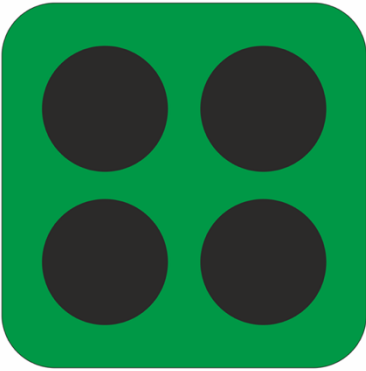

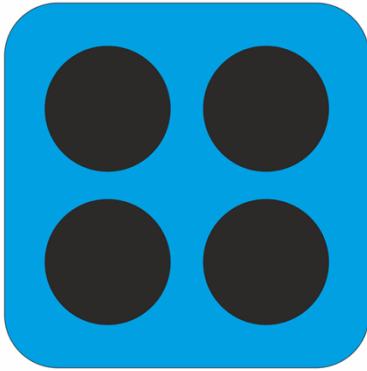









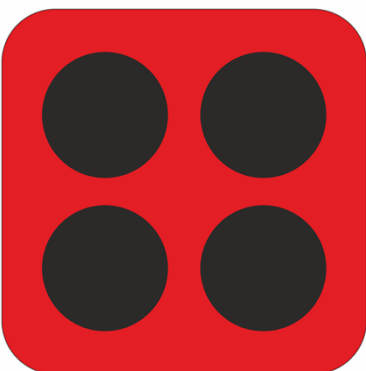

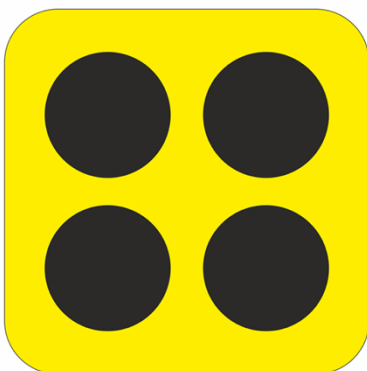




Ludo - Lydrette ord på 2-3 bogstaver 2



				mus 		små																	
				ål 																			
				lus		øs																	
				by		gys																	
				tis		læ																	
						uro																	
dun 		se		hus		ro				ni		fly		klø		myg		gås 					
																							
sne		bro		pad		nu		ko				gull		på				to		unh		åls	
				fin																			
				ris		bi																	
				bål		mel																	
				lø		te																	
						sav																	
				sy 		knæ																	

Vejledning til "Ludo – Lydrette ord på 2-3 bogstaver"

Spillet bruges til træning af de små, lydrette ord i dansk.
Supplér evt. med kopiark og værksteder fra dansktip.dk til samme emne.
Der er to Ludo-plader til samme emne (nr. 1 og 2).

Deltagere

- 2-4 spillere

Materialer

- Spilleplade. Udskrevet i A3 og gerne lamineret
- 4 spillebrikker pr. person i rød, gul, blå eller grøn
- 1 terning

Spilleregler 1

- Spilles som "almindelig" Ludo. Første spiller med alle fire brikker i "mål" vinder.
- Lander man på en stjerne, må man springe til den næste.
- Lander man på en globus, er man "fredet" og kan ikke slås hjem.
- Lander man på et felt med et ord, kan der spilles med følgende regler:

1. Kan ordet læses, må man springe ét ekstra felt frem.
2. Kan eleven lave en sætning med ordet, må der springes to ekstra felter frem.

Turen går nu videre.

- Kan man ikke læse ordet, bliver man blot stående, hvor man landede.

Spilleregler 2

I dette spil gælder det om at få "Ordbanko". Bankoplader/kopiark til print er nedenfor.
Eleven med de grønne brikker, skal have den grønne plade osv.

- Spilles som "almindelig" Ludo. Første spiller med alle fire brikker i "mål" vinder.
- Lander man på en stjerne, må man springe til den næste.
- Lander man på en globus, er man "fredet" og kan ikke slås hjem.
- Lander man på et felt med et ord, skal eleven gøre følgende:

1. Tjek om ordet er på elevens banko-plade. Er det det, farves ordet.
Turen går videre.
2. Hvis en elev får "rækken fuld" – altså fem ord i samme række, må eleven vælge en valgfri brik, der må flyttes i mål. Det må gerne være en brik, der er "hjemme".

- Efter endt spil vælger eleven fem af ordene fra banko-pladerne, som skrives pænt i skrivehusene.



Samler du alle fem ord i én række, må du rykke en valgfri brik i mål.

Banko-plade blå

sø	gul	ris	ko	læ
----	-----	-----	----	----

lus	hus	pas	fly	mel
-----	-----	-----	-----	-----

Skriv fem af ordene, så godt du kan:



Samler du alle fem ord i én række, må du rykke en valgfri brik i mål.

Banko-plade grøn

små	ro	slå	bi	bål
-----	----	-----	----	-----

næb	mus	sav	gås	bro
-----	-----	-----	-----	-----

Skriv fem af ordene, så godt du kan:



Samler du alle fem ord i én række, må du rykke en valgfri brik i mål.

Banko-plade rød

dun	ni	tis	på	knæ
-----	----	-----	----	-----

by	uro	myg	øl	nu
----	-----	-----	----	----

Skriv fem af ordene, så godt du kan:



Samler du alle fem ord i én række, må du rykke en valgfri brik i mål.

Banko-plade gul

to

te

sne

gys

fin

klø

hun

sy

ål

se

Skriv fem af ordene, så godt du kan:

