

Fang en fisk

Træning og automatisering af finalt -ske, -sk og -ks + medialt -ks-

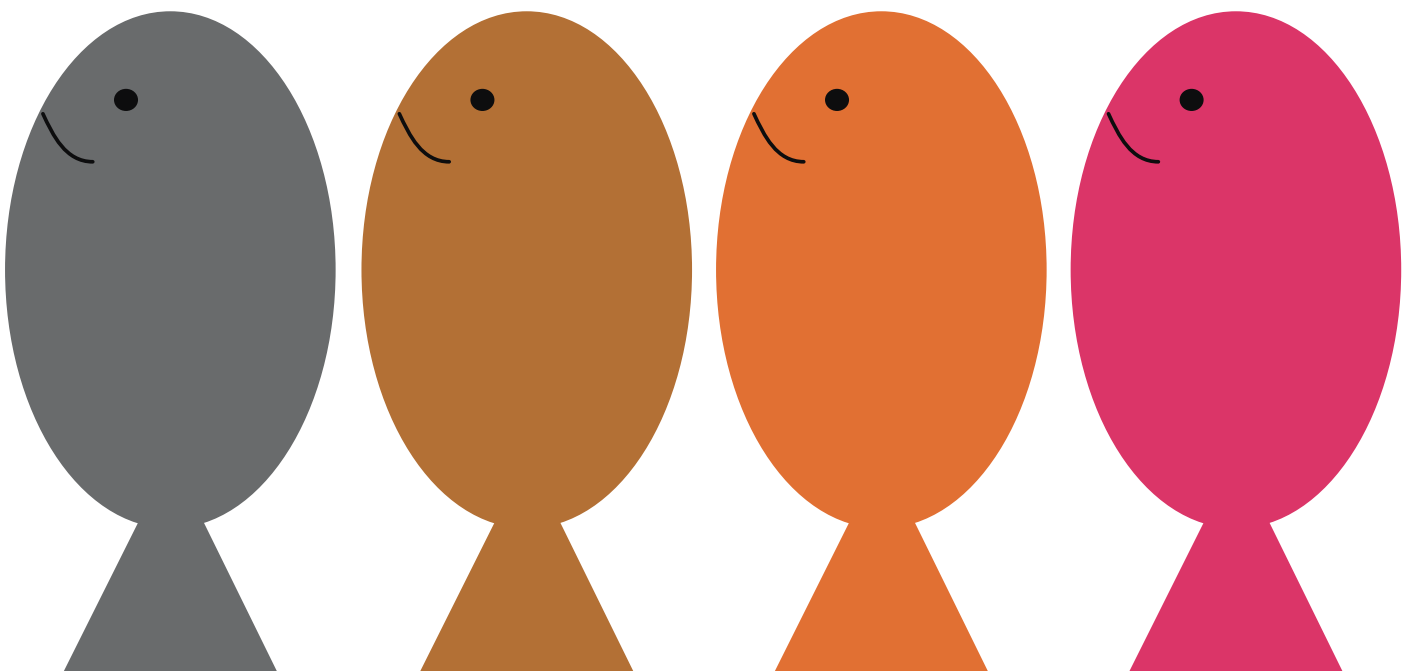
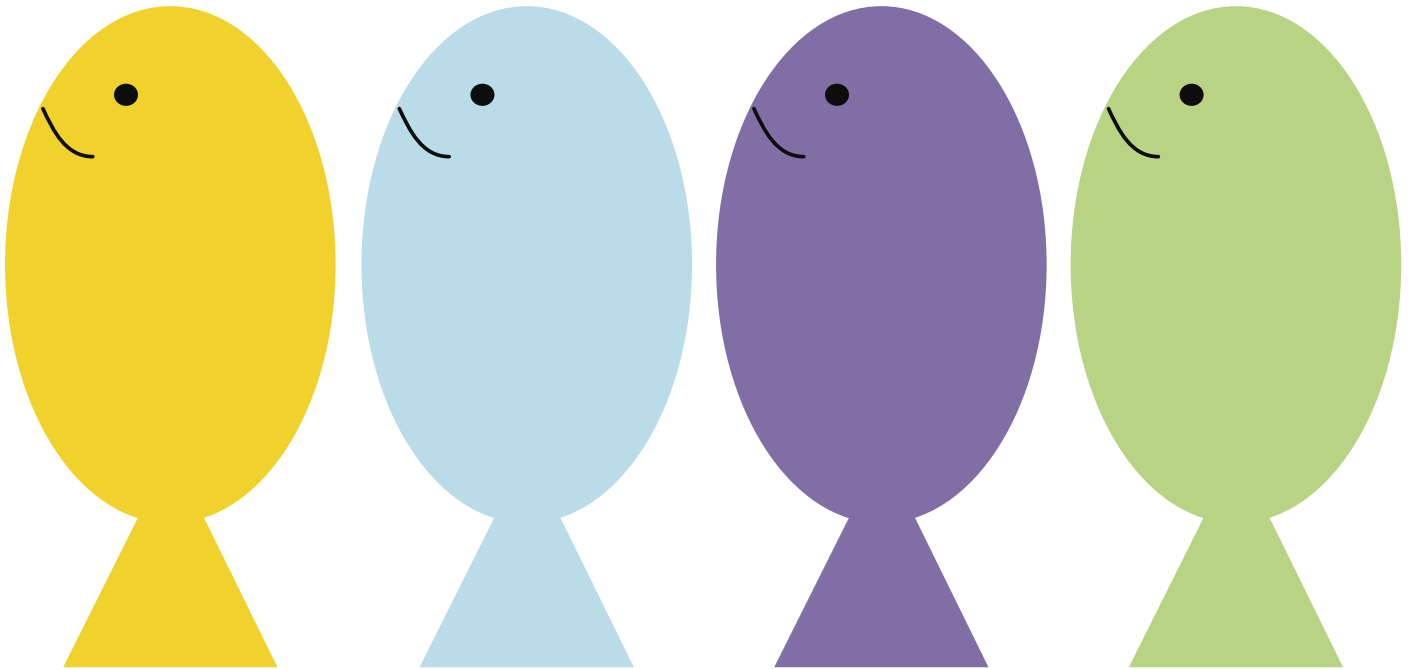
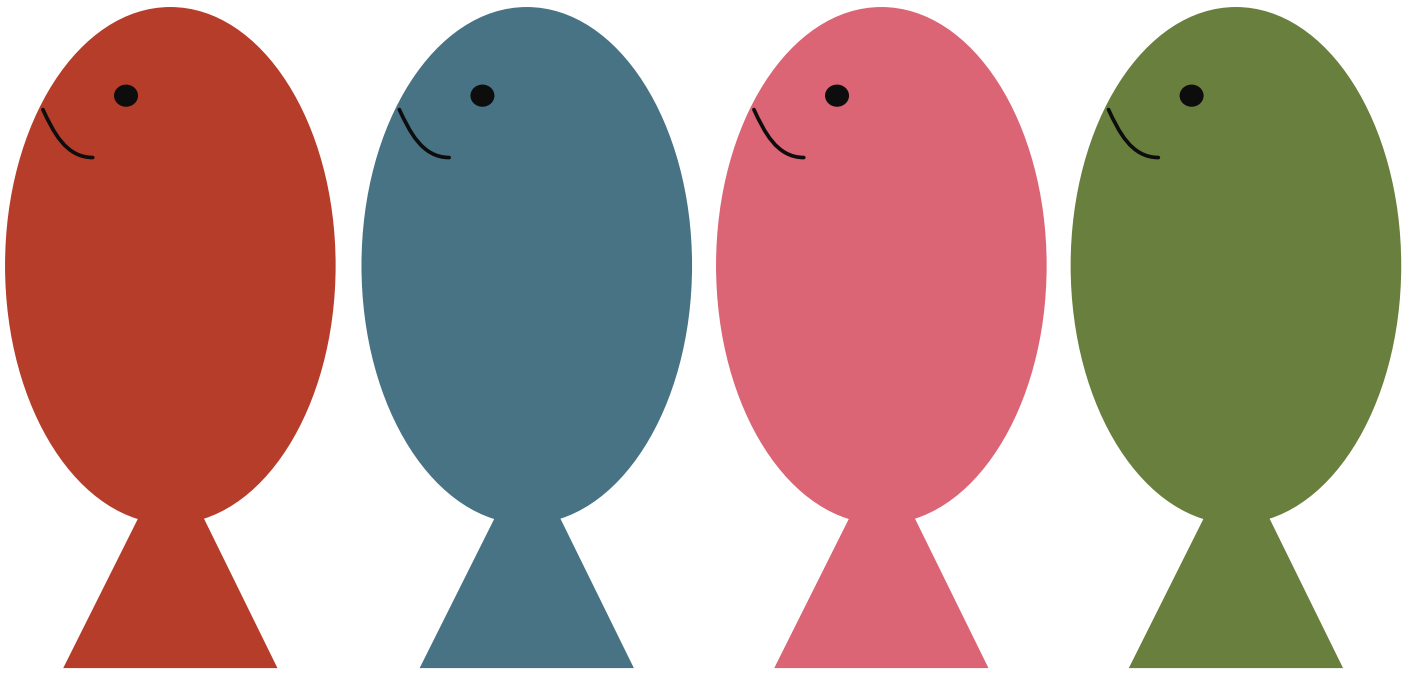
Fremgangsmåde: Udvælg de fisk du vil arbejde med. Print materialet ud, laminér fiskene og sæt en papirklips på, så fiskene bliver magnetiske. Med en magnetisk fiskestang fanges fiskene én efter én, ordene benævnes og en sætning produceres, for at automatisere lyden til spontantalen.

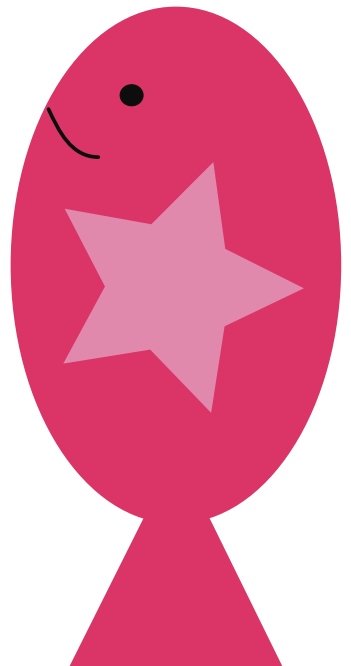
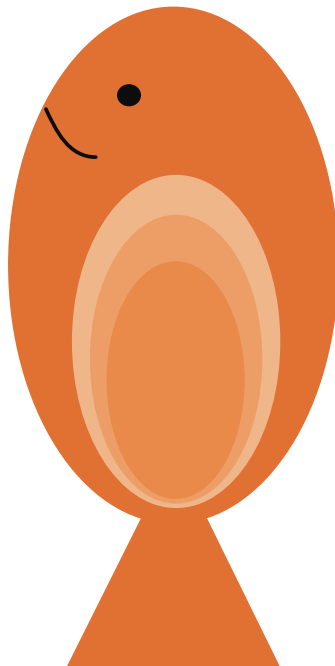
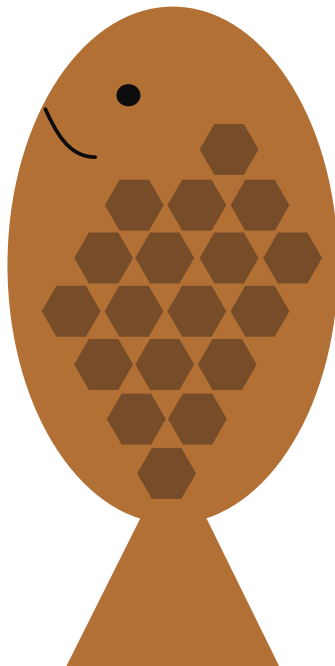
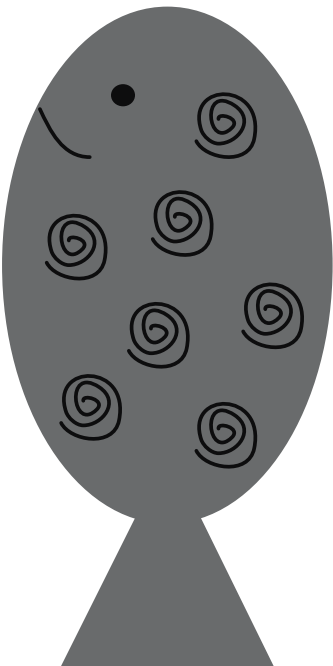
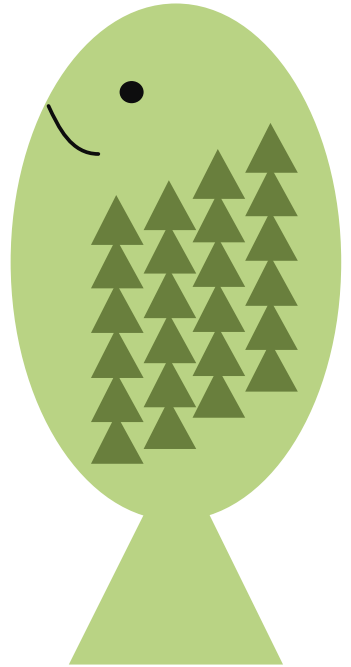
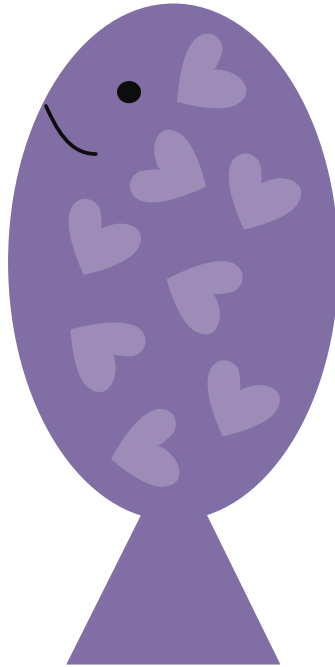
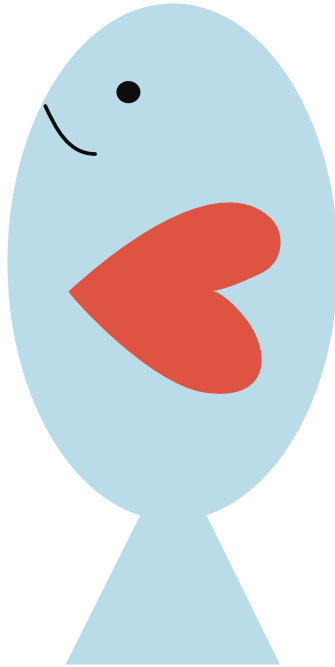
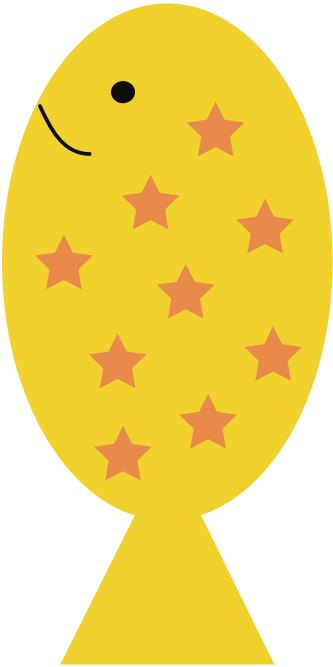
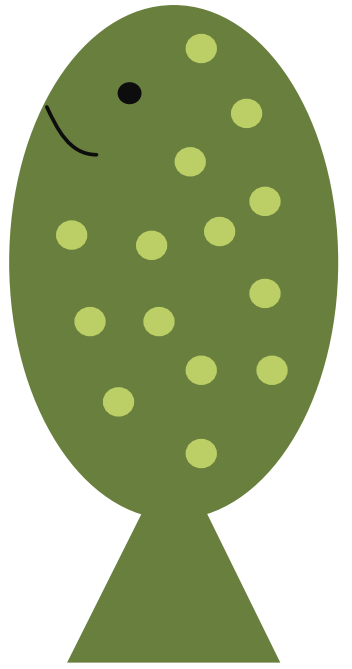
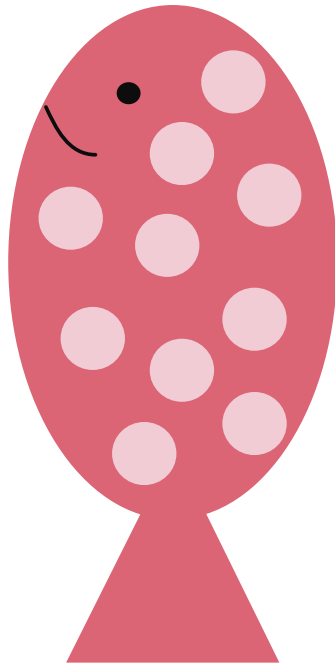
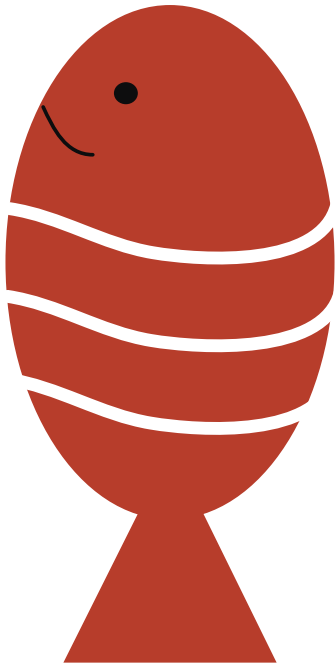
OBS. Dette spil er lavet i to versioner:

Tomme fisk: De tomme fisk bruges til specifik træning og automatisering af -sk endelsen. For at få -sk automatiseret til spontantalen, er det vigtigt at træne ordet i en sætning. Med en fiskestang trækkes én tom fisk ad gangen, og barnet skal her producere én sætning, fx ”Jeg har fanget en rød fisk”. Det er vigtigt at barnet konsekvent får en sagt en sætning med ordet ”fisk”, da dette er vigtigt for automatiseringen af -sk lyden.

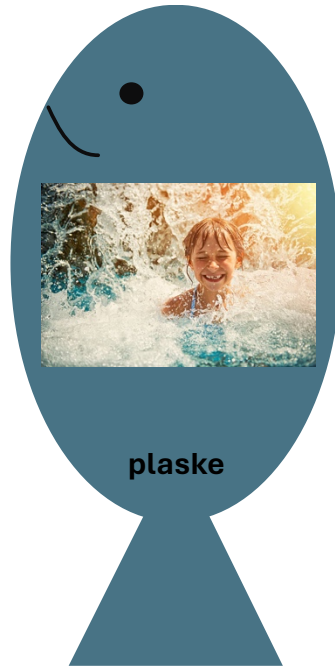
Variér gerne de sætninger barnet skal bruge, fx ”Jeg har fanget en rød fisk”, ”Jeg har en rød fisk”, ”Den røde fisk er lille”, ”Du har fanget en rød fisk”, ”Fisken er rød”, ”Den røde fisk er sød” osv. Dette vil hjælpe på automatiseringen af lyden.

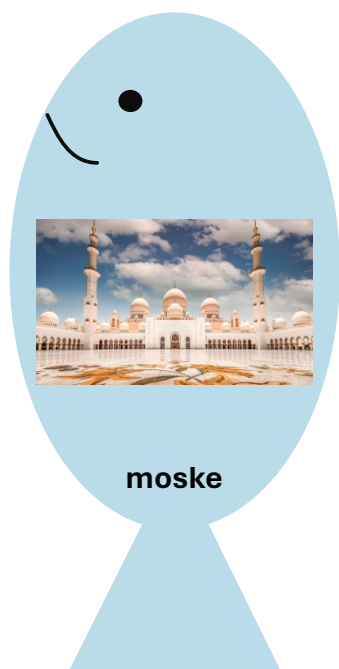
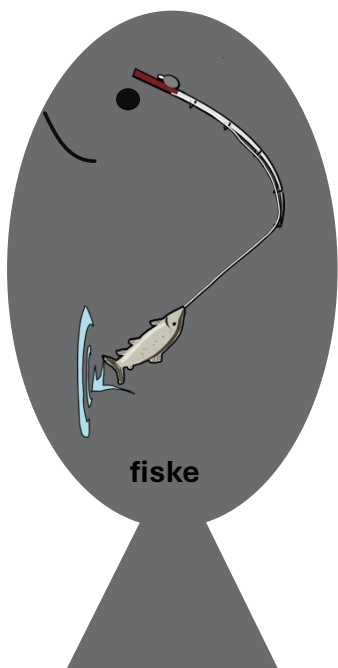
Fisk med billeder: Spillet indeholder også fisk med billeder på. Udvælg de målord/lydkombinationer du vil arbejde med. Fiskespillet spilles på samme måde som ovenstående. Benævn først målordene enkeltvist. Når barnet er klar til det, kan man anvende målordene i sætninger, så lyden automatiseres til spontantalen, fx ”Jeg har fanget en busk” eller ”Jeg har fanget en laks”.



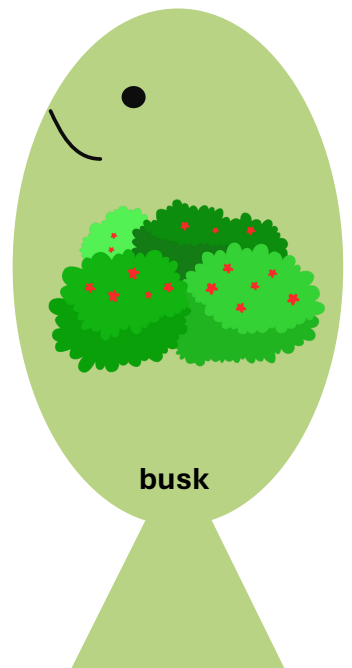
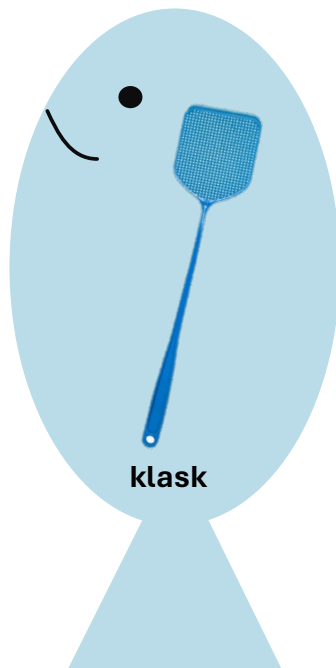
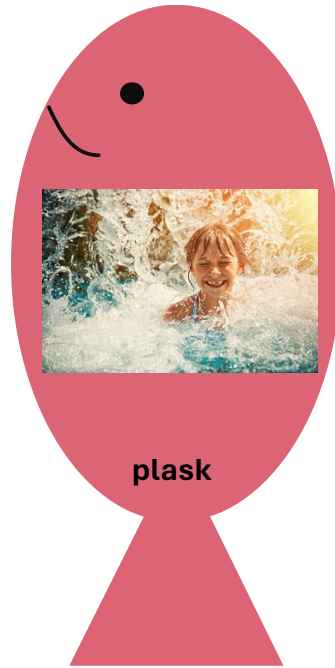


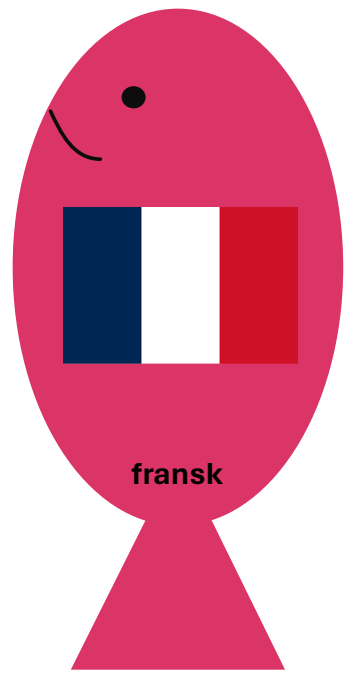
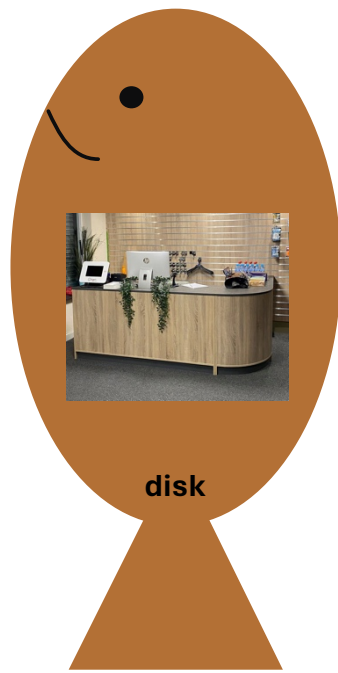
Finalt -ske (udtales -sge)





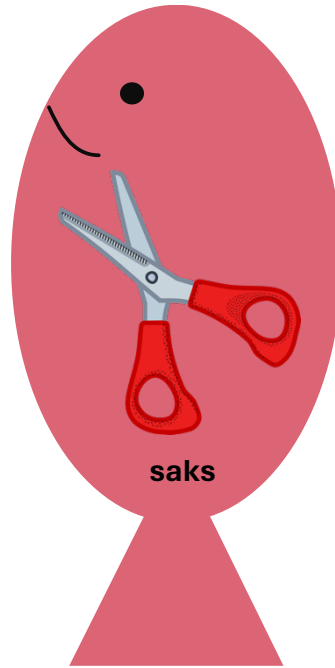
Finalt -sk (udtales -sg)







Finalt -ks (udtales -gs)



Medialt -ks- (udtales -gs-)

