



HIT MED CD'EN

GITTE SKYUM KJØGE • BIRGITTE FLARUP

SPECIAL-PÆDAGOGISK FORLAG

Indhold på cd:

- Sort/hvide tegninger af alle dyrene
- Farvebilleder af alle dyrene
- Håndtegn

Hvordan kan billederne på cd'en anvendes:

- Spil
- Opgave ark
- Billeder af dyrene i eget format
- Som illustration til rim og remser
- Som maleopgaver/malebog

SPIL VENDESPIL

Dyrene kan printes i kortstørrelse, således at man kan spille vendespil på forskellig måde. Hvis der tilsvarende printes kort med alfabetet og håndtegn, kan man spille vendespil med:



*Dyrebillede
– dyrebillede*



*Dyrebillede
– dyrets begyndelseslyd*



SPIL SORTE PALLE

Spilles som »Sorte Per«, men det er naturligvis Palle Post, der er Sorte Palle. Alle dyr fremstilles i to eksemplarer i kortstørrelse. Dog kun en Palle post.



SPIL ÆLLING MED SLAW I

Spilles som »Bedstemor med slaw i«. Ælling eller et andet dyr er gennemgående figur. I hjørnet på kortet skrives et bogstav. Der laves fem eksemplarer af hvert kort med det samme bogstav. Bogstaverne har fem forskellige farver. Spilleregler: Børnene vender alle et kort på samme tid. Kommer der to ens bogstaver frem, er der »Ælling med slaw i«, og man slår i bordet. Den der først reagerer, får alle de kort, der er ude på bordet.



DOMINO

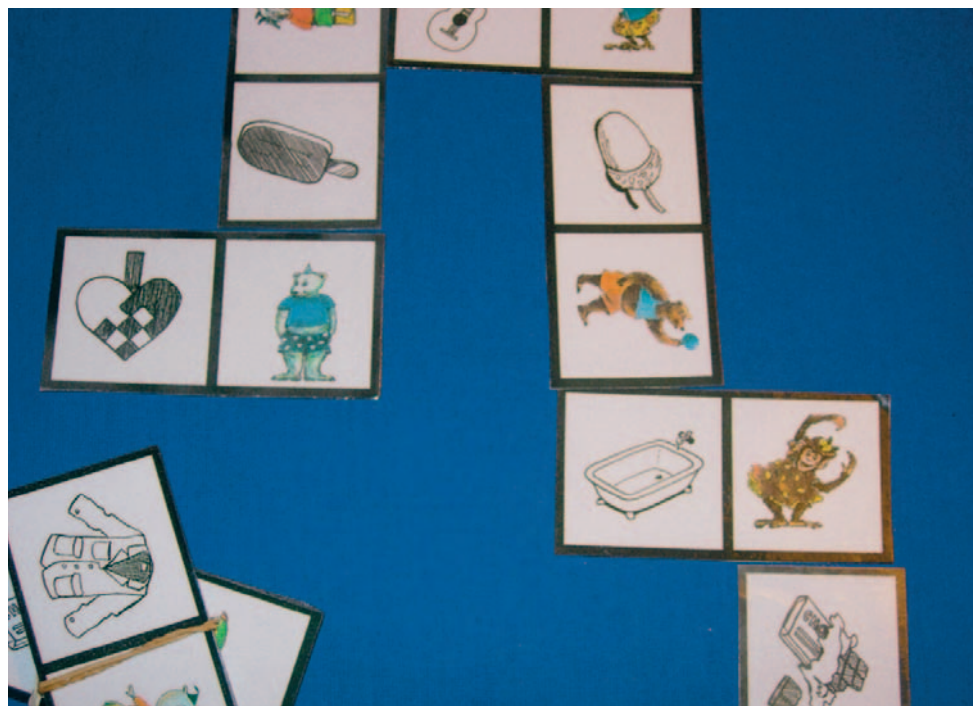
Der produceres kort som til domino.

Enten med: dyr/dyr

Dyr/dyrets begyndelses bogstav

Dyr/dyrets håndtegn

Dyr/ting der begynder med samme lyd som dyret



SPIL FULDT HUS

Der udvælges et vist antal dyr, som kopieres til kortstørrelse i otte eksemplarer. Spilleregler: Hvert barn vender efter tur et kort. Første gang et dyr viser sig får man lov til at samle på dyret. Samtidig med at man vender kortet siger man navnet på dyret og/eller dets begyndelseslyd. Hvis et andet barn allerede har kortet, skal man aflevere kortet til det barn, som samler på det dyr. Vinder er den spiller, som til sidst har flest kort.



SPIL LOTTO

Der laves spilleplader som til Lotto, med tilsvarende brikker til at lægge på. Spillepladerne kan også bestå af håndtegn eller dyrets bogstav.



SPIL DETEKTIV

Ti dyr kopieres i tre eksemplarer. To spillere sidder over for hinanden med et eksemplar af hvert dyr. Den ene spiller trækker et ekstra kort. Den anden spiller skal nu gætte hvilket kort det drejer sig om, ved at stille spørgsmål. Har den to ben? Kan den flyve? Har den noget i hænderne? Det noteres hvor mange spørgsmål, det er nødvendigt at stille, før barnet har gættet, hvilket dyr, det drejer sig om. Herefter byttes der. Den der skal bruge færrest spørgsmål har vundet. Kortene kan med fordel placeres i kortholdere.



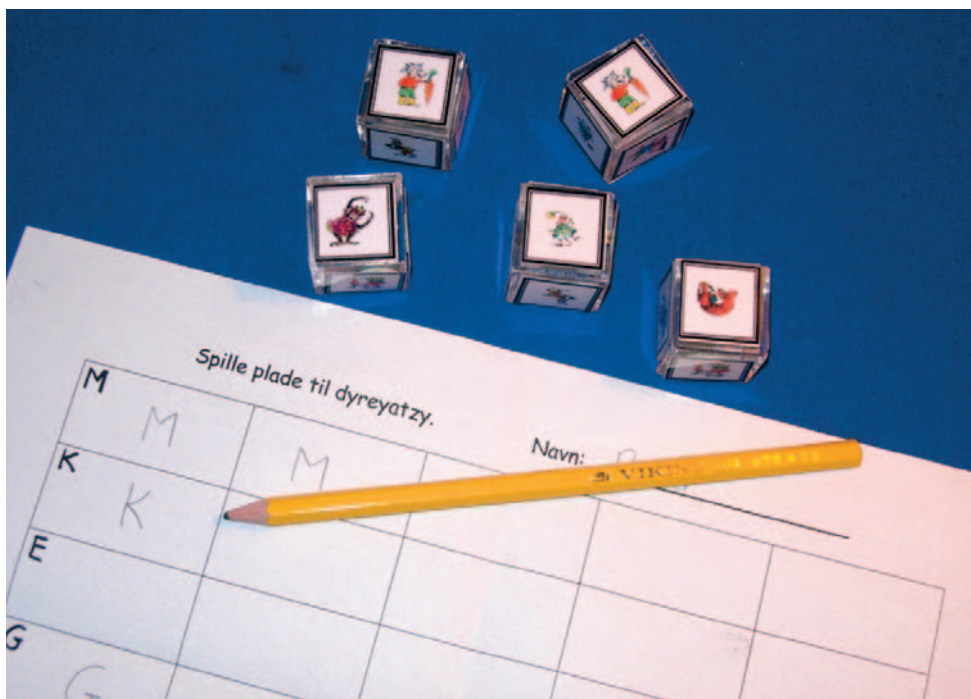
SPIL MATCH

Del et A4 ark i fire lige store dele. Placer et billede af et dyr i hvert felt. Der kastes med en genstand mod papiret. Eksempelvis en ærtepose. Nævn navnet på noget, der begynder med samme lyd som det dyr ærteposen landede på. Gætter du rigtigt får du en rosin. Eller læg billeder ved siden af arket, som alle begynder med samme lyd som et af dyrene. Når du rammer et bestemt dyr, skal du udvælge et billede, der begynder med samme lyd. Formål. Ordindlæring, træning i lydopmærksomhed.



SPIL **DYREYATZY**

Op til seks børn kan deltage i spillet af gangen. Børnene vælger på skift et dyr. På denne måde bliver der valgt seks dyr. Hvert af de dyr findes i fem eksemplarer. Der sættes et eksemplar af hvert dyr på alle fem terninger. Hver spiller får et scorekort. Som i almindelig yatzy kastes terningerne tre gange. Det gælder om i løbet af de tre kast, at samle så mange ens som muligt. Vinder er den, der først får fyldt sit scorekort.



OPGAVER **DIVERSE**

Dyrebillederne kan anvendes til alle mulige former for opgaver, som er tilpasset børnenes niveau.

ØVRIGE

BILLEDER



ØVRIGE

BILLEDER





