

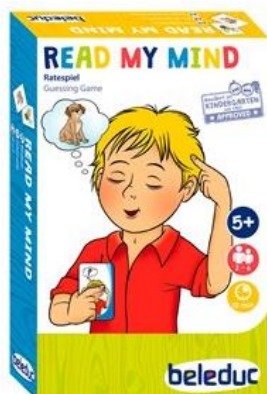
PÆDAGOGISK MATERIALE



KNYTTET TIL LÆREPLANEN

FORMÅL OG MÅL

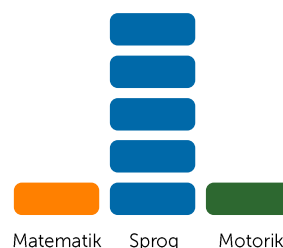
- Udvikle ordforråd og begrebsforståelse.
- Øve i at stille spørgsmål og lytte til hinanden.
- Træne logisk tænkning.
- Fremme sociale færdigheder og koncentration.



Sprogspil - Læs mine tanker

Varenr. 50219

FAGOMRÅDE



AKTIVITETSFORSLAG

Spillet består af 40 billedmotiver i to identiske sæt – i alt 80 kort. Ét sæt har en ramme rundt om billederne og lægges åbent på bordet. Det andet sæt bruges som en bunke til at trække fra. Motiverne forestiller genkendelige elementer som dyr, mennesker, køretøjer m.m. Egnede til 2–6 spillere. Spilletid: ca. 10 minutter.

Forberedelse

Læg kortene med ramme med forsiden opad midt på bordet, så alle kan se dem. De resterende kort uden ramme blandes og lægges i en bunke med forsiden nedad.

Sådan spilles spillet:

- Spillet går på tur med uret. Den yngste spiller starter.
- Spilleren trækker ét kort fra bunken og kigger på det uden at vise det til de andre.
- De øvrige spillere skal nu forsøge at "læse spillerens tanker" og stille spørgsmål, som kan besvares med ja eller nej, for at finde frem til det rigtige motiv blandt kortene på bordet.

Eksempler på spørgsmål:

- "Er der et dyr på kortet?"
- "Er der noget rødt?"
- "Har motivet hjul?"
- "Er det noget, der siger en lyd?"

Spørg ét ad gangen, og lyt til hinandens spørgsmål og svar.

Når en spiller tror, de kender motivet, tager de det tilsvarende rammede kort fra bordet. **Efter det må der ikke stilles flere spørgsmål.**

- Hvis gættet er korrekt, beholder spilleren kortet som ét "vinderpoint", og det matchende kort fra bunken

tages ud af spillet.

- Er gættet forkert, lægges det valgte kort tilbage, og spillet fortsætter med spørgsmål, indtil det rigtige kort er fundet.

Spillets afslutning: Den første spiller, der samler tre billedkort, vinder. Antallet af kort kan tilpasses efter børnenes alder og antal deltagere.

BEGREBER

dyr, mennesker, mad, køretøjer, genstande, kategorier, spørgsmål, farver

TIPS OG IDEER

For begyndere / yngre børn: Del kortene op i fem kategorier (se liste nedenfor). Brug udelukkelsesmetoden – fjern hele kategorier, efterhånden som spørgsmål besvares med nej. Det forkorter spillet og øger succesraten.

Kategorier og eksempler:

Dyr: hest, hund, fugl, bi, frø, fisk, løve

Mennesker: læge, brandmand, arbejder, atlet, baby, bedstemor, mand

Mad: is, sandwich, æble, tomat, jordbær, banan, gulerod

Køretøjer: bil, motorcykel, cykel, båd, fly, tog, bus

Genstande: sol, hus, snemand, bog, palet, sko, sandkasse

For øvede spillere: Begræns antallet af spørgsmål pr. spiller (f.eks. maks. to). Alle spillere stiller deres spørgsmål, og derefter skal motivet gættes. Brug et papir med navne til at føre point som mærker. Den første spiller med fem mærker vinder.

Memory: Brug de to identiske sæt kort og spil memory. Tilpas antallet af kort til børnenes alder og niveau.

Tegnespil: Spilleren trækker et kort, tegner motivet (uden at vise kortet), og de andre gætter ud fra tegningen. Fjern evt. svære motiver i begyndelsen.

Beskrivelse spil: Spilleren beskriver, hvad der er på kortet, i stedet for at svare ja/nej. De andre gætter motivet på baggrund af beskrivelsen.

Kvartet (2–4 spillere): Brug 32 kort (fire kategorier). Del kortene ud. Spillerne forsøger at samle kvartetter – enten fire fra samme kategori eller én fra hver kategori. Vinderen er den med flest kvartetter til sidst.