

## Sammensat ord-spillet For 2-5 deltagere

### Indhold

18 billedkort + 6 billedplader

### Hvem vinder?

Den deltager, der først har placeret sine 2 enkelte ord og til sidst det sammensatte ord på sin billedplade, har vundet spillet.

### Forberedelse

Hver deltager tager en billedplade, og billedkortene blandes og spredes ud på bordet med billedsiden nedad.

### Spillet

Den yngste deltager starter med at tage ét billedkort fra bordet og vende det om, så alle kan se det (f.eks. en hånd). Passer billedkortet (hånden) til ét af deltagerens motiver på hans billedplade (er der f.eks. en hånd på deltagerens billedplade), placerer deltageren billedkortet på billedpladen, dér hvor motivet af hånden er. Deltageren må nu trække et nyt billedkort. Hvis billedkortet ikke matcher nogen af motiverne på dennes billedplade, lægges det tilbage på den plads, det blev taget fra, og turen går videre til næste deltager.

Trækker deltageren et sammensat ord (f.eks. et håndtag), må han ikke placere det på billedpladen, før han har fået placeret sine 2 billedkort med enkeltord, der passer til det sammensatte ord på billedpladen (hånd og tag). Kan det sammensatte ord ikke placeres på billedpladen, lægges det tilbage på den plads, det blev taget fra, og turen går videre til næste deltager.

## Mim & sig en lyd-spillet For 4-6 deltagere

### Indhold

32 mimekort

### Hvem vinder?

Det hold, der har flest kort, når alle mimekortene er brugt, har vundet spillet.

### Forberedelse

Mimekortene blandes og lægges i en bunke på bordet med billedsiden nedad.

Deltagerne deler sig ind i hold med 2 deltagere på hvert hold.

### Spillet

Holdet med den yngste deltager starter. På det startende hold aftales, hvem der skal mime og sige en lyd (deltager A), og hvem der skal gætte (deltager B). Deltager A trækker et mimekort fra bunken og skal nu mime motivet på kortet, eksempelvis en slange, og sige lyden, der passer til, eksempelvis: sssssssssss. Deltager B har nu ét forsøg til at gætte, hvad det er, deltager A mimer. Hvis deltager B gætter rigtigt, vinder holdet kortet. Turen går videre til næste hold (til venstre). Gættes kortet ikke, har de andre hold ét forsøg pr. hold til at gætte mimekortet. Lykkes det for et af de andre hold, vinder holdet kortet og må nu trække et mimekort. Lykkes det ikke for nogle af holdene at gætte kortet, går turen videre til næste hold til venstre for det hold, der mímede kortet.

## God fornøjelse



Freddy Andersen – far/tidl. social medarbejder  
Kristian Dreino – far/pædagog

En speciel tak til tale- & hørekonsulenterne Lilian Kragh og Lars Gabriel Jensen, til Magnus, Maria, Cecilia og Cornelia for deres sjove ansigter til "Mundgymnastikspillet" og ikke mindst til Anne Munch Terkelsen – Pædagogisk Bogklub, Gyldendal - for at komme med ideen til, at der mangler et godt sprogspil og for at spørge, om vi ikke kunne lave et.

Se vores pædagogiske overvejelser, historiske rollespil, leg og lær-spil med Storm, LilleStorm og SuperMark på [www.four-esses.dk](http://www.four-esses.dk)

# STORM på ORDET

PUSTESTORM • MUNDGYMNASTIK • SAMMENSATTE ORD • MIM & LYD



## Spilleregler

*Hos os er legen i centrum*

## Lille forord – til den der vil vide mere

### Dialog og forklaring

Vi har udviklet dette spillekoncept, da vi fra flere sider har modtaget et ønske om at sætte fokus på børns sproglige udvikling. I Four Esses kæmper vi en kamp mod fordommene om, at pædagogiske spil tit er for kedelige, fordi fokus på intentionen bliver vigtigere end motivationen for at spille spillet. Vores ønske er at lave pædagogiske spil, som børnene har lyst til at spille med “de voksne”, fordi de synes spillene er sjove, spændende eller inspirerende. Det betyder samtidig, at vi stiller krav til, at vores spil både skal kunne begå sig som gode familiespil, hvor underholdningen er det vigtigste, og som pædagogiske værktøj, hvor intentionen og udbyttet er det vigtigste.

Vi har udviklet på dette spillekoncept i 2 år, og det har bestemt ikke været let at begrænse sig, i ønsket om at spillekonceptet skal gøre en forskel for det enkelte barn. Derfor valgte vi at få konsulenthjælp af 2 erfarne tale-/hørekonsulenter og er endt med at lave ikke mindre end 4 forskellige spil med hver deres sproglige fokusområde. Vi har derfor fået udarbejdet et lille forældre-/pædagoghæfte af tale-/hørekonsulent Lars Gabriel Jensen for jer, der vil bruge spillenes indhold mere målrettet for at stimulere jeres børns sproglige udvikling. Hæftet indeholder også ideer og aktivitetsforslag til andre sprogligt stimulerende aktiviteter, som vi har valgt fra i vores udvikling af dette spil.

Vi har under udviklingen af spillekonceptet også valgt en del ting fra sammen med andre fagfolk, fordi vi vurderede, at de enten ikke var brede nok, underholdende nok, eller som vi mente, at der var mange muligheder for at få stimuleret i andre spil, bøger eller sange, som f.eks. rim og remser, rimpar, konsonanter før vokal m.m.

Alle kort – dvs. pusteord, billedkort, sammensatte ord og mimekort – er nøje udvalgt ud fra et ønske om at dække så mange sproglyde og problematikker, som det for os har været muligt at kombinere med en høj underholdningsværdi eller et væsentligt budskab. Vi mener, at gode bøger eller spil skal lægge op til dialog, undren og refleksion fra barnets side. Derfor vil det måske undre, at vi har valgt at lægge et kort med en grav i spillet. Dette kort har vi overvejet nøje, og vi har brugt kortet som en del af det sammensatte ord “grav-ko”.

Vi mener, det er vigtigt at tale med barnet om, hvad en grav er, hvis muligheden byder sig. Dvs., ikke at fortie noget, men forsøge at skabe forståelse og indblik og herved opbygge og understøtte barnets begyndende forståelse af livets gang. Dette kort er bare ét eksempel på, hvordan vi nøje udvælger og udvikler vores spil.

Vi opfordrer jer til at læse hæftet “Sprogstimulering gennem spilaktivitet”, hvis I ønsker at arbejde mere målrettet med spillenes indhold og bruge kortene til at træne bestemte lyde m.m.

*Mange hilsner  
Freddy & Kristian*

## Spilleregler

### PusteStorm-spillet For 2-4 deltagere

**Indhold**  
20 pustekort + 1 pustebrik + 1 spilleplade

#### PusteStorm-brætspillet

I dette sjove pustebrætspil skal I puste til en træbrik, mens I siger et sjovt pusteord.

#### Hvem vinder?

Den spiller, der først har vundet 5 pustekort, har vundet spillet.

#### Forberedelser

Spillepladen sættes sammen. Pustekortene blandes og lægges i en bunke på bordet med billedsiden nedad. Hver spiller vælger en startplads (rød, grøn, gul eller blå).

#### Spillets start

Yngste deltager starter og trækker et pustekort (f.eks. en pølse). Deltageren skal nu tage pustebrikken og sætte den på højkant på sin startplads.

#### Selve spillet

Det er nu deltagerens opgave at forsøge at puste pustebrikken hen til billedet på spillepladen, der matcher pusteordet fra kortet (f.eks. pølse), ved at sige pusteordet på pustekortet, som deltageren har trukket. Brikken skal bare ramme cirklen, hvor motivet er i. Hvis deltageren rammer cirklen (f.eks. rundt om pølsen), må han/hun trække et nyt pusteord. Hvis det ikke lykkes at ramme, er deltagerens tur slut. Han/hun lægger så pustekortet nederst i bunken og giver pustebrikken videre til næste deltager (til venstre). Denne deltager skal nu sætte pustebrikken på sit startfelt, trække et pustekort og puste som beskrevet ovenfor.

#### Pustepladen

Sørg for at pladen ligger på et lige bord. På pladen er der:

#### Startfelt:

Hver spiller vælger en startplads (rød, grøn, gul eller blå).

#### Pustemotiver:

12 pustemotiver med ring omkring, der matcher motiverne på pustekortene.

#### 8 Storm-felter og pustekort med Storm:

Hvis en deltager trækker et pustekort med Storm på, skal deltageren bare ramme et af de 8 Storm-felter med en ring omkring. Deltageren skal ikke sige noget, men bare puste til brikken.

#### Pusteskyen:

Hvis en deltager rammer pusteskyen i midten af pladen, må deltageren lave et nyt pust på pustebrikken med det samme pusteord. Pusteskyen er en ekstra chance og giver deltageren en mulighed for at komme tættere på sit mål. Dvs., at deltageren kan vælge at puste brikken ind til pusteskyen, trække vejret igen og så prøve at ramme motivet fra pustekortet på pladen.

#### Pustebrikken:

Deltageren må kun bruge én vejtrækning, når deltageren skal puste (sige pusteordet) til pustebrikken. Enkelte ord, såsom papir har 2 pust i ordet og kan give en stor fordel for den enkelte deltager. Når I puster til pustebrikken skal I puste på den smalle side. Hvis pustebrikken bliver pustet ud af brættet, er deltagerens tur færdig.

### Mundgymnastik-spillet For 2-6 deltagere

I dette sjove kortspil skal du med dit ansigt bede om kort fra de andre deltagere.

#### Indhold

30 mundkort

#### Hvem vinder?

Den/de spillere, der har flest stik, når alle kortene er brugt, har vundet spillet.

#### Forberedelse

De 30 mundkort blandes, og hver spiller tager 3 kort op på hånden. Resten af mundkortene lægges i en bunken på bordet med billedsiden nedad.

#### Spillet

Den yngste deltager (A) starter og kigger på sine kort. Deltager A skal nu spørge en af de andre deltagere, om han/hun har mundkort, der matcher hans kort, ved at sige: “må jeg bede om alle dine...”, og så vise mundstillingen på kortet, f.eks. “tunge på næse”. Hvis den anden deltager (B) har et eller to mundkort, hvor man eksempelvis skal have “tunge på næse”, skal deltager B give det/de kort til deltager A. Deltager A må nu trække et kort fra bunken og fortsætte sin tur. Hvis den anden deltager (B) ikke har kort, der matcher, skal han/hun række tunge (betyder: “Jeg har ikke de kort du skal bruge”) til deltager A, der spurgte. Deltager A skal nu trække et kort i bunken, og turen går videre til næste deltager.

#### Hvad er et stik?

Hvis en deltager har 3 ens kort, har deltageren fået et stik og må beholde stikket.