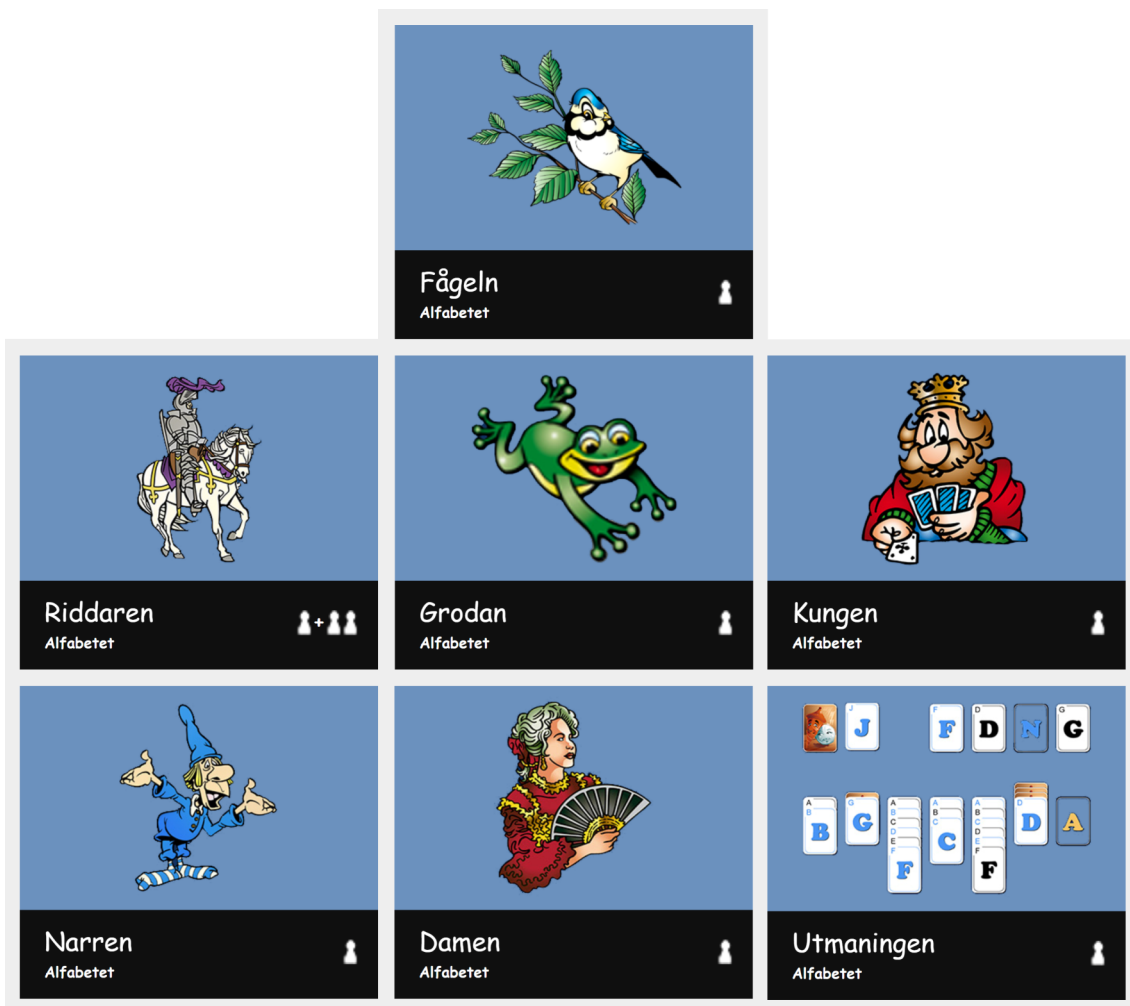


# Lärarhandledning

## Alfakungen



*Alfamax*

# Innehåll

Inledning .....	3
Allmänt om lärspelet .....	3
Så här kommer du igång .....	3
Sammanfattning Alfakungen .....	4
Fågeln .....	5
Riddaren .....	6
Grodan .....	8
Kungen .....	9
Narren .....	11
Damen .....	12
Utmaningen .....	14

**Programutveckling:** Ludosity Learning AB

**Pedagogik:** Caroline Rodhe-Wallström

**Författare lärarhandledning:** Caroline Rodhe-Wallström, Maria Wallström

# Inledning

Alfakungen innehåller 7 olika digitala lärspele. Fågeln övar bokstavsljud och bokstavsnamn. De andra sex spelen övar alfabetisk ordning, vilket underlättar när man ska söka information i ordlistor, register m.m.

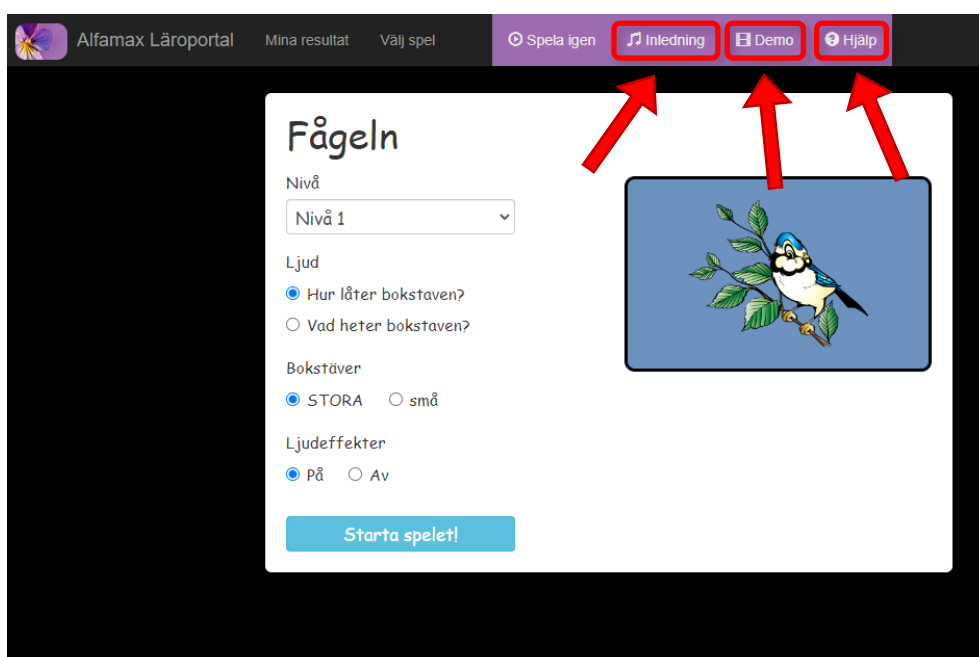
## Allmänt om lärspele

- Spelen behöver inte installeras utan körs direkt via [Alfamax Läroportal](#).
- De digitala lärspele kan användas på iPad, Chromebook, Mac, PC m.fl.
- Inuti varje spel finns både en muntlig och en skriftlig instruktion
- Korta instruktionsfilmer på Vimeo finns till de flesta av Alfakungens övningar
- De digitala lärspele är självrättande och kan användas både i skolan och hemma
- Läraren kan följa upp resultaten, om eleverna har personliga inloggningar

## Så här kommer du igång

När du eller eleven startar ett lärspele, visas några lilamarkerade rubriker i Läroportalens svarta meny:

- **Inledning:** Lyssna på en kort muntlig introduktion till spelet
- **Demo:** Se en demofilm till lärspelet
- **Hjälp:** Läs en skriftlig anvisning med mer detaljer än inledningen



# Sammanfattning Alfakungen

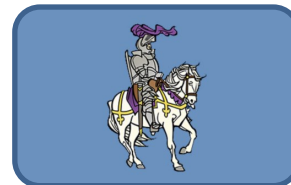
**Fågeln:** Öva på bokstavsljud eller bokstavsnamn.

Det gäller att välja rätt bokstav bland de fyra alternativen. På nivå 1 visas bara vokaler.



**Riddaren:** 1-2 spelare. En nybörjarövning där alfabetet är uppdelat i rader. Uppdraget är att bygga ihop alfabetet.

På lätt nivå visas alla bokstäver. På högre nivå är flera bokstäver dolda.



**Grodan:** Här visas samma rader som i Riddaren, men nu gäller det att skriva de bokstäver som saknas.



**Kungen:** En patiens som liknar de kända patienserna "Klockan" och "Kungen". Bygg upp en valfri del av alfabetet, t.ex. A-P. Kan du sortera alla bokstäverna, innan de fyra kungarna dyker upp?



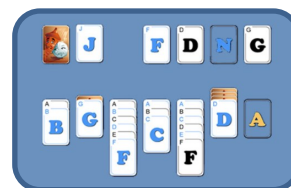
**Narren:** Öva på alfabetisk ordning genom att placera bokstäver på en linje, som motsvarar A-Ö. Ju närmare rätt position, desto högre poäng. Den som vill kan även tävla på tid.



**Damen:** Spela kort mot Damen och öva både alfabetisk ordning och strategiskt tänkande. Du får se några av Damens bokstäver och en "guldbokstav". Vem av er tror du ligger närmast "guldbokstaven"? Byt ut några kort om du vill, och välj sedan hur mycket du vågar satsa. Här kan du vinna eller försvinna...



**Utmaningen:** En avancerad patiens som liknar den kända patiensen "Harpan". Öva på att tänka både framlänges och baklänges i alfabetet – en riktig utmaning!



# Fågeln



## Muntlig instruktion i lärspelet

Vilken bokstav hör du?

Lyssna på ljudet och välj rätt bokstav.

Klicka på notknappen om du behöver lyssna på ljudet igen.

## Skriftlig instruktion i lärspelet

Här övar du på bokstäver. Hur låter bokstaven? Vad heter bokstaven?

Nivå 1 innehåller bara vokaler.

Nivå 2 visar bokstäver från hela alfabetet.

En rad ur alfabetet visas, t.ex. ABCD.

Vilken bokstav hör du? Lyssna på ljudet och markera rätt bokstav.

Klicka på notknappen om du behöver lyssna på ljudet igen.

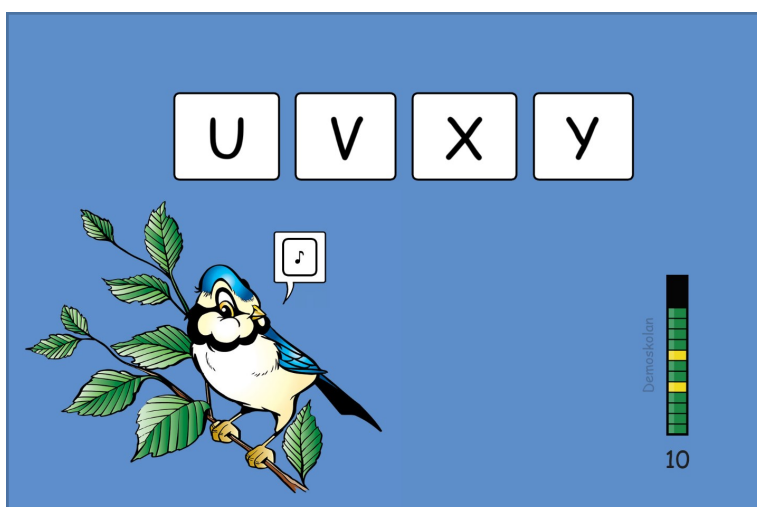
Du kan svara på två olika sätt om du använder dator:

- *Med musen*  
Vänsterklicka på bokstaven.
- *Svara på nummerplattan eller tangentbordet*  
Siffran 1-4, visar bokstavens plats.

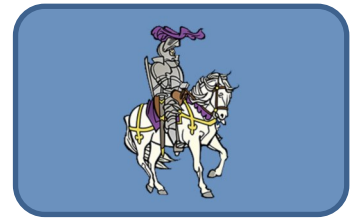
Du får 1 poäng för varje rätt svar. Max 15 poäng.

*Rätt:* Bokstavsbrickan blir grön.

*Fel:* Brickan blir gul och rätt bricka blinkar grönt.



# Riddaren



## Muntlig instruktion i lärspelet

Klicka på brickorna och bygg ihop dem till ett helt alfabet.  
Du kan välja olika svårighetsgrad i startmenyn.

## Skriftlig instruktion i lärspelet (1 spelare)

Här är alfabetet delat i rader, och ditt uppdrag är att bygga ihop det. Bokstaven W ingår inte.

Gör så här:

Klicka först på brickan med ABCD och sedan på EFGH.  
Bygg ihop resten av brickorna till ett helt alfabet.

När du är säker på nivå 1, kan du prova nästa nivå.  
Nivå 2 och 3 är svårare, för där visas inte alla bokstäver på brickorna.

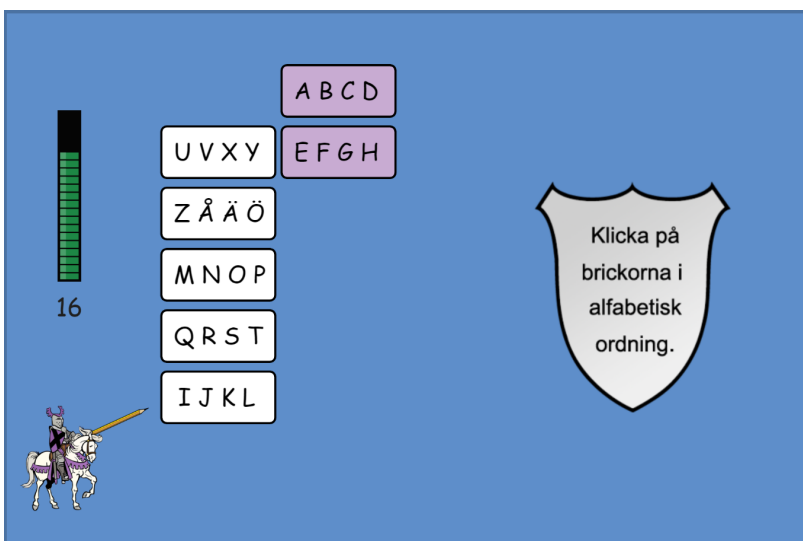
Tips:

Läs bokstäverna på varje bricka högt,  
och lär dig vilka fyra som hör ihop.  
Det får du nytta av i några av de andra spelen.

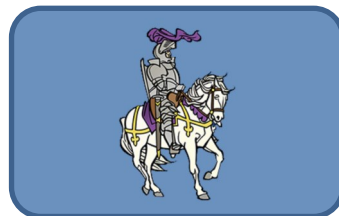
Poäng:

Du får 1 poäng för varje rätt rad, d.v.s. 7 poäng för varje alfabet.  
Högst upp till höger ser du hur många poäng du har. Max 21 poäng.  
Den blå stapeln ökar för varje svar du ger.

När du börjar bli säker, kan du utmana en annan spelare i en tornering.



# Riddaren forts.



## Skriftlig instruktion i lärspelet (2 spelare)

Här är en tornering där ni ska bygga upp var sitt alfabet före motspelaren. Spelet fungerar likadant som vid 1 spelare.

*Gör så här på lärplatta:*

Tryck på den bricka du vill flytta.

*Gör så här på dator:*

Spelare 1: Klicka med musen på den bricka du vill flytta.

Spelare 2: Svara med siffrorna på tangentbordet.

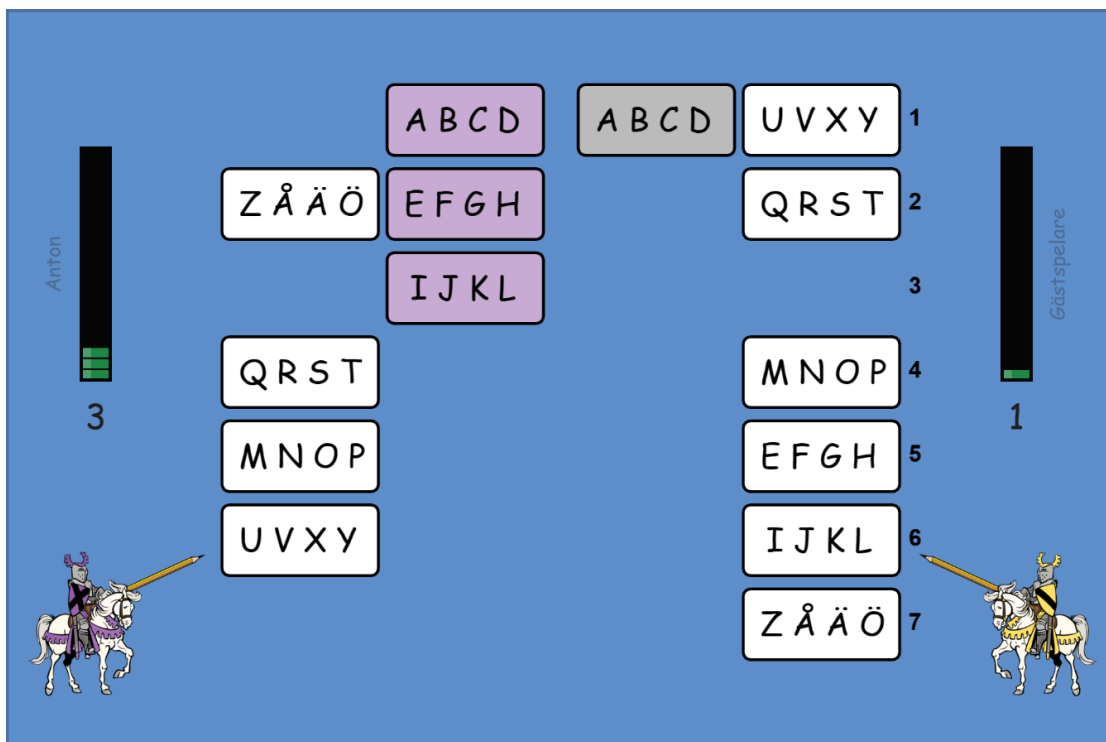
Tips!

Klicka först på knappen "Svara med siffror", så ser du siffror till höger om dina brickor.

Vinnare är den som först får alla rätt. Då måste motspelaren sluta.

Om den som är först färdig har gjort något fel, får den andra fortsätta.

Ni får 1 poäng för varje riktig bricka. Max 21 poäng.



# Grodan



## Muntlig instruktion i lärspelet

Skriv de bokstäver som saknas.

Grodan visar på vilken plats du ska börja.

## Skriftlig instruktion i lärspelet

En bra uppvärmning är att först spela Riddaren, så att du blir van vid att se alfabetet i rader, t.ex. EFGH.

I Grodan får du möta samma rader som i Riddaren, men här ska du skriva de bokstäver som saknas. Bokstaven W ingår inte här.

Om du har ett tangentbord skriver du bokstäverna där. Du kan även få ett tangentbord på skärmen. Klicka då på knappen Tangentbord.

Grodan har tre olika nivåer, där nivå 1 är lättast.

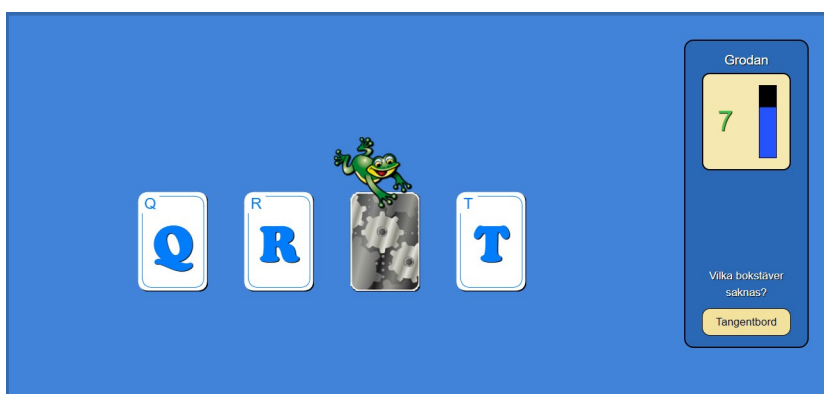
- I nivå 1 visas alltid första bokstaven, men två bokstäver saknas.
- I nivå 2 ska du skriva första bokstaven samt en av de andra.
- I nivå 3 saknas tre bokstäver som du ska skriva.

## Övriga val

Du kan öva på tid om du vill. Då ser du på skärmen hur sekunderna går. Du kan välja små eller stora bokstäver, samt vilka baksidor du vill ha.

## Poäng

Du får 2 poäng för varje rätt rad. Överst till höger ser du dina poäng. Den blå stapeln ökar för varje svar du ger. Du kan få se 10 rader i varje spel och kan få max 20 poäng.



# Kungen



## Muntlig instruktion i lärspelet

Klicka på ett av de fyra startkorten.

Placera sedan bokstaven på rätt plats i rätt rad.

Kan du sortera alla bokstäverna, innan de fyra kungarna dyker upp?

## Skriftlig instruktion i lärspelet

Spela först Riddaren så att du är van vid att alfabetet delas i rader och vet vilka bokstäver som ingår i varje rad.

Kungen är en patiens – d.v.s. ett kortspel för en person.

Till vänster på spelbordet ser du rader med fyra kort i varje rad.

Ditt uppdrag är att sortera bokstäver på rätt plats i alfabetisk ordning.

Bokstäverna ska ligga i rader precis som i Riddaren.

Bokstaven W ingår inte.

### Gör så här

Längst ned till höger ser du fyra kort. De kallas startkort.

Klicka på ett av startkorten. I vilken hög passar kortet?

### Exempel

Om det är ett A klickar du på den första högen, eftersom bokstaven A är först i alfabetet.

Du ser då att kortet placeras underst i den högen.

Fortsätt att sortera kort, tills det dyker upp en kung.

Klicka på kungen, så placeras kortet nere bland startkorten.

Klicka sedan på ett nytt startkort och fortsätt att sortera bokstäver.



## Kungen forts.



I varje hög ska det vara 4 kort. När alla kort är på plats, visas högens bokstav. Ju fler högar som är färdiga, desto lättare blir det att lägga ut nya kort.

Du får 1 poäng för varje rätt sorterat kort och kan få högst 64 poäng. Om du råkar klicka på fel kort räknas felet, men du förlorar inga poäng.

Kan du få alla bokstäver på plats, innan sista kungen avbryter spelet? Du behöver ha både tålamod och tur för att lyckas.

I menyn kan du välja vilken bokstav du vill starta på. A är lättast, för då får du öva på första delen av alfabetet, A-P.

Så småningom lär du dig bokstävernas platser och kan prova en ny startbokstav. Till slut är du säker på hela alfabetet.

Du kan även låta datorn välja startbokstav. Tryck då på kortet med frågetecknen (?) i menyn, se bild.



# Narren



## Muntlig instruktion i lärspelet

Var tror du att bokstaven ligger i alfabetet?

Klicka på platsen i raden.

Du kan välja olika svårighetsgrad i startmenyn.

## Skriftlig instruktion i lärspelet

Här övar du på alfabetisk ordning genom att placera bokstäver på en linje. På spelbordet visas

29 rutor, där varje bokstav har en egen ruta.

Här ingår bokstaven W.

Narren visar ett kort i taget med en bokstav på.

Klicka på den plats, där du tror att bokstaven ligger i alfabetet.

I varje omgång visas 10 bokstäver, som du ska placera.

### *Spelet har tre nivåer*

Nivå 1: Bokstaven du placerar ut ligger kvar i rutan hela tiden.

Nivå 2: Bokstaven försvinner, när nästa bokstavskort visas.

Nivå 3: Du ser inga rutor, utan ska placera bokstaven direkt på linjen.

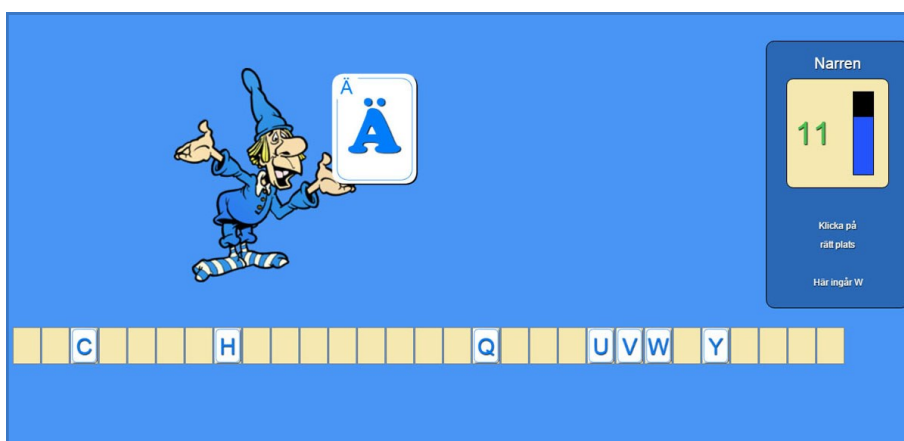
Om du väljer tidtagning, ska du svara innan tiden går ut.

Du kan välja att ha 6 eller 3 sekunder per bokstav.

## Poäng

Du får 2 poäng för varje rätt plats och 1 poäng för platsen närmast bredvid. Dina poäng visas med siffror överst till höger på skärmen.

Max 20 poäng. Den blå stapeln ökar för varje svar du ger.



# Damen



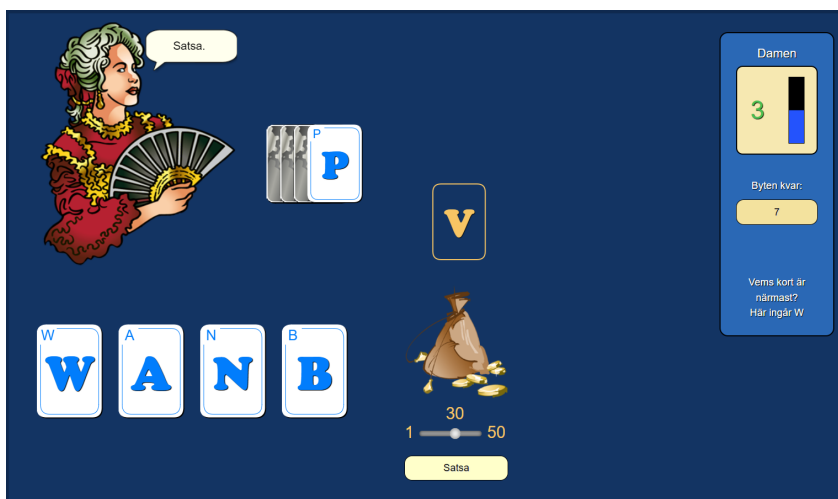
## Muntlig instruktion i lärspelet

Här får du spela kort mot Damen.  
Vem kommer närmast guldbokstaven?  
Klicka på Hjälp för att få veta hur spelet går till.

## Skriftlig instruktion i lärspelet

Här får du spela kort med Damen.  
Ni får 4 kort var ur en kortlek med 29 kort (A-Ö). Här ingår bokstaven W.  
Till höger visas en penningpåse och en bokstav, som kallas Guldbokstaven.

Målet är att ha kort så nära Guldbokstaven som möjligt.  
Du vinner om du är närmare Guldbokstaven än Damen.  
Hur många guldmynt du vinner, beror på hur mycket du har satsat.  
Om du och Damen har lika bra kort, vinner alltid Damen.



### Gör så här:

**A.** Se först på dina kort. Ligger de nära Guldbokstaven i alfabetet?  
I så fall är de bra. Annars kan du byta.

**B.** Se på Damens kort. Damen visar bara ett av sina kort vid starten.  
De andra är hemliga, men i menyn kan du välja att få se fler.

**C.** Vill du byta ut kort?

Spelet är 10 partier. Du får bara byta 10 kort under hela spelet,  
så fundera noga på när det kan löna sig att byta. Vill du byta nu?

- Ja. Klicka på de kort som du vill byta och sedan på Byt valda kort.

- Nej. Klicka på Inget byte.

## Damen forts.



**D.** Hur mycket vill du satsa?

Dra och tryck sedan på knappen Satsa.

**E.** Nu får du höra ett av följande ljud:

- Pengar som skramlar: Du har vunnit och får lika mycket som du har satsat.
- En liten sorgsen melodi: Du har förlorat din satsning.

Samtidigt visar Damen alla sina kort.

**F.** Under penningpåsen ser du, hur många guldmynt du har kvar.

Sedan börjar ett nytt parti. Både du och Damen får 4 nya kort.

**Tips:** Om Damen har bra kort, kan det vara bättre att du inte byter kort alls.

Satsa då bara 1 guldmynt, så förlorar du inte så mycket.

Vill du använda tangenter i stället för mus?

b - Byt valda kort. Du kan markera korten först med siffrorna 1-4.

i - Inget byte.

Du kan fortsätta att spela även om dina byten är slut.

Tänk på att satsa lågt, när du får dåliga kort.

Spelet finns i två nivåer. Nivå 1 är lättast.

**Nivå 1** – Du vinner om du har ett kort som är närmast Guldbokstaven.

**Nivå 2** – Nu räknas alla kort. Beräkna hur dina ligger jämfört med Guldbokstaven.

Du vinner om summan av dina korts avstånd är lägre än Damens.

*Exempel från nivå 1:*

Du har C F U X och Guldbokstaven är G. Ditt bästa kort är alltså F.

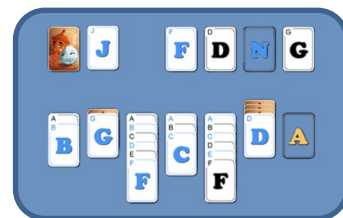
Det är ett mycket bra kort, eftersom F ligger precis bredvid G i alfabetet.

H är den enda bokstaven, som är lika nära.

Du ser på spelbordet att Damen har bokstaven J.

Du kan nu satsa ganska mycket, eftersom du vinner, om inte Damen råkar ha H bland sina gömda kort.

# Utmaningen



## Muntlig instruktion i lärspelet

Placera bokstaven på rätt plats i rätt rad.

Det här är en riktig utmaning.

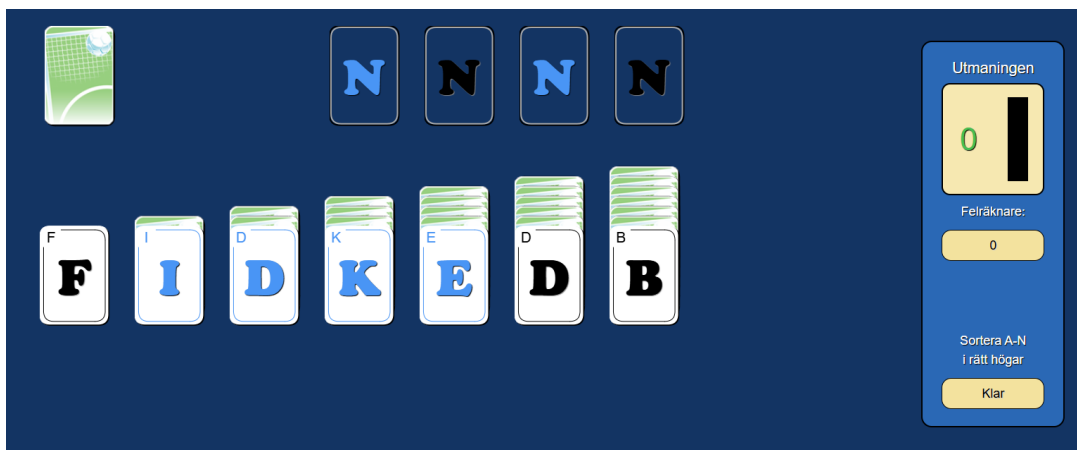
Klicka på Hjälp för att få veta hur patienten går till.

## Skriftlig instruktion i lärspelet

Här kan du öva på alfabetet både framlänges och baklänges i en patient. Bokstaven W ingår inte.

Högst upp till vänster på spelbordet ser du en hög med kort.  
Det är plockhögen. Där klickar du varje gång du vill se nya kort.

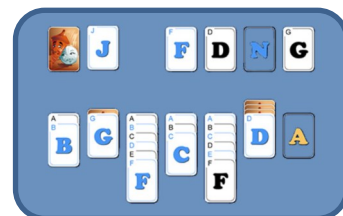
Mitt på spelbordet ser du 7 korthögar med både synliga och vända kort.  
Där ska du sortera kort nedanför varandra i alfabetisk ordning.  
Varannan bokstav ska vara svart och varannan blå.  
Exempel: C - D - E - F - G



Högst upp till höger ser du 2 svarta och 2 blå bokstäver. Det är målhögarna.  
Där ska du sortera korten i alfabetisk ordning och börja bakifrån.  
Varje hög ska ha kort med bara en färg, blå eller svart.  
Om du har valt A-N, ska A ligga överst i varje hög när patienten är slut.  
Underifrån blir det då: N - M - L - K o.s.v.

**Tips:** Börja först med att sortera alla kort som ligger uppe på spelbordet.  
Försök att så snart som möjligt få fram de kort som ligger vända på spelbordet.  
När du inte kan flytta mer, hämtar du nya kort i plockhögen.  
Den kan du vända många gånger.

# Utmaningen forts.



## Flytta kort så här:

Klicka på ett kort, så att det flyttas fram en bit. Klicka sedan där kortet ska ligga.

Om du råkar göra fel, åker kortet tillbaka och du får försöka på nytt.

Du kan flytta kort mellan högar eller ta nya kort från plockhögen.

**Bläddra i plockhögen:** Klicka på högen.

**Vänd plockhögen:** Klicka på den tomma platsen där plockhögen låg.

**Vänd kort som ligger med baksidan upp:** Klicka på kortet.

## Flytta flera kort samtidigt:

Klicka i den övre delen av raden och sedan på platsen dit raden ska flyttas.

**Räkna klick:** I menyn kan du välja att ha en klickräknare som räknar alla klick du gör.

**Poäng:** Du får 1 poäng för varje kort som du lägger i en målhög. Max 56 poäng. Om du råkar klicka fel räknas felet, men du förlorar inga poäng.

