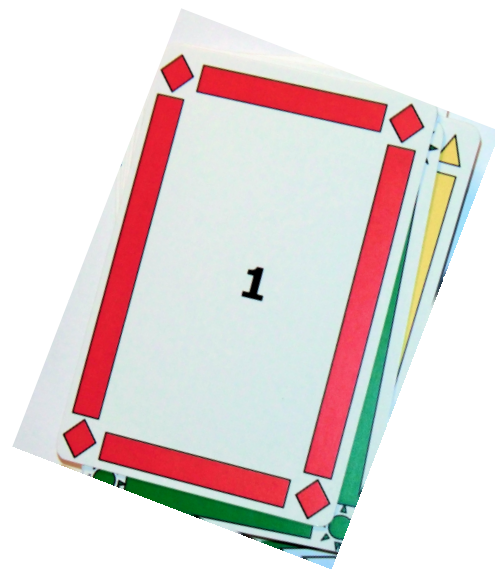


STAVESPIL

Lærervejledning



STAVESPIL er et differentieret undervisningsmateriale beregnet til brug fra slutningen af 2. klasse.

STAVESPIL er tænkt som et supplement til den almindelige staveundervisning. Spil og undervisning kan indgå i en vekselvirkning og gensidigt supplere hinanden, så eleverne udvikler deres stavekompetencer og lyst til at udforske retstavningen.

STAVESPIL er også velegnet som evalueringsredskab og kan over tid synliggøre udviklingen i elevernes stavekompetencer.

STAVESPIL tager udgangspunkt i elevens aktuelle stavekompetence og udfordrer eleverne i deres nærmeste udviklingszone. På den måde danner spillet et godt fundament for, at eleverne sammen med læreren kan opstille realistiske og individuelle mål for elevernes fortsatte staveudvikling.

STAVESPIL er primært tænkt som et tilbud til 4-6 elever, der modtager holdundervisning. Spillet kan dog også anvendes til hele klasser, men det kræver, at man har flere spil til rådighed.

STAVESPIL bygger på tankerne om den inkluderende skole. Det betyder, at spillet kan spilles af alle elever, uanset hvor i staveudviklingen de befinder sig.

I udformningen af spillet er det tilstræbt, at det ikke nødvendigvis er den bedste staver, der altid ender som vinder. Målet er nærmere, at spillet udfordrer alle elever og danner platform for, at eleverne kan arbejde med stavning og staveudvikling og på en sjov og lærerig måde får udviklet deres stavekompetencer.

Den trinvis staveudvikling:

STAVESPIL har baggrund i teorien om, at børns stavning gennemløber en trinvis udvikling, og at sikkerhed på ét trin er en forudsætning for, at eleven kan nå op på det næste trin i staveudviklingen.

For at få det fulde udbytte af **STAVESPIL** i undervisningen forudsætter det, at læreren har kendskab til teorien samt et godt kendskab til den enkelte elevs staveudvikling og ved hvilket stavetrin, eleven aktuelt befinder sig på.

Teorien om den trinvis staveudvikling er udformet af Mette Ziegler og bygger på fem udviklingsstrin: Af pædagogiske grunde har vi inddelt spillet i tre sværhedsgrader/staveniveauer:

Niveau 1: På Stavetrin 1 til 2 magter eleverne endnu ikke sikkert at omsætte lyde og bogstaver til ord. Målet er at eleverne når frem til på trin 2 at udnytte det lydrette- (fonematiske princip), så de kan skrive alle lydrette ord korrekt.

Niveau 2: På Stavetrin 3 er eleverne i færd med at tilegne sig lydfølgeregler, men er endnu ikke sikre i, hvad reglerne helt præcist siger, og hvornår de skal benyttes.

Niveau 3: På Stavetrin 4 til 5 er eleverne ved at erhverve sig kendskab til morfemer og det morfematiske princip, der betyder, at stavemåden er konstant for samme mindste betydningsbærende enhed. Eleverne staver de allerfleste almindelige ord korrekt, og staveindlæringen er koncentreret omkring indlæring af fremmedord og særlige forvekslingsord.

Ovenstående er en meget enkel forklaring på teorien om den trinvis staveudvikling. Vi vil anbefale, at du orienterer dig i bogen "Hvordan lærer mine elever at stave?" (Se Lærervejledningens bagside).

Spillevejledning

I spillekassen finder du **Spilleregler**, der indeholder selve spillereglerne. Her finder du forklaringen om, hvad spillet går ud på, og hvordan det spilles. Herunder finder du nogle uddybende bemærkninger om, hvad stavespillet i øvrigt omfatter.

Stavespil er et kortspil for 4- 6 deltagere.

Spillet består af:

90 spillekort 5 kort på hvert af de 3 staveudviklings-niveauer i 6 farver (spørgsmålskategori) samt

5 gavekort, der evt. kan anvendes for at gøre spillet mere spændende. Det er læreren, der vurderer om gavekortene skal anvendes eller ej. Anvendelsen af gavekort er nærmere beskrevet i **Spilleregler**.

150 spørgekort opdelt i 3 sværhedsgrader med 50 spørgekort til hver af de 3 niveauer. Spørgkortene rummer hver 6 spørgsmål, opdelt i forskellige farver (kategorier).

15 stavetrinskort. Kortene udleveres af læreren til de enkelte elever i henhold til det sta

veniveau, som eleven befinder sig på. Kortet fortæller, hvilke af de 3 spørgeskort eleven skal have spørgsmål fra under spillet.

En blok med **pointskemaer**, som spillelederen kan anvende til at føre regnskab med den enkelte spillers point i løbet af spillet.

6 evalueringsskemaer.

Yderligere pointskemaer og evalueringsskemaer kan downloades til fri kopiering fra forlagets hjemmeside www.forlagetlæs.dk

Forberedelse til spillet

Læreren sammensætter spillegruppen og vælger, om den skal bestå af elever på samme staveudviklingstrin eller et blandet hold med elever, der befinder sig på forskellige stave trin.

Læreren aftaler med hver enkelt elev, hvilket af de tre niveauer eleven skal arbejde inden for gennem spillet. Eleven får udleveret et **stave trin kort**, der angiver elevens stave trin. Dette kort skal ligge synligt foran eleven under spillet, så spillelederen kan se, hvilke kategorier af spørgsmål, som de enkelte spillere skal stilles. Hvis alle spillere befinder sig på samme stave trin, kan man undlade at benytte stave trin kortene.

Læreren fastsætter inden spillet begynder, hvornår spillet skal slutte. Sluttidspunkt kan enten være bestemt af en fastsat tidsramme, et fastsat antal spillerunder, eller når en spiller har fået et bestemt antal stik.

Spillelederen

Hvis spillet alene spilles af elever, der befinder sig på stave trin 1-2, bør læreren eller en elev, der befinder sig på stave trin 4-5 være spilleleder og oplæser af spørgsmålene. I blandende elevgrupper og ved homogene grupper på stave trin 3 samt 4 + 5 kan læreren udpege en spilleleder. Spillelederen deltager ikke selv i spillet.

Ud over at lede selve spillet, skal spillelederen føre pointskemaet. I dette skema skrives spillernes navne og hver gang en spiller får et stik, tælles pointene på stikkets kort.

Når spillet slutter tælles alle elevens point sammen.

Antallet af point på de kort eleven har tilbage på hånden tælles ligeledes sammen og skrives i skemaet.

Summen af point på de kort spilleren har på hånden trækkes fra de vundne point. Har spilleren uindløste gavekort på hånden fordobles det antal point, der skal fratrækkes de vundne point.

Den elev, der efter udregningen har flest point, har vundet spillet.

Pointberegningen er beskrevet i **Spilleregler** under **Spillets afslutning**.

Spilleregler

Spilleregler findes i en 3-fløjet folder, som spillelederen kan have liggende foran sig under spillet.

Da det er spillelederens opgave at have overblikket over spillet, er spillelederens opgaver fremhævet.







Det anbefales, at læreren på forhånd giver spillelederen **Spilleregler**, så vedkommende kan orientere sig i reglerne, inden spillet begynder.

Læreren/spillelederen skal orientere eleverne om spillets opbygning og dets regler, inden spillet sættes i gang.

Spørgekortene

Spørgekortene er opdelt i 3 sværhedsgrader, svarende til de tre staveniveauer, og rummer spørgsmål indenfor 18 forskellige delfærdigheder (se næste side).

Hvert spørgekort indeholder 6 spørgsmål markeret med hver sin farve svarende til spillekortene. Hvert af de 6 spørgsmål relaterer til en delfærdighed indenfor det staveområde, som eleven skal træne og beherske for at nå det næste stave trin.

	Niveau 1 Stavetrin 1+2	Niveau 2 Stavetrin 3	Niveau 3 Stavetrin 4+5
	Rim	2 og 3 konsonanter i forlyd	Navneords bøjning
	Spoonerisme (Snakke bagvendt)	Lang-kort vokal	Tillægsords bøjning
	Antal stavelser i ord	2 og 3 konsonanter i udlyd	Udsagnsords bøjning
	Sætte lyd til eller trække lyd fra ordet	Enkelt-dobbelt Konsonant	Udsagnsords endelse (-re, -rer)
	Antal lyde i ordet	Vokalglidning	Endelsen -ene eller -ende
	Stavning af lydrette ord	Stumme bogstaver	Fremmed- og låneord

Spillekortene

Spillekortene er udstyret med et farvet ikon i hvert hjørne. Ikonet angiver den kategori spilleren skal svare på, når han/hun har et stik (3 kort med samme farve).

På midten af kortet står der et tal (1, 2 eller 3). Summen af tallene på de 3 kort angiver, hvor mange point eleven skal have, hvis spørgsmålet besvares rigtigt.

Har spilleren f.eks. 2 kort med tallet 3 og 1 kort med tallet 2, giver et rigtigt svar 8 point.

Hver spiller får udleveret 6 spillekort ved spillets start. Når en spiller har fået et stik, tages der 3 nye kort fra bunken, således at man altid har 6 kort på hånden.

Spillet som evalueringsredskab

Udover at gøre arbejdet med stavning lidt sjovere, er hensigten med stavespillet også, at lærer og elev får indsigt i, hvor eleven aktuelt befinder sig i staveudviklingen, således at elevens spilleresultat kan indgå i overvejelserne over den enkelte elevs individuelle læringsmål i stavning.

Spillet er midlet til, at eleverne kan dygtiggøre sig inden for stavning. Men det er mindst lige så vigtigt, at elev og lærer efterfølgende tager sig tid til at evaluere spillet og snakker sammen om, hvilke succeser og udfordringer, eleven har oplevet under spillet. Til det formål har vi fremstillet et **evalueringsskema**.

Vi anbefaler dog, at eleverne får lov til at spille spillet et par gange, så de bliver fortrolige med spillet og dets regler, inden **evalueringsskemaet** introduceres. Herefter udleveres et **evalueringsskema** til hver elev i gruppen.

Eleverne instrueres i, at de skal sætte en streg i enten RIGTIGT eller FORKERT ud for den kategori (farve), som de har fået spørgsmål i. På den måde får eleverne selv indsigt i, hvilke delområder de behersker, og hvilke områder der stadig er en udfordring.

Eleven skal aflevere sit evalueringsskema til læreren, når spillet er afsluttet. På den måde har både lærer og elev et godt udgangspunkt for den efterfølgende individuelle elevsamtale. Her kan eleven få viden om, hvad der skal til, for at eleven kan nå videre til næste trin i staveudviklingen, ligesom samtalen kan danne grundlag for, at der opstilles individuelle læringsmål for elevens staveudvikling.

Hvor finder du mere viden om staveteorien?

Marianne Gjelstrup, Karen Kjær & Lene Norrbom

Hvordan lærer mine elever at stave?
Staveundervisning ud fra staveudviklingstrin

© **Forlaget Læs**

2. reviderede udgave, 2014

ISBN 978-87-992707-3-6

Bestilles hos
Læsekonsulenternes Landsforenings forlag
Forlaget Læs
www.forlagetlæs.dk