

Rikke Gierahn Andersen & Trine Odsgaard Nielsen

SUPPLERENDE
UNDERVISNINGSMATERIALE
SPROGLIGT
VÆRKSTEDSARBEJDE
Kopiark 54-74



Kopiark 54-74 til Skratskratterat

Som supplement til undervisningsforløbet kan man vælge værkstedsaktiviteter, der tilgodeser den enkelte klasse eller den enkelte elevs behov. De tilhørende kopiark er nummererede, og i linjen under nummeret står anført hvilken værkstedsaktivitet, arket hører til. Til nogle af aktiviteterne inddrages kopiark fra det egentlige undervisningsforløb, og de fleste værksteder baserer sig på brug af flere kopiark.

Kopiark 54

Oversigtsark til værkstedsaktiviteter

E Gavespil						
D Byggeri						
C Ordchecker						
B Rimord						
A Stavning						
Navne						

Kopiark 54

Oversigtsark til værkstedsaktiviteter

J Remse- puslespil						
I Telefon- samtale						
H Tre på stribе						
G Rimvende- spil						
F Min egen ordskat						
Navne						

Kopiark 54

Oversigtsark til værkstedsaktiviteter

Navne						
N Associa- tionsleg						
M Lytte og fortælle						
L Læsning						
K Dan sætninger						

Kopiark 55

A Stavning

ABC



slot

tårn

port

spir

låge

kammer

Kopiark 55

A Stavning

ABC



park

kuppel

prins

prinsesse

konge

skat

Kopiark 55

A Stavning

ABC



sværd

sabel

krone

mønt

kåbe

heste-vogn

Kopiark 55

A Stavning

ABC



kiste

marmelade

appelsin

kop

telefon

bog

Kopiark 55

A Stavning

ABC



fugle

diadem

trone

rok

Kopiark 55

A Stavning

ABC



A large writing area defined by a vertical dashed line and four horizontal dashed lines, creating a grid for handwriting practice.

Kopiark 56

A Stavning

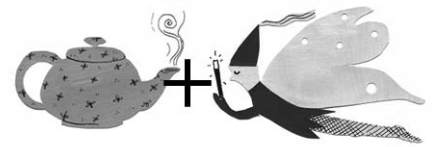
ABC

Nu skal I stave

1. Tag bunken med ord-kort med uden for klassen.
2. Træk et kort, læs det og stav det for din makker.
3. Bliv stående, mens din makker løber ind til tavlen og skriver ordet.
4. Hvis din makker ikke kan huske hele ordet, skal du stave det igen.
5. Du skal nu gå ind og se, om ordet er skrevet rigtigt.
6. Nu skal I bytte roller.

Kopiark 57

B Rim-ord



Sæt streg imellem de ord, der rimer. Hjælp hinanden to og to

borg



gul

sorg

rok

te

kok

jammer

gule

fe



låge

fugle



seks

rejser

kammer

kejser

kat

Åge

Kopiark 57

B Rim-ord



slot

sværg



honning

kåbe

mønt

plot



pokus

park

hokus



tåbe

kønt



trone

skæg

mark

Kopiark 58

B Rim-ord



Hjælp hinanden og sig, tegn eller skriv ord, der rimer på:

slot

æg

port

låge

kammer

dronning

drage

skat

Kopiark 58

B Rim-ord



Hjælp hinanden og sig, tegn eller skriv ord, der rimer på:

krone

borg

dværg

fe

mønt

kåbe

fugle

fugl

Kopiark 58

B Rim-ord



Hjælp hinanden og sig, tegn eller skriv ord, der rimer på:

rok

heks

kejser

park

hokus

Kopiark 59

C Ordchecker



Nu skal I huske ord

1. Tag 10 ord-kort ned fra tavlen.
2. Bland kortene.
3. Træk et kort og læs det.
4. Hjælp hinanden med at finde den rigtige tegning, der passer til ordet.
5. Sæt ord-kortet på plads.

Nu skal I finde fem fejl

1. Din makker må ikke kigge.
2. Du skal bytte rundt på fem kort.
3. Nu skal din makker finde fem fejl.
4. Sæt kortene på plads.
5. Nu skal I bytte roller.

Kopiark 60

D Byggeri



Nu skal I bygge et slot

1. Klip slots-delene ud.
2. Tegn evt. nye slots-dele.
3. Sæt delene sammen til et fantasi-slot på et sort papir.
4. Er slottet færdigt, så det kan limes?
5. Farv slottet.
6. Hæng slottet op i klassen.

Nu skal I bygge med klodser

1. Byg slotte og tårne med klodser
2. Hvem kan bygge det højeste tårn?
3. Mål slottet.
4. Hvem kan bygge et slot med flest klodser?
5. Tæl klodserne.

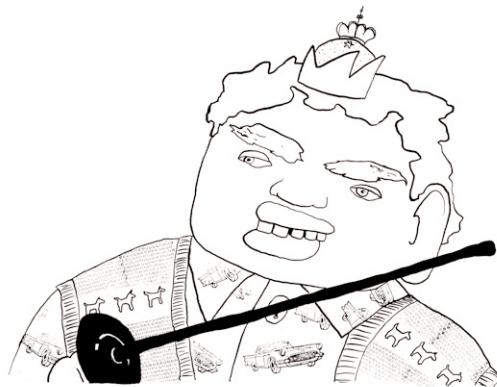
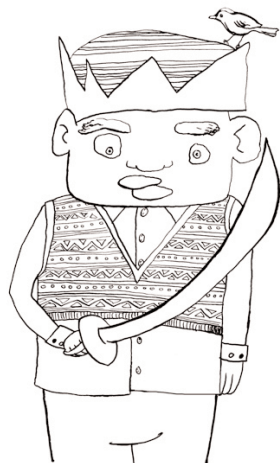
Kopiark 61

E Gavespil & I Telefon-samtale



Kopiark 61

E Gavespil & I Telefon-samtale



Kopiark 62

E Gavespil



Nu skal I spille gavespil

1. Første spiller trækker to forskellige kort.
2. Hvad er der på de to kort?
3. Fortæl, hvorfor du vil købe denne gave til ...
4. Regel: Brug 'fordi'
5. Du får et stik, når de andre siger o.k.
6. Næste spiller trækker to kort.
7. Vinderen er den spiller, der får flest stik.

Kopiark 63

F Min egen ordskat

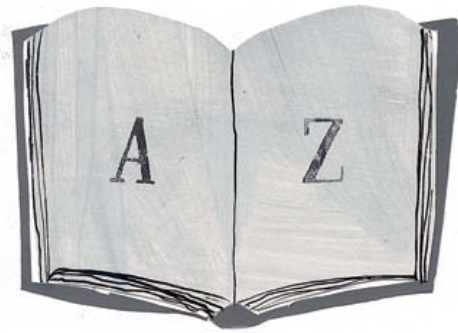
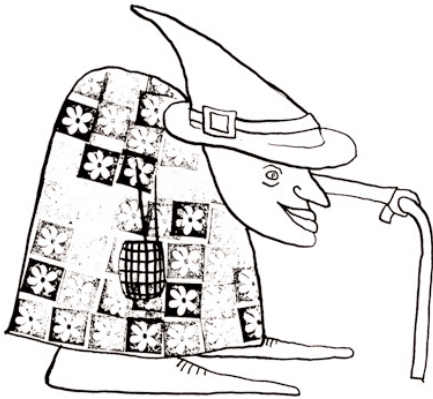
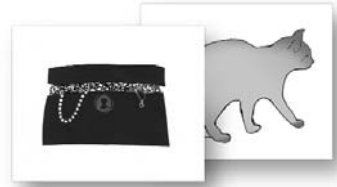


Nu skal I bytte ord

1. Find et ord i Min egen ordskat.
2. Læs det højt for din makker.
3. Skriv det nye ord i din ordbog.
4. Prøv også at bytte sætninger med ordet.
5. Byt flere ord og sætninger.

Kopiark 64

G Rim-vendespil



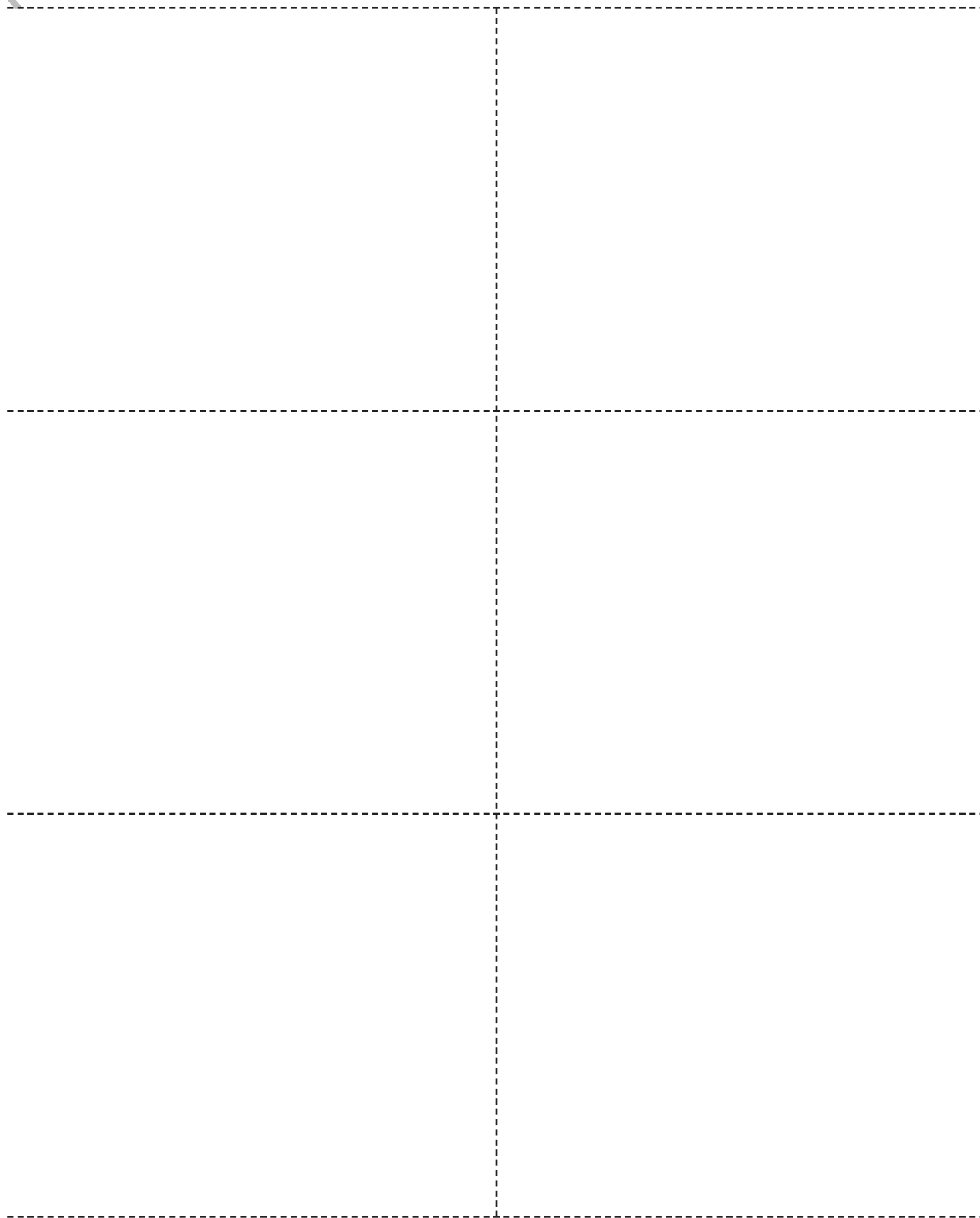
Kopiark 64

G Rim-vendespil



Kopiark 64

G Rim-vendespil



Kopiark 65

G Rim-vendespil

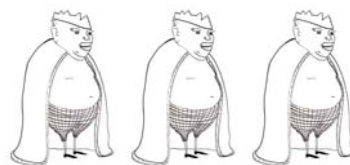


Nu skal I lave et rim-vendespil

1. Hjælp hinanden med at finde ord, der rimer på heks, telefon, bog, fugle, appelsin, marmelade, æg, kop, te.
2. Tegn rim-ordene på de blanke kort.
3. Klip kortene ud.
4. Spil vendespil.

Kopiark 66

H Tre på strib

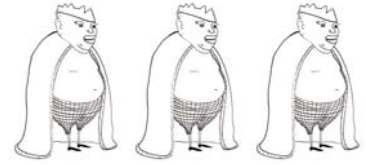


Spilleplade



Kopiark 66

H Tre på stribe



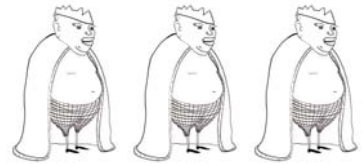
Spilleplade 1



slot	tårn	port
spir	låge	kammer
park	kuppel	prins

Kopiark 66

H Tre på stribe



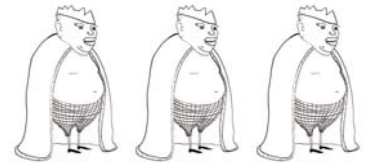
Spilleplade 2



prinsesse	konge	skat
sværd	sabel	krone
mønt	kåbe	heste-vogn

Kopiark 66

H Tre på stribe



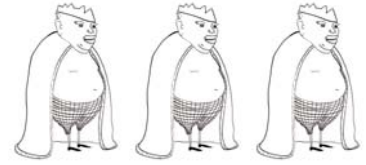
Spilleplade 3



kiste	marmelade	appelsin
kop	telefon	bog
fugle	diadem	trone

Kopiark 67

H Tre på stribe



Nu skal I spille tre på stribe

1. Tag en spille-plade og tre brikker hver.
2. Læs et ord og læg din brik på ordet.
3. I skal skiftes til at læse og lægge en brik.
4. Når alle brikker er lagt, må I skiftes til at flytte en brik.
5. Lav en sætning med ordet.
6. Du vinder, når du har tre brikker på stribe
7. Tag en ny spille-plade og spil igen.

Kopiark 68

I Telefon-samtale



Nu skal I tale i telefon sammen

1. Træk et kort hver.
2. I skal nu være figurerne på kortene.
3. Den ene ringer til den anden.
4. Hvad snakker I om?
5. Husk at sige goddag og farvel.

Kopiark 69

Remse-puslespil

og den tredje hed Skratskratteratskratskrat.

Der var engang en konge, som havde tre sønner.



Der var engang en konge, som havde tre sønner.



Den første hed Skrat,



den anden hed Skratskratterat,



og den tredje hed Skratskratteratskratskrat.



Så var der en anden konge.



Han havde tre døtre.

Kopiark 69

Remse-puslespil

og den tredje hed Skratskratteratskratskrat.

Der var engang en konge, som havde tre sønner.



Den første hed Sip,



den anden hed Sipsippernip,



og den tredje hed Sipsippernipsipsirumsip.



Og Skrat fik Sip,



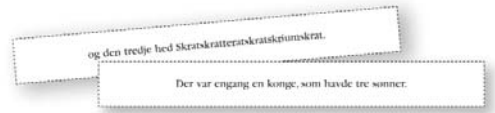
og Skratskratterat fik Sipsippernip,



og Skratskratteratskratskriumskrat fik Sipsippernipsipsirumsip.

Kopiark 70

J Remse-puslespil



Nu skal I lave pusle-spil med remsen

1. Klip remsen ud.
2. Bland sætningerne.
3. Læs dem.
4. Læg remsen i rigtig række-følge igen.
5. Er I gode? Så kan I klippe sætningerne op i ord.
6. Lim hele remsen fast på karton.

Kopiark 71

K Dan sætninger



Nu skal I lave sætninger

1. Skriv en sætning om hver figur.
2. Skriv alle ord på kort.
3. Byt rundt på ordene. Lav en ny sætning.
4. Træk et drille-ord.
5. Kan I bruge drille-ordet i en sætning?
6. Lav flere sætninger.

Kopiark 72

L Læsning

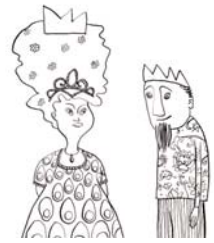


Nu skal I læse

1. I skal læse for hinanden.
2. Fortæl hinanden, hvad det handler om.
3. I kan læse på væggene i klassen.
4. I kan læse tegne-serier.
5. I kan læse remse-eventyret.
6. I kan læse bøger fra klassens bog-kasse.

Kopiark 73

M Lytte og fortælle



Nu skal I lytte

1. Lyt til en lyd-bog med eventyr.
2. Husk, hvad der sker i eventyret.

Nu skal I fortælle

1. Tag fortælle-staven.
2. Den første begynder at fortælle.
3. Den første stopper og giver fortælle-staven til sin makker.
4. Den anden fortæller videre.
5. Skift til at have fortælle-staven mange gange.
6. Prøv om I kan fortælle eventyret på jeres modersmål.

Kopiark 74

N Associationsleg

Nu skal I finde på mange ord sammen

1. Træk et kort.
2. Hvad er det? Sig det højt.
3. Skriv ordet på et stykke papir.
4. Find nye ord, der passer til.
5. Hvor mange ord kan I finde på?
6. Kan I lave en rekord?

Kopiark 74

N Associationsleg

Nu skal I finde på ord i en fart

Reglerne er:

Du har tabt runden, hvis du

- a. ikke kan finde på et ord
- b. ikke når at sige et ord, inden din makker har talt langsomt til fem.

(Makkeren tæller ved at vise med fingrene).

- c. kommer til at sige et ord, der allerede er sagt.
- d. siger et ord, som ikke passer til kortet med yndlings-ting.

1. Lær reglerne for legen.
2. Træk et kort.
3. Hvad er det? Sig det højt.
4. Den anden siger et ord, der passer til.
5. I skal skiftes til at sige ord.