

# Fyld larven med ord 1

Vejledning



## Lydrette ord på to bogstaver

1. Skriv vokaler på hver sin side af en terning eller på hvert sit stykke papir.
2. Første spiller slår med terningen eller trækker et stykke papir med en vokal.
3. Spilleren finder en konsonant, som vokalen kan sættes efter, og som giver et ord.
4. Spilleren skriver ordet i cirklen efter konsonanten og læser ordet.
5. Næste spiller gør det samme. Denne spiller kan evt. skrive med anden farve.
6. Hvem kan fylde flest cirkler?

## Lydrette ord på tre bogstaver

1. Skriv en bogstavkombination (vokal og konsonant skrevet sammen) på hver sin side af en terning eller på hvert sit stykke papir.  
Det kan fx være: us, ål, at, il, æl og ul.
2. Første spiller slår med terningen eller trækker et stykke papir.
3. Spilleren finder en konsonant, som bogstavkombinationen kan sættes efter, og som giver et ord.
4. Spilleren skriver ordet i cirklen efter konsonanten og læser ordet.
5. Næste spiller gør det samme. Denne spiller kan evt. skrive med anden farve.
6. Hvem kan fylde flest cirkler?

# Fyld larven med ord 2

Vejledning



## Lydrette ord på to bogstaver

1. Skriv vokaler på hver sin side af en terning eller på hvert sit stykke papir.
2. Hver spiller har en spillebrik, som står klar før bogstavet 'b' øverst ved larven.
3. Første spiller slår med terningen eller trækker et stykke papir med en vokal.
4. Spilleren sætter vokalen efter bogstavet 'b' og læser ordet.  
Giver ordet mening, flytter spilleren brikken til feltet 'b'. Giver ordet ikke mening, bliver brikken stående.
5. Næste spiller gør det samme.
6. Hvem kommer først gennem larven?

## Lydrette ord på tre bogstaver

1. Skriv en bogstavkombination (vokal og konsonant skrevet sammen) på hver sin side af en terning eller på hvert sit stykke papir.  
Det kan fx være: us, ål, at, il, æl og ul.
2. Hver spiller har en spillebrik, som står klar før bogstavet 'b' øverst ved larven.
3. Første spiller slår med terningen eller trækker et stykke papir med bogstavkombinationen.
4. Spilleren sætter bogstavkombinationen efter bogstavet 'b' og læser ordet.  
Giver ordet mening, flytter spilleren brikken til feltet 'b'. Giver ordet ikke mening, bliver brikken stående.
5. Næste spiller gør det samme.
6. Hvem kommer først gennem larven?

