

# Lærervejledning - Tal- og Alfabetkort

Agent Antons "Talkort" findes i 2 udgaver 0-9 og 10-90.

Udgaven 0-9 findes med talord, tal, pletter, talkarakter fra bøgerne, mønter, kuber og pletter fra 0-9.

Udgaven 10-90 findes med tal, talord, talord på norsk/svensk, 10-kroner og 10-stænger.

Agent Antons "Alfabetkort" findes i 2 udgaver opdelt i store og små bogstaver. Konsonanterne er blå og vokalerne er røde. Der findes også et alfabetark som stilladsering til de elever, der måtte have brug for dette.

Kortene kan bruges til mange forskellige aktiviteter. Nedenstående finder du 5 forskellige forslag til aktiviteter.

## Materialer:

Udprint kortene som 2-sidet kopi.

således Agent Anton havner på bagsiden. Det forhindrer at eleverne kan se gennem kortet, når det printes på almindeligt papir. Klip kortene før de lamineres for at sikre en bedre holdbarhed.

## Aktiviteter:

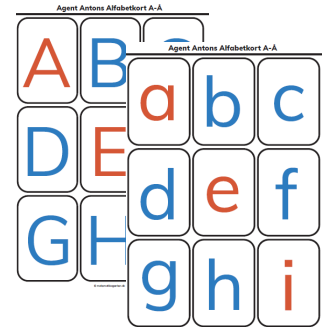
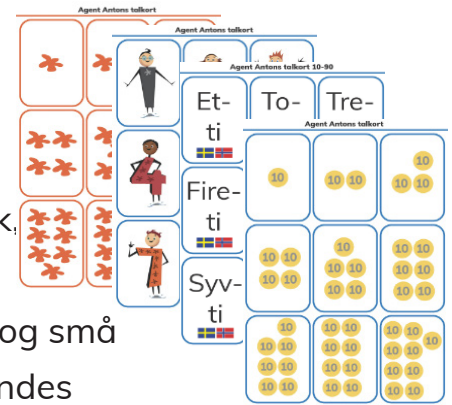
### Sortér øvelser

Kortene gives til en gruppe, som skal sortere dem. Det interessante er, hvilke kriterier de sorterer efter. Dette skal der spørges ind til, så eleverne forklarer, hvad de har tænkt. Stil gerne spørgsmål som – Kan de sorteres på en anden måde?

Hvad sker der hvis...

### CL-lege ex. Quiz og Byt

Alle elever får/trækker et kort. Her kan man med fordel sortere kortene, så det passer med det faglige fokus. Eleverne kan bytte kort når ex. kortene er ens, har samme mængde, deres 10-ven, lige-ulige tal, lige-lige eller ulige-ulige, før (-1) eller efter (+1) etc. Eller de kan bytte kort hvis begge har en vokal-konsonant, bygge et ord (is, sø etc.) Det vigtige er at alle får sagt højt, hvilket kort de har og får taget stilling til, om de passer sammen.



# Lærervejledning - Tal- og Alfabetkort

## Fisk

Eleverne spiller sammen i grupper af 2-4 personer. Hver elev får 6 kort. De skal skiftes til at spørge efter én af de billeder, som de har på hånden. Hvis den man spørger ikke har kortet, der bliver spurgt efter, siger man fisk, og det er den næstes tur. Har man kortet, skal man give det væk til den, der spørger.

Det er vigtigt at man som lærer har besluttet, hvilke kort der hører sammen, så spillet bliver opdelt derefter, eller at man printer flere eksemplarer ud.

## Vendespil

Eleverne spiller sammen i grupper af 2-4 personer. Sørg for at dele talkortene op, så de ikke spiller med dem alle på én gang. Der kan laves 4 sæt af et print. Kortene lægges på bordet med bagsiden op, og eleverne skiftes til at vende 2 kort ad gangen. Har man stik må man prøve igen, ellers bliver det den næstes tur. Hvis man vil gøre spillet lettere, kan man sige at de må vende flere kort ad gangen end 2. Sværere ved at lægge 2 sæt sammen, så der kommer flere kort, eller at man først har stik, når der er 3 kort, som passer sammen (talordet ni, tallet 9 og 9 kuber).

## Krig

Eleverne spiller sammen 2 og 2. Kortene fordeles i 2 lige store bunker. Man vender det øverste kort i bunken, så begge spillere har mulighed for at se billedet. Det fortsætter man med indtil 2 kort matcher hinanden. Nu er der krig. De efterfølgende 3 kort bliver vendt med bagsiden op, men det 4. kort skal man kunne se. Den med den højeste værdi har vundet krigen og dermed kortene. Hvis man bruger "Alfabetkortene" kan det være vokalerne som slår konsonanterne og hvis man vender to konsonanter/vokaler er det bogstavet som kommer først som slår det andet (k/l - her vinder k, da det kommer først) Det handler om at få erobret alle modstanderens kort.

God fornøjelse!

