

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

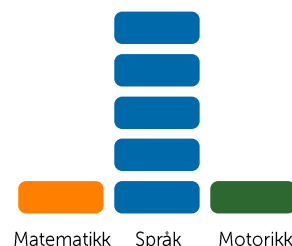
- Utvikle ordforråd og begrepsforståelse.
- Trene på å stille spørsmål og å lytte til hverandre.
- Utvikle og trene logisk tenkning.
- Fremme sosiale ferdigheter og konsentrasjon.



Språkspill - Les mine tanker

Art.nr. 50219

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Spillet består av 40 bildekort i to sett, totalt 80 kort. Ett sett har ramme rundt bildene, og disse skal legges ut foran spillerne. De andre 40 kortene legges i en bunke ved siden av. Bildene har tydelige tegninger med motiver som er lett å kjenne igjen, blant annet dyr, mennesker, kjøretøy og mye mer. Man kan spille 2-6 spillere, og spilletiden er rundt ti minutter. Før man spiller første gang, kan man vise bildene og snakke om dem sammen. Støtt med ord som kan være nyttige når de skal stille spørsmål.

Forberedelser: Motivkortene med ramme legges ut med forsiden opp i midten av bordet slik at alle spillerne kan se dem. De andre motivkortene blandes og plasseres med forsiden ned i en bunke ved siden av.

Slik spiller du: Spillet går med klokken. Den yngste spilleren begynner. Denne tar et kort fra bunken og ser på motivet uten å la de andre spillerne se det. Motivene på kortene i bunken matcher nøyaktig de kortene som ligger synlige.

Nå skal de andre spillerne "lese tankene" til den første spilleren og gjennom smarte spørsmål finne ut hvilket motiv hen holder i hånden. Den første spilleren får bare svare på spørsmål med "ja" eller "nei".

En utfordring er å tenke ut passende spørsmål, en annen er å stille spørsmål på en slik måte at de kan besvares av den første spilleren med "ja" eller "nei". Eksempler på spørsmål: "Er det et dyr / en person / noe med hjul (kjøretøy) på kortet?" "Er det noe rødt / gult / blått på kortet?" "Lager dyret / kjøretøyet denne lyden: ...?"

Sørg for at spørsmålene stilles ett om gangen og at alle lytter til hverandre. Spørsmålene trenger ikke å følge rekkefølgen i runden. Så snart en spiller tror den har identifisert riktig motiv, tar spilleren det tilsvarende innrammede motivet fra bordet. INGEN flere spørsmål får stilles.

Hvis spilleren har gjettest riktig, beholdes det innrammede motivkortet som et "vinnerpoeng". Det tilsvarende uinnrammede motivkortet tas også bort fra spillet. Deretter tar neste spiller et nytt kort fra bunken, og en ny spørsmålsrunde begynner. Hvis gjetningen ikke var riktig, legger spilleren kortet tilbake i midten av bordet

(pass på å ikke vise motivet som ble tatt fra bunken), og alle kan fortsette å stille spørsmål til noen tar opp riktig kort.

Spillelets slutt: Et motivkort teller som et "vinnerpoeng". Vinneren er den første spilleren som samler tre motivkort (plassert foran seg på bordet). Antallet kort som trengs for å vinne bestemmes i fellesskap avhengig av antall spillere og alder.

BEGREP

Dyr, mennesker, mat, kjøretøy, gjenstander, kategorier, spørsmål, farger etc.

FLERE TIPS OG IDEER

Tips for avanserte spillere: Spillet fortsetter som beskrevet ovenfor, men begrenser antall spørsmål hver spiller kan stille, for eksempel ikke mer enn to spørsmål. Da blir det spesielt viktig å stille de riktige spørsmålene, noe som betyr at de må følge godt med på de spørsmål som stilles og tenke seg nøye om. I denne versjonen trenger du også et stykke papir med spillernes navn på. Spillere må gjette motivet senest når alle spillere har stilt sitt tillatte antall spørsmål. Hvis gjetten er riktig, får spilleren som gjetten er riktig, et merke ved siden av navnet sitt. Det innrammede motivkortet legges tilbake på bordet. Dekket stokkes igjen. Vinneren er den første spilleren som har fem merker ved siden av navnet sitt.

Tips til nybegynnere og yngre barn: Kortene kan deles inn i fem ulike kategorier (se kategoriene nedenfor). For å gjøre det lettere, gjetter man etter «utestengelsesprinsippet». Så snart en kategori (f.eks. dyr) kan utelukkes etter et spørsmål, fjernes alle kort i denne kategorien fra kortene på bordet. Dette forkorter tiden spillet tar og øker muligheten for å gjette riktig motiv.

Dyr	Mennesker	Mat	Kjøretøy	Tema
hest	doktor	iskrem	bil	sol
hund	brannmann	sandwich	motorsykel	hus
fugl	håndverker	eple	syklus	snømann
bie	atlet	tomat	Båt	bok
frosk	baby	jordbær	fly	palett
fisk	bestemor/bestemor	bananer	tog	sko
løve	mann	gulrøtter	buss	sandkasse
snegl	kvinne	ost	gravemaskin	ryggsekk

Spille memory: Siden det finnes to identiske kopier av hvert motiv, der den eneste forskjellen er at en har en ramme, kan spillet også brukes som et memoryspill. Du kan bruke flere eller færre par, avhengig av alder og hvor vanskelig du vil at spillet skal være.

Tegnespill: Kortene legges ut som i den første versjonen av spillet. Du trenger også hvitt papir og en penn. Den første spilleren tar et kort fra bunken. I motsetning til den første versjonen tegnes nå motivet på det trukne kortet. De andre studerer tegningen og ser på kortene som ligger på bordet og gjetter hvilket som er det tilsvarende. Innledningsvis kan man sortere ut og fjerne motiver som er vanskelige å tegne.

Beskrivelsesspill: Kortene legges ut som i den første versjonen av spillet. Den første spilleren tar et kort fra bunken. I motsetning til den første versjonen beskriver han nå hva som er på kortet. De andre ser på kortene som ligger på bordet og gjetter motivet.

Kvartett, 2-4 spillere: For denne versjonen trengs 32 kort (dvs. fire kategorier). Kortene blandes og deles ut. Hvis to spiller, plasseres de gjenværende kortene i en bunke. Nå finnes det forskjellige alternativer for å samle kvartetter:

Alternativ 1: kvartetter etter kategorier

Alternativ 2: kvartetter bestående av fire forskjellige kategorier

Den første spilleren får nå spørre etter et spesifikt kort, f.eks. "Har du huset?" Hvis spilleren har det kortet, må han gi det fra seg. Hvis ikke, er det neste spillers tur. Så snart en spiller har en komplett kvartett, legger han den med forsiden opp på bordet. Vinneren er den spilleren som til slutt klarer å samle flest kvartetter.