

# PÆDAGOGISK MATERIALE

## FORMÅL OG MÅL

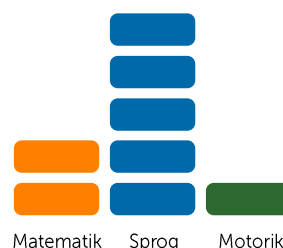
- Udvikle evnen til at kommunikere.
- Styrke ordforrådet.
- Fremme forståelsen og tolkningen af beskrivelser.
- Træne sociale færdigheder og samarbejde.
- Fremme sproglig udvikling gennem spil.



KNYTTET TIL LÆREPLANEN



## FAGOMRÅDE



## Ordspil

Varenr. 50332

## AKTIVITETSFORSLAG

**Introduktion:** Start med at præsentere materialet for børnegruppen. Gennemgå, hvordan kortene er opbygget, og tilpas aktiviteten efter børnenes alder og niveau. Man kan eksempelvis gruppere kortene efter et bestemt kriterium eller øve sig på at parre billedkort med billederne på instruktionsstrimlerne. Undervejs opfordres børnene til at beskrive, hvad de ser, og sætte ord på aktiviteterne.

**Om spillet:** Spillet består af 36 illustrerede billedkort og 18 instruktionsstrimler. Hver instruktionsstrimmel har seks billeder og et symbol i nederste højre hjørne: kvadrat, cirkel eller stjerne. Symbolet viser, om aktiviteterne udføres af det samme dyr, forskellige dyr eller varierer i farve og type.

### Spil uden kort på bordet:

- Hver deltager får én instruktionsstrimmel.
- Brug kun strimler med samme symbol i starten (især med yngre børn).
- Find de 18, 24 eller 30 billedkort, der hører til de valgte strimler, afhængigt af deltagerantal.
- Fordel seks billedkort til hver spiller.

Den yngste spiller starter med at spørge en valgfri deltager om et kort, han/hun mangler – fx: "Har du kortet med hunden, der leger med den gule bold?" Hvis spilleren har kortet, afleveres det, og spørgeren fortsætter. Hvis ikke, går turen videre. Vinderen er den, der først samler alle seks kort, som matcher sin instruktionsstrimmel.

### Spil med kort på bordet:

- Hver deltager får seks kort.
- De resterende kort lægges i en bunke midt på bordet.

- Spørgerunden foregår som beskrevet ovenfor, men hvis en spiller ikke får det ønskede kort, må han/hun trække ét fra bunken.
- Hvis det er det rigtige kort, må man fortsætte med at spørge – ellers går turen videre.

## BEGREBER

dyrenavne, beskrivelser, substantiver, verber, præpositioner, instruktioner

## TIPS OG IDEER

Når børnene er fortrolige med reglerne, kan instruktionsstrimler fra de tre symbolserier (kvadrat, cirkel, stjerne) bruges mere fleksibelt for at variere sværhedsgraden. Spillet kan også udføres uden instruktionskort. Her kan man selv definere en "familie" ud fra f.eks. placeringer som i, under osv. Der er mange muligheder for at tilpasse spillet til børnegruppens niveau og læringsmål.

### Eksempler på sætninger:

Hunden spiser et lilla ben.

Hunden holder en rød blyant.

Hunden leger med en gul bold.

Hunden sover i det grønne hundehus.

Hunden er under det blå bord.

Hunden tager en orange frakke på.

Katten spiser en rød fisk.

Katten holder en gul bog.

Katten leger med det grønne garn.

Katten sover under den blå lænestol.

Katten er i en orange kasse.

Katten tager lilla støvler på.

Bjørnen spiser gul honning.

Bjørnen holder en grøn paraply.

Bjørnen leger med den blå ballon.

Bjørnen sover under det orange træ.

Bjørnen er i den lilla bil.

Bjørnen tager røde bukser på.

Skildpadden spiser grøn salat.

Skildpadden holder en blå spand.

Skildpadden leger med en orange bil.

Skildpadden sover under det lilla blad.

Skildpadden er i den røde kurv.

Skildpadden tager en gul hat på.

Musen spiser blå ost.

Musen holder et orange lys.

Musen leger med lilla terninger.

Musen sover i et rødt hul.

Musen er under en gul gryde.

Musen tager grønne briller på.

Kaninen spiser en orange gulerod.  
Kaninen holder et lilla vækkeur.  
Kaninen leger med røde skittles.  
Kaninen sover i det gule bur.  
Kaninen er under den grønne bænk.  
Kaninen tager en blå vest på.