



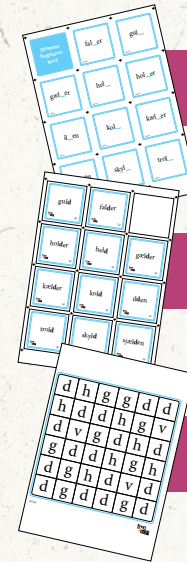
# 3 på stibe, stumme bogstaver



Deltagere: 2 eller 2 hold

1. Læg spillepladen på et bord eller et gulv.
2. Bland alle kortene og læg dem i en stor bunke med forsiden nedad, så man ikke ved, hvad man trækker.
3. Spiller A tager det øverste kort og skal lave en sætning med ordet og gentage ordet tilsidst. Husk at det ikke er facit siden, der vises til modstanderen, når der læses op.
4. Spiller B skal nu afgøre, hvilket stumt bogstav, der mangler i fx *be\_ste* og skrive ordet på et stykke papir.
5. Sammen tjekker man, om ordet er rigtigt stavet på facitsiden. Hvis spiller B stavede rigtigt lægges en brik på et af de felter på spillepladen, der passer til ordet. Fx *be\_ste*, så lægges der en brik på et ledigt d-felt på spillepladen.
6. Således skiftes deltagerne til at trække et kort og beslutte, hvilke konsonanter ordet staves med.
7. Den der får flest tre-på-stribe (vandret, lodret eller på skrå) vinder.

Det skal du bruge:



Kort - forside



Kort - bagside



Spilleplade (A3)



2 x 6 brikker  
(forskellige farver)



## Det lærer man:

- Hvornår man skal bruge stumme bogstaver (h, d, v og g).



## Huskeregler

### hv- hj-

**h** er ofte stumt foran v eller j, (fx *hvem*, *hjerne*)

### -nd, -rd, -ld, vokal + ds

**d** er ofte stumt efter n, r, l og mellem vokal og s (fx *mand*, *sild*, *bord* og *struds*)

### -ig, -lig, -gl

**g** er ofte stumt efter i og før l (fx *venlig*, *fugl*)

### -lv

**v** er ofte stumt efter l (fx *gulv*)