

120 ords-tæppet

På sporet af ordet

I denne vejledning kan du finde idéer og inspiration til, hvordan du kan bruge 120 ords-tæppet i arbejdet med at få automatiseret de 120 hyppige ord med afsæt i leg og spil.

Du kan bruge tæppet selvstændigt eller sammen med bogen »På sporet af ordet – fang tyven« og sækkekortene, der hører til bogen. I denne vejledning bliver sækkekortene brugt konsekvent, men alle typer kort med de 120 ord er velegnede.

Spillene i denne vejledning er nye eller hentet fra »På sporet af ordet – fang tyven«.

Vi anbefaler, at tæppet bliver brugt uden fodtøj.

Rigtig god fornøjelse med at få fod på de 120 ord!



Ordfiskeri

Deltagere: 2-4

Læg et antal sækkkort på gulvet ved siden af 120 ords-tæppet. Lav en fiskestang af en pind med en snor og en magnet og sæt papirclips på sækkkortene.

På skift skal eleverne fange et sækkkort, som de anbringer på det tilsvarende ord på tæppet. Eleverne skal læse ordet højt, inden de placerer kortet på tæppet. Spillet fortsætter, til der ikke er flere sækkkort.

Point: Det giver point at fange to eller tre ord i rækkefølge.

I kan fiske på tid: Hvor mange fisk nåede I at fange på 10 minutter?

Fire på stribe

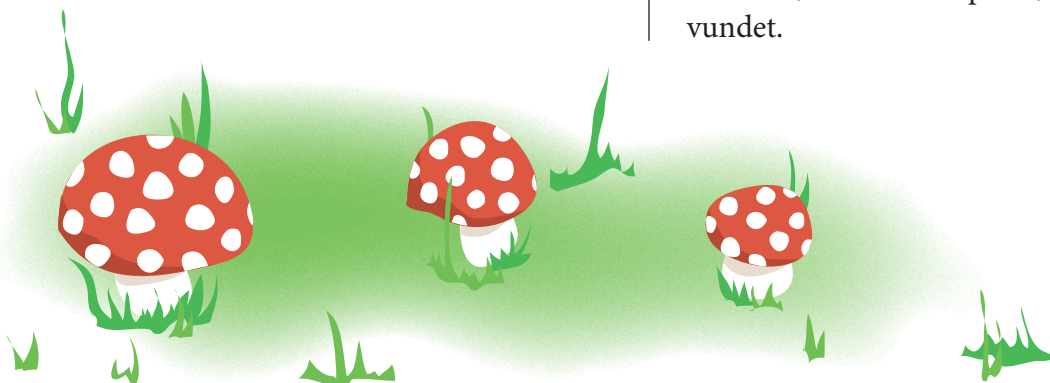
Deltagere: 2-4

Hver elev skal have 20-30 spillebrikker i hver sin farve. Brikkerne kan være mælkelåg, kartonstykker, 1 cm kuber eller lignende.

Eleverne lægger på skift en brik på et ord. Eleverne skal læse ordet højt, inden de placerer brikken på tæppet.

Det gælder om at få lagt sine brikker og få fire på stribe.

Spillet slutter, når en elev har fire på stribe, eller når der ikke er flere brikker tilbage. I den sidste version udløser det et point, hver gang en elev har fire brikker på række.



Tyvekoster i bunker

Deltagere: 2-4

Lav seks bunker med ca. 10 sækkkort i hver. Hver bunke svarer til terningslagene 1-6. Kortene skal ligge med bagsiden op.

På skift slår eleverne med en terning og tager et kort fra den bunke, der svarer til antallet af øjne på terningen.

Eleven skal læse kortet, lukke øjnene og stave ordet. Bagefter placerer eleven sækkkortet på det tilsvarende ord på 120 ords-tæppet.

Efterhånden som bunkerne bliver tomme, vil eleven miste sin tur, hvis der ikke er et kort, der svarer til antallet af øjne i terningslaget.

Den elev, der lægger det sidste kort på tæppet, vinder.

Fuld fart frem

Deltagere: 2-4

Hver elev placerer en spillebrik på tæppet, der hvor de ønsker at starte. Brikkerne kan være mælkelåg, kartonstykker, 1 cm kuber eller lignende.

Sæt æggeuret til 10-15 minutter. På skift slår eleverne med en terning og rykker det antal øjne, som terningen viser, i urets retning. Eleven læser det ord, han/hun lander på, højt. For hvert rigtigt ord får eleven et point, som kan være spillejetoner, kartonstykker, kuber eller mælkelåg.

Den elev, der har flest point, når uret ringer, har vundet.

På sporet af ordet

Deltagere: 2-4

Hver elev skal have en spillebrik anbragt på det samme ord (startordet). På skift slår eleverne med en terning og rykker det antal øjne, som terningen viser, i urets retning.

Fodsporene har forskellige farver, med forskellige typer opgaver. Eleverne skal løse opgaverne, der passer til de fødder, de lander på:

Gul: læs ordet, kig godt på det, luk øjnene og stav det.

Blå: læs ordet, kig godt på det, gå hen og skriv det på tavlen eller et stykke papir.

Rød: læs ordet, klap stavelserne i ordet.

Hvid: læs ordet, sig det tre gange.

Grøn: læs ordet og lav en sætning med ordet.

Sort: læs ordet, lav en bevægelse, som du synes, passer til ordet.

Vinderen er den elev, der først passerer startordet.

Fiks på fingrene 1

Deltagere: 2-6 og en opråber

Læg et antal sækkkort i en pose. Deltagerne stiller sig rundt om tæppet. En opråber trækker et kort i posen og læser ordet.

Det gælder om først at sætte sin fod på den fod på tæppet, der svarer til det læste ord. Den elev, der gør det, får sækkkortet som point.

Spillet slutter, når der ikke er flere sækkkort i posen. Den elev, der har fået flest kort, vinder.

Fiks på fingrene 2

Deltagere: 2-6

Deltagerne får hver 21 sækkkort (eller et andet antal deleligt med tre), som de lægger foran sig med bagsiden op.

På et givet signal vender hver elev de tre øverste kort i deres bunke. Så hurtigt som muligt, skal eleverne prøve at få lagt deres tre kort på de tilsvarende fødder på tæppet. Den elev, der først kommer af med sine kort, råber »STOP«, og alle sætter sig tilbage til deres bunke. Næste omgang starter.

Det giver point at komme af med sine kort først. Vinderen er den med flest point. Spillet slutter, når der ikke er flere kort tilbage i bunkerne.

Bandit banko

Deltagere: 6 og en opråber

Kom alle sækkkortene i en æske eller pose. Hver elev vælger, hvilken farve fødder, der udgør hans/hendes spilleplade - f. eks. alle 20 røde fødder.

Opråberen trækker et kort og læser ordet. Den spiller, der har ordet på sin farve fod, får kortet og lægger det på foden med bagsiden op.

Den spiller, der først får dækket alle ordene i sin farve, har banko og vinder.



Røverpopcorn

Deltagere: 10-30 og en der holder popcornbægeret

Skriv alle eller nogle af de 120 ord på små papirlapper. Krøl dem sammen, så de ligner popcorn. Læg »popcornene« i et bæger. Eleverne stiller sig i en cirkel om den, der holder bægeret. Kast alle »popcornene« op i luften på »1-2-3 popcorn«. Eleverne skal samle »popcornene« op et ad gangen, åbne det, og lægge det på den fod på tæppet, der svarer til ordet.

Spillet er slut, når alle »popcornene« er anbragt. I kan vælge at spille på tid.

Det er en god idé, at lade en mindre gruppe elever lave »popcornene«.

Røverklask

Deltagere: 2 eller 2 grupper med 2-4 deltagere i hver og en opråber

Lav en startlinie ca 20 skridt fra tæppet. Deltagerne stiller sig op bag linien. Er der to elever med i spillet, får de hver en fluesmækker. Er der flere elever med, står de i to rækker, og de to forreste får en fluesmækker hver.

Opråberen trækker et kort fra en bunke med ca. 20 sækkekort og læser ordet højt. Deltagerne skal nu løbe hen til tæppet, finde foden med ordet og klaske på den.

Den elev, der finder ordet først, får et point. Er der flere elever på hvert hold, går fluesmækkeren videre til den næste i rækken.

Spillet slutter, når der ikke er flere kort i bunken. I stedet for at bruge fluesmækkeren, kan det være den elev, der først sætter sin fod på ordet på tæppet, der får et point.



Stop og hop

Deltagere: 2-6

Deltagerne vælger en startfod – f. eks på broen, og stiller hver en spillebrik på foden. Lav en bunke af ca. 50 sækkekort med bagsiden op.

På skift slår eleverne med en terning. Slår eleven 2, 3, 4 eller 5, rykker han/hun det antal fødder frem i urets retning, som terningslaget viser.

Slår eleven 1 eller 6, tager han/hun det øverste kort fra bunken. Eleven skal læse kortet og rykke frem eller tilbage til den fod, der svarer til kortet. Er ordet bag spillebrikken, rykker brikken tilbage. Er ordet foran spillebrikken rykker brikken frem.

Den spiller, der først passerer startfoden, har vundet.

Byt og find

Deltagere: 20-30

Hver elev får et sækkekort. På »byt« går de rundt mellem hinanden og bytter kort. På »find« skal alle finde den fod på tæppet, der svarer til deres kort, og stille sig på den.

I kan supplere med forskellige opgaver alt efter, hvilken farve fod, eleverne står på:

Gul: lav en sætning med dit ord.

Rød: læs ordet tre gange.

Blå: læs ordet og hop stavelser.

Hvid: læs ordet, luk øjnene og stav det.

Sort: læs ordet, lav en bevægelse, som du synes, passer til ordet.

Grøn: læs det røde ord, der kommer efter det grønne.

I kan variere spillet ved at lade elever på en bestemt farve fod udgå, så der til sidst kun er to farver tilbage, hvor den ene vinder i sidste runde.

Inde eller ude

Deltagere: 20-30 og en opråber

Læg to stykker karton i en æske eller pose. På det ene står der »inde« og på det andet »ude«. Eleverne vælger hver især en fod, som de stiller sig på. Når alle har placeret sig, trækker opråberen et af de to kort.

Er det kortet »inde«, der bliver trukket, udgår alle de elever, der har valgt at stille sig på en fod i indersporet. Er det kortet »ude«, udgår alle eleverne i ydersporet. De elever, der udgår, sætter sig i en stor cirkel 2-3 meter fra tæppet, og en ny runde starter.

Spillet slutter, når alle »inde« og »ude« kort er trukket, og der kun er en elev tilbage.

I stedet for »inde« og »ude« kort kan I bruge 6 kartonstykker i samme farver som fødderne. De elever, der har stillet sig på den farve, der bliver trukket, udgår. Også her er spillet slut, når der kun er en elev, vinderen, tilbage.

Vinderen kan evt gå en »æresrunde« på tæppet og læse alle ordene i en selvvalgt farve.

Fjernstyrede biler

Deltagere: 2-4

En elev styrer, og de andre er »biler«. »Bilerne« stiller sig med afstand på en fod i ydersporet. Den elev, der styrer, skal fortælle de andre, hvordan de skal bevæge sig på »vejen«, f.eks gå fire fødder frem, gå en fod tilbage, drej rundt, gå syv fødder frem.

Efter et antal ordrer siger den elev, der styrer, »STOP«, og alle skal læse det ord, de står på. Herefter kører »bilerne« videre, evt med en anden elev som styrer.

Trolden under broen

Deltagere: 20-30

Alle eleverne fordeler sig på tæppet. Ingen må stå på broen, for under den bor trolden. Sæt noget musik på. Børnene går rundt på fødderne i takt til musikken.

Når musikken stopper, skal alle blive på den fod, de er nået til. De elever, der stopper på en af de seks fødder på broen, udgår. Når musikken starter igen, fortsætter eleverne.

Spillet slutter, når der kun er en elev tilbage, der har undgået trolden under broen.

Tur i naturen

Deltagere: 2-10

Alle elever placerer en spillebrik på den første røde fod i indercirklen efter broen. Brikkerne kan være mælkelåg, kartonstykker, kuber eller lignende.

Eleverne slår på skift med en terning og rykker det antal øjne frem, som terningen viser. Afhængigt af, hvilken farve eleverne lander på, skal de løse opgaver, der har med tæppets tema at gøre:

- Blå:** læs ordet og brug ordet i en sætning, der har noget med vand eller dyr, der lever i vand, at gøre.
- Sort:** læs ordet og brug ordet i en sætning, der har noget med jord eller dyr, der lever i jorden, at gøre.
- Rød:** læs ordet og brug ordet i en sætning, der har noget med røde dyr, planter, frugter eller bær, at gøre.



Historier i farver

Deltagere: 2-6

Hver elev vælger en farve og et startsted. På skift går eleverne en runde på fødderne i den valgte farve. Undervejs skal de fortælle en lille historie – gerne med naturen som tema. De ord, de træder på, skal indgå i historien. De andre elever lytter, til det er deres tur til at gå og fortælle.

Ærteposekast

Deltagere: 2-4 og evt en pointtæller

Deltagerne stiller sig bag en linie ca tre meter fra tæppet. På skift kaster de en ærtepose hen på tæppet. Rammer posen en fod, får eleven et point. Hvis eleven kan læse ordet, giver det også point. Hvis eleven kan sætte ordet ind i en sætning, kan det give et yderligere point. Ærteposen er »inde«, bare en del af den rører en fod.

Efter f.eks 10 runder bliver pointene talt sammen. Vinderen er den med flest point.

