte överensstämmer lägger eleven tillbaka korten på samma plats på bordet. Det gäller för spelarna att efterhand komma ihåg var respektive bildkort och ordkort är placerade.

Nu är det lärarens tur eller annan elevs tur att ta ett ordkort och ett bildkort. Spelet fortsätter tills alla korten har tagits. Den som får flest par vinner.

OBS! Välj antingen ordkort med versaler eller gemener. Ett tips är att låta eleven bestämma. I början på läsinläringen är det för vissa elever lättast att läsa med versaler.

2. Ord med versaler + ord med gemener

Gör likadant som beskrivs ovan i Bilder + ord. I detta spel ska ett ord med versaler överensstämma med samma ord skrivet med gemener. Orden bildar ett par.

3. Bilder + meningar

Gör likadant som beskrivs ovan i Bilder + ord. I detta spel ska en mening som överensstämmer med en bild bilda ett par.

Obs! Man kan med fördel välja bilder + ord respektive meningar eller ord + ord från flera spel när man spelar memory.

Finns i sjön

1. Ord med versaler + ord med gemener

Välj gärna ordkorten till två olika spel, t.ex. spel 1: A a-orden och spel 2: I i + V v-orden. Det är en fördel att ha lite fler kort vid detta spel. Blanda alla korten väl, dvs. ord med versaler och ord med gemener.

Ordkorten fördelas sedan i tre lika stora högar med baksidan upp, en hög till spelare 1, en hög till spelare 2 och en hög som läggs på bordet (Finns i sjön). Man kan med fördel ställa en stor låda eller väska på bordet som en barriär så att deltagarna inte ser varandras ordkort.

Spelarna lägger sedan upp sina ordkort så att var och en ser sina egna ordkort. Det bestäms t.ex. att spelare 1 får börja fråga spelare 2 t.ex. *Har du ordet sol?* Man måste själv ha det ord antingen i versaler eller i gemener som man frågar efter. Om spelare 2 har ordkortet *sol* får spelare 1 det och kan då bilda ett par som läggs åt sidan. Spelare 1 får då fortsätta att fråga efter ett nytt ord.

Om spelare 2 inte har ordet *sol* svarar hon/han "Finns i sjön". Då får spelare 1 ta översta kortet i högen på bordet. Får då spelare 1 ett par läggs det också åt sidan. Blir det inte ett par får spelare 1 behålla kortet. Sedan är det spelare 2:s tur att fråga efter ett ord. Spelet är slut när alla ordkorten har bildat par. Den som fått flest par vinner.

Kims lek

Genom att spela Kims lek kan eleverna träna det visuella minnet. Visuellt minne innebär att man snabbt kan uppfatta, lagra och minnas t.ex. bilder och ord. Detta är viktigt för bl.a. läs- och skrivförmågan.

Kims lek kan också bidra till såväl ett ökat ordförråd som en bättre uttrycksförmåga. Glöm inte att gå igenom vad bilderna föreställer. Eleven kan också säga en mening om varje bild.

1. Bilder

Välj bildkorten från ett av spelen, t.ex. spel 1: A a-orden. Lägg ut ett antal av a-bilderna på bordet, t.ex. 5-7 stycken med framsidan upp. Eleverna tittar på bilderna en liten stund (ca 5-10 sekunder) och uppmanas att komma ihåg vilka bilder som ligger på bordet. Sedan får en av eleverna vända sig om och läraren eller någon av de andra eleverna tar bort ett kort och gömmer det. Den som vänt sig om får nu titta på bilderna och försöka komma ihåg vilken bild som saknas. Om eleven kommer ihåg vilken bild som tagits bort får han eller hon behålla denna bild. Nya bilder läggs nu på bordet och en annan elev får vända sig om när ett kort tas bort.

OBS! Det visuella sekvensminnet kan tränas genom att bilder eller ord läggs i en viss ordning på bordet. Visuellt sekvensminne innebär förmåga att uppfatta själva ordningsföljden. Barn med inlärningssvårigheter har ofta problem med sekvensminnet.

Bild- eller ordkorten läggs med framsidan upp. Det kan vara lämpligt att börja med att en elev får titta på ett litet antal, t.ex. tre bilder i ca 5-10 sekunder. Bilderna täcks över och eleven får säga i vilken ordning bilderna låg.

OBS! Öka gärna antalet bilder eller ordkort efterhand som elevernas förmåga att minnas ökar.

2. Ord med versaler

Genom att spela Kims lek med ordkorten kan man förutom att träna det visuella minnet också öka den ortografiska ordavkodningsförmågan.

Gör likadant som beskrivs under Bilder. I detta spel ska ord med versaler användas.

3. Ord med gemener

Gör likadant som beskrivs under Bilder. I detta spel ska ord med gemener användas.

4. Kort med meningar

Gör likadant som beskrivs under Bilder. I detta spel ska korten med meningar användas, se spel 7 och spel 9 till Läsebok B och spel 12, spel 16 och spel 18 till Läsebok C.