











VOKALEN

START	kys	hest
--------------	-----	------


drikke	 antal pers 4	krumme
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------

luffer	 brikker pr. pers 4	post
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------

engel	 terninger 1	  slå og ryk tilbage
-------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

dronning	  	  
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

hul	venner	kost
-----	--------	------

fest	klovn	  slå og ryk efter det blå felt
------	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vokalen snyder 2


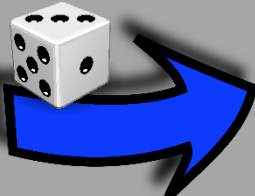
©LæringsLegepladsen.dk

SNYDER 2

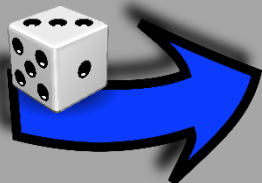
med ord

konge	fem	sukker		
← strikke		briller	dykker	dreng



trold	vinger	 vent en omgang
ost	Vokalen snyder 2	tung
 slå og ryk frem		bold
		penge
		prikker

heks



slå og ryk frem

ring

Sæt en brik på hver af de 3 farvede felter og en på start. Slå med en terning, se hvilken drillevokal du skal ramme. Ryk din brik frem til første gang du lander, på et felt med den. Hver gang din brik passerer start, fjerner du en af dine brikker på det farvede felt. Den der først har tømt sit farvede felt, har vundet.

stork

kok

koldt

spil

koge

glemt

lunger



vent en omgang

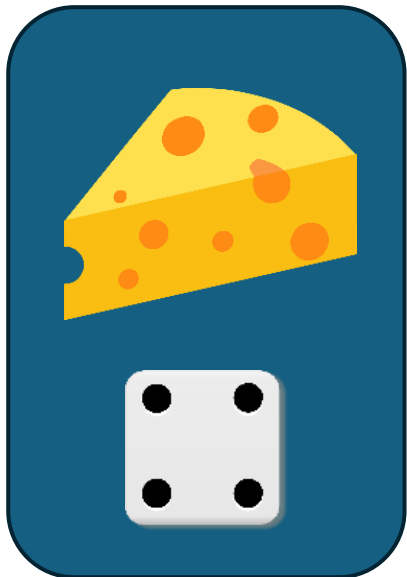
helt

Vokalen snyder 2

pung

prop

sytten



smykke

tolv

finger

fisk

©LæringsLegepladsen.dk

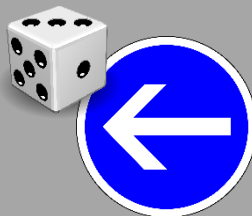
skuffe

stok

jungle

brev

Vokalen snyder 2



slå og ryk tilbage

onkel

seng

gynge

tvilling

rotte

kuffert