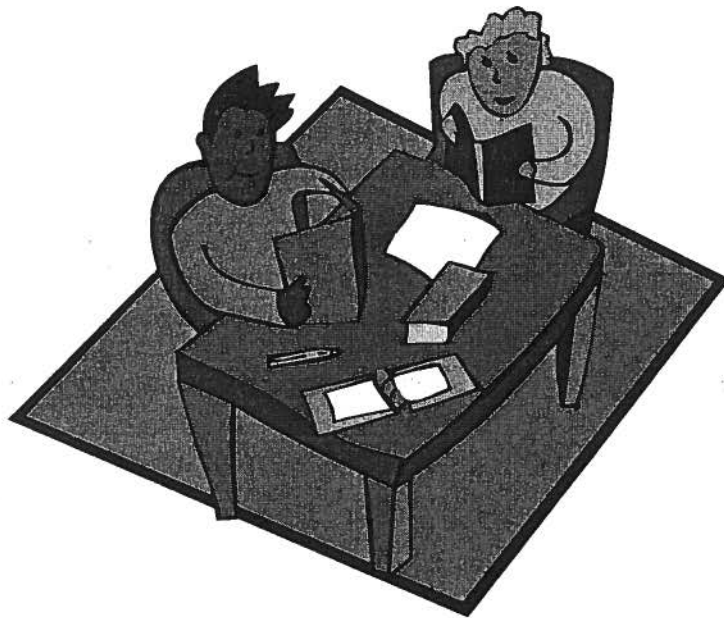


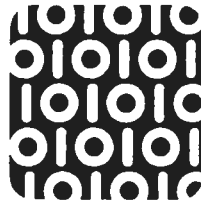
# 10 sjove lege til træning af ordforråd og stavning



Dansk

5. – 11. klasse

## 1. Hemmelige koder



På tavlen skrives alfabetet i 8 nummererede sektioner således:

1	2	3	4	5	6	7	8
abcd	efg	hij	klm	nop	qrst	vxyz	æøå

Tænk på et ord og skriv nummeret på de sektioner hvor hvert bogstav i ordet findes:

Fx 8142 = æble

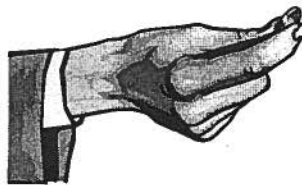
Få eleverne til at afkode ordet ved at vælge bogstaver fra de respektive sektioner.

Flere ex:

52522 = penge

Eleverne kan derefter lave opgaver til hinanden, fx som pararbejde.

## 2. Plat eller krone



Man bør nok starte med at forklare legen "Plat eller krone".

Hver elev skal have en mønt og 3 stykker papir, hvorpå de skriver et ord (forskellige ord på hvert stykke papir). Aftal evt. ordklasse eller ordlængde.

Derefter deles klassen op i par.

Den ene elev kaster mønten og den anden vælger plat eller krone. Den, der taber i "plat eller krone", skal læse et af sine ord. Opgaven for den anden elev er så at stave til ordet eller forklare ordets betydning. Hvis dette gøres rigtigt, må eleven tage papiret.

Så byttes roller. Efter at begge elever har haft en chance, dannes nye par med andre elever i klassen. Den elev, der har samlet flest ord efter et aftalt antal minutter, har vundet.

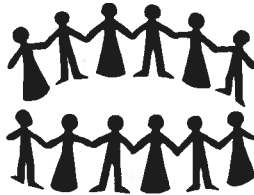
### 3. Baglæns stavning



Vælg nogle ord, som du gerne vil træne stavningen af, og stav dem baglæns, idet du starter med det sidste bogstav, derefter de to sidste bogstaver, de tre sidste osv. Fx: bord: "D", "DR", "DRO", "DROB". Hvis en elev kan gætte ordet inden det er stavet færdigt, skal han/hun markere og stave det på den rigtige måde.

Efter nogle få eksempler i fællesskab kan eleverne selv fortsætte parvis eller i mindre grupper.

### 4. Ordcirkel



(Hold 1) sætter sig i en cirkel med ryggen ind mod midten. De har hver et stykke papir, hvorpå der skrives begyndelsesbogstavet til et ord (ikke for kort) og resten af ordets bogstaver markeres med streger.

(M \_\_\_\_\_) (madpakke).

De andre elever (hold 2) stiller sig ud for de siddende elever og gætter et bogstav. Hvis bogstavet findes i ordet, skrives det på den rigtige streg. Hvis det ikke findes i ordet, skrives det øverst på papiret, så man kan se, hvilke bogstaver, der er brugt.

De stående elever flytter så en plads til højre og prøver på samme måde at gætte bogstav/ord.

De fortsætter på denne måde, indtil alle ord er gættet. Derefter byttes roller.

Man kan evt. konkurrere om, hvilket hold der kan gætte ordene på den korteste tid.

### 5. Længste ord vinder



Hver elev skal have tre kort, hvorpå der er skrevet ord af forskellig længde (ét ord på hvert kort). Det skal være ord, som eleverne kender, og som er lette at forklare.

Eleverne inddeles i grupper à 4, og kortene deles ud – 3 til hver elev – man må ikke se hinandens kort.

Elev 1 beder elev 2 om at forklare betydningen af de tre ord på kortene uden at nævne ordet. Når elev 1 har hørt forklaringerne, beder han/hun elev 2 om det ord, som elev 1 gætter på, er det længste og bytter det med sit eget korteste ord. Man må ikke sige højt, hvad ordet er, kun sige "det første", "det andet" eller "det tredje". Elev 2 spørger derefter elev 3, og der fortsættes på samme måde, indtil alle har haft en tur. Til slut tæller de det samlede antal bogstaver i de tre ord, de nu har på hånden, og eleven med de længste ord vinder.

Som en variation kan man lade eleverne tage flere runder og selv lade dem bestemme, hvem de ønsker at spørge.

## 6. Gæt ordet



Den leg kan bruges i større grupper.

Hver spiller har nogle bogstavkort, som tilsammen danner et ord. De må ikke vise kortene til de andre, medmindre de bliver spurgt.

Spillerne skiftes nu til at spørge en af de andre spillere. Ex: Har du et "V" eller et "G"?

Den adspurgte spiller skal vise disse kort til spørgeren, hvis han/hun har dem. De andre deltagere må ikke se dem, men hvis der vises to bogstavkort, kan de jo regne ud, hvilke det er. Spørgeren noterer hvilke kort han/hun fik at se. Hvis den adspurgte kun har ét af bogstaverne, får de øvrige deltagere ikke at vide, hvilket af de to bogstaver det var – men de kan alligevel bruge oplysningen i det videre forløb.

Spillerne kan gætte på hinandens ord på hvilket som helst tidspunkt. En spiller "går ud", når hans/hendes ord er gættet. Den sidste, der er tilbage, vinder.

## 7. Næste bogstav



Giv eleverne det første bogstav i et ord, fx "T". Fortæl så, at det næste bogstav er enten "R" eller "A", og bed eleverne om at vælge et af dem. Hvis de vælger det forkerte, mister de et liv, og de har kun 3 liv for hvert ord, der skal gættes.

Legen fortsætter på samme måde ved at der skal vælges mellem to bogstaver. Lad os sige, at "A" var det rigtige. Ordet begynder altså med "TA".

Næste valg skal foretages mellem fx "R" og "V". Dem, der vælger "R" mister et liv, for "V" var det rigtige. Ordet er nu "TAV".

Fortsæt indtil de har hele ordet "TAVLE" eller indtil de har mistet alle tre liv.

Eleverne kan lege denne staveleg parvis.

## 8. Forholdsords-bogstavjagt



Der skal bruges 16 bogstavkort som danner fire ord á fire bogstaver fx KONE – MAND – FISK – HUND. Øv forholdsordene "på", "i", "under" og "foran" med eleverne.

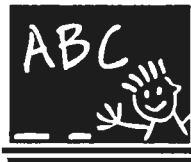
Læg kortene rundt omkring i klasseværelset, og sig til eleverne, at de skal finde alle 16 bogstaver og notere, hvor de enkelte bogstaver var placeret (på, i, under eller foran).

Når alle 16 bogstaver er fundet, skal de danne de fire ord ved hjælp af disse oplysninger: Alle de bogstaver, der lå "PÅ" noget, er det første bogstav i et af de fire ord. Alle bogstaver "I" noget, er det andet, osv. (Man er selvfølgelig nødt til at planlægge nøje, hvor de enkelte bogstaver skal placeres i klasseværelset)

Eleverne spiller parvis eller gruppevis. De noterer bogstaverne, sammenligner notaterne og prøver at danne de fire ord.

Legen kan varieres ved at ændre på ordlængde og/eller forholdsord.

## 9. Navne-staveleg

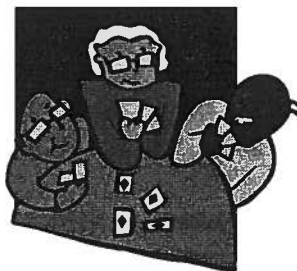


Denne leg træner stavning og indlærer klassekammeraternes navne.

Skriv alle elevernes begyndelsesbogstav på tavlen. Bed eleverne om at danne nye ord ud af begyndelsesbogstaverne og skriv dem på tavlen (man kan godt bruge det samme bogstav flere gange i et ord).

Eleverne skiftes til at komme op og sidde med ryggen til tavlen. Der peges på et af de nydannede ord, og de elever, hvis begyndelsesbogstav indgår i ordet, rækker hånden i vejret. Hvis ordet fx er FISK, rækker "Frederik", "Ida", "Søren" og "Kirsten" hånden i vejret, og eleven, der "er oppe" skal gætte ordet.

## 10. Antonymer



Her bruges spillekort til træning af antonymer. Der skal bruges ét spil kort til hver gruppe á 4-5 elever. Alle kortene deles ud, og den elev, der har hjertes 2, begynder ved at lægge kortet ned og sige et tillægsord. De, der har en anden 2'er, må lægge kortet ned og sige det modsatte tillægsord. Hvis der er flere spillere, der har en 2'er, er det den, der er hurtigst til at lægge kortet og sige antonymet, der vinder. Vinderen kan selv vælge, hvilket kort, der nu skal lægges og han/hun skal så sige et nyt tillægsord. Legen fortsætter således, indtil én kommer af med alle sine kort.

Spillet kan også bruges til træning af andre grammatiske forhold, fx træning af udsagnsordenes tider, navneords bøjning osv.