

# PEDAGOGISKT MATERIAL



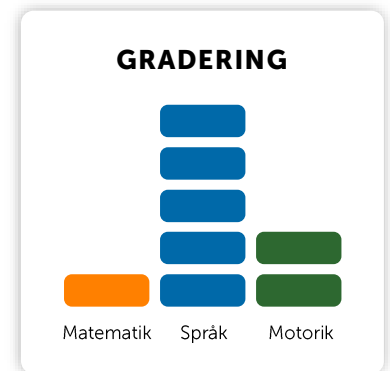
## SYFTE OCH MÅL

- Utveckla språklig medvetenhet.
- Utveckla och utöka ordförråd.
- Träna sociala färdigheter och turtagning.
- Utveckla fonologisk medvetenhet.
- Träna på stavning.



## Förberedande läsning roulette

Art.nr. 130494



## LEKTIONSFÖRSLAG

Materialet består av ett större spinnhjul och tre lite mindre hjul. Det finns fram och baksida på två av hjulen. 80 bildkort med tydliga fotografiska bilder, 10 brickor med stjärnor samt en penna. Materialet går att anpassa efter barnens kunskap och kunskapsnivå. Innan man börjar använda spinnhjulen kan man tillsammans bekanta sig med bilderna. Prata om vad de förställer och sätt ord på det som ni upptäcker när ni studerar bilderna. Nedan följer en föreslagen ordning för introduktion av de olika hjulen.

Bra att veta är att bokstavshjulet innehåller bokstäverna a-z, fonemhjulet har de flesta bokstäver men inte alla, däremot finns blanka fält där man kan skriva in egna fonem som man vill ha med. Dessa bokstavsljud finns a, b, d, ch, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z.

**Sök och hitta:** Med de allra yngsta barnen kan du börja använda ämnesshjulet tillsammans med bildkort. De blir bekanta med korten och lär sig att namnge varje bild. Ta fram ämnesshjulet och bildkort. Lägg ut alla bildkort. Spelarna turas om att snurra roulettspilen på hjulet. Spelarna letar sedan efter en bild som tillhör det ämne som pilen på rouletthjulet pekar på. Övriga spelare kontrollerar att de bilder som valts av de andra spelarna motsvarar rätt ämne. Varje spelare turas om att snurra roulettspilen för att hitta bilder från olika ämnena.

**Dela upp ord i stavelser:** Nästa steg är att introducera stavelsehjulet. Ta fram stavelsehjul och bildkort. Lägg ut alla bildkort. Spelarna turas om att snurra roulettspilen. Spelarna letar sedan efter bilder vars ord har samma antal stavelser som bilden där roulettspilen stannade. Övriga spelare kontrollerar att de bilder som valts av de andra spelarna är korrekta.

**Dela upp ord i ljud:** Sedan kan man arbeta med fonemmedvetenhet med hjälp av fonemhjulet. För att göra detta behöver spelarna uttala fonemets ljud så att de kan leta efter bilder som innehåller det ljudet eller fonemet. Ta fram fonemhjul bildkort och stjärnbrickor. Lägg ut alla bildkort. Spelarna turas om att snurra roulettspilen. Spelarna letar sedan efter bilder som innehåller det fonem som anges av roulettspilen (fonemet kan vara placerat var som helst i ordet). Övriga spelare kontrollerar att de bilder som valts av de andra

spelarna är korrekta. Vill man spela som ett spel där någon vinner ges en stjärnbricka till den som har flest bildkort. Bildkorten läggs tillbaka innan nästa spelare snurrar på pilen. Dessa steg upprepas tills alla spelare har snurrat pilen, eller tills det inte finns fler stjärnbrickor kvar. Den spelare som har flest stjärnor i slutet av spelet vinner.

**Fonemhjulet och fonempositionshjulet tillsammans:** Dessa användas tillsammans för att ange om man ska leta efter bilder som börjar med det fonemet, som har fonemet i mitten, i slutet eller som inte innehåller det alls.

**Fonemhjul och stavelsehjul tillsammans:** Dessa kan användas tillsammans med målet är att leta efter bilder som uppfyller kriterierna för båda dessa hjul.

**Fonemhjul, fonempositionshjul och stavelsehjul tillsammans:** De två mindre rouletthjulen kan användas tillsammans med fonemhjulet. Målet är att leta efter bilder som uppfyller kriterierna för dessa tre hjul.

**Alternativ med ämnessjul:** Du kan inkludera ämnessjulet för alla dessa alternativ. Målet är att leta efter bilder som uppfyller kriterierna för alla hjulen.

## BEGREPP

bokstävernas namn, bokstävernas ljud, stavning, stavelser, kategorisering, samarbete

## YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

**Träna bokstäver/stavning:** Materialet kan också användas för att träna på att stava orden som bilderna föreställer. Delar som behövs är bokstavshjul (bokstäverna a-z finns med på hjulet), bildkort och stjärnbrickor. Lägg fram alla bildkort. Spelarna turas om att snurra roulettpilen. Alla spelare måste sedan leta efter bilder som innehåller den bokstav som anges av roulettpilen (bokstaven kan vara placerad var som helst i ordet). Man kan skapa en ordlista med orden så att deltagarna kan kontrollera hur orden stavas. Alla spelare måste kontrollera att de bilder som valts av de andra spelarna är korrekta. Den spelare som har flest bildkort vinner och får en stjärnbricka. Bildkorten läggs tillbaka och dessa steg upprepas tills alla spelare har snurrat pilen, eller tills det inte finns fler stjärnbrickor kvar. Den spelare som har flest stjärnbrickor i slutet av spelet vinner.