

Spelstunden, vecka 6: Läsarna spelar efter texten

Texttyp: Instruerande text · åk 4–7

I pass 12 kommer läsarna tillbaka och spelar elevernas egna spel efter deras texter, medan eleverna ser på.

Till läraren	
Läsarna	Samma läsare som i pass 2 och på Flygdagen. De kommer efter fem minuter och stannar i 40. Är en läsare borta, spelar reservläsaren eller du. Är skribenten borta, spelar läsarna ändå, och kamraten sätter prickarna.
Borden	Varje par har ett bord med texterna och det spelet behöver, och parets två läsare sitter där. Har elevens egen text många tillägg, skriver du av den på dator kvällen före pass 12. Ta fram mapparna, kortet Ord för var och när, kuverten och svaren från pass 1.
Spelen	Läsarna spelar först den enas spel och sedan den andras, 20 minuter var. De läser texten själva, och eleven spelar inte med. Före spelet ringar eleven in steget där hen tror att läsarna stannar. I ett par med tre elever har varje spel 13 minuter.
Där läsarna stannar	Frågar läsarna, svarar eleven <i>"Det står inte"</i> och sätter en prick i kanten. Läsarna gör som de tror och fortsätter. Kamraten har kortet Ord för var och när och säger sist vilket ord som hjälpte läsarna.
Det andra försöket	Efter tio minuter, eller sex med tre i paret, skriver eleven in det som fattades, med sitt skrivstöd, på tre minuter. Läsarna spelar igen efter den nya texten, till stället där de stannade och en stund till.
Sist	Läsarna säger svarsraderna, och eleven skriver dem under texten. Sedan ser eleven om en prick hamnade vid steget hen ringade in.
Spelen stannar hos läsarna	Efter Spelstunden lägger eleven texten och det spelet behöver i ett kuvert. Behövs en kortlek, skriver eleven det på kuvertet. Du kopierar texten först, och kopier stannar i elevens mapp. Kuverten går i en låda till läsarnas klass.

© Niclas Fohlin. Ur Texttyp: Instruerande text, <https://niclasfohlin.se/stodundervisning/texttyp-instruerande-text>.