

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Utvikle språklig bevissthet.
- Utvikle og utvide ordforråd.
- Øve sosiale ferdigheter og vente på tur.
- Utvikle fonologisk bevissthet.
- Øve på staving.



Forberedende lesing roulette

Art.nr. 130494



UNDERVISNINGSOPPLEGG

Materialet består av et større spinnhjul og tre litt mindre hjul. Det finnes for- og bakside på to av hjulene. 80 bildekort med tydelige fotografiske bilder, 10 brikker med stjerner samt en penn. Materialet kan tilpasses etter kunnskap og nivå. Før man begynner å bruke spinnhjulene, kan man sammen bli kjent med bildene. Snakk om hva de forestiller og sett ord på det dere oppdager når bildene studeres. Nedenfor følger en foreslått rekkefølge for introduksjon av de ulike hjulene.

Det er greit å vite at bokstavhjulet inneholder bokstavene a-z, fonemhjulet har de fleste bokstavene, men ikke alle. Det finnes imidlertid blanke felt der man kan skrive inn egne fonemer som man vil ha med. Disse bokstavlydene finnes: a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z.

Søk og finn: Med de aller yngste kan du begynne å bruke emnehjulet sammen med bildkortene. De blir kjent med kortene og lærer å navngi hvert bilde. Ta frem emnehjulet og bildkortene. Legg ut alle bildkortene. Spillerne bytter på å snurre roulettspilen på hjulet. Spillerne leter deretter etter et bilde som tilhører det emnet som pilen på rouletthjulet viser. Øvrige spillere kontrollerer at bildene som er valgt av de andre spillerne, tilsvarer riktig emne. Hver spiller bytter på å snurre roulettspilen for å finne bilder fra de forskjellige emnene.

Del opp ord i stavelser: Neste steg er å introdusere stavelsehjulet. Ta frem stavelsehjul og bildkort. Legg ut alle bildkortene. Spillerne bytter på å snurre roulettspilen. Spillerne leter deretter etter bilder hvis ord har samme antall stavelser som bildet der roulettspilen stoppet. Øvrige spillere kontrollerer at bildene som er valgt av de andre spillerne, er korrekte.

Del opp ord i lyder: Deretter kan man arbeide med fonembevissthet ved hjelp av fonemhjulet. For å gjøre dette må spillerne uttale fonemets lyd slik at de kan lete etter bilder som inneholder den lyden eller fonemet. Ta frem fonemhjul, bildekort og stjernebrikker. Legg ut alle bildekortene. Spillerne bytter på å snurre roulettspilen og leter deretter etter bilder som inneholder det fonemet som angis av roulettspilen (fonemet kan være plassert hvor som helst i ordet). Øvrige spillere kontrollerer at bildene som er valgt er korrekte. Vil man spille som et spill der noen vinner, gis en stjernebrikke til den som har flest bildekort. Bildekortene legges

tilbake før neste spiller snurrer på pilen. Dette gjentas til alle spillerne har snurret, eller til det ikke er flere stjernebrikker igjen. Den spilleren som har flest stjerner på slutten av spillet, vinner.

Fonemhjulet og fonemposisjonshjulet sammen: Disse brukes sammen for å angi om man skal lete etter bilder som begynner med det fonemet, som har fonemet i midten, på slutten eller som ikke inneholder det i det hele tatt.

Fonemhjulet og stavelsehjul sammen: Disse kan brukes sammen med målet om å lete etter bilder som oppfyller kriteriene for begge disse hjulene.

Fonemhjulet, fonemposisjonshjulet og stavelsehjul sammen: De to mindre rouletthjulene kan brukes sammen med fonemhjulet. Målet er å lete etter bilder som oppfyller kriteriene for disse tre hjulene.

Alternativ med emnehjulet: Du kan inkludere emnehjulet for alle disse alternativene. Målet er å lete etter bilder som oppfyller kriteriene for alle hjulene.

BEGREP

Bokstavenes navn, bokstavenes lyd, staving, stavelser, kategorisering, samarbeid etc.

FLERE TIPS OG IDEER

Trene bokstaver/staving: Materialet kan også brukes for å øve på å stave ordene som bildene forestiller.

Delene som trengs er bokstavhjul (bokstavene a-z finnes på hjulet), bildekort og stjernebrikker.

Legg frem alle bildekortene. Spillerne bytter på å snurre roulettpilen. Alle spillere må deretter lete etter bilder som inneholder bokstaven som angis av roulettpilen (bokstaven kan være plassert hvor som helst i ordet).

Man kan lage en ordliste slik at deltakerne kan kontrollere hvordan ordene staves. Alle spillere må kontrollere at bildene som er valgt er korrekte. Den spilleren som har flest bildekort, vinner og får en stjernebrikke.

Bildekortene legges tilbake, og dette gjentas til alle spillerne har snurret, eller til det ikke er flere stjernebrikker igjen. Den spilleren som har flest stjernebrikker på slutten av spillet, vinner.