

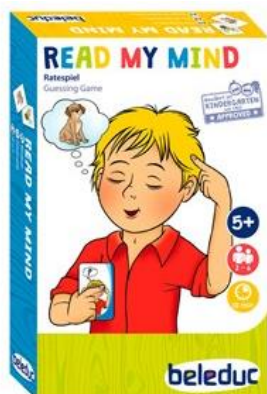
# PEDAGOGISKT MATERIAL



LÄROPLANSKOPPLAT

## SYFTE OCH MÅL

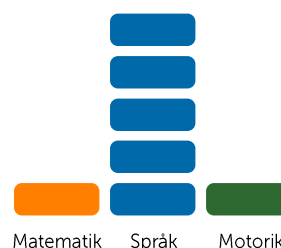
- Utveckla ordförråd och begreppsförståelse.
- Träna på att ställa frågor och att lyssna på varandra.
- Utveckla och träna det logiska tänkandet.
- Främja sociala färdigheter och koncentration.



## Läs mina tankar, språkspel

Art.nr. 50219

## GRADERING



## LEKTIONSFÖRSLAG

Spelet består av 40 bildkort i två uppsättningar, alltså totalt finns det 80 kort. En uppsättning har ram runt om bilderna och dessa ska läggas ut framför spelarna. De andra 40 korten läggs i en hög vid sidan. Fotona har tecknade tydliga bilder med motiv som barn känner igen bland annat djur, människor, fordon och mycket mer. Man kan spela 2-6 spelare och speltiden är runt tio minuter. Innan man spelar spelet första gången kan man visa bilderna och prata om dem tillsammans. Stötta med ord som kan vara bra för barnen att kunna när det ska ställa frågor.

**Förberedelser:** Motivkortet med ram läggs ut med framsidan uppåt i mitten av bordet så att alla spelare kan se dem. De andra motivkortet blandas och placeras med framsidan nedåt i en hög bredvid.

**Så här spelar du:** Spelet går medurs. Den yngsta spelaren börjar. Denne tar ett kort från högen och tittar på motivet utan att låta de andra spelarna se det. Motiven på korten i högen matchar exakt de kort som ligger synliga.

Nu ska de andra spelarna "läsa tankarna" hos den första spelaren och genom smarta frågor ta reda på vilket motiv hen håller i handen. Den första spelaren får bara svara på frågor med "ja" eller "nej".

En utmaning för barnen är att tänka ut lämpliga frågor, en annan är att ställa frågor på ett sådant sätt att de kan besvaras av den första spelaren med "ja" eller "nej". Exempel på frågor "Finns det ett djur / en person / något med hjul (fordon) på kortet?" "Finns det något rött / gult / blått på kortet?" "Gör djuret / fordonet detta ljud: ...?"

Se till att frågorna ställs en i taget och att barnen lyssnar på varandra. Frågorna behöver inte följa ordningen i rundan. Så snart en spelare tror att hen har identifierat rätt motiv, tar hen det motsvarande inramade motivet från bordet. INGA fler frågor får ställas.

Om spelaren har gissat rätt får hen behålla det inramade motivkortet som ett "vinstpoäng". Det motsvarande oinramade motivkortet tas också bort från spelet. Sedan tar nästa spelare ett nytt kort från högen och en ny

frågerunda börjar. Om gissningen inte var rätt, lägger spelaren tillbaka kortet i mitten av bordet (se till att inte visa motivet som togs från högen) och alla kan fortsätta ställa frågor tills någon tar upp rätt kort.

**Spelets slut:** Ett motivkort räknas som ett "vinstpoäng". Vinnaren är den första spelaren som samlar tre motivkort (placerade framför honom på bordet). Antalet kort som behövs för att vinna kan gemensamt bestämmas att vara fler eller färre beroende på antalet spelare och barnens ålder.

## BEGREPP

djur, människor, mat, fordon, föremål, kategorier, frågor, färger

## YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

**Tips för avancerade spelare:** Spelet fortskrider som beskrivits ovan men låt antalet frågor varje spelare får ställa vara begränsat, till exempel högst två frågor per spelare. Detta gör det särskilt viktigt för barnen att ställa lämpliga frågor – vilket innebär att de måste tänka noga innan de frågar och följa de tidigare frågorna och svaren uppmärksammat för att kunna lista ut vilket kortet är. I denna version behöver du också ett papper med spelarnas namn på. Spelarna måste gissa motivet senast när alla spelare har ställt sina tillåtna antal frågor. Om det gissas rätt får spelaren vars gissning var korrekt ett märke bredvid sitt namn. Det inramade motivkortet läggs tillbaka på bordet. Kortleken blandas igen. Vinnaren är den första spelaren som har fem märken bredvid sitt namn.

**Tips för nybörjare och yngre barn:** Korten kan delas in i fem olika kategorier (se kategorierna nedan). För att göra det lättare för barnen görs gissningar enligt "uteslutningsprincipen". Så snart en kategori (t.ex. djur) kan uteslutas efter en fråga, tas alla kort i denna kategori bort från korten på bordet. Detta förkortar tiden som spelet tar och ökar möjligheten att gissa motivet korrekt.

Djur	Människor	Mat	Fordon	Föremål
häst	läkare	glass	bil	sol
hund	brandman	smörgås	motorcykel	hus
fågel	arbetare	äpple	cykel	snögubbe
bi	idrottare	tomat	båt	bok
groda	bebis	jordgubbar	flygplan	palett
fisk	mormor/farmor	bananer	tåg	skor
lejon	man	morötter	buss	sandlåda
snigel	kvinnor	ost	grävmaskin	ryggsäck

**Spela memory:** Eftersom det finns två identiska kopior av varje motiv, där den enda skillnaden är att en har en ram, kan spelet också användas som ett memoryspel. Du kan använda fler eller färre par, beroende på barnens ålder och hur svårt du vill att spelet ska vara.

**Ritspel:** Korten läggs ut som i den första versionen av spelet. Du behöver också vitt papper och en penna. Den första spelaren tar ett kort från högen. Till skillnad från den första versionen gör hen nu en teckning av motivet på det dragna kortet. De andra barnen studerar teckningen och tittar på korten som ligger på bordet och gissar vilket som är det motsvarande. Inledningsvis kan man sortera ut och ta bort motiv som är svåra att rita.

**Beskrivningsspel:** Korten läggs ut som i den första versionen av spelet. Den första spelaren tar ett kort från högen. Till skillnad från den första versionen beskriver hen nu vad som finns på kortet. De andra barnen tittar på korten som ligger på bordet och gissar motivet.

**Kvartett, 2-4 spelare:** För denna version behövs 32 kort (dvs. fyra kategorier). Korten blandas och delas ut till barnen. Om två barn spelar placeras de återstående korten i en hög. Nu finns det olika alternativ för att samla kvartetter:

Alternativ 1: kvartetter efter kategorier

Alternativ 2: kvartetter bestående av fyra olika kategorier

Den första spelaren får nu fråga efter ett specifikt kort, t.ex. "Har du huset?" Om spelaren har det kortet måste hen lämna över det. Om inte, är det nästa spelares tur. Så snart en spelare har en komplett kvartett lägger han den med framsidan uppåt på bordet. Vinnaren är den spelare som slutligen lyckas samla flest kvartetter.