

Lärarhandledning

Tivoli



Alfamax

Innehåll

Inledning	3
Allmänt om lärspelen	3
Så här kommer du igång	3
Sammanfattning av Tivoli	4
Ordförråd	5
Anpassningar för olika behov	5
Hårda och mjuka vokaler	6
Lång och kort vokal	6
Användning av långa och korta vokaler	7
Översikt	8

Programutveckling: UX Productions AB

Illustrationer: Jens-Åke Nilsson

Pedagogik: Caroline Rodhe-Wallström, Maria Wallström

Författare lärarhandledning: Caroline Rodhe-Wallström, Maria Wallström

Inledning

Tivoli består av 10 olika spel som övar på vokaler på olika sätt i gammaldags marknadsmiljö.

Vokal/konsonant: Dragkampen, Målaren, Spöket, Luffaren

Hård/mjuk vokal: Kulspelet, Tjuven, Spårhunden

Uppe-/Nerevokaler: Stugan, Pilkastning, Kryssaren

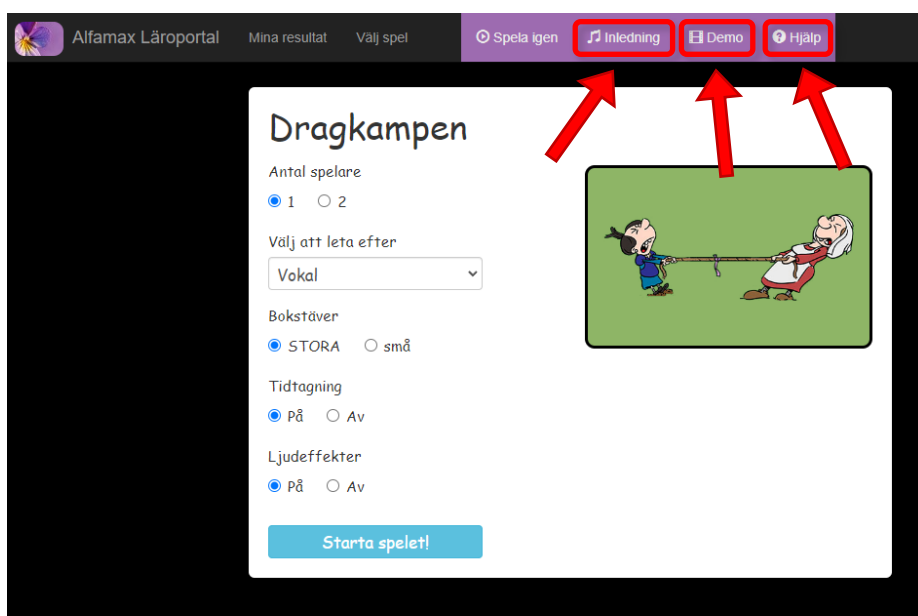
Allmänt om lärspelet

- Spelen behöver inte installeras utan körs direkt via [Alfamax Läroportal](#).
- De digitala lärspelet 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 alla Tivolis övningar
- De digitala lärspelet är självriktande och kan användas både i skolan och hemma
- Läraren kan följa upp resultaten, om eleverna har personliga inloggningar

Så här kommer du igång

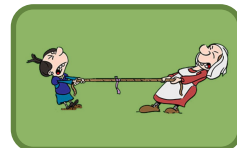
När du eller eleven startar ett lärspelet, visas några lilamarkerade rubriker i Läroportalens svarta meny:

- **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 av Tivoli

Dragkampen: 1-2 pers. Öva på vokaler eller konsonanter.
Tips! Vokalerna kan vara lättare att lära in, om du tänker på vokalernas placering på brickorna.



Målaren: Måla vokalerna i ordet med valfria färger.
Efter en omgång får du en av Målarens tavlor i present.



Spöket: 1-2 pers. Spöket springer runt på spelplanen och söker efter vokaler eller konsonanter. Du kan spränga de hinder som är i vägen. Tips! Om du vill kan du lyssna på bokstavsljuden för att lättare hitta vokalerna.



Luffaren: 2 pers. Det gäller att få 5 egna brickor i rad på ett schackbräde. Lägg vokal på vit ruta och konsonant på kolsvart ruta. Här gäller det att vara strategisk.



Kulspelet: Damen i marknadsbåset visar kulor med hårda eller mjuka vokaler. Vilka kulor saknas? Du får olika vinster beroende på hur det går.



Tjuven: Sortera hårda och mjuka vokaler i en patiens. Fyra tjuvar finns med i leken. Kan du få ut patienssen, innan alla tjuvarna dyker upp?



Spårhunden: 1-2 pers. Hunden nosar runt på spelplanen och söker efter hårda eller mjuka vokaler. Om du spelar ensam, gäller det att klara uppdraget utan att hunden korsar sina spår.



Stugan: Lyssna på den markerade vokalen i ordet.
Är det en uppe- eller nerevokal (kort eller lång)?
Kyparen serverar mat – ibland med oväntat innehåll.



Pilkastning: Lyssna på den markerade vokalen i ordet.
Är det en uppe- eller nerevokal (kort eller lång)?
Pojken i marknadsbåset delar ut olika vinster.



Kryssaren: 2 pers. En mer avancerad övning på uppe- eller nerevokaler (kort eller lång) där det gäller att få tre i rad på en spelplan. Vem vinner först 3 omgångar?



Ordförråd

I Tivoli finns ca 4000 ord i lärspelet Målaren, Stugan, Pilkastning och Kryssaren, varav 1000 ord är inlästa.

Orden är hämtade från steg 1-8 av Alfamax specialsorterade ordbank. Eleven väljer önskat steg och får då även möta ord från underliggande steg, se bild. Syftet är att eleven även ska få befästa tidigare kunskaper.

Obs! Ord med kort e-ljud (t.ex. *eld*) ligger i steg 11 i ordbanken, eftersom många elever har svårt att avgöra om orden stavas med e eller ä. I Tivoli behöver eleverna inte kunna stava, utan det gäller att utveckla förmågan att höra skillnaden på långt och kort e-ljud. Därför har vi lånat in ett antal ord från steg 11 till spelen, så att eleven ska kunna arbeta även med vokalen E.

Vill du veta mer om Ordbanken?

Se www.alfamax.se under Läromedel / Pilen / Pilenmodellen
www.alfamax.se/laromedel/pilen/pilenmodellen/#Ordbank

12. KONSTIGA ORD
11. KORT E - LJUD
10. Å - LJUD
9. DUBBELTECKNING
8. SJ - LJUD
7. J - LJUD
6. TJ - LJUD
5. NG - LJUD
4. GÖMDA R
3. KS - LJUD
2. S - LJUD
1. LJUDENLIGA

Anpassningar för olika behov

Ordförrådet är indelat i tre svårighetsgrader: Lätt, Medel och Svår.

Den lättaste nivån innehåller ett basförråd med frekventa ord.

En elev som väljer en högre nivå, får även ett antal ord från lägre nivå, för att hålla tidigare kunskaper aktuella.

I menyn kan man anpassa ordförrådet efter olika behov, eftersom det går att välja både ordförråd (Lätt/Medel/Svår) och stavningsnivå (nivå 1-12).

Exempel: Nybörjare i läsning och elever med läs- och skrivsvårigheter kan välja ljudenlig stavning och få orden upplästa på Lätt nivå. Elever som behöver utmaningar kan i stället välja både svårare ordförråd och högre spelnivå.

Hårda och mjuka vokaler



I lärspelet Kulspelet, Spårhunden och Tjuven övar eleven på känna igen hårda och mjuka vokaler.

Vokaler kan indelas i två grupper, AOUÅ och EIJÄÖ. De kallas hårda och mjuka, men begreppen är missvisande eftersom själva vokalen varken är hård eller mjuk. Men vokalerna påverkar uttalet av konsonanten framför. För en del elever är det därför lättare att tala om "hårdgörande" och "mjukgörande" vokaler.

Exempel: Vokalen A gör att c uttalas som [k] i *camp*, medan vokalen I gör att c uttalas som [s] i *cider*. De konsonanter som kan påverkas av vokaler på detta sätt är: c, g, k och även sk.

Vad kan mer använda grupperna AOUÅ och EIJÄÖ till?

De ligger till grund för det svenska stavningssystemet av j-ljud, tje-ljud och sje-ljud. Jämför: *jag, jord, jubel, snåljåp* och *ge, gips, gylf, gålar, gök*.

Numera finns kompensatoriska hjälpmedel, t.ex. stavningskontroller, men de löser inte alla problem. Många elever vill utveckla sin egen förmåga att skriva och vill därför veta vilka system som finns för stavning.

Lång och kort vokal



I lärspelet Stugan, Pilkastning och Kryssaren övar eleven på uppfatta skillnaden mellan långa och korta vokaler.

Varje vokal kan uttalas på olika sätt. Jämför t.ex. hur vokalen A låter i orden *jag* och *jakt*. Detta brukar kallas lång resp. kort vokal, men termerna kan ge fel signaler. Elever som har svårt att uppfatta skillnaden i uttalet, kan tro att det gäller att dra ut på långa vokaler och säga "baaad" stället för *bad*.

Men här handlar det ju om vokalklang i stället för vokallängd. I Tivoli och Pilen använder vi därför i stället "uppe-" och "nere-vokal" i anvisningarna till eleven. Detta visas t.ex. i Stugan, där eleven också kan få höra orden upplästa:

"Nere-vokalen" låter som den heter i alfabetet, t.ex. *mur*.

Ordet placeras i nedervåningen i Stugan.

"Uppe-vokalen" låter **inte** som i alfabetet, t.ex. *must*,

och placeras uppe på övervåningen i Stugan.

Användning av långa och korta vokaler

Den som vill förstå systemet för dubbelteckning behöver kunna skilja på långa och korta vokaler. Detta eftersom betonad, kort vokal följs av två konsonanter. Jämför ordparen *sil - sill*, *kallas - kalas*, *korall - korall*, *napp - senap*.

Ofta används en ofullständig regel: Efter kort vokal skriv 2 konsonanter. Detta stämmer på vissa ord som *kal - kall*. Att dubbelteckna efter **alla** korta vokaler ger dock mängder med felaktigheter som "*mattematik*", "*rabbatt*", "*gittarr*" och "*kallabballik*". Genom att i stället dubbelteckna efter **betonad**, kort vokal blir ovanstående ord rätt: *matematik*, *rabatt*, *gitarr* och *kalabalik*. I Pilen arbetar därför eleverna med både betoning och vokaler.

Många elever som arbetar med den ofullständiga regeln utvecklar en felaktig strategi och räknar konsonanter i stället för att lyssna på vokalen. Ex: Hur låter ö i *ödlor*? Eleven kan då felaktigt svara att vokalen är kort, eftersom det kommer 2 konsonanter efter. Rätt svar är i stället att ö är lång (nere-vokal), eftersom ö låter som i alfabetet.

I Tivoli finns "förvillare" i varje övning, för att eleven ska vänja sig vid att lyssna på vokalen i stället för att räkna konsonanter. I elevens resultatlista visas vilka ord eleven klarar och missar. Läraren kan därmed studera vilka fel eleven gör och sedan diskutera lämplig strategi med eleven.

För elever med läs- och skrivsvårigheter/dyslexi är dubbeltecknade ord besvärliga både att läsa och skriva. Eleven blir beroende av sammanhanget för att kunna avgöra om "*väggen*" ska läsas som *vägen* eller *väggen*. Läsningen bromsas upp om man ständigt måste gå tillbaka vid fel läsningar.

Att arbeta med korta/långa vokaler kräver mycket övning och då är digitala verktyg ett utmärkt hjälpmedel. Ofta lär sig eleven så småningom att uppfatta skillnaden i vokalljud.

Den som kan höra både vokalvarianter och betoning, har förutsättningar att förstå huvudregeln i dubbelteckning. Eleven slipper då gissa sig fram och kan bli säkrare i både läsning och stavning.

Översikt

Innehåll	Namn	Antal pers.	Inläsning
Vokal / Konsonant	Dragkampen	1-2	
	Målaren	1	ord
	Spöket	1-2	bokstäver
	Luffaren	2	
Hård / Mjuk vokal	Kulspelet	1	
	Tjuven	1	
	Spårhunden	1-2	
Uppe / Nerevokal	Stugan	1	ord
	Pilkastning	1	ord
	Kryssaren	2	ord