

Arbetsgång i Krumelurkul F

HÖGLÄSNING

1

HÖGLÄSNINGSBOKEN

- begrepp att förklara
- högläsning och frågor

2

ANNAN HÖGLÄSNING

- litteraturlista

DEN STRUKTURERADE LJUDNINGSMETODEN

1

BOKSTAVSGENOMGÅNG

- introducera fonem-grafem
- multisensoriska aktiviteter

2

SPRÅKSPEL

- befästa begrepp
- arbeta med fonem-grafem
- gemensam läsning: läslistor

3

ARBETSBOKEN

- befästa begrepp
- befästa fonem-grafem

GEMENSAMT SKRIVANDE

TRÄNA SPRÅKET/TRÄNA SKRIVA

DIGITALT LÄROMEDEL

AKTIVITETER

Krumelurkul bygger på en tydlig arbetsgång där alla delar har en viktig funktion. Ni arbetar dagligen med:

- högläsning ur högläsningsboken *Krumelurkul F Otis och Luna Högläsningsbok*, eller ur annan litteratur, som förbereds och bearbetas med begrepps-genomgång och samtalsfrågor
- den strukturerade ljudningsmetoden, med bokstavsgenomgång, språkspel, gemensam läsning av läslistor samt arbete i arbetsböcker.

Utöver det arbetar ni regelbundet med gemensamt skrivande, fonologisk medvetenhet, öga-handkoordination, självriktade digitala övningar och aktiviteter till högläsningsboken, bokstavsarbetet samt högtider.

I kopieringsunderlaget *Brev till vårdnadshavare* finns information om *Krumelurkuls* alla delar och arbetsgång som du kan skicka hem. Informationen finns också som en förberedd presentation i de digitala resurserna att presentera under ett föräldramöte.

Högläsning

HÖGLÄSNINGSBOKEN

Innan du börjar högläsa ur *Krumelurkul F Otis och Luna Högläsningssbok* för eleverna behöver du introducera karaktärerna. Förslagsvis kan du utgå ifrån sidorna 6–7 i högläsningssboken när du berättar om Otis och Luna, deras familjer samt grannen Maria och hennes hund. Karaktärerna finns också som kopieringsunderlag i de digitala resurserna.

Berättelserna i boken hänger ihop i kapitelpar. En berättelse tar sin början i ett kapitel, som avslutas med en cliffhanger, och får sin upplösning i nästföljande kapitel. Varje kapitel inleds med en gul ruta. Här står en inledande text om vad kapitlet ska handla om, som en hjälp för eleverna att komma in i berättelsen. I det nästföljande kapitlet står det en sammanfattning av vad som hände i förra kapitlet. Eftersom det kan dröja några dagar innan du läser fortsättningen är detta en betydelsefull hjälp för eleverna för att kunna återkalla i minnet vad som redan har hänt. Efter ett kapitelpar följer en faktatext som är kopplad till innehållet i berättelsen. Under *Lektionsplaneringar Högläsningssbok* på sidan 101 hittar du en arbetsgång samt färdiga samtalsfrågor som du kan använda före, under och efter läsningen.

Begrepp att förklara

Inför högläsningen av ett nytt kapitel är det bra att gå igenom de ord och begrepp som kan vara svåra att förstå. Det ger eleverna en förförståelse för innehållet samt bygger på deras ordförråd. I de digitala resurserna hittar du dels kopieringsunderlaget *Begrepp att förklara muntligt* i materialbanken, dels de förberedda presentationerna *Begrepp att förklara* som finns till samtliga kapitel.

Högläsning och samtalsfrågor

FRÅGOR FÖRE LÄSNING

Ytterligare ett sätt att arbeta med förförståelse av kapitlens innehåll är att samtala om text och bilder inför läsningen. Samtala med eleverna om vad de tror att kapitlet kommer att handla om utifrån kapitlets titel och bilder. Du hittar färdiga samtalsfrågor i de förberedda presentationerna *Högläsning och samtalsfrågor* som finns för respektive kapitel i de digitala resurserna.

HÖGLÄSNING OCH FRÅGOR UNDER LÄSNING

Läs texten högt med inlevelse och visa kapitlets bilder under tiden. Läser du för en mindre grupp kan du visa bilderna direkt ur boken. Annars kan du visa bilderna med hjälp av de förberedda presentationerna *Högläsning och samtalsfrågor* som finns för respektive kapitel. I presentationerna finns också en möjlighet att lyssna på texten inläst av en skådespelare, där bilderna växlar automatiskt.

Stanna gärna upp i texten under läsningens gång för att samtala om det som händer i text och bild och på så sätt säkerställa att eleverna förstår vad texten handlar om. Här kan du modellera olika lässtrategier för eleverna, (läs mer på sidan 25). Tänk dock på att inte göra för många pauser i läsandet, då detta riskerar att göra berättelsen mer osammanhängande för eleverna. Du hittar färdiga samtalsfrågor i de förberedda presentationerna *Högläsning och samtalsfrågor* som finns för respektive kapitel.

Rädda katten

TILL PEDAGOGEN

Idag ska ni få höra vad som hände en vacker höstdag nära lekplatsen där Otis och Luna bor. Det blev till ett spännande äventyr som de aldrig kommer att glömma.

Otis och Luna är på lekplatsen. De sitter på varsin gunga när en svart katt springer förbi. Den är jagad av en liten vit och brun hund. Kopplet hänger och slänger efter hunden. Bakom katten och hunden springer en kvinna med grått hår. Det är Maria, som är Otis och Lunas granne i höghuset där de bor.

Maria ropar:

– Hero! Stanna!

Men hunden Hero lyder inte. Den ökar farten. Snart kommer den ifatt katten.

– Stackars katt, säger Luna.

Då tar katten sats och springer uppför stammen på ett träd. Med sina vassa klor kan den klättra vidare högst upp i trädet. Hunden Hero står snopet kvar. Han kan inte klättra, bara skälla lite besviken.

När Maria kommer ifatt Hero tar hon tag i kopplet.

– Du får inte rymma och jaga katter, säger hon med sträng röst.

Sedan går hon och Hero vidare på sin promenad. Otis och Luna ser hur de försvinner bort mellan träden mot deras hus.

Då säger Luna:

– Tänk om katten inte kan klättra ner.

– Men den kunde ju klättra upp, säger Otis.

– Det är inte samma sak, förklarar Luna. Upp är upp och ner är ner.

Otis och Luna tittar upp i trädet. Högt där uppe sitter den svarta katten. Den sitter helt stilla, som om den är rädd för att trilla ner.

Sedan börjar den att jama.

– Du har rätt! säger Otis. Den kan inte klättra ner.

– Vi måste hjälpa den, säger Luna.

– Hur då? undrar Otis.

De funderar och funderar. Sedan säger Luna:

– Kanske kan Maria hjälpa oss. Det var ju hennes hund som skrämd katten.

– Bra idé, tycker Otis.

De lämnar lekplatsen och går hem till höghuset där de bor. På första våningen bor Otis. Han öppnar dörren till lägenheten.

– Marias hund har skrämt upp en katt i ett träd vid lekplatsen, ropar han. Vi ska be Maria om hjälp så att katten kan komma ner.



FRÅGOR EFTER LÄSNING

Det är också viktigt att fortsätta arbetet med förståelse av kapitlets text och bilder efter att ni har läst klart ett kapitel. Du hittar färdiga samtalsfrågor i de förberedda presentationerna *Högläsning och samtalsfrågor* som finns för respektive kapitel. Det är frågor på, mellan och bortom raderna samt frågor om bildernas innehåll.

FRÅGOR TILL FAKTATEXTERNA

Till faktatexterna finns enbart frågor efter läsning i de förberedda presentationerna *Högläsning och samtalsfrågor*, döpt efter faktatextens titel. Det är i huvudsak frågor där eleverna får reflektera och koppla till sig själv och omvärlden.

AKTIVITETER

Till högläsningssboken finns ett antal aktiviteter som kan anpassas utifrån det kapitel ni arbetar med för tillfället. Med dessa får eleverna möjlighet att bearbeta innehållet i par, grupp eller helklass på olika, lustfyllda sätt. Du hittar aktiviteterna i materialbanken under kopieringsunderlag/aktiviteter högläsningssbok i de digitala resurserna.

ANNAN HÖGLÄSNING

Vi rekommenderar att eleverna får lyssna till högläsning varje dag. I materialbanken under kapitel/högläsningssbok hittar du en litteraturlista med förslag på fler böcker som är knutna till högläsningssbokens innehåll.

Den strukturerade ljudningsmetoden

Bokstavsarbetet i *Krumelurkul F* utgår helt ifrån den strukturerade ljudningsmetoden och ordningen i vilken eleverna arbetar med bokstäverna överensstämmer med den som förespråkas inom denna metod (läs mer på sidan 50). Du inleder bokstavsarbetet med att introducera bokstavsljudet och bokstaven, förstärker inläringen med multisensoriska aktiviteter samt språkspel och befäster kunskaperna med uppgifterna i arbetsböckerna. Det finns ett varierat utbud av material, vilket gör det möjligt för dig att anpassa undervisningsformerna; gemensamt, i par eller enskilt – utifrån elevgruppens specifika behov och förutsättningar.

I samband med bokstavsarbetet är det bra att ha följande saker tillgängligt i klassrummet:

- lådor att organisera språkspelen i
- clearboards
- miniwhiteboards
- whiteboardpennor
- lera
- snurrpilar
- tärningar
- spelpjäser
- spelmarkörer
- timer
- pappmuggar
- ficklampor
- förstoringsglas
- lösa bokstäver
- sand (gärna med glitter) i en låda med lock.

BOOKSTAVSGENOMGÅNG

Elevernas resa genom bokstävernas värld går genom sju olika bokstavshus där bokstäverna presenteras utifrån en rekommenderad ordning. Först presenteras de bokstäver som underlättar ljudandet vid läsning och skrivning eftersom språkljuden går att hålla ut. Dessutom kan många högfrekventa och meningsfulla ord bildas av dessa bokstäver vilket gör det lättare för eleverna att snabbt se kopplingen mellan bokstäver och ord.

Ni börjar från början i bokstavshus 1 och firar varje avklarat bokstavsljud genom att färglägga rutan med aktuell bokstav på sidan 3 i respektive arbetsbok, som en visuell bekräftelse på elevens progression. Efter var fjärde bokstav stannar ni upp för att repetera och befästa kunskaperna genom roliga språkspel och övningar. För att bygga en trygg grund är det viktigt att varje bokstavsljud är befäst innan ni öppnar dörren till nästa bokstavshus och nya bokstäver.

Introducera fonem–grafem

STEG 1:

När du introducerar ett nytt bokstavsljud kan du skapa förväntan och väcka elevernas nyfikenhet genom att introducera det på ett lustfyllt sätt. Samla gruppen och presentera dagens bokstavsljud som en spännande upptäckt. Här följer några förslag på introduktion:

Bokstavslådor

Skapa små bokstavslådor, det vill säga lådor märkta från A–Ö med ett litet föremål som börjar med det bokstavsljud som lådan är märkt med. Inför introduktionen av ett visst bokstavsljud tar du bort den aktuella bokstavslådan och lägger fram föremålet. Skicka runt föremålet mellan eleverna så att alla får känna och titta på det. Låt eleverna gissa bokstavsljudet.

Bokstavspåse

Samla olika föremål som börjar med det aktuella bokstavsljudet i en påse. Låt eleverna ta ett föremål i taget och lägga på golvet. Låt eleverna gissa vilket bokstavsljud ni ska arbeta med.

Projicera fyra bilder

Projicera fyra bilder varav tre föreställer något som börjar med det aktuella bokstavsljudet och en något som inte börjar med samma bokstavsljud. Låt eleverna gissa vilket bokstavsljud ni ska arbeta med.

Pussel

Välj några bilder med motiv som börjar med det aktuella bokstavsljudet. Skriv ut och klipp isär bilderna i tre eller fyra delar som ett pussel. Dela in eleverna i grupper och dela ut ett pussel till varje grupp. Låt eleverna bygga ihop pusslet och gissa vilket bokstavsljud ni ska arbeta med.

Bokstavsjakt

Leta i klassrummet eller på skolgården efter ord som börjar med det aktuella bokstavsljudet.

Alfabetssoppa

Lägg ner föremål som börjar med det aktuella bokstavsljudet i en stor kastrull (till exempel b: banan, bär, björklöv, boll, bil). Häll i lite vatten och låt eleverna fiska upp föremålen med en sopslev och gissa vilket bokstavsljud ni ska arbeta med.

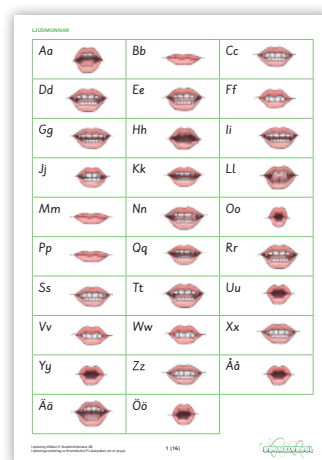
Böcker

Introducera ett bokstavsljud med bokstavsböcker.

Vid varje genomgång är det centralt att använda ljudmunnar som stöd. Låt eleverna bli "ljuddetektiver" genom att studera både sina egna munnar i speglar och sina klasskompisars munnar för att se exakt hur bokstavsljudet formas. Genom att använda bilder på munnar förbättrar eleverna den fonologiska medvetenheten och uttalet. Detta hjälper särskilt elever med lässvårigheter, eftersom de exakt kan se hur läppar, tunga och käke rör sig för att skapa specifika bokstavsljud. Ta hjälp av kopieringsunderlaget *Bokstavskort, ljudmunnar* som du hittar i materialbanken/kopieringsunderlag/läsa och skriva i de digitala resurserna.

STEG 2:

Efter introduktionen låter du eleverna brainstorma ord med det aktuella bokstavsljudet. Fråga eleverna vilka ord de kan där man hör till exempel o.



STEG 3:

Introducera därefter hur bokstaven ser ut och hur man formar den. Låt eleverna öva på att forma bokstaven, till exempel genom att skriva i luften, skriva på varandras ryggar och skriva på mattan.

STEG 4:

Som en sammanfattning av introduktionen får eleverna hitta den aktuella bokstaven bland andra bokstäver. Bokstäverna kan även blandas med ljudmunnar. Ta hjälp av kopieringsunderlaget *Bokstavskort, ljudmunnar* som du hittar i materialbanken/kopieringsunderlag/läsa och skriva i de digitala resurserna.

Multisensoriska aktiviteter

Efter att ha introducerat bokstavsljudet (fonemet) och bokstaven (grafemet) är nästa steg att arbeta praktiskt. Att arbeta med multisensoriska metoder innebär att man engagerar flera sinnen samtidigt – syn, hörsel, känsel och rörelse – för att förstärka inläringen, speciellt för elever med lässvårigheter, dyslexi, språkstörningar och koncentrationssvårigheter. Detta är särskilt effektivt eftersom det hjälper eleven att bygga starkare och fler kopplingar i hjärnan mellan fonemet och grafemet. När en elev ser en bokstav (syn), hör dess bokstavsljud (hörsel), formar bokstaven med handen (rörelse) och kanske känner på en taktill yta (känsel), aktiveras flera olika delar av hjärnan samtidigt. Istället för en enda svag koppling skapas ett helt nätverk av minnesspår. Om eleven glömmet hur bokstaven ser ut, kan det muskelminne som har skapats när hen har skrivit den i sand eller lera hjälpa hen att minnas.

Exempel på multisensoriska aktiviteter:

- Sand och glitter i en låda: Eleverna skriver med fingret i sanden.
- Lera: Eleverna bygger bokstaven med lera eller trolldag på kopieringsunderlaget *Bokstavsträning med lera* som kan lamineras eller läggas i en clearboard.
- Pensel och vatten: Eleverna skriver bokstaven med pensel och vatten på stenar.
- Doftburk med hål i locket, till exempel A – apelsin, K – kanel: Eleverna luktar sig fram till bokstavsljudet.
- Egentillverkade bokstavshattar i papper: Eleverna spårar bokstaven med olika färger, klipper ut bilder på bokstavsljudet och limmar bilderna på hatten.



BEFÄSTA BEGREPP

För att utveckla elevernas språkförståelse behöver man också bygga upp deras ordförråd. Det räcker inte att en elev kan avkoda bokstäverna *s-t-o-l* till ordet *stol*. Om eleven inte vet vad en *stol* är för något, sker ingen läsförståelse. Ordförrådet ger alltså mening åt de bokstavsljud som man just har läst. Ju rikare ordförråd en elev har, desto lättare har hen att använda de andra områdena inom språkförståelse. Om man förstår orden i en text blir det till exempel lättare att dra logiska slutsatser om det som inte står utskrivet.

De bilder som presenteras i språkspelen och arbetsböckerna är återkommande. Därför är det av avgörande betydelse att de ord och begrepp som bilderna motsvarar befästs tidigt. Genom systematisk repetition av bilder och ord/begrepp skapas förutsättningar för att kunskapen lagras i långtidsminnet.

Hur man arbetar med att bygga upp ordförrådet kan varieras genom en mängd olika sätt:

Boom, klapp

1. Skriv ut remsor med bilder på begreppen ni vill träna. Kopiera på kraftigare papper. Vik remsan på mitten. Bilden ska vara på båda sidorna. Ställ remsorna på mattan eller bordet. Det är bra att börja med fem begrepp.
2. Dela in eleverna i par. Varje par ska ha en uppsättning med bilder och sitta mittemot varandra med bilderna emellan.
3. När du säger *boom* ska eleverna slå på sina egna lår eller i bordet (om ni sitter vid bordet). När du säger *klapp* ska de klappa händerna en gång. När du säger ett begrepp ska de så snabbt som möjligt ta rätt bild. Den som först tar bilden vinner den omgången.
4. Du kan till exempel säga: *boom, klapp, boom, klapp, klapp, ost*.
5. Ställ tillbaka bilden och gör övningen igen.



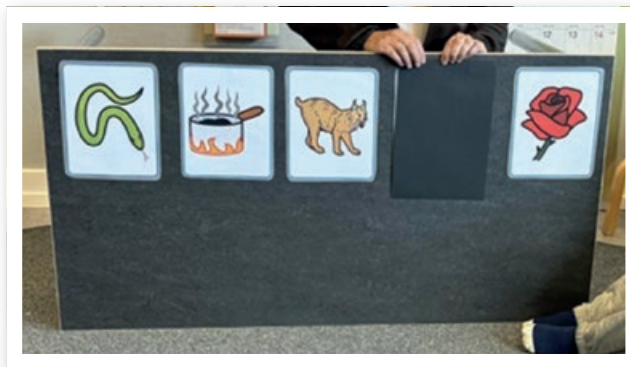
Begreppsmuggar

1. Skriv ut bilder på de begrepp som ni ska träna. Limma bilderna på pappmuggar.
2. Om ni till exempel tränar på *o* tar du fram bokstaven *o* i trä eller plast eller skriver ut den.
3. Dela in eleverna i par eller i grupper.
4. Alla i gruppen blundar förutom en elev som gömmer bokstaven *o* under en mugg.
5. Eleverna ska nu gissa var *o*:et är genom att säga begreppet på pappmuggen där de tror att bokstaven är. Till exempel säger en elev: *Är o under ost?* Om det är fel frågar nästa elev: *Är o under orm?*
6. Fortsätt tills *o* hittas och låt sedan den som hittar *o* gömma bokstaven på nytt.



Kims lek

1. Skriv ut bilder på begreppen som ni ska träna.
2. Samla eleverna på mattan och lägg ut bilderna i mitten eller fäst dem på ett liggande bord.
3. Fråga eleverna om de vet vad någon bild föreställer. Benämnen orden tillsammans.
4. Låt alla elever blunda.
5. Lägg ett färgat papper eller en bok över en bild.
6. Låt alla elever titta och gissa vilken bild som är borta.



Boom

1. Skriv ut bilder på begreppen som ni ska träna.
2. Samla eleverna på mattan och lägg ut bilderna i mitten.
3. Fråga eleverna om de vet vad någon bild föreställer. Benämnen orden tillsammans.
4. Låt en elev blunda. Övriga elever väljer ut en bild genom att tyst peka på den.
5. Eleven som har blundat ska nu titta och peka på en bild i taget samtidigt som alla säger ordet.
6. Om eleven pekar på den utvalda bilden säger alla *boom*. Då är spelet slut och en annan elev får blunda.
7. Räkna hur många bilder eleven hinner peka på innan gruppen säger boom.

Skicka tallriken

1. Skriv ut bilder på begreppen som ni ska träna och limma dem på papptallrikar. Du behöver lika många tallrikar som elever.
2. Eleverna sätter sig i en ring på golvet.
3. Dela ut en tallrik till varje elev.
4. Gå igenom vad det är för bilder på tallrikarna.
5. Säg olika instruktioner, till exempel: "Skicka tallriken ett steg till höger", eller "Skicka tallriken ett steg till vänster".
6. Välj några av eleverna som säger vad de har för bild på sin tallrik.
7. När höger och vänster är befäst, ge svårare instruktioner som: "Skicka tallriken två steg åt höger".
8. För elever som har kommit längre i sin läsutveckling kan du byta ut några bildtallrikar mot ordtallrikar istället.
9. En annan variant är att spela musik och när musiken stannar ska man säga vad bilden som man har på sin tallrik föreställer.



Begreppsbanan

1. Välj ut de begrepp som eleverna ska befästa, 12–15 ord.
2. Skriv ut bilder på begreppen, både på ett A4-papper och i lite större format att lägga på golvet.
3. Laminera A4-pappret eller lägg det i en clearboard. Rita ut en bana på pappret med en whiteboardpenna.
4. Lägg ut bilderna på golvet i samma ordning som på pappret. Lägg gärna bilderna i ringar.
5. Låt en elev i taget gå banan på golvet, genom att följa den ritade banan på pappret, samtidigt som hen säger orden.



Flugsmällaren

1. Skriv ut bilder på ord eller bokstavsljud som ni ska träna och sätt upp dem på tavlan eller lägg dem på golvet.
2. Låt två elever i taget komma fram och ge dem varsin flugsmällare.
3. Säg ett ord eller ett bokstavsljud. Den elev som först slår på rätt bild vinner ett poäng. Den som först får tre poäng vinner.



Hemliga påsen

1. Lägg ett föremål, alternativt en bild, i en påse.
2. Låt en elev titta ner i påsen och känna på föremålet.
3. Eleven beskriver vad det är utan att säga ordet. Övriga elever gissar vad det är.

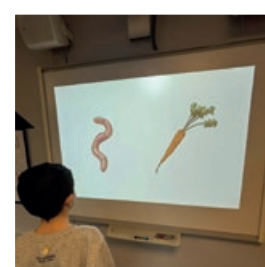


Stå upp!

1. Säg två ord och visa bilderna på interaktiv skrivtavla. Eleverna ska stå upp om orden börjar med samma bokstavsljud. De ska sitta ner om de inte gör det. Till exempel:

mask – morot (stå upp)
majs – ekorre (sitt ner)

Alternativ: Bestäm att varje gång de hör bokstavsljudet *m* ska de stå upp. Ta fram en bild i taget och säg tillsammans vad bilden visar.
Om eleverna hör *m* ställer alla sig upp.



Genom rockringen

1. Övningen passar när man ska gå ut på rast eller ska gå in i klassrummet. Skriv ut bilder på begrepp som eleverna ska befästa.
2. Stå vid ingången till klassrummet och håll en bild på en rockring. Eleverna kryper igenom rockringen samtidigt som säger de ordet.



Pannband

1. Välj ut begrepp som eleverna ska träna på och skriv ut bilder på begreppen.
2. Dela ut ett pannband med en bild till varje elev. Du kan använda hophäftat papper och sätta fast bilden med gem.
3. Låt eleverna gå runt med bilden i pannan. När de stannar vid en klasskompis ska de beskriva vilken bild klasskompisen har utan att säga ordet. Exempel: *ordet börjar med o och det är ett långt djur*. Klasskompisen ska gissa ordet.
4. Alternativ: Några elever har bilden och några har ordet. De ska gå runt och bilda par.



SPRÅKSPEL

Till varje bokstav hör fyra språkspel (med undantag för bokstavshus 7), där flera spel erbjuds i två nivåer för att möjliggöra differentiering. I de inledande bokstavshusen (1–3) är tre av spelen återkommande för att skapa trygghet och igenkänning, medan bokstavshus 4–7 har två återkommande speltyper. Dessa lustfyllda spel tränar systematiskt kopplingen mellan fonem och grafem, läs- och skrivförmåga samt ordförråd och social turtagning. Progressionen är noga strukturerad och efter varje bokstavshus erbjuds två repetitionsspel som omfattar samtliga hittills genomgångna bokstäver. I de digitala resurserna hittar du extra språkspel som kan tillämpas på alla bokstäver (materialbanken/kopieringsunderlag/spel).

Börja med att modellera exakt hur spelet går till, för att minska elevernas kognitiva belastning. Genom modellering spelar du en runda mot dig själv eller en "test-elev" inför klassen. Här sätter du ord på dina tankar: *Nu slog jag en trea, då hoppar jag till den här rutan. Här ser jag bokstaven 'S', då säger jag bokstavsljudet sss*. Därefter spelar klassen gemensamt. Klassen hjälper dig att göra nästa drag. Detta bygger en bro till att eleverna sedan ska spela själva. Genom att du tydligt modellerar spelet, automatiserar eleverna reglerna snabbare. När de väl börjar spela kan de lägga hundra procent av sitt fokus på att faktiskt läsa orden, känna igen bokstäverna och träna sitt ordförråd. Modellera även social interaktion och turtagning eftersom spelen handlar lika mycket om samarbete som läsning. Viktiga punkter att lyfta är hur man väntar på sin tur, hur man hanterar vinst och förlust och hur man kan uppmuntra en klasskompis som fastnar på ett ord. Detta stärker den sociala tråden som gör lärandet lustfyllt och tryggt.

Som en del av arbetet med språkspelen finns läslistor med ord och meningar. När eleverna har befast tre bokstavsljud presenteras första läslistan. Läs mer på sidan 30.

ARBETSBOK A OCH B

Arbetsboken är uppdelad i två delar, A och B, för att få ett lagom omfång och underlätta för eleverna att skriva i dem. Arbeta med A-boken under hösten och gå vidare till B-boken under våren, men anpassa givetvis tempot efter dina elever. Böckerna är utformade för att bygga upp läsförmågan steg för steg. Eleverna får först träna på enskilda moment – som att känna igen bokstavsljud och forma bokstäver – för att sedan sätta ihop dessa delar till ord och meningar ju längre in i materialet de kommer.

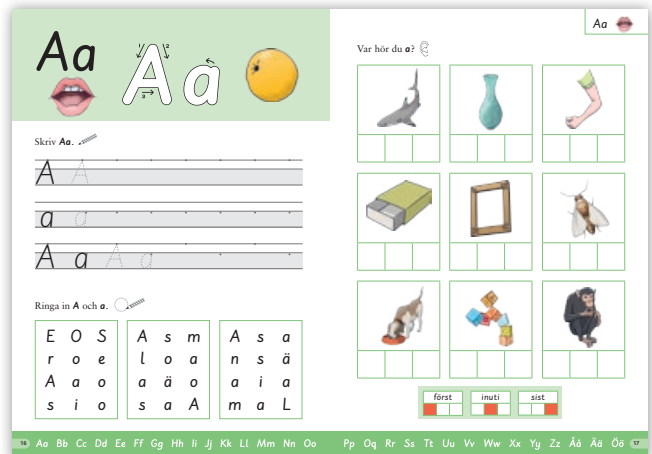
Inledningsvis fokuserar uppgifterna i arbetsboken på följande:

Fonem–grafemkoppling

- koppla en bokstav (grafem) till dess specifika språkljud (fonem), det vill säga att känna igen bokstaven *s* och veta att den låter *sss*
- ringa in bilder som börjar med ett visst bokstavsljud
- spåra bokstaven samtidigt som man säger bokstavsljudet.

Fonemisk medvetenhet (ljudanalis)

- lyssna efter om det aktuella bokstavsljudet kommer först, inuti eller sist
- segmentering, det vill säga att dela upp ord i bokstavsljud, till exempel *sol* i *s o l*
- syntes, det vill säga att dra ihop bokstavsljuden till ett ord, till exempel *f i s k* till ordet *fisk*.



Forma bokstäver och finmotorik

- automatisera skrivrörelsen så att kognitiv energi senare kan läggas på innehållet
- skriva bokstäverna korrekt, det vill säga bokstavens startpunkt, hur bokstaven formas och hur den placeras på skrivlinjen.

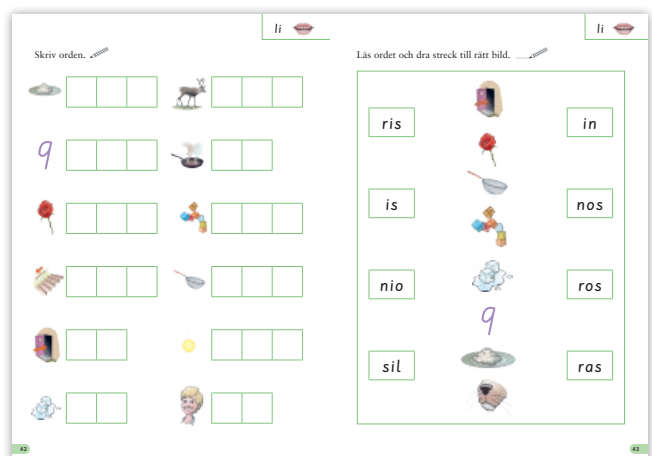
När eleverna har lärt sig ett antal bokstavsljud byggs det på med uppgifter där de ska ljuda ihop till ord.

Ordigenkänning (ortografisk läsning)

- skriva och läsa samma bokstavskombinationer upprepade gånger. Det tränar hjärnan att känna igen mönster och att gå från att till exempel ha ljudat *s-o-l* till att se *sol* som en helhet.

Avkodning i praktiken

- koppla ett skrivet ord till rätt bild. Detta kontrollerar att eleverna inte bara ljudar mekaniskt utan faktiskt förstår vad de har avkodat. Detta sker med en tydlig progression där eleverna börjar med ord som är enkla att ljuda, till exempel *is*, *sol*, *mos* och successivt går vidare till längre ord, till exempel *fisk*.



REPETITION

Inom den strukturerade ljudningsmetoden är repetitionen mycket viktig för att få till en hållbar läsförmåga. Utan repetition förblir kunskapen skör och når aldrig den automatiseringsnivå som krävs för att bli en skicklig läsare. I början är avkodning en extremt kognitivt krävande process. Eleven måste se bokstaven, komma ihåg bokstavsljudet, hålla bokstavsljudet i arbetsminnet och sedan foga ihop det med nästa bokstavsljud. Varje gång eleven repeterar kopplingen mellan ett bokstavsljud (fonem) och en bokstav (grafem), stärks de fysiska kopplingarna i hjärnan som skapas när vi lär oss något nytt. Många elever behöver möta ett ord och dess koppling mellan bokstavsljud och bokstav flera gånger (ibland 4–10 gånger för typiska läsare, betydligt fler för barn med dyslexi) innan det lagras som en färdig bild i hjärnan. Målet är att avkodningen ska gå från att vara en medveten strategi till att bli en automatisk reflex.

För elever som kämpar är repetition också en nyckel till självförtroende. Genom att repetera bekanta mönster upplever de framgång, vilket minskar det motstånd som ofta uppstår när läsning känns för svårt.

I *Krumelurkul* repeterar man på flera sätt:

Läslistor

Från och med bokstaven *Ll* finns det läslistor som ni läser gemensamt i klassen. Du hittar dessa i materialbanken, kopieringsunderlag/läsa och skriva, i de digitala resurserna.

Språkspel

Efter varje bokstavshus erbjuds två repetitionsspel som omfattar samtliga bokstäver i det aktuella bokstavshuset men även flera av de hittills genomgångna bokstäverna.

Kan du?

Efter varje avslutat bokstavshus i arbetsböckerna följer *Kan du?* där eleverna integrerar sina nya kunskaper med tidigare inlärd moment. På dessa två sidor får eleverna möjlighet att stanna upp, befästa sina kunskaper och se hur de nya bokstäverna hänger ihop med de bokstäver de redan har lärt sig. Innehållet är alltså detsamma, men uppgiftstypen kan vara ny så att eleverna lär sig tillämpa sina kunskaper i ett nytt sammanhang.

KAN DU? Rr Mm Ee Nn

Hur många av varje bokstav hittar du? Räkna och skriv.

E	N	e	N	r
N	M	R	N	
r	m	R	E	m
E	R	n	M	r

R r M m

E e N n

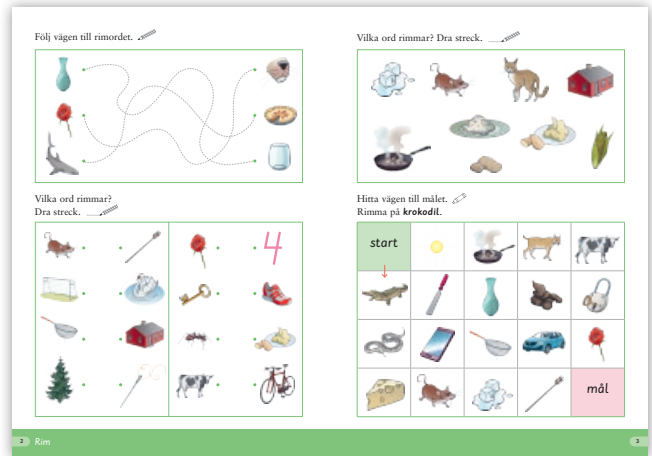
Vilket ljud börjar ordet? Ringa in.

r m e n	r m e n	r m e n
r m e n	r m e n	r m e n
r m e n	r m e n	r m e n
r m e n	r m e n	r m e n

Träna språket

Det vändbara häftet används från skolstarten under höstterminen för träning av fonologisk medvetenhet. Man arbetar med språkets form och funktion genom att:

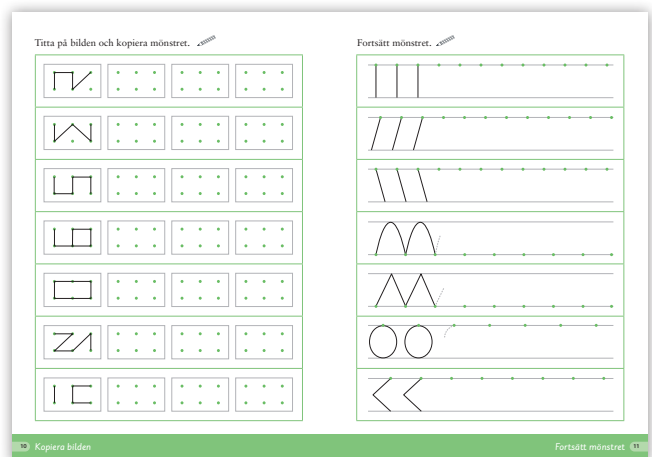
- urskilja rim
- dela upp en mening i ord
- urskilja korta och långa ord
- laborera med sammansatta ord
- urskilja stavelser
- urskilja bokstavsljud
- lägga till, ta bort och byta ut ett bokstavsljud i ett ord.



Träna skriva

Innan eleverna förväntas forma bokstäver med en penna behöver vi förbereda deras muskelminne med praktiska motorikövningar. Allt handlar om öga–hand–koordination: förmågan att låta synen och händerna samarbeta effektivt. Inom läs- och skrivinlärning är detta fundamentalt; ögat måste kunna följa raden (visuell spårning) samtidigt som handen formar bokstäverna med precision. Det värdbara häftet innehåller olika motoriska övningar som tränar öga–handkoordination genom att:

- öva på pennfattning
- öva på former inom en avgränsad yta
- öva på bokstävernas grundformer
- öva på skrivriktning.



LÄSÅRSÖVERSIKT

AUGUSTI–SEPTEMBER

- Högläsningbok:
Kapitel 1–2, faktatext: Yrket brandman
- Arbetsbok A:
Bokstavshus 1: Oo
Ss
Ll
Aa
Kan du?
- Träna språket
- Träna skriva

JANUARI

- Högläsningbok:
Kapitel 8
faktatext: All rörelse är viktig!
- Arbetsbok B:
Bokstavshus 4: Kk
Ff
- Träna språket
- Träna skriva

OKTOBER–NOVEMBER

- Högläsningbok:
Kapitel 3–4, faktatext: Allergier
Kapitel 5–6, faktatext: Regler på skolan
- Arbetsbok A:
Bokstavshus 2: Rr
Mm
Ee
Nn
Kan du?
Bokstavshus 3: li
Vv
Tt
- Träna språket
- Träna skriva
- Aktiviteter, högtider: halloween

FEBRUARI–MARS

- Högläsningbok:
Kapitel 9–10, faktatext: Pablo Picasso
Kapitel 11–12,
faktatext: Sopor kan bli till nya saker
- Arbetsbok B:
Bokstavshus 4: Åå
Bb
Kan du?
- Aktiviteter, högtider: alla hjärtans dag

APRIL–JUNI

- Högläsningbok:
Kapitel 13–14, faktatext: Yrket veterinär
Kapitel 15–16, faktatext: Astrid Lindgren
- Arbetsbok B:
Bokstavshus 5: Öö
Hh
Uu
Gg
Kan du?
Bokstavshus 6: Jj
Yy
Dd
Pp
Kan du?
Bokstavshus 7: Xx, Cc, Zz, Ww, Qq
Kan du?
- Aktiviteter, högtider: påsk, valborg

DECEMBER

- Högläsningbok:
Kapitel 7
- Arbetsbok A:
Bokstavshus 3: Ää
Kan du?
- Träna språket
- Träna skriva
- Aktiviteter, högtider: jul

VECKOPLANERING

Svenskämnet har en central roll i skolans kunskapsuppdrag.

Krumelurkul F utgår från:

- daglig högläsning i cirka 20 minuter. Högläs ur *Krumelurkul F Otis och Luna Högläsningbok* enligt läsårsplaneringen och komplettera med andra böcker. Se gärna litteraturlistan i lärarpaketets digitala resurser för förslag.
- dagligt arbete med den strukturerade ljudningsmetoden, cirka 45–60 minuter (bokstavsgenomgång, språkspel, arbetsbok, läslistor).

MÅNDAG

- Högläsning
- Gemensam läsning av läslista
- Bokstavsgenomgång och praktisk aktivitet

TISDAG

- Högläsning
- Gemensam läsning av läslista
- Befästa begrepp och spela två språkspel

ONSDAG

- Högläsning
- Gemensam läsning av läslista
- Befästa begrepp och spela två språkspel

TORSDAG

- Högläsning
- Gemensam läsning av läslista
- Arbetsboken, två sidor

FREDAG

- Högläsning
- Gemensam läsning av läslista
- Arbetsboken, två sidor

LEKTIONSPLANERINGAR

ARBETSBOK A

INNEHÅLL ARBETSBOK A OCH B

- koppla ihop bokstaven med bokstavens namn och bokstavsljud (grafem-fonemkoppling)
- känna igen versal och gemen
- dela upp enkla ord i fonem (segmentering)
- identifiera bokstavsljud först, inuti och sist i enkla ord
- läsa enkla ord genom sammanljudning
- öva på pennfattning, skrivriktning och hur bokstaven formas och placeras i förhållande till skrivlinjerna
- skriva enkla ord genom att segmentera och ljuda ord
- lyssna efter och jämföra närliggande bokstavsljud (*b* och *p*, *g* och *k*, *f* och *v*) (kontrastering)
- skilja på bokstäver som visuellt liknar varandra (*m* och *n*, *b*, *d*, *p* och *q*)

Introduktion till bokstavshus 1: Oo, Ss, Ll, Aa

INNEHÅLL

Bokstäverna i bokstavshus 1 är *Oo*, *Ss*, *Ll* och *Aa*. Det är viktigt att arbeta med bokstavsljuden i korrekt ordning då spel och övningar bygger på att de föregående bokstavsljuden är befästa. Gå inte vidare med ett nytt bokstavsljud förrän det aktuella är befäst.

På sidan 3 i *Arbetsbok A* finns de tre bokstavshus som presenteras i boken. När ni har arbetat färdigt med en bokstav kan eleverna färglägga rutan med den aktuella bokstaven. När alla bokstäver i ett bokstavshus är avklarade kan eleverna färglägga resten av huset om de vill.

När alla bokstäver i ett hus är genomgångna följer ett repetitionsavsnitt som heter *Kan du?*.

BEFÄSTA BEGREPP

Bilder på begreppen som förekommer i spelen och arbetsboken finns i materialbanken som kopieringsunderlag *Bildkort bokstavshus 1* i lärapaketets digitala resurser. Eleverna kommer också att möta ord som inte innehåller den aktuella bokstaven, distraktorer. Dessa ord presenteras tillsammans med kapitlets ord så att eleverna ska känna till även dessa begrepp. Välj övningar under rubriken *Befästa begrepp* på sidan 15 och träna tillsammans med eleverna.

STATIONSARBETE

Alla övningar, både spel och arbetsboken, passar utmärkt att genomföra som stationsarbete. Läs mer på sidan 81.

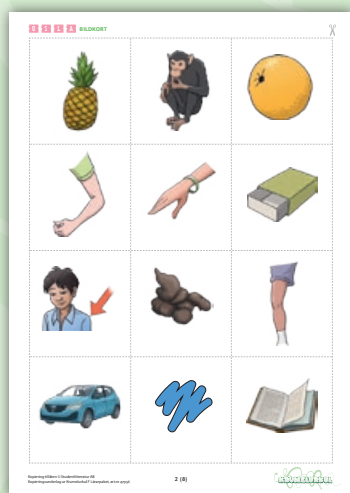
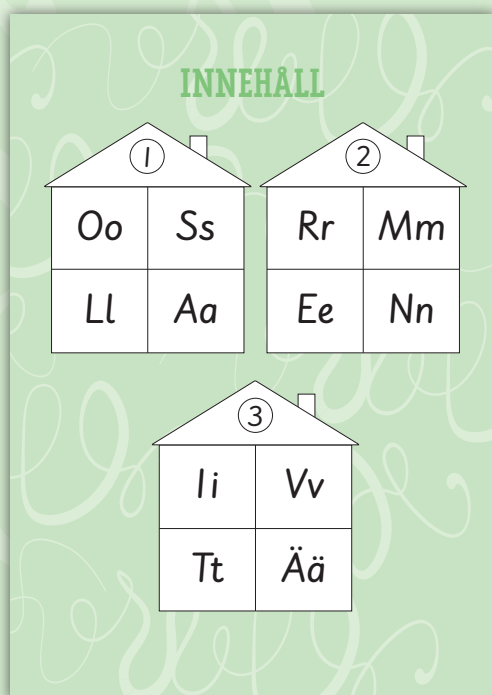
SPRÅKSPEL

Till varje bokstav finns fyra språkspel. Genom spelen befäster eleverna begrepp, tränar kopplingen mellan bokstavsljud och bokstav samt övar ljudsegmentering. Tre av spelen är återkommande för alla bokstäverna i bokstavshuset, men innehållet i spelen anpassas efter aktuell bokstav. Detta görs för att repetition och igenkänning ska underlätta inläringen. Det fjärde spelet är nytt för varje bokstav. Till *Kan du?*-uppslaget sist i bokstavshuset finns två spel.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Alla spel finns som den förberedda presentationen *Spelgenomgång bokstavshus 1* i de digitala resurserna.

De återkommande språkspelen i bokstavshuset

- Ljudanalys *o/s/l/a*: först, inuti, sist
- Begreppsträning *o/s/l/a*: dubbelt upp
- Ljudanalys *o/s/l/a*: hitta bokstavsljudet 1



Det fjärde språkspelet

- Samtala *o*: beskriv en bild
- Ljudanalys *s*: sista bokstavsljudet
- Ljudanalys *l*: mata lejonet
- Ljudanalys *a*: hitta bokstavsljudet 2

Språkspel till Kan du? Bokstavshus 1

- Läs *o*, *s*, *l*, *a*: läs och måla
- Ljudanalys *o*, *s*, *l*, *a*: första bokstavsljudet 5

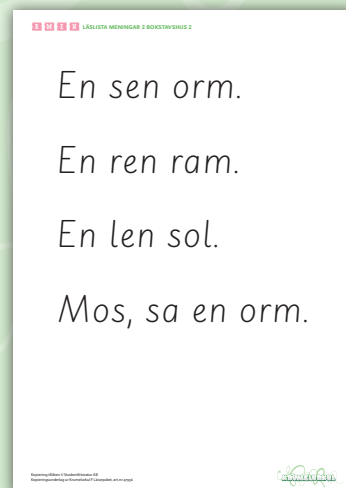
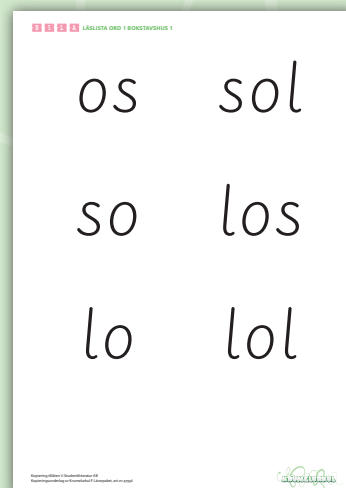
LÄSLISTOR

När ni har gått igenom och tränat på de vanligaste kombinationerna av bokstavsljud och bokstav och eleverna lärt sig hur man ljudar, bör de regelbundet läsa ord och texter på rätt nivå, för att utveckla sin läsförmåga. Till en början läser eleverna läslistor som sedan utökas till meningar. En bra start är att inkludera körläsning av aktuell lista (du läser först och eleverna läser efter) i varje morgonsamling där du som lärare pekar under varje bokstav för att visa läsriktningen. Allt eftersom kan eleverna läsa listorna på egen hand eller i par.

När eleverna har befäst bokstavsljuden *o*, *s* och *l* finns *Läslista ord 1 bokstavshus 1*. En del ord är nonsensord (de betyder ingenting) vilket är en fördel för att se att eleverna har automatiserat bokstavsljuden och inte gissar vid läsning. Allt eftersom eleverna lär sig fler bokstavsljud kommer läslistorna att byggas ut och nonsensorden bytas ut mot endast innehållsord. Att gå från enskilda bokstavsljud till att faktiskt avkoda (att läsa ihop) kräver att man tränar på syntes, det vill säga förmågan att smälta samman bokstavsljuden. Lär eleverna att dra ut på bokstavsljuden så att de hakar i varandra utan paus. Eleverna ska hålla kvar bokstavsljudet i munnen tills de säger nästa bokstavsljud. Exempel: Säg inte ”s – o – l”, säg ”sssssssoooooolllllll”. Genom att hålla ut bokstavsljuden registrerar hjärnan att bokstavsljuden bildar ordet *sol*. För att inte ha för många bokstavsljud i arbetsminnet, börja med ord som bara har två bokstavsljud. Exempel: *os*, *so*, *lo* och gå sedan vidare till treljudsord som *sol*, *los*, *lol*.

Till en början innehåller läslistorna ord med uppbyggnaden v-k (vokal, konsonant), k-v (konsonant, vokal), k-v-k (konsonant, vokal, konsonant) och v-k-v (vokal, konsonant, vokal). Successivt ökas svårighetsgraden med v-k-k och k-k-v. För de elever som har kommit längre i sin läsutveckling tillkommer från bokstavshus 2 *Läslista meningar 1 bokstavshus 2*, med de aktuella bokstavsljuden. Den gemensamma körläsningen möjliggör för alla elever att delta. De får höra prosodin, se läsriktningen och se hur man ljudar.

Läs mer om läslistor på sidan 30. Aktuell läslista hittar du i materialbanken under kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1 i lärarpaketets digitala resurser. Läslistorna introduceras under arbetet med bokstaven *Ll*.



Bokstavshus 1

Läslistor

- Bokstaven Oo
- Bokstaven Ss
- Bokstaven Ll *Läslista ord 1 bokstavshus 1*
- Bokstaven Aa *Läslista ord 2 bokstavshus 1*

SCREENING

Dokumentera regelbundet elevernas läsutveckling i screeningschemat (i materialbanken under kopieringsunderlag/bedömning i lärarpaketets digitala resurser).

Dokumentera efter varje bokstavshus och notera ett kryss samt datum när ett mål är uppfyllt. Både *Läslista ord* och *meningar* och *Kan du?*-sidorna i slutet av varje bokstavshus i arbetsboken kan användas som underlag. Syftet är att tidigt identifiera elevernas läsutveckling och förebygga eventuella läs- och skrivsvårigheter. Screeningen kan genomföras vid stationsarbete eller inom den ordinarie undervisningen. Genom att hålla dokumentationen aktiv blir den ett värdefullt pedagogiskt verktyg för att planera undervisningen.



Bokstaven Oo

LEKTION 1

Bokstavsgenomgång

Introducera bokstaven på ett sätt som fångslar eleverna, t.ex. sång, ramsor, filmklipp eller något av förslagen under rubriken *Introducera fonem–grafem* på sidan 13. Lägga fokus på bokstavsljudet genom att använda ljudmunnen och låt eleverna titta på sin mun och varandras munnar när de säger bokstavsljudet. Använd speglar.

Multisensoriska aktiviteter

Gå gemensamt igenom hur man skriver bokstaven. Både versala och gemena bokstaven o görs med mjuka, svängda rörelser runt en tom cirkel. Starta högst upp, runda hela vägen runt motsols och stäng cirkeln där du började.

Visa bokstaven med pilar och låt eleverna testa i luften, på interaktiv skrivtavla och på mattan samtidigt som de säger bokstavsljudet. Välj något av förslagen på sidan 14.

LEKTION 2

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

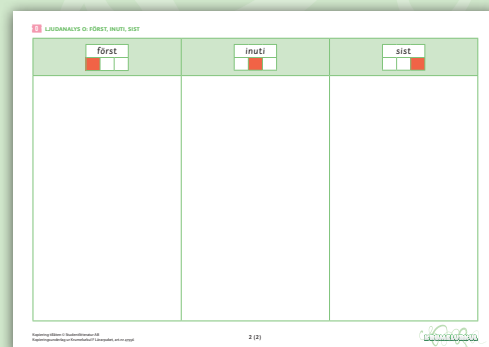


Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS O: FÖRST, INUTI, SIST

Antal spelare: grupper, obs! lärarlett

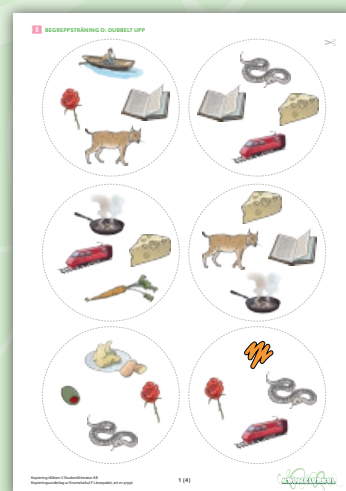
Introducera modellen först, inuti och sist, sidan 2(2) i kopieringsunderlaget. Lägga bilderna upp och ner och vänd en bild i taget. Fråga eleverna vad bilden föreställer. Alla upprepar ordet och lyssnar efter o. Hör de bokstavsljudet först, inuti eller sist? Lägga bilden under rätt rubrik.



BEGREPPSTRÄNING O: DUBBELT UPP

Antal spelare: 2–4

Dela ut varsitt kort med bilden uppåt till spelarna. Lägga resterande kort upp och ner i en hög i mitten. Vänd upp ett kort från mitthögen. När en spelare ser en av bilderna på sitt kort som även finns på kortet i mitthögen säger hen ordet högt. Den första som säger ordet högt får kortet och lägger det överst i sin hög. Vänd upp ett nytt kort från mitthögen. Om flera säger ordet samtidigt lägger man kortet underst i mitthögen och vänder upp ett nytt kort. Spelet är slut när alla kort i mitten är utdelade. Den som då har flest kort vinner.



LEKTION 3

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS O: HITTA BOKSTAVSLJUDET 1

Antal spelare: 1–2

Förbered: spelmarkörer (10/spelare).

Obs! Även kopieringsunderlag *Ljudanalys o, s, l, a: hitta bokstavsljudet 1* tillhör detta spel.

Dela ut spelplan och spelmarkörer. Spelaren tittar på en bild i taget och lyssnar efter bokstavsljudet. Hen lägger en spelmarkör på bilden om bokstavsljudet finns med. När spelaren har gått igenom samtliga bilder jämför hen med en klasskompis för att se om de har markerat samma bilder. Spelar man i par turas man om.

SAMTALA O: BESKRIV EN BILD

Antal spelare: 2

Spelaren ska beskriva en bild genom att ge tre ledtrådar så att den andra spelaren kan gissa bilden.

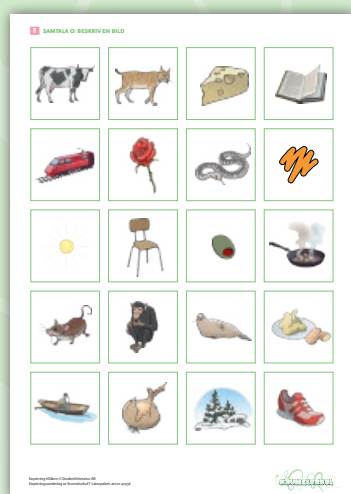
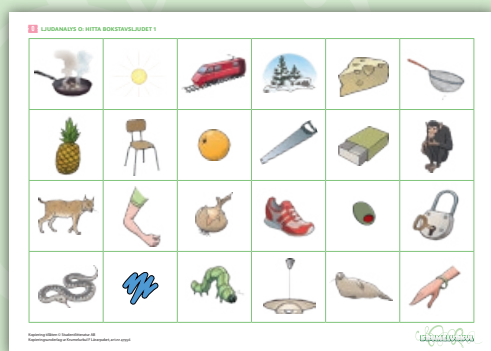
Exempel för ost:

Den är gul.

Man kan ha det på mackan.

Möss gillar det.

Den andra spelaren gissar vilken bild det är. Därefter byter man roller.



LEKTION 4

Arbetsboken

Beroende på vilken grupp elever du har väljer du vilka sidor ni gör gemensamt och vilka sidor ni gör enskilt, t.ex. som stationsarbete. Alla uppgifter i arbetsboken finns som den förberedda presentationen *Arbetsbok Oo* i de digitala resurserna. Presentationen kan användas för att visa uppgiften och modellera innehållet.

Låt eleverna skriva bokstaven på clearboard med whiteboardpenna. Modellera hur man skriver bokstaven (uppifrån och ner).

Sidan 4

Introduktion

Högt upp på sidan finns en introduktion av bokstaven. Säg bokstavsljudet *o* och visa munbilden. Låt eleverna titta på sin mun, tunga och käke i en spegel när de säger bokstavsljudet. Visa hur man skriver *Oo* (alltid uppifrån och ner) och låt eleverna spåra *Oo* med fingret i boken. Titta på bilden och fråga varför de tror att det finns en bild på en ost. Låt gärna eleverna smaka på ost.

Skriv Oo

Rita stödlinjer på tavlan och visa hur man håller en penna. Skriv *Oo* på tavlan och förklara skillnaden mellan gemen och versal. Låt eleverna skriva *Oo* på tavlan och sedan i boken. För extra träning finns ett kopieringsunderlag med stödlinjer där du kan förskriva bokstaven.

Ringa in O och o

Gör första rutan gemensamt. Eleverna letar efter *Oo* och ringar in bokstaven.

Längst ner på sidan ska eleverna ringa in aktuell bokstav i alfabetet.

Sidan 5

Vilket ord hör du?

Eleverna ska lyssna vilket ord du ljudar och ringa in rätt bild. Gör en rad i taget.

Ljudar:

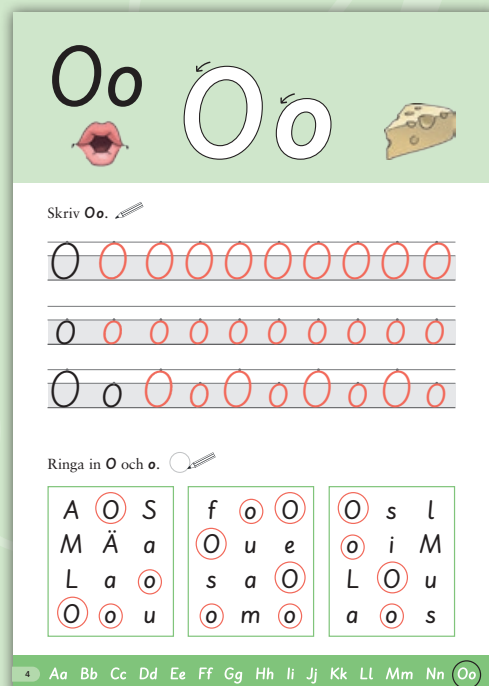
Rad 1: o-s

Rad 2: r-o-s

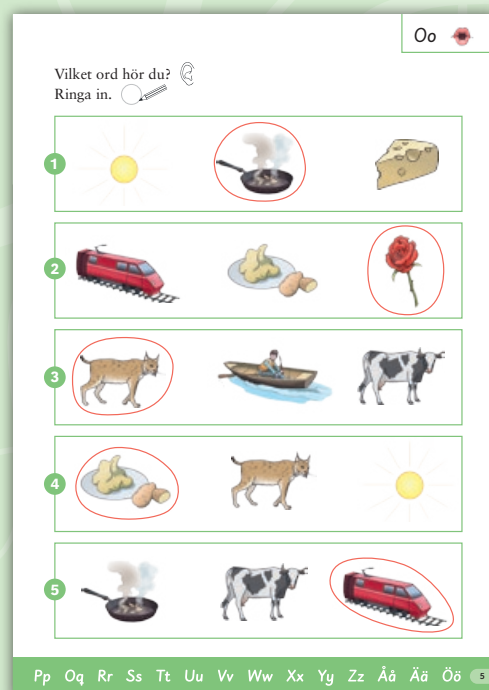
Rad 3: l-o

Rad 4: m-o-s

Rad 5: l-o-k



Arbetsbok Oo. The page includes a large 'Oo' at the top with a mouth icon showing the sound and a slice of cheese. Below are three rows of 'Oo' for tracing. A section titled 'Skriv Oo.' has a row of 'Oo' for writing. Another section titled 'Ringa in O och o.' has a grid of letters with 'O' and 'o' circled for identification. At the bottom is an alphabet bar with 'Oo' highlighted.



Arbetsbok Oo. The page is titled 'Vilket ord hör du? Ringa in.' and features five rows of three images each for a listening exercise. Row 1: sun, frying pan, cheese. Row 2: train, bananas, rose. Row 3: cat, boat, cow. Row 4: bananas, cat, sun. Row 5: frying pan, cow, train. At the bottom is an alphabet bar with 'Oo' highlighted.

LEKTION 5

Arbetsboken

Sidan 6

Var hör du o?

Samtala om bilderna. Visa modellen först, inuti, sist. Eleverna ska lyssna efter *o* och sätta kryss eller skriva *o* i rätt ruta.

Sidan 7

Hitta vägen till målet

Eleverna börjar på start (Oo) och tar sig till mål. De får endast gå på de bilder där de hör bokstavsljudet *o*. Låt eleverna rita vägen till mål. Det kan vara till hjälp att man först går med en spelpjäs innan man ritar vägen.

Var hör du *o*? 

		
☐	☐	☐
		
☐	☐	☐
		
☐	☐	☐

först	inuti	sist
☐	☐	☐

6

Hitta vägen till målet.
Du får bara gå på ord där du hör *o*. 

start

Oo			
			
			
			

mål

start

Oo		
		
		
		

mål

7

Bokstaven Ss

LEKTION 1

Bokstavsgenomgång

Introducera bokstaven på ett sätt som fångslar eleverna, t.ex. sång, ramsor, filmklipp eller något av förslagen under rubriken *Introducera fonem–grafem* på sidan 13. Lägga fokus på bokstavsljudet genom att använda ljudmunnen och låt eleverna titta på sin mun och varandras munnar när de säger bokstavsljudet. Använd speglar.

Multisensoriska aktiviteter

Gå gemensamt igenom hur man skriver versala och gemena bokstaven s: som en smidig liten orm. Starta uppe till höger, sväng runt åt vänster (som ett halvt O), byt sedan håll och sväng runt åt höger.

Visa bokstaven med pilar och låt eleverna testa i luften, på interaktiv skrivtavla och på mattan samtidigt som de säger bokstavsljudet. Välj något av förslagen på sidan 14.

LEKTION 2

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

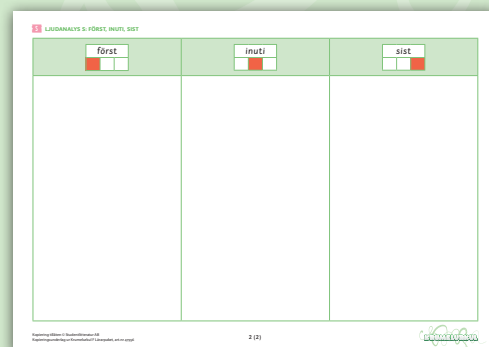


Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS S: FÖRST, INUTI, SIST

Antal spelare: grupper, obs! lärarlett

Introducera modellen först, inuti och sist, sidan 2(2) i kopieringsunderlaget. Lägga bilderna upp och ner och vänd en bild i taget. Fråga eleverna vad bilden föreställer. Alla upprepar ordet och lyssnar efter s. Hör de bokstavsljudet först, inuti eller sist? Lägga bilden under rätt rubrik.



BEGREPPSTRÄNING S: DUBBELT UPP

Antal spelare: 2–4

Dela ut varsitt kort med bilden uppåt till spelarna. Lägga resterande kort upp och ner i en hög i mitten. Vänd upp ett kort från mitthögen. När en spelare ser en av bilderna på sitt kort som även finns på kortet i mitthögen säger hen ordet högt. Den första som säger ordet högt får kortet och lägger det överst i sin hög. Vänd upp ett nytt kort från mitthögen. Om flera säger ordet samtidigt lägger man kortet underst i mitthögen och vänder upp ett nytt kort. Spelet är slut när alla kort i mitten är utdelade. Den som då har flest kort vinner.



Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

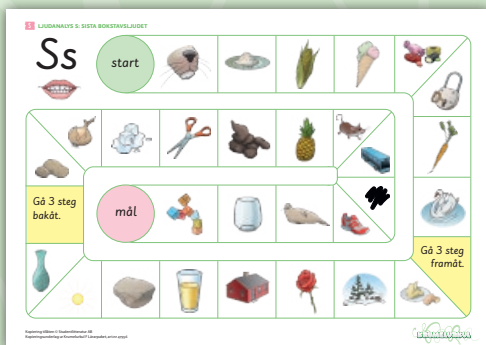
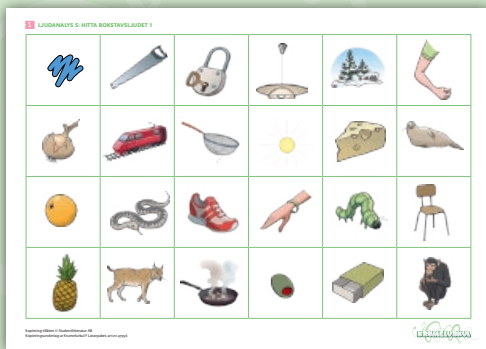
LJUDANALYS S: HITTA BOKSTAVSLJUDET 1

Förbered: spelmarkörer (10/spelare).

Dela ut spelplan och spelmarkörer. Spelaren tittar på en bild i taget och lyssnar efter bokstavsljudet. Hen lägger en spelmarkör på bilden om bokstavsljudet finns med. När spelaren har gått igenom samtliga bilder jämför hen med en klasskompis för att se om de har markerat samma bilder. Spelar man i par turas man om.

LJUDANALYS S: SISTA BOKSTAVSLJUDET

Förbered: tärning, spelmarkörer (en/spelare)



LEKTION 4

Arbetsboken

Beroende på vilken grupp elever du har väljer du vilka sidor ni gör gemensamt och vilka sidor ni gör enskilt, t.ex. som stationsarbete. Alla uppgifter i arbetsboken finns som den förberedda presentationen *Arbetsbok Ss* i de digitala resurserna. Presentationen kan användas för att visa uppgiften och modellera innehållet.

Låt eleverna skriva bokstaven på clearboard med whiteboardpenna. Modellera hur man skriver bokstaven (uppifrån och ner).

Sidan 8

Introduktion

Högst upp på sidan finns en introduktion av bokstaven. Säg bokstavsljudet *s* och visa munbilden. Låt eleverna titta på sin mun, tunga och käke i en spegel när de säger bokstavsljudet. Visa hur man skriver *Ss* (alltid uppifrån och ner) och låt eleverna spåra *Ss* med fingret i boken. Titta på bilden och fråga varför de tror att det finns en bild på en sol.

Skriv Ss

Rita stödlinjer på tavlan och visa hur man håller en penna. Skriv *Ss* på tavlan och förklara skillnaden mellan gemen och versal. Låt eleverna skriva *Ss* på tavlan och sedan i boken. För extra träning finns ett kopieringsunderlag med stödlinjer där du kan förskriva bokstaven.

Hitta vägen till målet

Eleverna ska ta sig från start till mål. De får endast gå på bokstavsljudet *s*.

Längst ner på sidan ska eleverna ringa in aktuell bokstav i alfabetet.

Sidan 9

Vilka ord börjar med s?

Visa modellen först, inuti, sist. Berätta att eleverna ska lyssna efter ord som börjar med *s*. När de hittar rätt ord drar de streck till *Ss*.

Vilka ord slutar med s?

Visa modellen först, inuti, sist. Berätta att eleverna ska lyssna efter ord som slutar med *s*. När de hittar rätt ord drar de streck till *Ss*.

Skriv *Ss*.

Hitta vägen till målet.
Du får bara gå på *S* och *s*.

start	S	s	A	R	O	I	o	a
r	A	S	s	m	N	s	s	s
L	e	M	S	s	n	S	R	S
L	O	a	E	S	s	s	r	mål

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Vilka ord börjar med *s*?
Dra streck.

Vilka ord slutar med *s*?
Dra streck.

först	inuti	sist

Pp Oq Rr **Ss** Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Ää Åä Öö

LEKTION 5

Arbetsboken

Sidan 10

Spåra Ss

Eleverna spårar bokstaven Ss, antingen med fingret eller med en penna. Därefter ringar de in bilden som börjar med s.

Sidan 11

Vilka ord börjar med s?

Gå igenom bilderna och samtala om vad de föreställer. Visa modellen först, inuti, sist. Måla de bilder som börjar med s.

Vilka ord slutar med s?

Gå igenom bilderna och samtala om vad de föreställer. Visa modellen först, inuti, sist. Måla de bilder som slutar med s.

Spåra Ss. 
Ringa in bilden som börjar med s. 

10

Vilka ord börjar med s?
Måla. 

			
---	---	---	---

Vilka ord slutar med s?
Måla. 

			
---	---	---	---

först	inuti	sist
		

11

Bokstaven Ll

LEKTION 1

Bokstavsgenomgång

Introducera bokstaven på ett sätt som fångslar eleverna, t.ex. sång, ramsor, filmklipp eller något av förslagen under rubriken *Introducera fonem–grafem* på sidan 13. Lägg fokus på bokstavsljudet genom att använda ljudmunnen och låt eleverna titta på sin mun och varandras munnar när de säger bokstavsljudet. Använd speglar.

Multisensoriska aktiviteter

Gå gemensamt igenom hur man skriver den versala bokstaven: ett rakt streck uppiifrån och ner som fortsätter från vänster till höger längs skrivlinjen. Gemena l är också ett rakt streck uppiifrån som avslutas med en liten, mjuk krok framåt (för att se skillnad på versala I och gemena l).

Visa bokstaven med pilar och låt eleverna testa i luften, på interaktiv skrivtavla och på mattan samtidigt som de säger bokstavsljudet. Välj något av förslagen på sidan 14.

LEKTION 2

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS L: FÖRST, INUTI, SIST

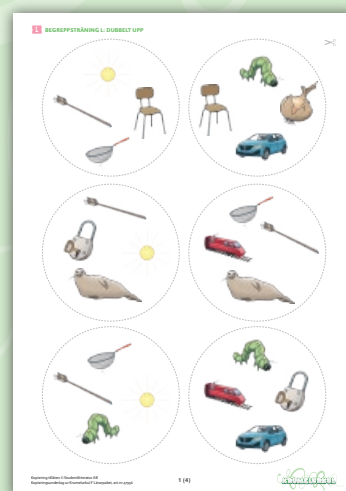
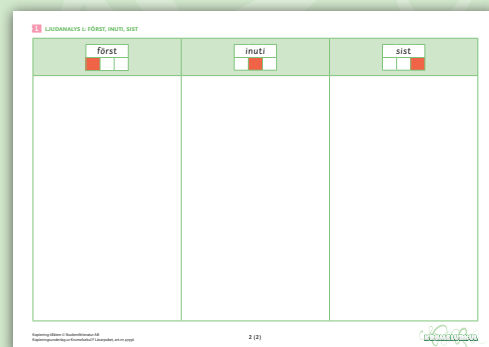
Antal spelare: grupper, obs! lärarlett

Introducera modellen först, inuti och sist, sidan 2(2) i kopieringsunderlaget. Lägg bilderna upp och ner och vänd en bild i taget. Fråga eleverna vad bilden föreställer. Alla upprepar ordet och lyssnar efter *l*. Hör de bokstavsljudet först, inuti eller sist? Lägg bilden under rätt rubrik.

BEGREPPSTRÄNING L: DUBBELT UPP

Antal spelare: 2–4

Dela ut varsitt kort med bilden uppåt till spelarna. Lägg resterande kort upp och ner i en hög i mitten. Vänd upp ett kort från mitthögen. När en spelare ser en av bilderna på sitt kort som även finns på kortet i mitthögen säger hen ordet högt. Den första som säger ordet högt får kortet och lägger det överst i sin hög. Vänd upp ett nytt kort från mitthögen. Om flera säger ordet samtidigt lägger man kortet underst i mitthögen och vänder upp ett nytt kort. Spelet är slut när alla kort i mitten är utdelade. Den som då har flest kort vinner.



LEKTION 3

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS L: HITTA BOKSTAVSLJUDET 1

Antal spelare: 1–2

Förbered: spelmarkörer (10/spelare).

Obs! Även kopieringsunderlag *Ljudanalys o, s, l, a: hitta bokstavsljudet 1* tillhör detta spel.

Dela ut spelplan och spelmarkörer. Spelaren tittar på en bild i taget och lyssnar efter bokstavsljudet. Hen lägger en spelmarkör på bilden om bokstavsljudet finns med. När spelaren har gått igenom samtliga bilder jämför hen med en klasskompis för att se om de har markerat samma bilder. Spelar man i par turas man om.

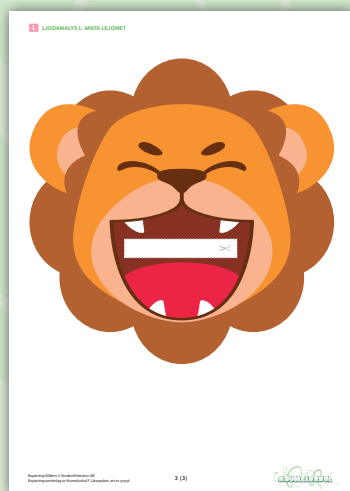
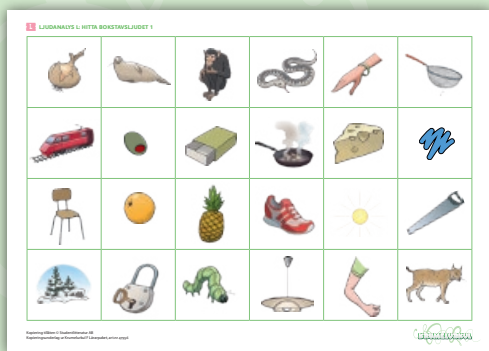
LJUDANALYS L: MATA LEJONET

Antal spelare: 1–2

Förbered: Klipp ut lejonhuvudet och ett hål i munnen.

Laminera bilden och fäst huvudet på en plastburk med motsvarande hål för munnen i locket. Laminera bildkorten för de ord som ni hittills har arbetat med.

Lägg bildkorten upp och ner. Spelaren tar ett kort i taget och lyssnar efter bokstavsljudet *l*. Om ordet innehåller *l* matar hen lejonet med bildkortet. Annars läggs kortet i en hög bredvid. Spelar man i par turas man om.



LEKTION 4

Arbetsboken

Beroende på vilken grupp elever du har väljer du vilka sidor ni gör gemensamt och vilka sidor ni gör enskilt, t.ex. som stationsarbete. Alla uppgifter i arbetsboken finns som den förberedda presentationen *Arbetsbok Ll* i de digitala resurserna. Presentationen kan användas för att visa uppgiften och modellera innehållet.



Sidan 12

Introduktion

Högst upp på sidan finns en introduktion av bokstaven. Säg bokstavsljudet *l* och visa munbilden. Låt eleverna titta på sin mun, tunga och käke i en spegel när de säger bokstavsljudet. Visa hur man skriver *Ll* (alltid uppifrån och ner) och låt eleverna spåra *Ll* med fingret i boken. Titta på bilden och fråga varför de tror att det finns en bild på en lo.

Skriv Ll

Rita stödlinjer på tavlan och visa hur man håller en penna. Skriv *Ll* på tavlan och förklara skillnaden mellan gemen och versal. Påminn eleverna om att gemena *l* avslutas med en krok så att man inte ska förväxla bokstaven med versala *I*. Låt eleverna skriva *Ll* på tavlan och sedan i boken. För extra träning finns ett kopieringsunderlag med stödlinjer där du kan förskriva bokstaven.

Måla L och l

Måla alla *L* röda och alla *l* blåa.

Längst ner på sidan ska eleverna ringa in aktuell bokstav i alfabetet.

Skriv Ll.

Måla alla L röda och alla l blåa.

12 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Sidan 13

Vilket ord hör du?

Eleverna ska lyssna vilket ord du ljudar och ringa in rätt bild. Gör en rad i taget.

Ljud:

Rad 1: l-ö-k

Rad 2: l-å-s

Rad 3: s-i-l

Rad 4: l-o-k

Rad 5: p-i-l

Vilket ord hör du?
Ringa in.

1 2 3 4 5

Pp Oq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Åå Ää Öö

LEKTION 5

Arbetsboken

Sidan 14

Hitta vägen till målet

Eleverna börjar på start (Ll) och tar sig till mål. De får endast gå på de bilder där de hör bokstavsljudet l. Låt eleverna rita vägen till mål. Det kan vara till hjälp att man först går med en spelpjäs innan man ritar vägen.

Sidan 15

Vilket ska bort?

Gå igenom bilderna och samtala om vad de föreställer. På varje rad finns en bild som ska bort, en bild där de inte hör l. Eleverna sätter ett kryss på den bilden som ska bort. Gör en rad i taget.

Rad 1: mos

Rad 2: hus

Rad 3: ros

Rad 4: ost

Rad 5: ko

LL 

Hitta vägen till målet.
Du får bara gå på ord där du hör l. 

start Ll			mål
			
			
			

start Ll			
			
			
			mål

14

LL 

Vilket ska bort? 
Kryssa över ordet där du inte hör l. 

1			
2			
3			
4			
5			

15

Bokstaven Aa

LEKTION 1

Bokstavsgenomgång

Introducera bokstaven på ett sätt som fångslar eleverna, t.ex. sång, ramsor, filmklipp eller något av förslagen under rubriken *Introducera fonem–grafem* på sidan 13. Lagg fokus på bokstavsljudet genom att använda ljudmunnen och låt eleverna titta på sin mun och varandras munnar när de säger bokstavsljudet. Använd speglar.

Multisensoriska aktiviteter

Gå gemensamt igenom hur man skriver bokstaven. Versala *A* börjar som ett snett streck ner till vänster. Därefter lyfter man pennan och drar ett snett streck ner till höger. Avsluta med ett streck mellan de båda strecken. Gemena *a*: börja som ett *o* (motsols), men när du kommer upp till toppen drar du ett rakt streck rakt ner.

Visa bokstaven med pilar och låt eleverna testa i luften, på interaktiv skrivtavla och på mattan samtidigt som de säger bokstavsljudet. Välj något av förslagen på sidan 14.

LEKTION 2

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS A: FÖRST, INUTI, SIST

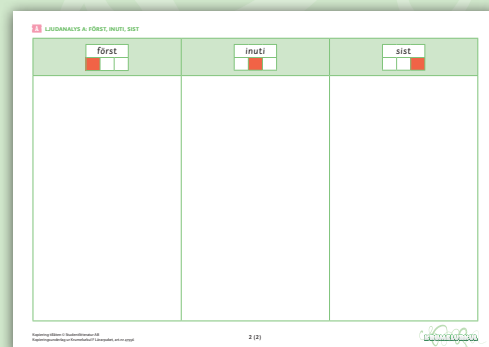
Antal spelare: grupper, obs! lärarlett

Introducera modellen först, inuti och sist, sidan 2(2) i kopieringsunderlaget. Lagg bilderna upp och ner och vänd en bild i taget. Fråga eleverna vad bilden föreställer. Alla upprepar ordet och lyssnar efter *a*. Hör de bokstavsljudet först, inuti eller sist? Lagg bilden under rätt rubrik.

BEGREPPSTRÄNING A: DUBBELT UPP

Antal spelare: 2–4

Dela ut varsitt kort med bilden uppåt till spelarna. Lagg resterande kort upp och ner i en hög i mitten. Vänd upp ett kort från mitthögen. När en spelare ser en av bilderna på sitt kort som även finns på kortet i mitthögen säger hen ordet högt. Den första som säger ordet högt får kortet och lägger det överst i sin hög. Vänd upp ett nytt kort från mitthögen. Om flera säger ordet samtidigt lägger man kortet underst i mitthögen och vänder upp ett nytt kort. Spelet är slut när alla kort i mitten är utdelade. Den som då har flest kort vinner.



LEKTION 3

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. Ladda ner spelen, skriv ut dem och gör de förberedelser som krävs, som att klippa ut dem. För att kunna återanvända spelen kan de lamineras eller läggas i clearboard.

Modellera spelen (visa hur man spelar dem) i gruppen innan eleverna spelar dem på egen hand. Gå igenom de begrepp och/eller bilder som förekommer i spelet innan ni börjar spela.

LJUDANALYS A: HITTA BOKSTAVSLJUDET 1

Antal spelare: 1–2

Förbered: spelmarkörer (10/spelare).

Obs! Även kopieringsunderlag *Ljudanalys o, s, l, a: hitta bokstavsljudet 1* tillhör detta spel.

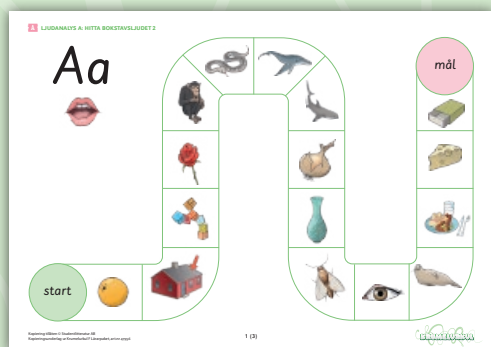
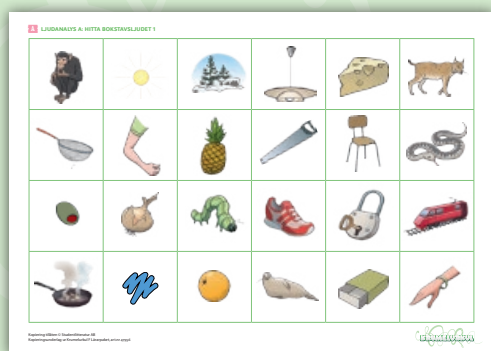
Dela ut spelplan och spelmarkörer. Spelaren tittar på en bild i taget och lyssnar efter bokstavsljudet. Hen lägger en spelmarkör på bilden om bokstavsljudet finns med. När spelaren har gått igenom samtliga bilder jämför hen med en klasskompis för att se om de har markerat samma bilder. Spelar man i par turas man om.

LJUDANALYS A: HITTA BOKSTAVSLJUDET 2

Antal spelare: 2

Förbered: spelmarkörer (en/spelare)

Lägg tärningskorten upp och ner i en hög. Spelarna turas om att spela. Första spelaren tar ett kort och går rätt antal steg. Hen lyssnar efter bokstavsljudet *a* i ordet. Om ordet innehåller *a* står hen kvar. Annars går hen ett steg bak. Den som först kommer i mål vinner.



LEKTION 4

Arbetsboken

Beroende på vilken grupp elever du har väljer du vilka sidor ni gör gemensamt och vilka sidor ni gör enskilt, t.ex. som stationsarbete. Alla uppgifter i arbetsboken finns som den förberedda presentationen *Arbetsbok Aa* i de digitala resurserna. Presentationen kan användas för att visa uppgiften och modellera innehållet.

Låt eleverna skriva bokstaven på clearboard med whiteboardpenna. Modellera hur man skriver bokstaven (uppifrån och ner).

Sidan 16

Introduktion

Högst upp på sidan finns en introduktion av bokstaven. Säg bokstavsljudet *a* och visa munbilden. Låt eleverna titta på sin mun, tunga och käke i en spegel när de säger bokstavsljudet. Visa hur man skriver *Aa* (alltid uppifrån och ner) och låt eleverna spåra *Aa* med fingret i boken. Titta på bilden och fråga varför de tror att det finns en bild på en apelsin. Låt gärna eleverna smaka på apelsin.

Skriv Aa

Rita stödlinjer på tavlan och visa hur man håller en penna. Skriv *Aa* på tavlan och förklara skillnaden mellan gemen och versal. Låt eleverna skriva *Aa* på tavlan och sedan i boken. För extra träning finns ett kopieringsunderlag med stödlinjer där du kan förskriva bokstaven.

Ringa in A och a

Gör första rutan gemensamt. Eleverna letar efter *Aa* och ringar in bokstaven.

Längst ner på sidan ska eleverna ringa in aktuell bokstav i alfabetet.

Sidan 17

Var hör du a?

Samtala om bilderna. Visa modellen först, inuti, sist. Eleverna ska lyssna efter *a* och sätta kryss eller skriva *a* i rätt ruta. Observera att bilden som föreställer en apa har två *a*, ett först och ett sist. Därför är den placerad sist i uppgiften.

Skriv *Aa*.

Ringa in *A* och *a*.

16 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Var hör du *a*?

först inuti sist

Pp Oq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Åå Ää Öö 17

LEKTION 5

Arbetsboken

Sidan 18

Spåra Aa

Eleverna spårar bokstaven Aa, antingen med fingret eller med en penna. Därefter ringar de in bilden som börjar med a.

Sidan 19

Vilket ska bort?

Gå igenom bilderna och samtala om vad de föreställer. På varje rad finns en bild som ska bort, en bild där de inte hör a. Eleverna sätter ett kryss på den bilden som ska bort. Gör en rad i taget.

Rad 1: sol

Rad 2: sko

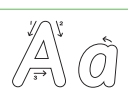
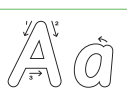
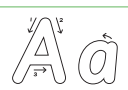
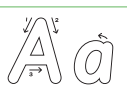
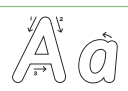
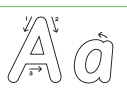
Rad 3: stol

Rad 4: orm

Rad 5: os

Aa 

Spåra Aa. 
Ringa in bilden som börjar med a. 

18

Aa 

Vilket ska bort? 
Kryssa över ordet där du inte hör a. 

19

Kan du? Bokstavshus 1: Oo, Ss, Ll, Aa

Kan du? innebär att eleverna repeterar bokstavshusets fyra bokstäver med spel och uppgifter i arbetsboken. Från och med bokstavshus 3 möter eleverna även bokstäver från tidigare bokstavshus.

REPETITION

Genom utspridd och aktiv repetition flyttas kunskapen från korttidsminnet till långtidsminnet – processen automatiseras. När eleven repeterar genom att aktivt plocka fram informationen stärks kopplingarna i hjärnan. Passiv igenkänning (att bara titta på en bokstav) bygger inga starka minnen. Varje gång eleven tvingas minnas bokstavsljudet eller rörelsen, blir det neurologiska spåret bredare och starkare. Till slut sker avkodningen blixtnabbt och reflexmässigt. Om man bara nöter en enda bokstav i taget (till exempel ”veckans bokstav”), lär sig hjärnan att känna igen den i just den specifika situationen. Genom att blanda bokstäverna under repetitionen tvingas hjärnan att anstränga sig mer. Det förhindrar att eleven läser på autopilot eller börjar gissa. Repetitionsspelen är en del i progressionen där kunskapen successivt sätts samman. Spelen kan spelas vid olika tillfällen för att repetera befäst kunskap även när man går vidare till nästa bokstavshus. Detsamma gäller läslistorna.

Språkspel

Du hittar språkspelen i materialbanken i de digitala resurserna: kapitel/arbetsbok A/bokstavshus 1. När språkspelen har introducerats genom modellering kan de spelas i stationsarbete. Sätt tiden på sju till åtta minuter och byt därefter station. Läs mer om stationsarbete på sidan 81.



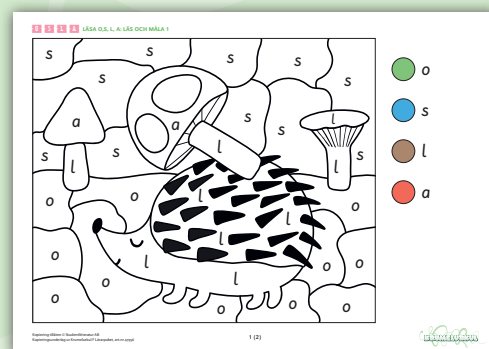
LÄSA O, S, L, A: LÄS OCH MÅLA

Antal spelare: 1

Förbered: färgpennor

Obs! Två nivåer (nivå 1 = bokstavsljud, nivå 2 = ord)

Spelaren säger bokstavsljudet/ordet och letar upp det i bilden samt målar fältet i rätt färg.

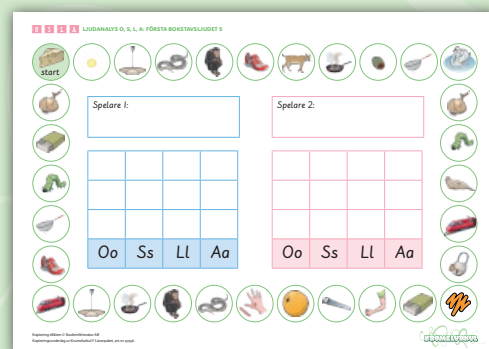


LJUDANALYS O, S, L, A: FÖRSTA BOKSTAVSLJUDET 5

Antal spelare: 2

Förbered: tärning, spelmarkörer i två olika färger (en/spelare), pennor

Bestäm vilken spelare som har vilken spelruta. Spelarna skriver sitt namn ovanför spelrutan. Första spelaren slår tärningen och går rätt antal steg. Hen säger vad bilden föreställer och lyssnar efter första bokstavsljudet. Sedan kryssar hen rätt bokstavsljud på sin spelruta. Därefter går turen över. Den som först fyller en stapel vinner.



Arbetsboken

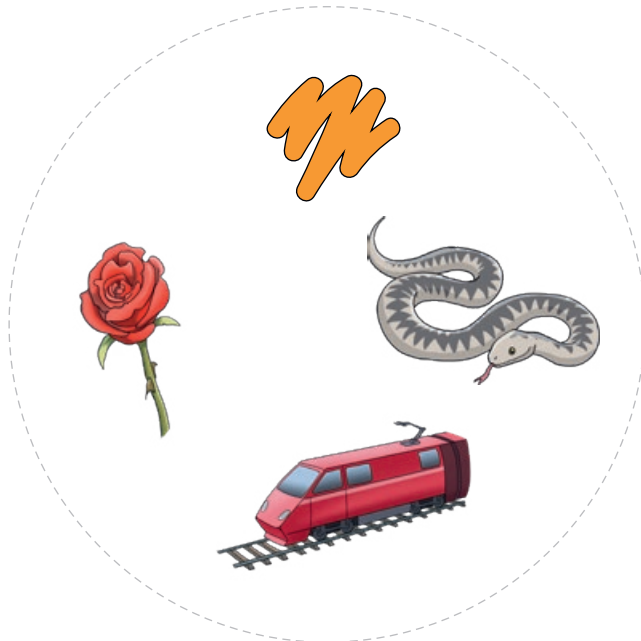
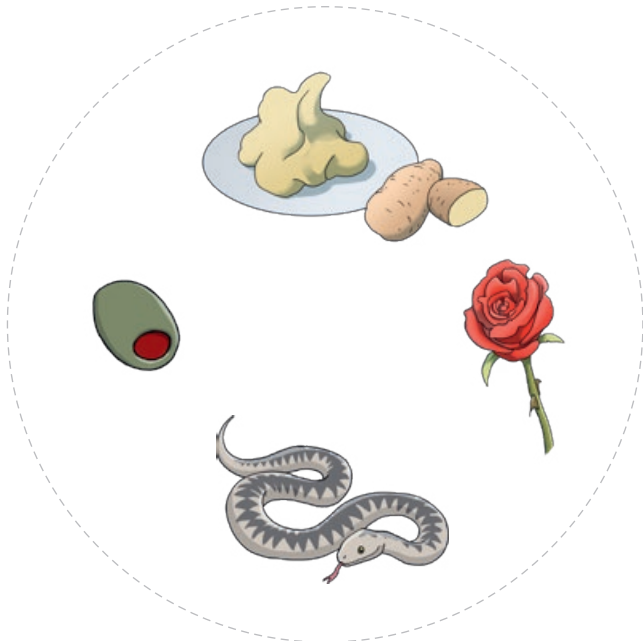
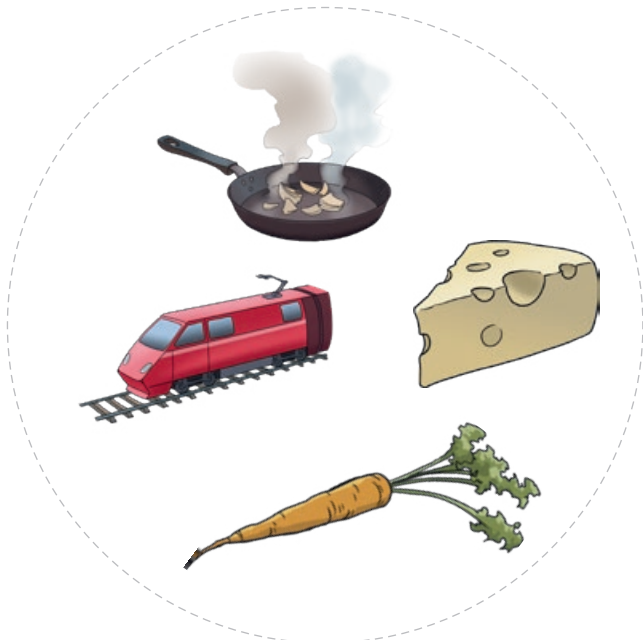
Efter varje bokstavshus i arbetsboken finns två sidor som heter *Kan du?*. Det är repetition av de fyra bokstäverna ni har arbetat med och längre fram blir det även repetition av alla bokstavshus som ni har arbetat med så här långt. Alla begrepp som förekommer har eleverna träffat på tidigare.

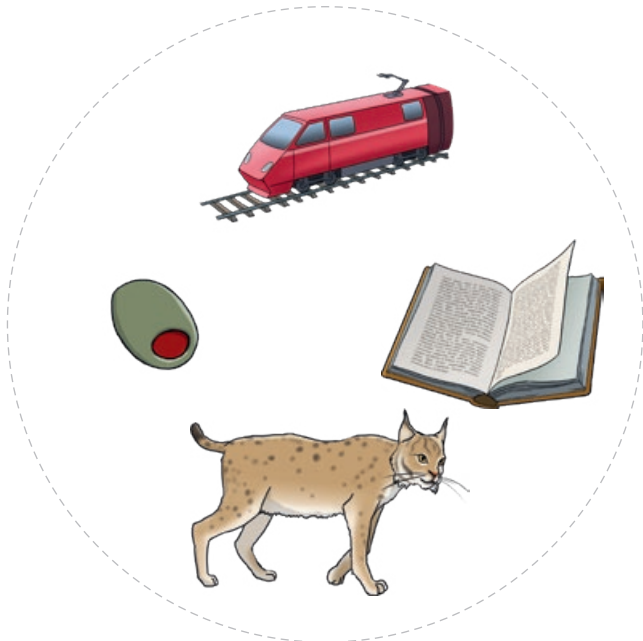
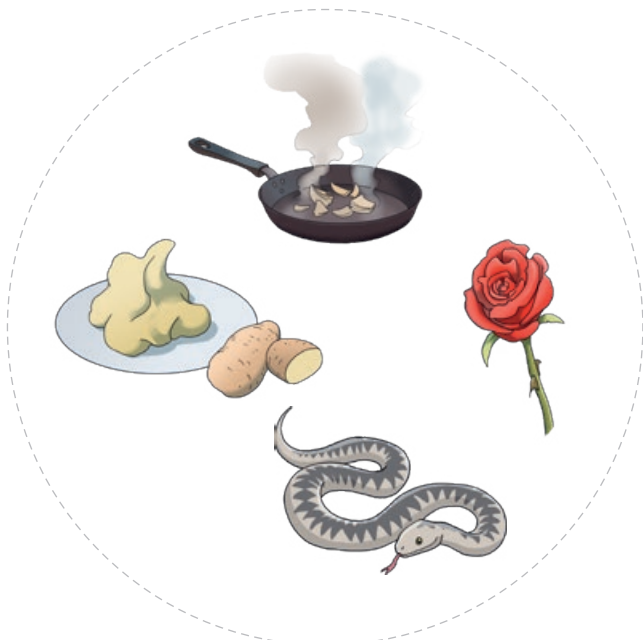
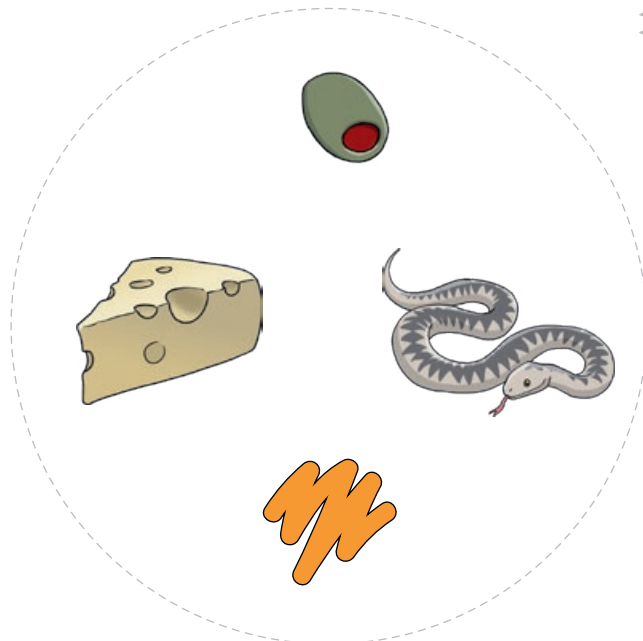
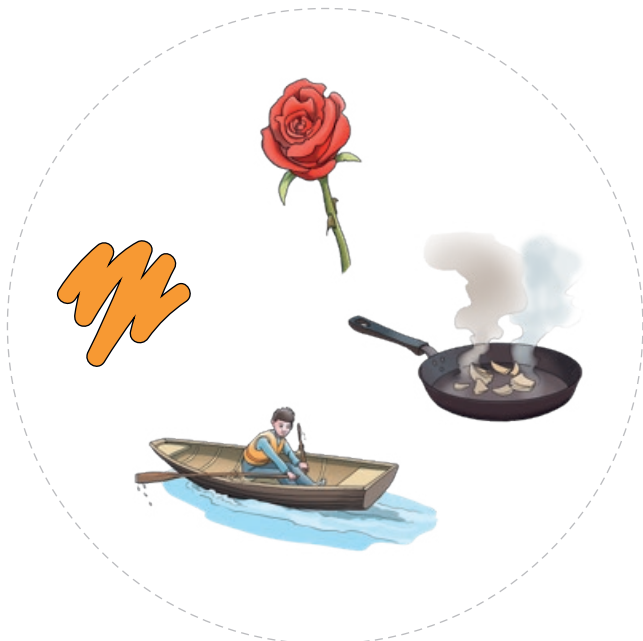
Sidorna 20–21

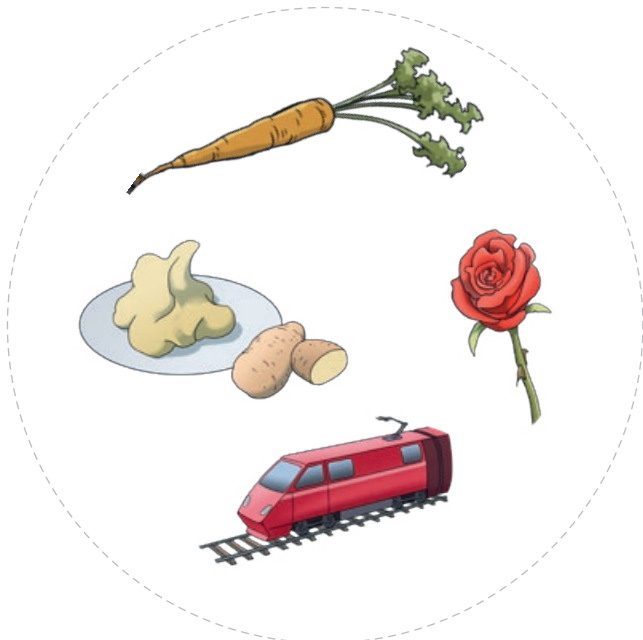
Vilket ljud hör du först/sist?

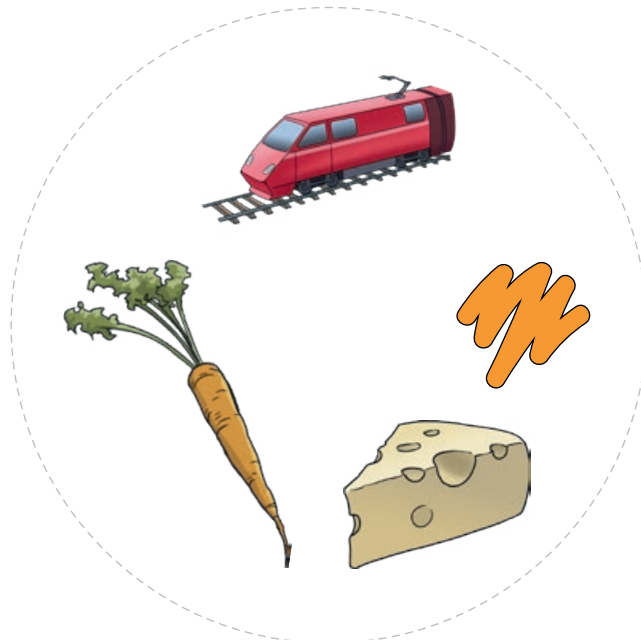
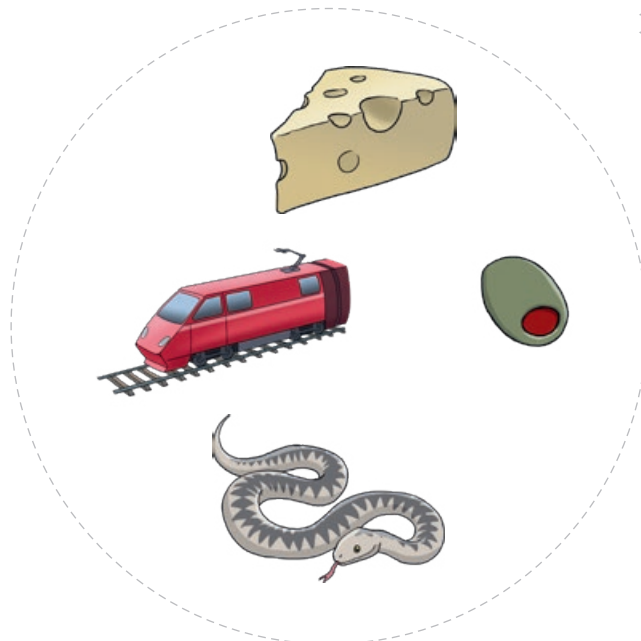
Eleverna ska lyssna efter bokstavsljud som de hör först och bokstavsljud som de hör sist. På vänstersidan ska eleverna lyssna efter bokstavsljud först i ordet. På högersidan ska de lyssna efter bokstavsljudet sist i ordet. De skriver bokstaven.

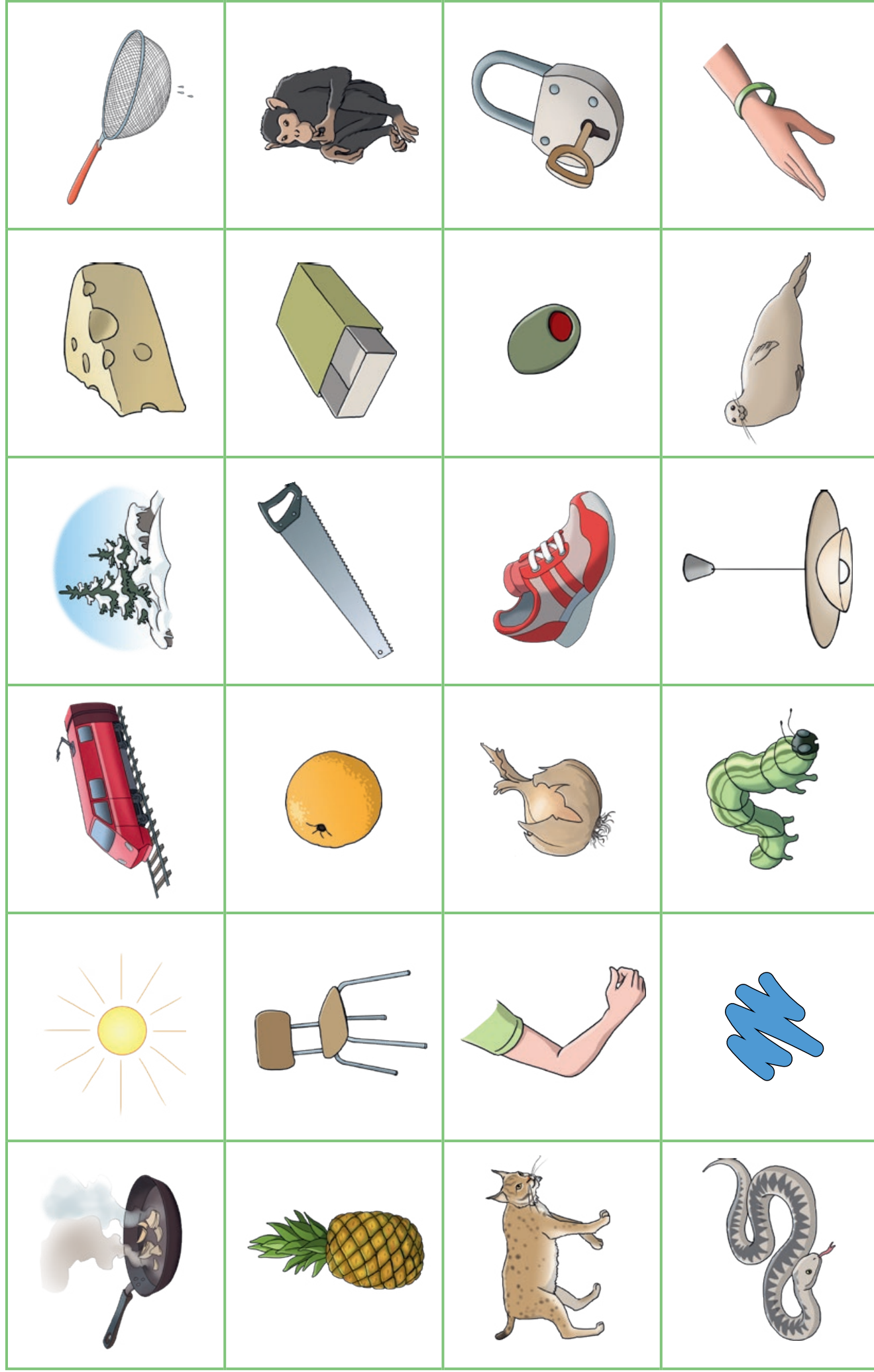
KAN DU?				Oo				Ss				Ll				Aa																					
Vilket ljud hör du först? Skriv rätt bokstav.																Vilket ljud hör du sist? Skriv rätt bokstav.																					
																																					
<i>l</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>a</i>	<i>a</i>	<i>l</i>	<i>o</i>	<i>o</i>	<i>a</i>	<i>o</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>o</i>	<i>a</i>	<i>l</i>	<i>o</i>	<i>s</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>o</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>l</i>	<i>a</i>	<i>a</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>s</i>	<i>s</i>		
först										sist																											

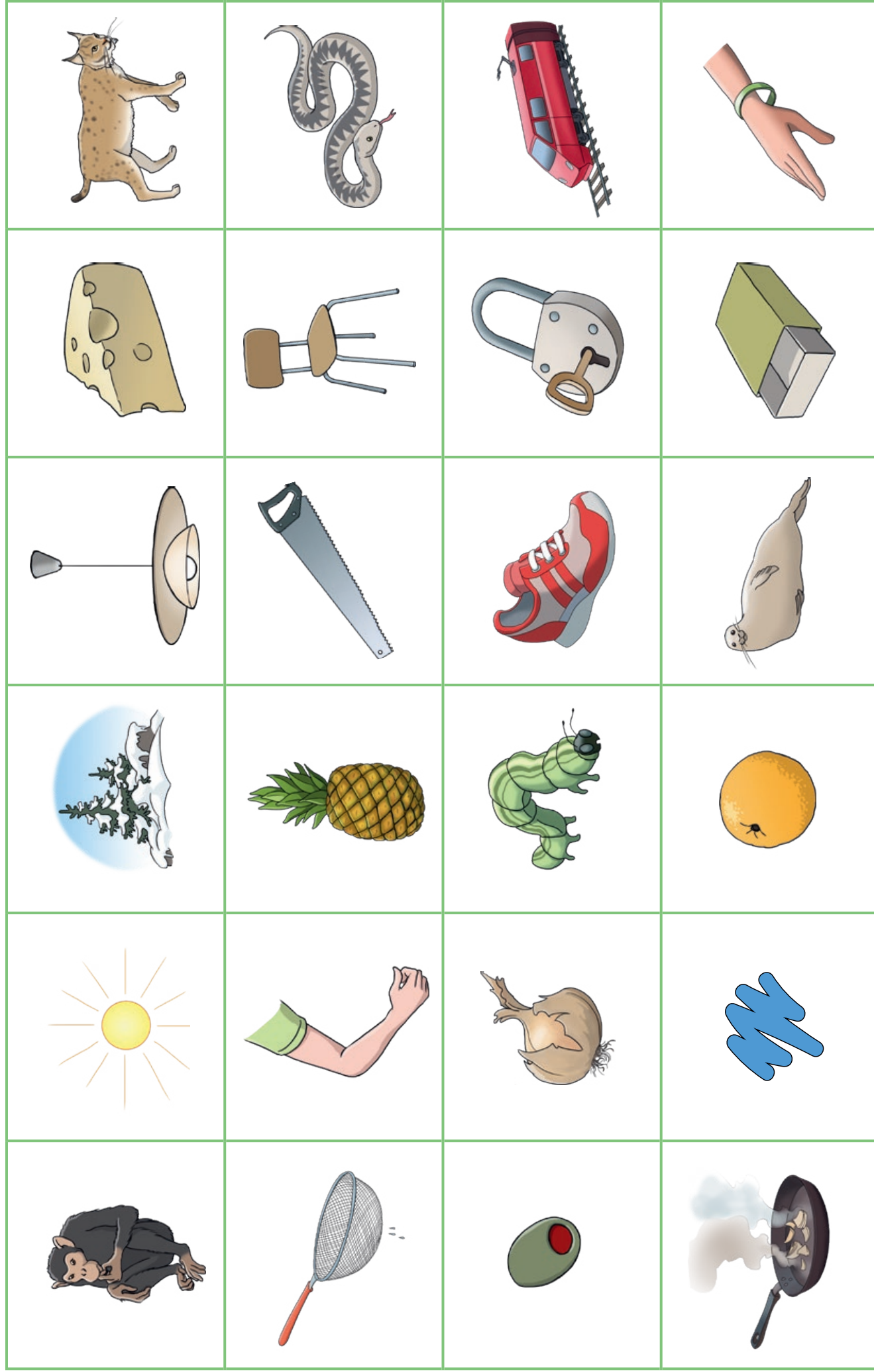


















Oo



Aa

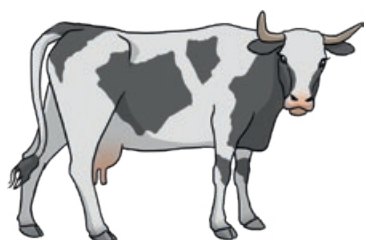
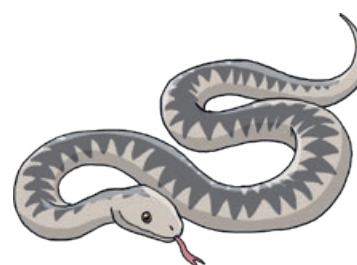
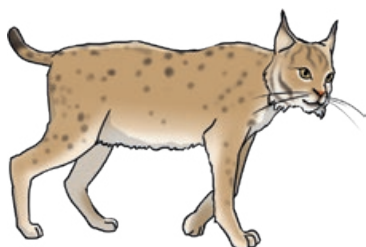
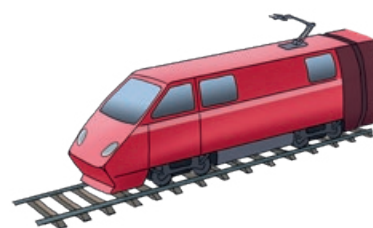
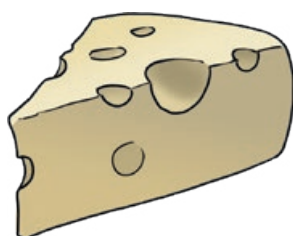
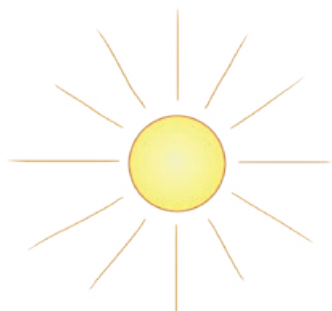


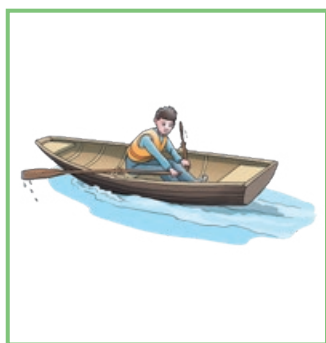
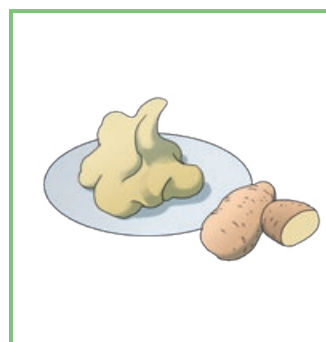
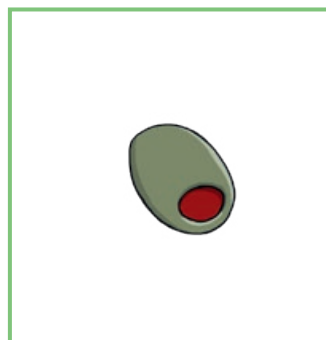
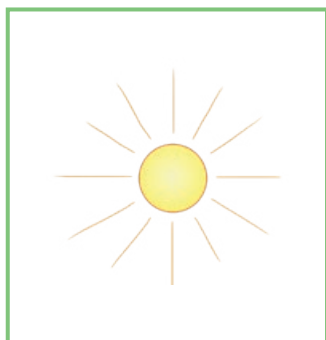
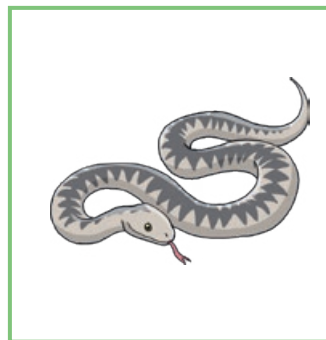
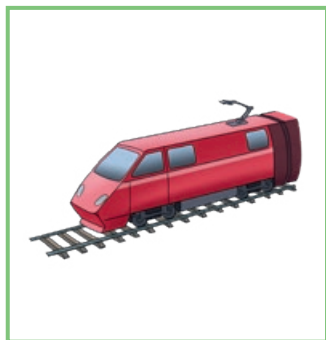
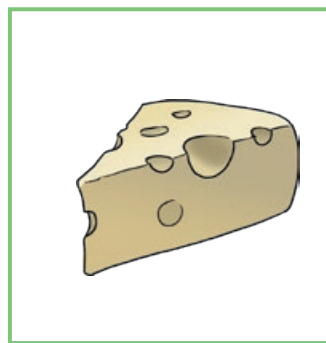
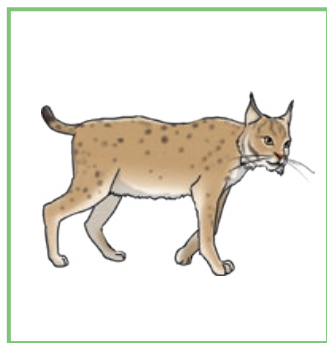
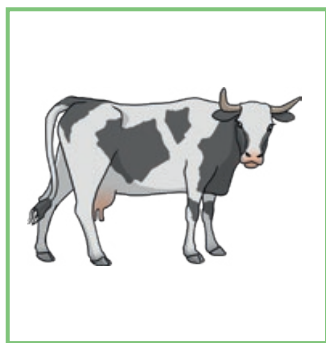
Ll

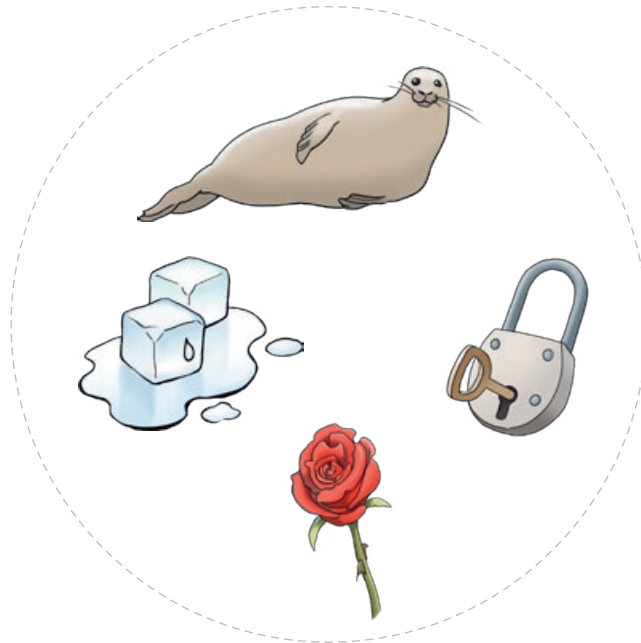
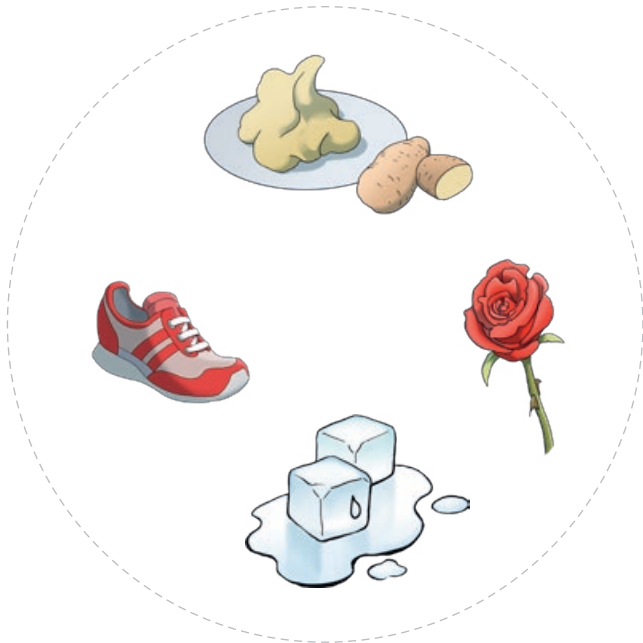
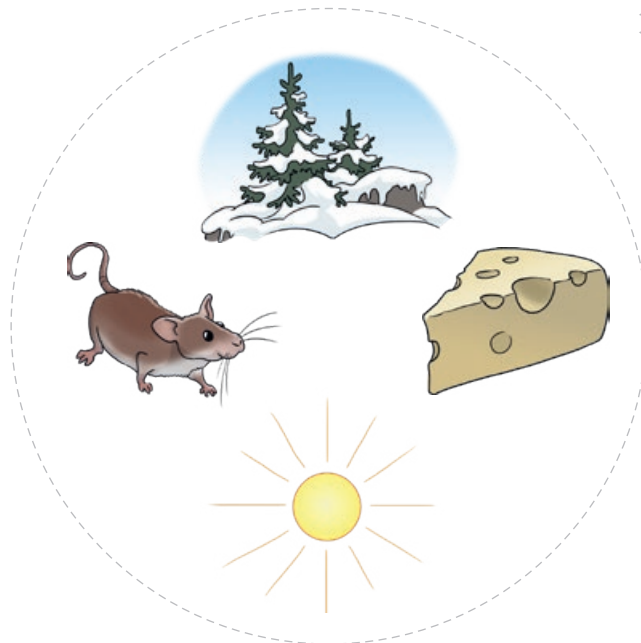
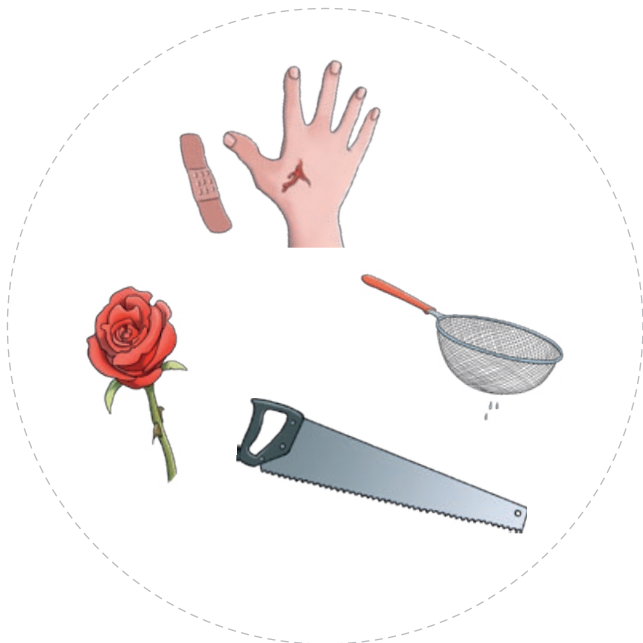


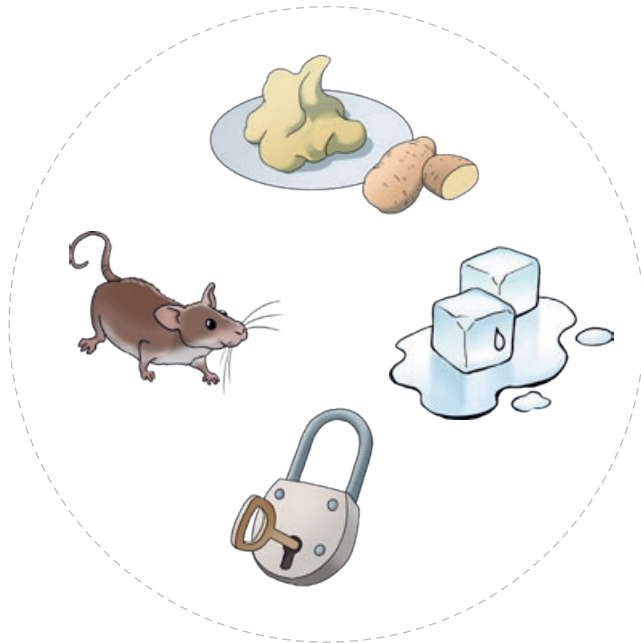
Ss

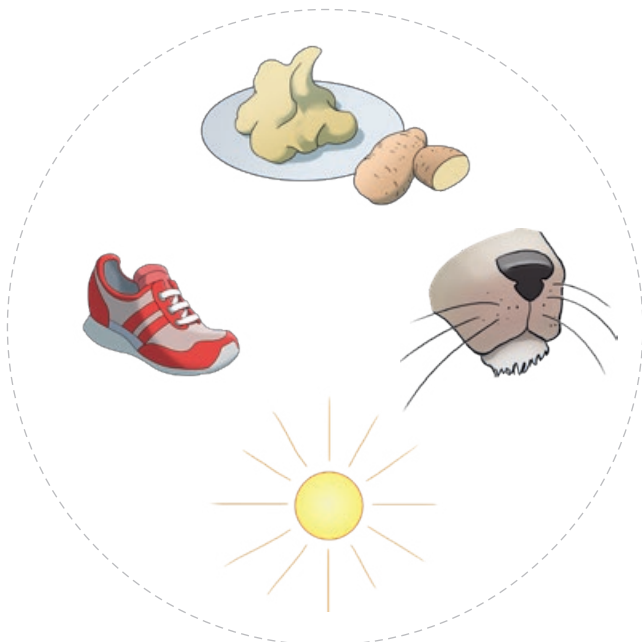
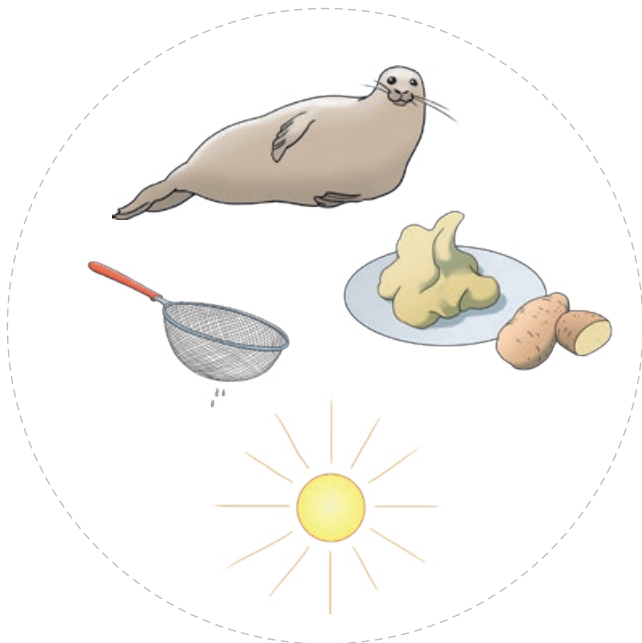




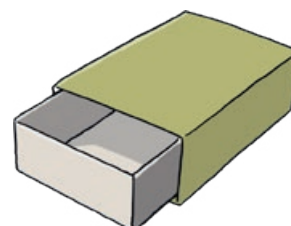
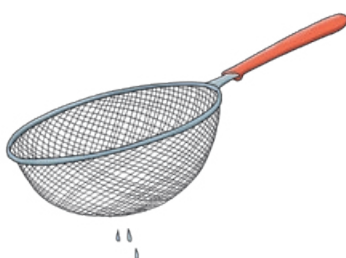
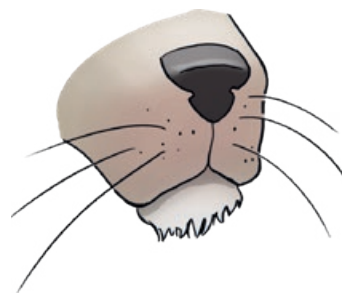
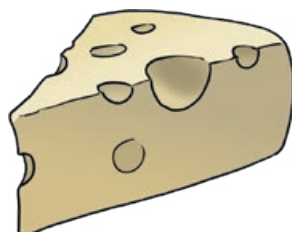
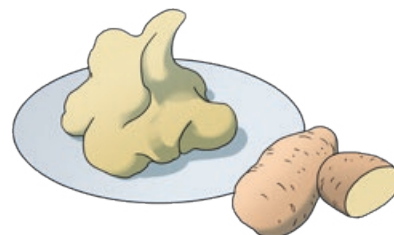
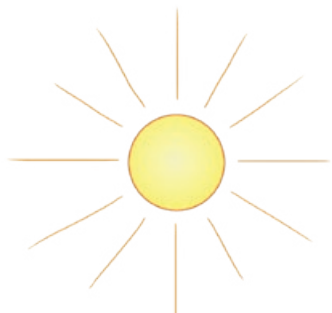












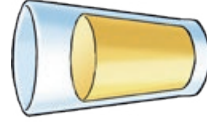
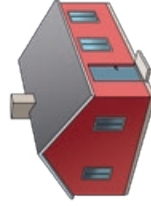
Ss



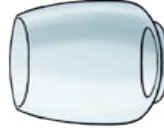
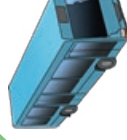
start



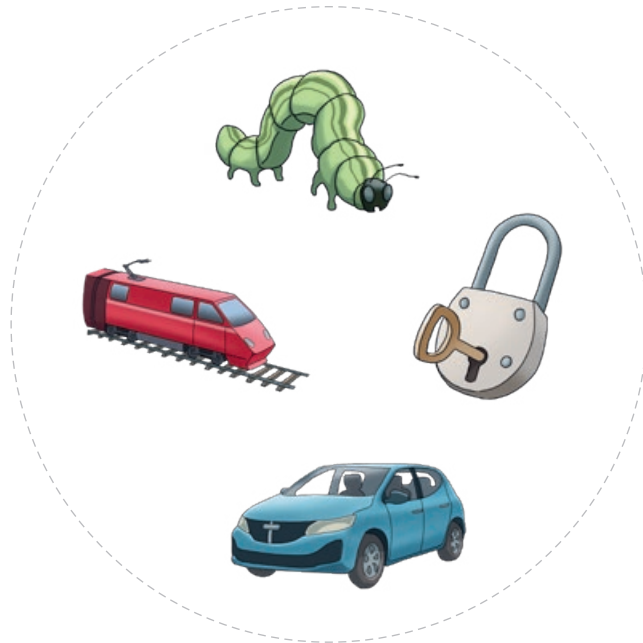
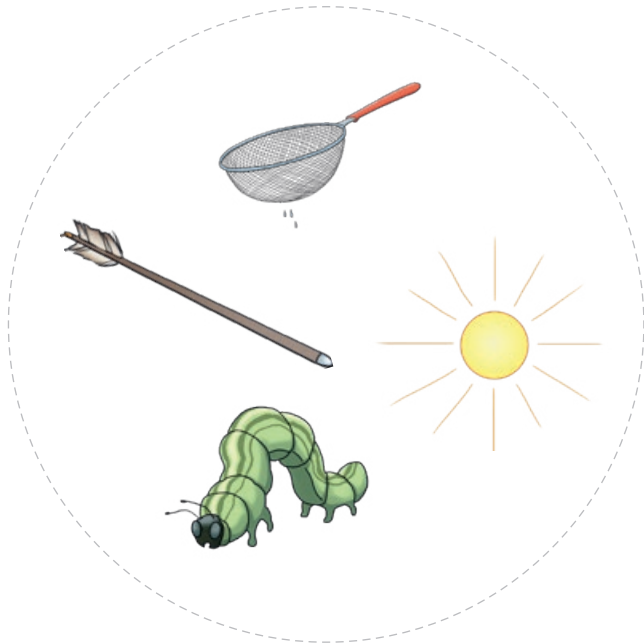
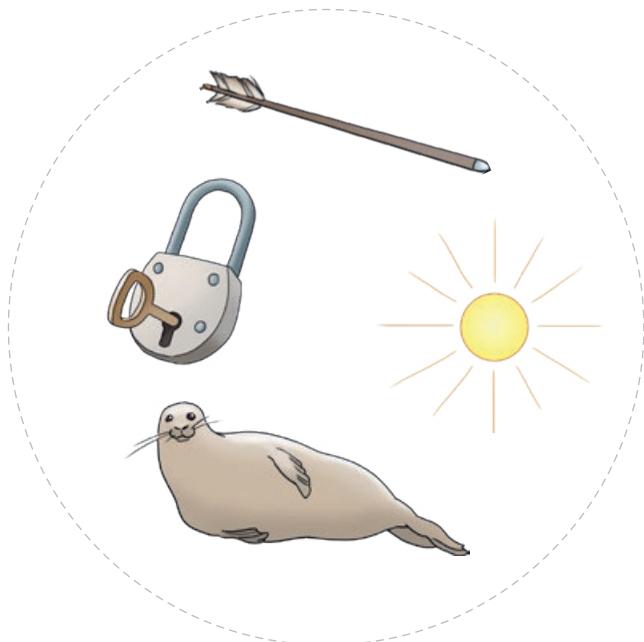
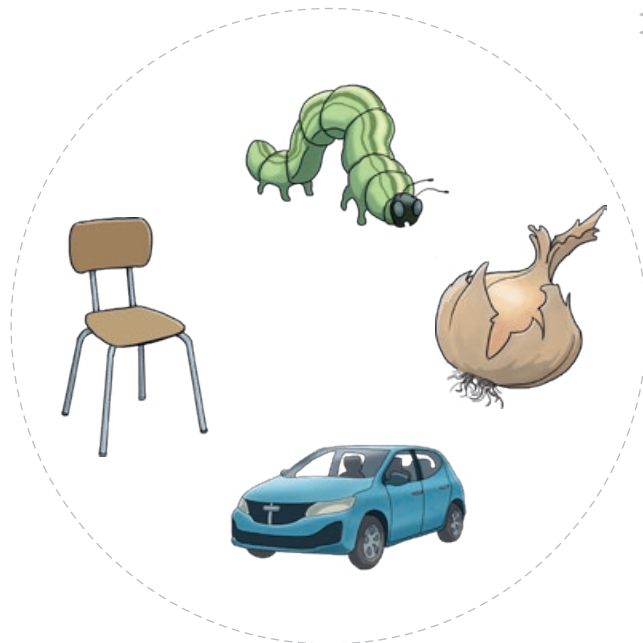
Gå 3 steg
framåt.

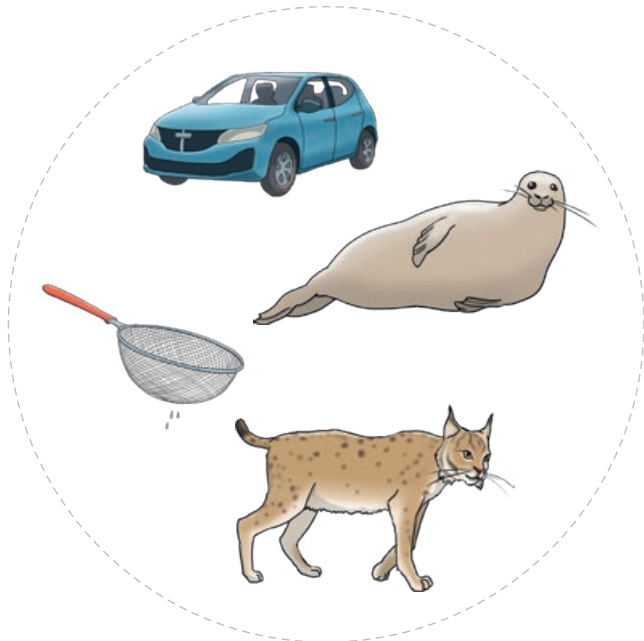
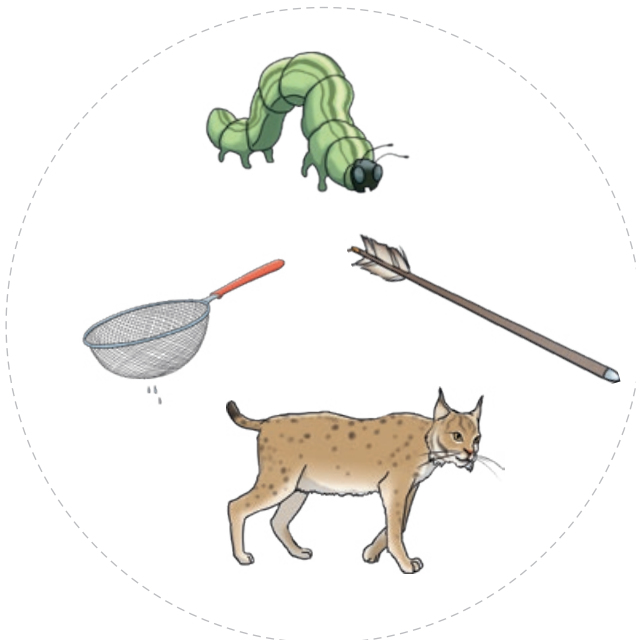
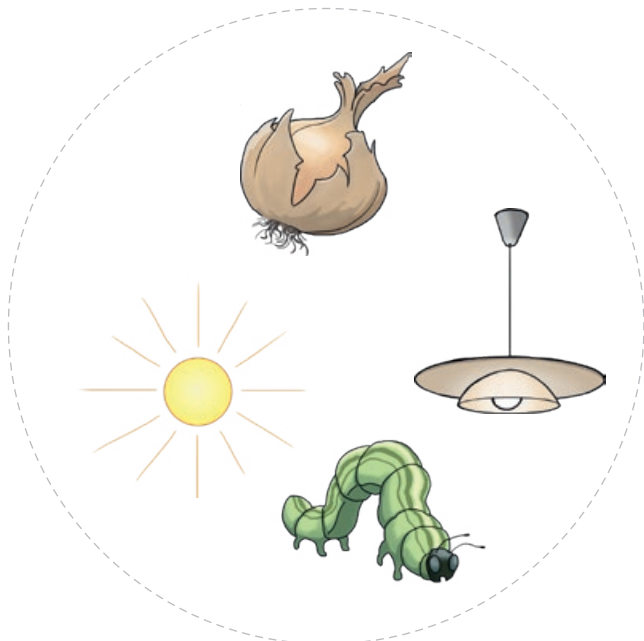


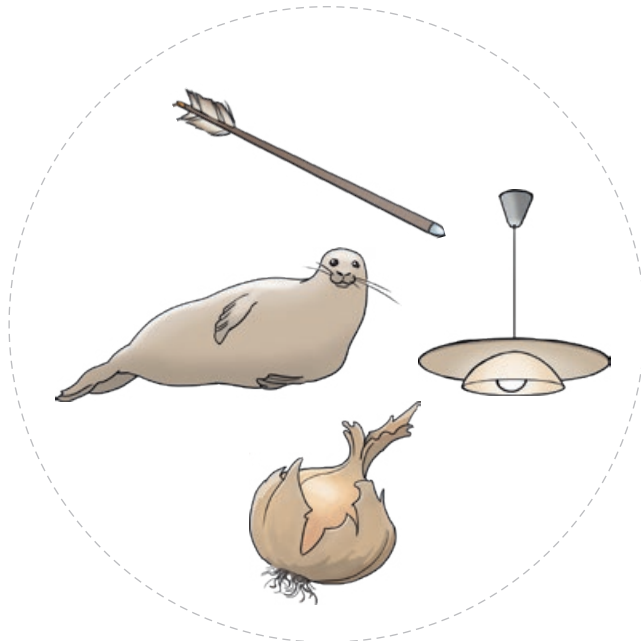
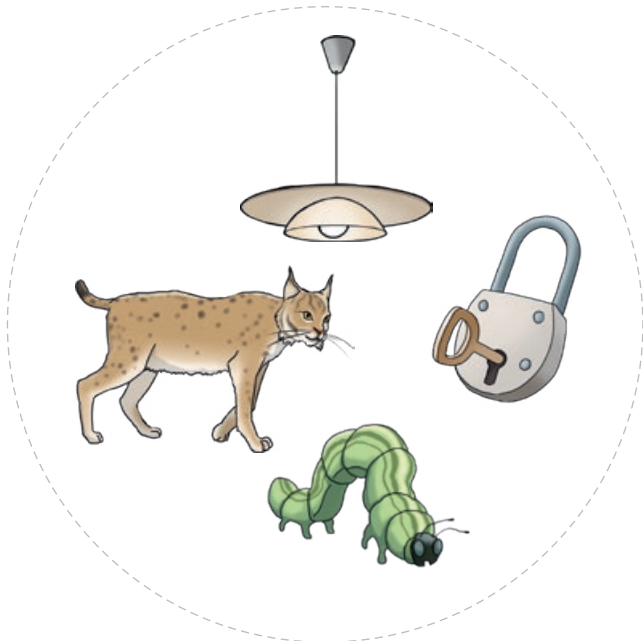
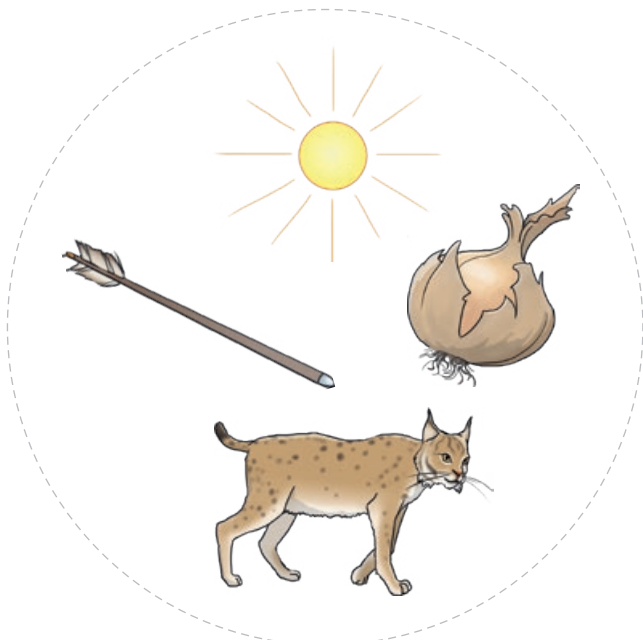
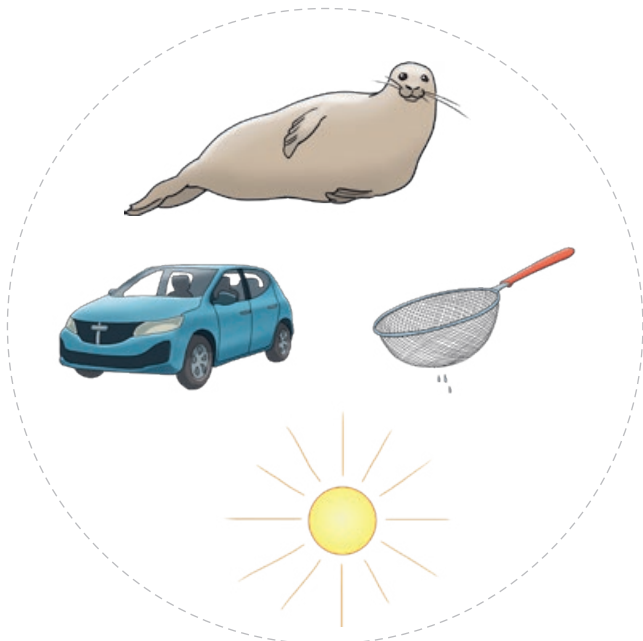
Gå 3 steg
bakåt.

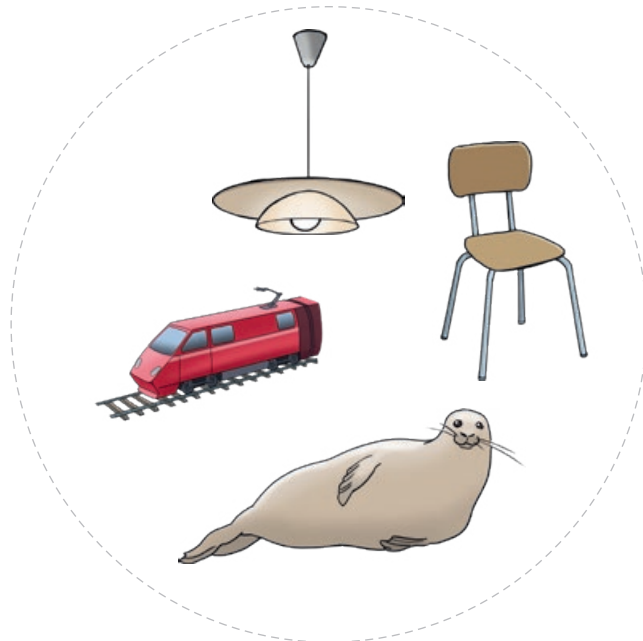
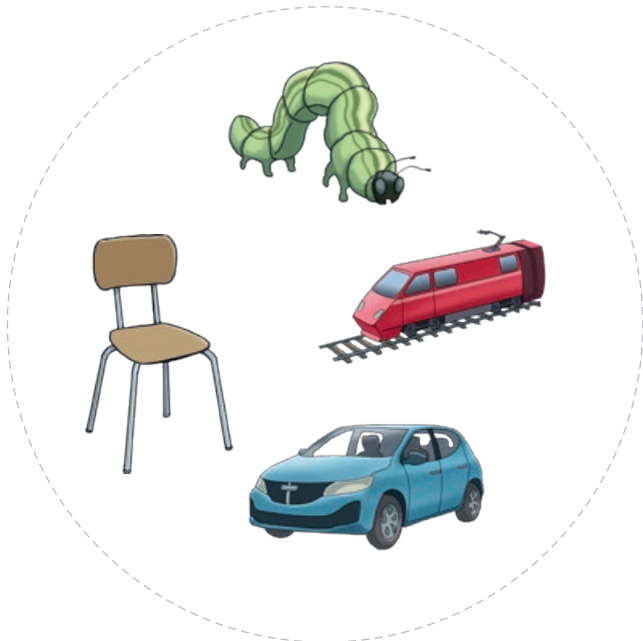
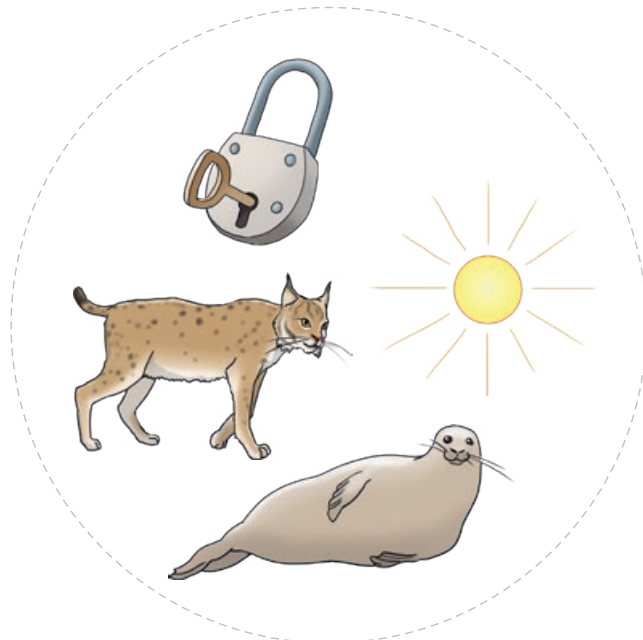


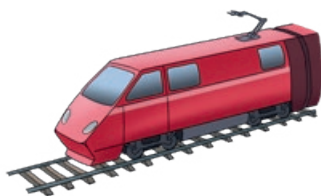
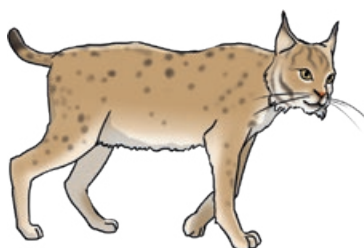
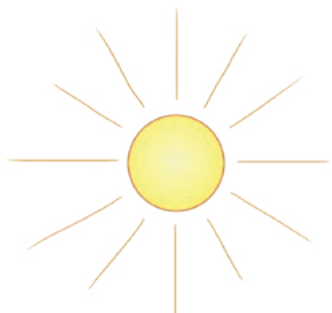
mål

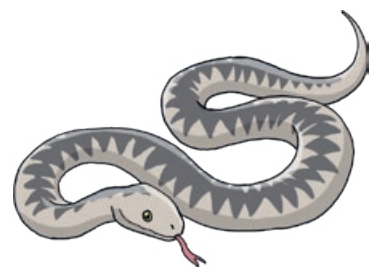
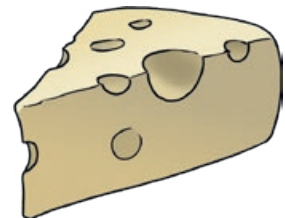
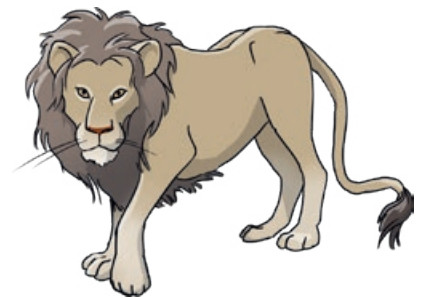
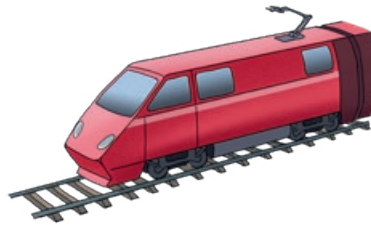
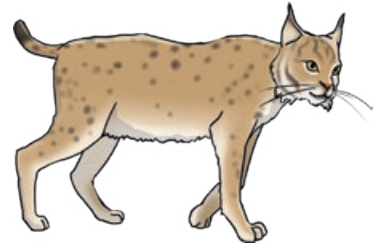


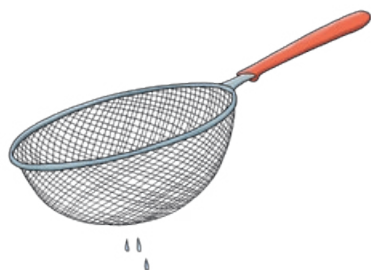
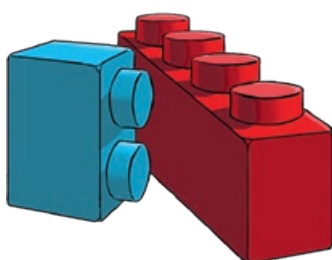
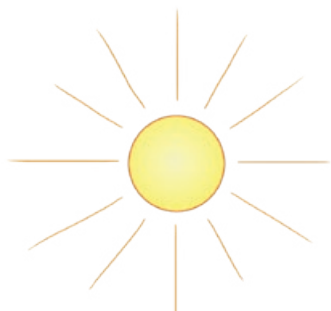




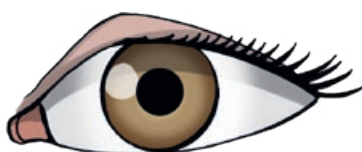
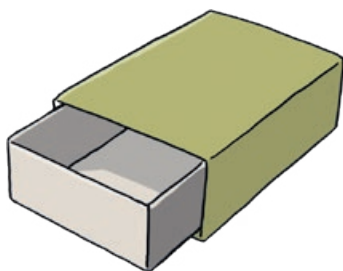


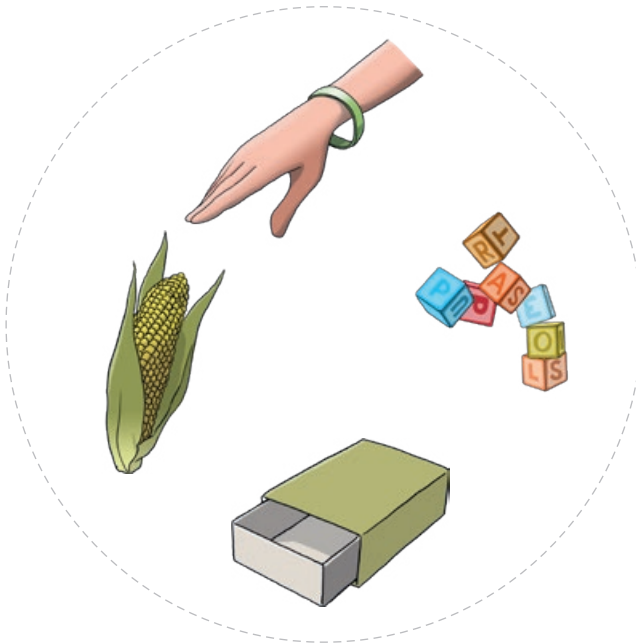
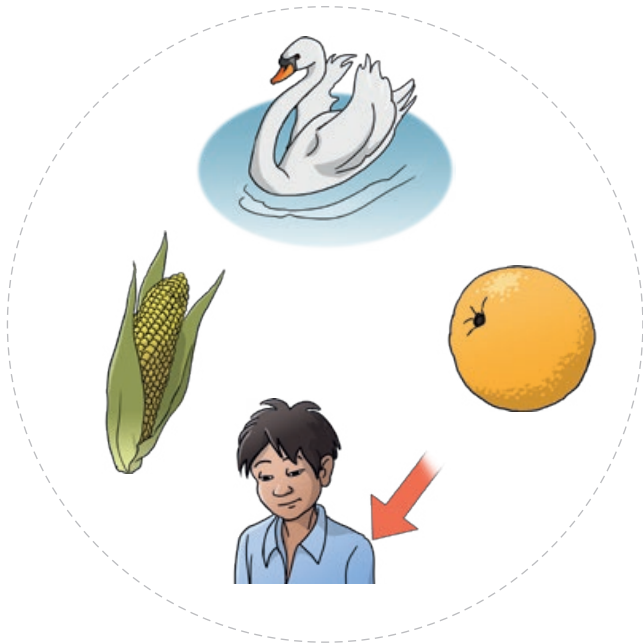
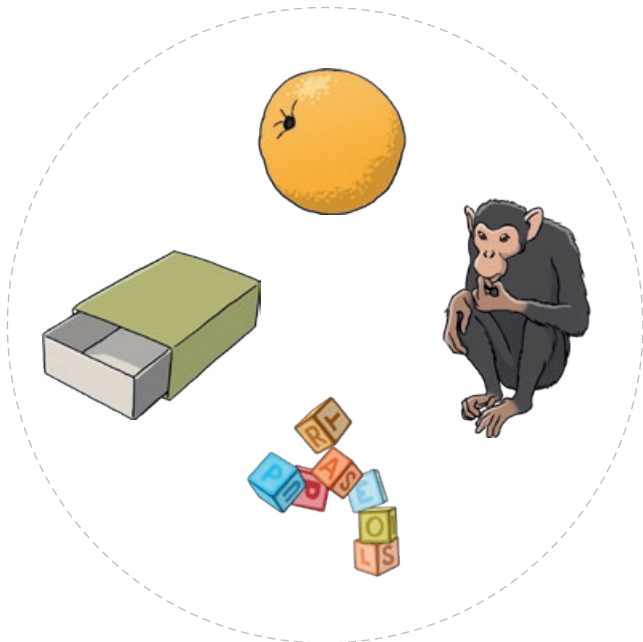
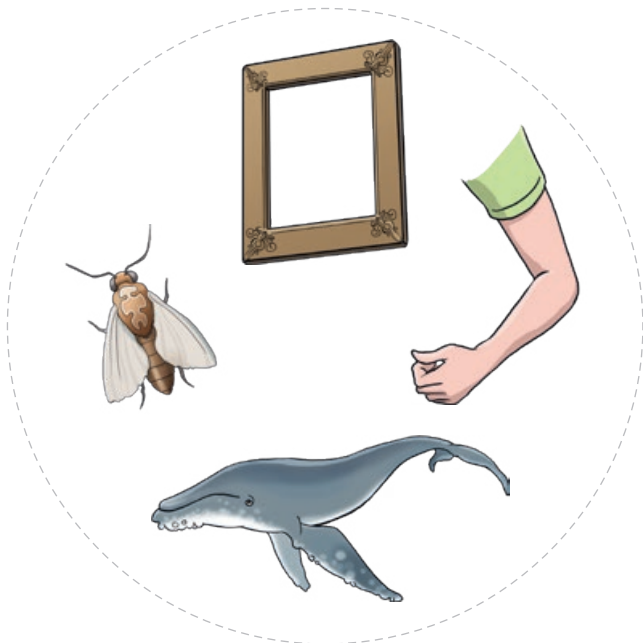


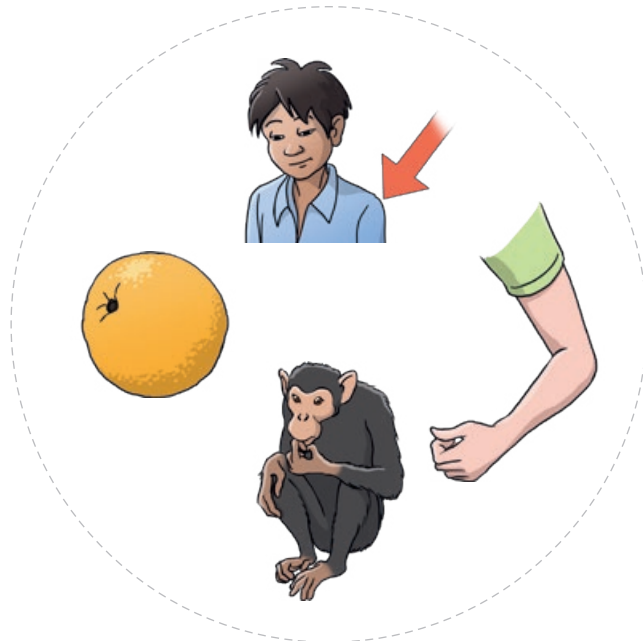
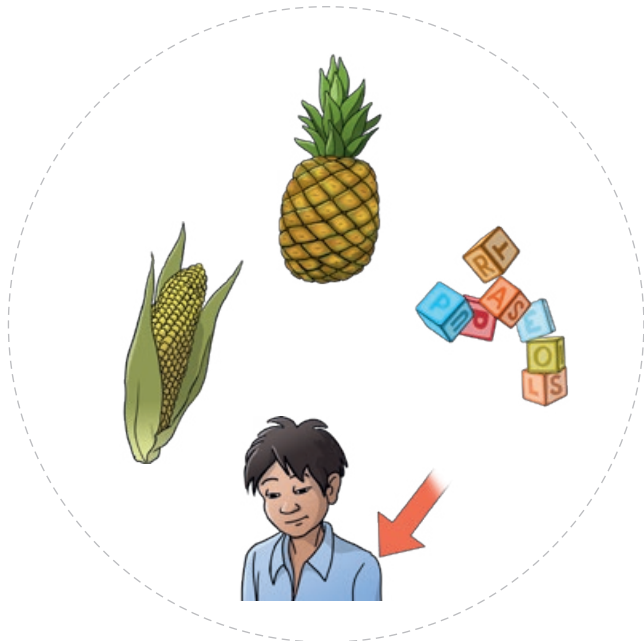
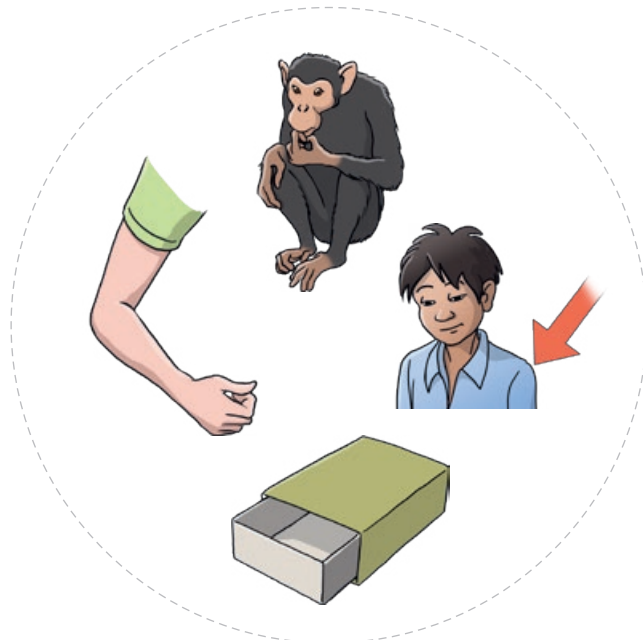
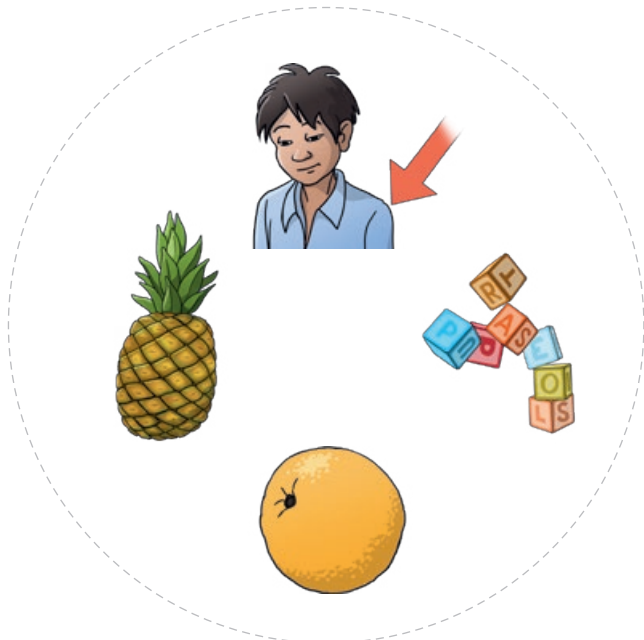
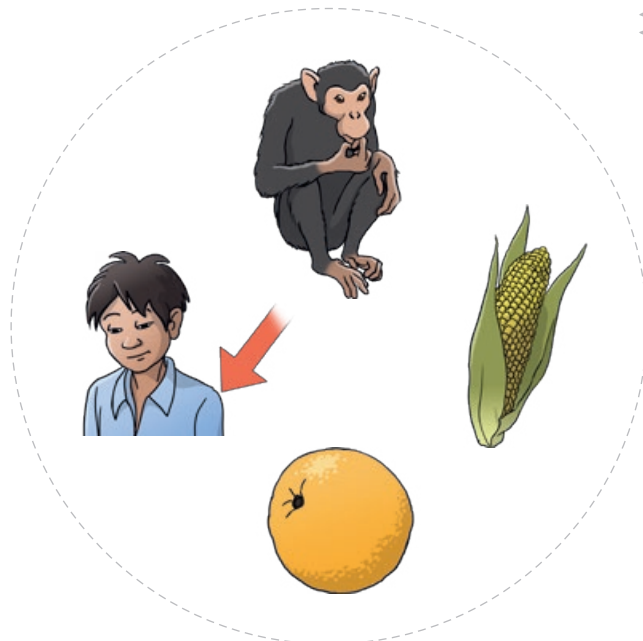
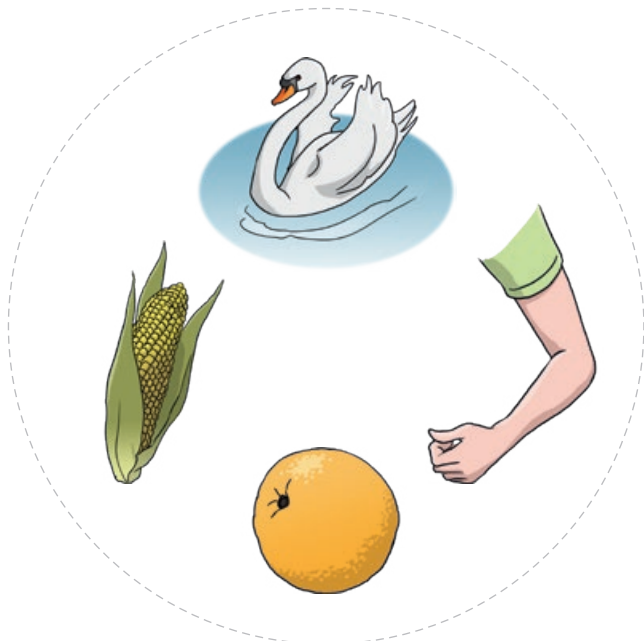




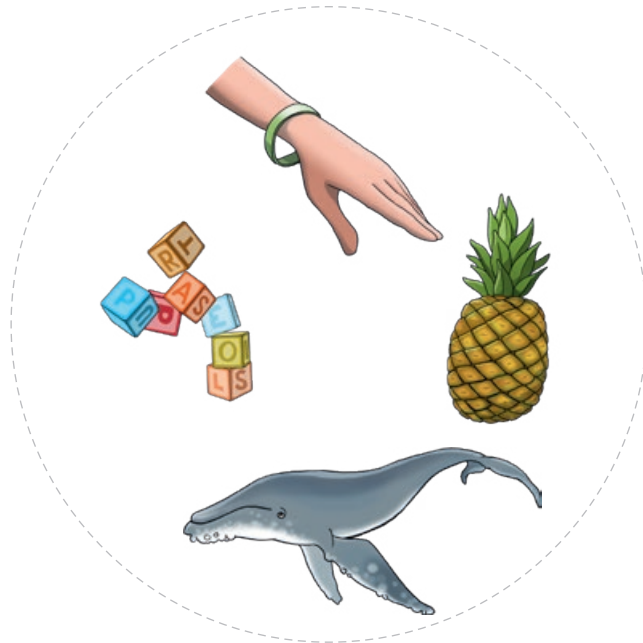
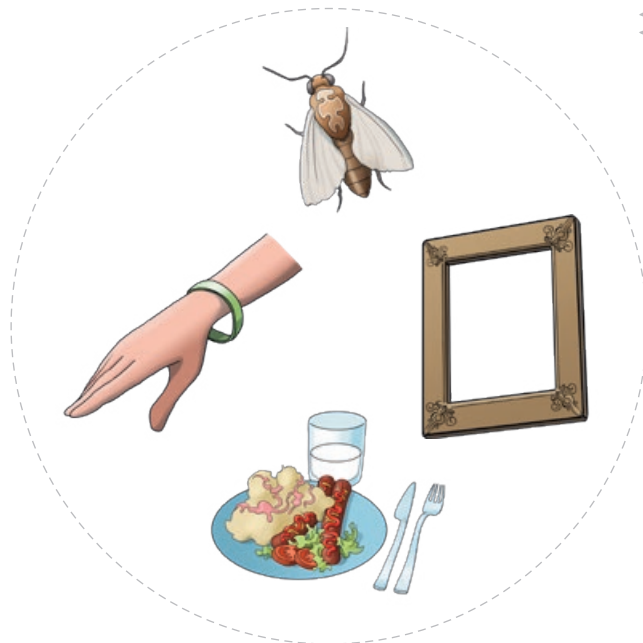












Aa



mål

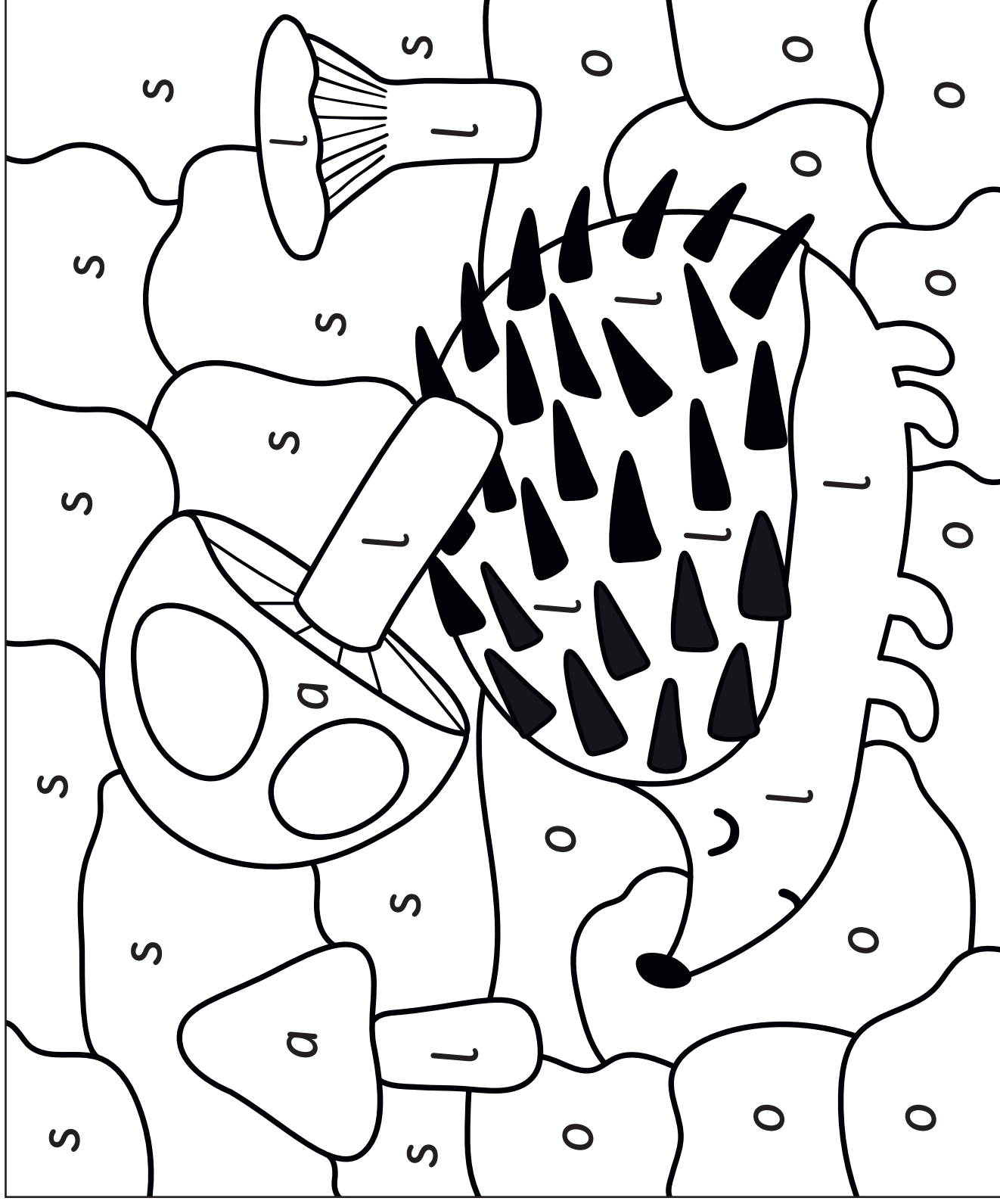
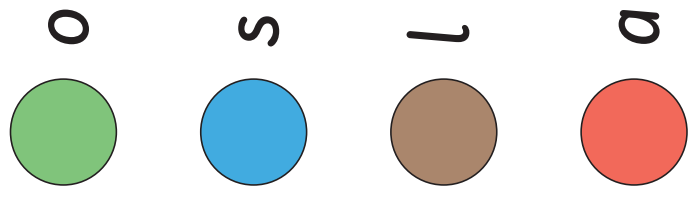
start

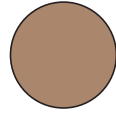
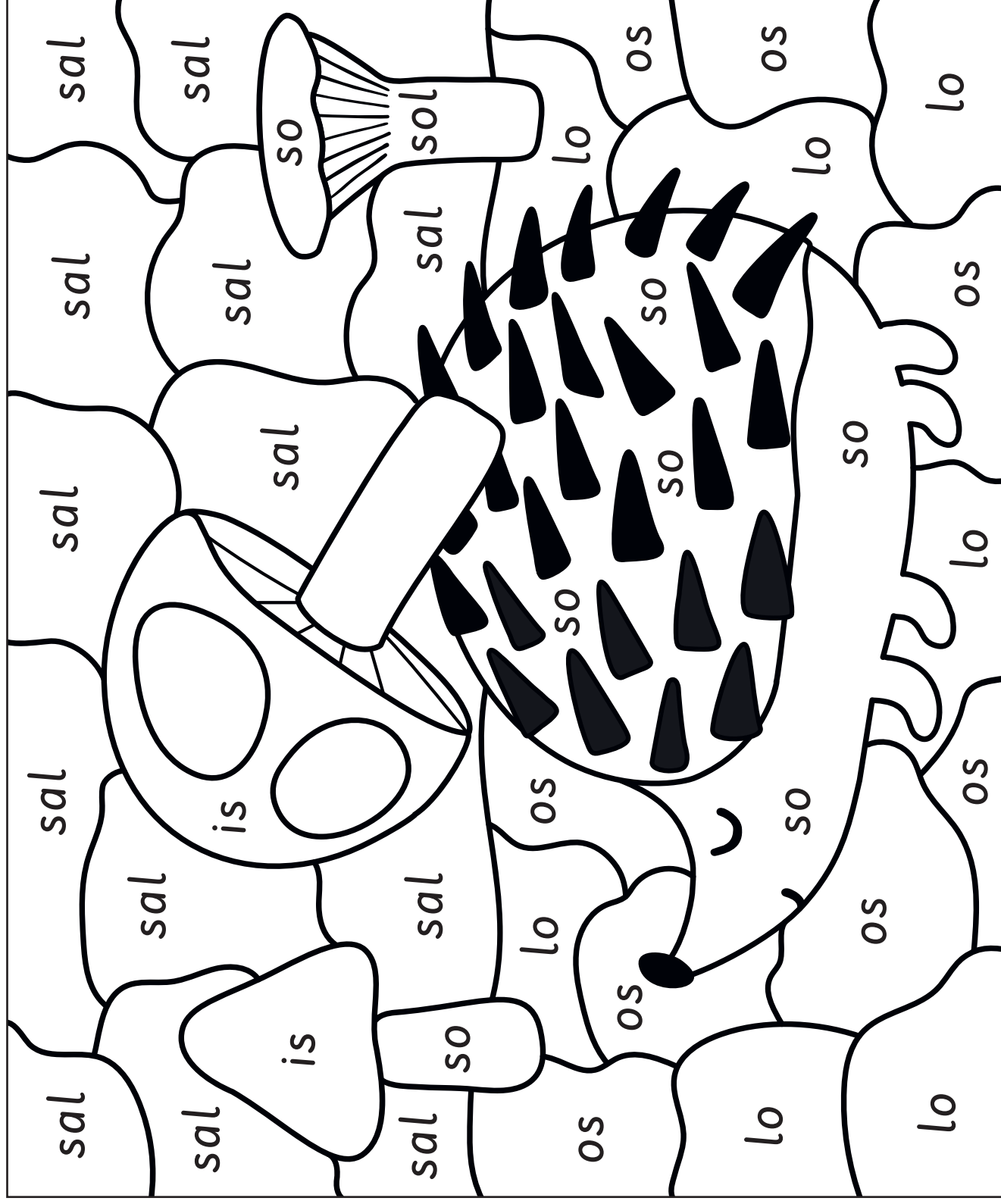


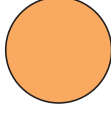


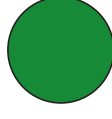




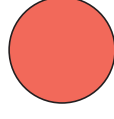
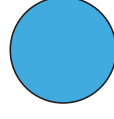
OS



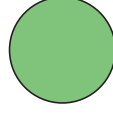
105



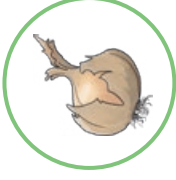
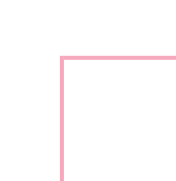
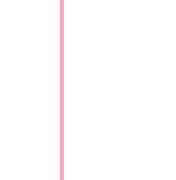
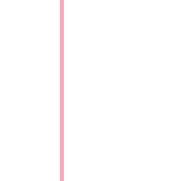
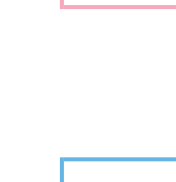
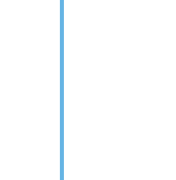
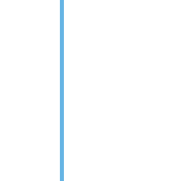
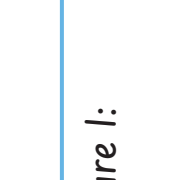
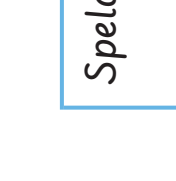
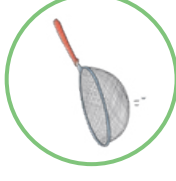
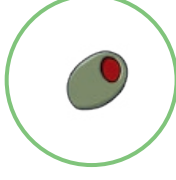
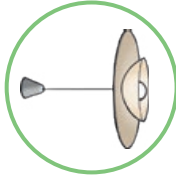
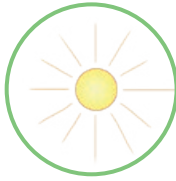
SO

*si*

sal



01



Spelare 1:

Spelare 2:

Oo	Ss	Ll	Aa	

Oo	Ss	Ll	Aa	

