

- Den spiller, der har flest færdige puslespil, vinder.
- Til sidst bygger alle spillerne alfabet-toget sammen.

SPIL 6: Alfabet-huskespil (for større børn)

- Læg alle puslespilsbrikkerne med billedsiden nedad på bordet.
- Den yngste spiller begynder og vender to puslespilsbrikker efter eget valg. Han/hun viser billederne til den anden spiller/de andre spillere. Passer brikkerne sammen? Hvis ja, kan spilleren lægge puslespillet og vende to nye brikker.
- Hvis spilleren vender to brikker, der ikke passer sammen, lægges begge brikker tilbage (med billedsiden nedad), og det er den næste spillers tur.
- Den spiller, der har flest færdige puslespil, vinder.

Behold vejledningen, som indeholder vigtige oplysninger.

1110100946

Jumbo Group
Westzijde 184,1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2017-2025
Jumbo Group.

jumboplay.com



bogstaver



Med '**Jeg lærer bogstaver**' lærer børn på en sjov måde at genkende bogstaver, finde bogstaver, der passer til billeder, alfabetet og får udvidet deres ordforråd. Når børn når treårsalderen, begynder de at kunne genkende bogstavernes form og lære bogstavernes navne. 'I learn letters/Jeg lærer bogstaver' understøtter indlæringen gennem seks spil, der kan spilles alene eller sammen med andre. Øv dig derhjemme i det, du lærer i børnehaven!

• INHOLD

- 29 bogstavpuslespil med store og små bogstaver
- 29 billedpuslespil med ord
- 1 puslespil, du selv kan lave



TIL DE VOKSNE

Denne vejledning er primært til voksne, da børnene i begyndelsen har brug for lidt hjælp til at forstå opgaverne. Derfor er det vigtigt, at du forklarer dem, hvad det hele går ud på, før I begynder at spille. Kortenes sværhedsgrad stiger gradvist. Vi anbefaler, at I begynder med spil 1.

• SPIL ALENE

Begynd med nogle få puslespil, og læg resten til side til senere. Når barnet er fortroligt med de første bogstaver, kan I tage de resterende med.

SPIL 1: Lær bogstaverne at kende

- Læg puslespilsbrikkerne med billedsiden opad i to grupper: bogstaver og billeder.
- Barnet vælger et bogstavkort og lægger det på bordet.
- I sit eget tempo leder barnet efter den puslespilsbrik, der hører sammen med bogstavet. Han/hun kombinerer brikkerne og siger for eksempel: "A for Abe". På den måde kan I lære alle bogstaverne at kende sammen.

SPIL 2: Alfabet-toget

- Læg puslespilsbrikkerne på bordet med billedsiden opad.
- Barnet leder efter bogstavet 'A' og lægger puslespilsbrikken foran sig.
- Ved hjælp af de selvkorrigerende farvede prikker lærer barnet alfabetet: den halve gule prik på puslespilsbrik 'A' passer sammen med den halve gule prik på puslespilsbrik 'B' osv. frem til bogstavet 'Å'.

SPIL 3: Leg med lyde

- Læg puslespilsbrikkerne på bordet med billedsiden opad.
- Bed barnet finde et ord, hvor man kan høre lyden 'A':

- "Du kan høre bogstavet 'A' i ordet 'abe', men også i 'kastanje' og 'guitar'."

- "Og lyden 'N'?"

- "Du kan høre bogstavet 'N' i ordet 'næse', men også i 'snegl' og 'terning'."

SPIL 4: Leg med rim

- Vælg en puslespilsbrik, for eksempel: mus.
- Bed barnet finde et ord, der også slutter med lyden 'us'.
 - "Ordet 'hus' rimer på 'mus', men også på 'campingbus' og så videre."

• SPIL SAMMEN

SPIL 5: Alfabet-huskespil (for de yngste børn)

- Del puslespilsbrikkerne i to grupper: bogstaver og billeder.
- Læg alle billedbrikkerne med billedsiden nedad midt på bordet.
 - Hvis I er 4 spillere, får hver spiller 7 bogstaver. Læg 1 hele puslespil til side.
 - Hvis I er 3 spillere, får hver spiller 9 bogstaver. Læg 2 hele puslespil til side.
 - Hvis I er 2 spillere, får hver spiller 14 bogstaver. Læg 1 helt puslespil til side.
- Hver spiller lægger sine bogstaver foran sig på bordet med billedsiden opad.
- Den yngste spiller begynder og vender en puslespilsbrik efter eget valg. Han/hun viser billedet til den anden spiller/de andre spillere. Passer billedet sammen med et af hans/hendes bogstaver? Hvis ja, kan spilleren lægge puslespillet og vende en ny brik.
- Hvis spilleren vender en brik, der ikke passer sammen med et af hans/hendes bogstaver, lægges brikken tilbage (med billedsiden nedad), og det er den næste spillers tur.