

Games Series Gambini – Semantiske relationer

Modsætninger

At finde, navngive og matche modsætningspar.

"Hvad er det modsatte af ...?"

Målgruppe

Fra 4 år – velegnet til tale- og sprogundervisning samt støtte i de tidlige skoleår.

Mulige anvendelser

Børnehave, indskoling, specialpædagogik, understøttelse af sprogudvikling, terapi, undervisning i dansk som andetsprog.

Formål / målrettede færdigheder

Ordforrådsudvikling, kategorisering, sætningsdannelse, hukommelse og genkaldelse.

Materialebeskrivelse

- 48 farvede billedkort (24 billedpar), format 8,5 x 6,0 cm
- Vejledning (på seks sprog)
- Oversigt med alle billedkort fra sættet

Antal spillere og kort

2 – 4 spillere

Spillene henvender sig til yngre børn, som har behov for særlig støtte. De kan bruges én-til-én (hvor en voksen fungerer som medspiller), men også i mindre grupper på op til fire børn.

Antallet af kortpar til et givet spil er vejledende og afhænger af barnets kognitive udvikling og koncentrationsevne samt antallet af deltagere. Ved at bruge flere kortpar øges spillets sproglige krav, og spillet kan tilpasses børnenes niveau.

Gambini – Lær kortene at kende

Materialer der kræves:

3 – 6 billedpar

Spilbeskrivelse:

Læg billedparrene med billedsiden nedad på bordet. Den voksne vender et kort og navngiver motivet (med artikel + navn/sætning). Herefter skiftes spillerne til at vende et kort og sige, hvad der er på.

Så snart et kort vendes, som har en makker, der allerede ligger med billedsiden opad, forklarer den voksne, hvorfor de to kort passer sammen (f.eks. "Nålen er spids. Blyanten er stump." eller "Pigen er træt. Pigen er vågen").

Den voksne støtter barnet i at lære kortene og navngive dem. På den måde bliver alle kort og modsætninger nævnt. Parrene lægges derefter til side.

Variation:

Kortene lægges opad. Den voksne vælger et kortpar, lægger dem ved siden af hinanden foran barnet og forklarer, hvorfor de hører sammen. Barnet vælger derefter det næste kort. Sammen navngiver og matcher barnet og den voksne flere kort. Undervejs støtter den voksne med spørgsmål og feedback. Alternativt kan kortparrene præsenteres ét ad gangen.

Tips:

a. Start med få kortpar. Hvis børnene er nye i aktiviteten eller med billederne, kan man starte med små sæt for at give dem mulighed for at lære kortene at kende.

Gambini – MEMO

Materialer der kræves:

3 – 12 billedpar (som introduktion)

Op til 24 billedpar (hvis børnene er øvede eller ved flere deltagere)

Spilbeskrivelse:

Bland alle valgte billedpar grundigt og læg dem med billedsiden nedad. Spillerne skiftes til at vende to kort og navngive dem (artikel + navn/sætning).

Par må beholdes (f.eks. bold – firkant, nutid – fortid), når spilleren har fundet et matchende modsætningspar og gennemført sprogopgaven korrekt.

Kort, der ikke passer sammen, eller som er blevet navngivet forkert, vendes tilbage og turen går videre. Den voksne kan give korrigerende feedback.

Spilslut:

Med en vinder – den med flest kortpar; eller som samarbejdsspil – når alle par er fundet og sproglige opgaver er løst i fællesskab.

Variation:

a. Når en spiller har fundet og korrekt navngivet et rigtigt par, må spilleren blive ved med at vende kort og samle par, indtil et forkert par vendes. Derefter går turen videre.

Gambini – ROULETTE 1

Materialer der kræves:

10 – 24 billedpar

1 kuglepen med hætte

Spilbeskrivelse:

Del de valgte billedpar i to bunker og bland dem. Den ene halvdel (f.eks. den ene side af adjektivparrene som "bjørn/stor") lægges med billedsiden ned i en indercirkel. Partnerkortene (modsætningerne) placeres med billedsiden opad i en ydre cirkel forskudt i forhold til de inderste kort.

Spillerne skiftes til at dreje kuglepennen i midten. Når den peger på et kort i indercirklen, må spilleren vende det og navngive motivet (artikel + navn/sætning) og tillægsordet. Derefter skal modsætningskortet findes i ydercirklen.

Hvis det rigtige kort findes, skal billederne også beskrives sammen (f.eks. "Bjørnen er stor. Myren er lille").

Hvis opgaven løses korrekt, må spilleren beholde parret. Ellers lægges kortene tilbage, og turen går videre. Den voksne kan give støtte og feedback.

Hvis kuglepennen peger på et mellemrum, må man dreje igen. Sker det to gange, går turen videre.

Spilslut:

Med en vinder – den med flest billedpar; eller som samarbejdsspil – når alle par er fundet og sproglige opgaver løst sammen.

Tips:

- Hvis der kun er få kort tilbage (2–3), må spilleren vælge et kort, hvis pennen peger i dets retning.
- Er mange kort i ydercirklen tæt på hinanden, kan de spredes ud for at matche de tomme pladser i indercirklen.
- Ved brug af alle 24 par skal der være luft mellem kortene, og barnet kan bruge en finger til at følge linjen fra pen til kort.
- Når ét kort er tilbage, må man vælge det uden at dreje pennen.

Gambini – ROULETTE 2

Materialer der kræves:

10 – 24 billedpar

1 kuglepen med hætte

Udvalgte kort deles i to bunker. Ligesom i Roulette 1 lægges den ene bunke i en indercirkel med billedsiden ned, og modsætningerne i en ydre cirkel med billedsiden op.

Spillerne skiftes til at dreje pennen, som peger på et kort i indercirklen. Hvis spilleren kan identificere og navngive billedet og finde det modsatte i ydercirklen, dækkes inderkortet af partnerkortet.

Kortene må først beholdes, når pennen peger på et allerede dækket kortpar. Dette øger sproglig gentagelse. Man kan tilføje ekstra sproglige opgaver, før spilleren må tage kortene.

Gambini – LOTTO

Materialer der kræves:

6 eller flere billedpar (afhængig af antal spillere)

Spilbeskrivelse:

Udvalgte kort deles i to bunker. Den ene halvdel (f.eks. "bjørn/stor") blandes og placeres i en bunke midt på bordet med billedsiden nedad. Partnerkortene (f.eks. "myre/lille") deles ud til spillerne og lægges med billedsiden op foran hver spiller.

Spillet går med uret. Spillerne trækker et kort fra midten, navngiver motivet og egenskaben (artikel + navn/sætning), og forsøger så at finde partnerkortet blandt deres egne kort. Hvis det findes, skal det navngives og forbindelsen mellem dem forklares.

Ved korrekt løsning må partnerkortet dækkes med det nye kort, og turen går videre. Hvis ikke, eller hvis opgaven ikke løses korrekt, lægges kortet til side i en ny bunke. Den voksne kan give hjælp og feedback.

Når midterbunken er tom, blandes bunken med kortene til side og bruges igen. Når der kun er to kort tilbage, blandes bunken en sidste gang.

Samarbejde og vinderen

Vinderen er den, der har flest billedpar (i Memo og Roulette), eller har dækket flest billeder (i Lotto). Alle spil kan dog spilles som samarbejdsspil uden vinder, hvor målet er at finde og matche alle par samt løse sproglige opgaver i fællesskab.

Spil, der handler om at lære kortene at kende, har ingen vinder/tabere – de handler om at præsentere ordforråd og opgaver.

Sproglige opgaver

Afhængigt af barnets niveau kan den voksne støtte, hvis barnet ikke kan løse opgaven. F.eks. kan den voksne:

- navngive billederne i en sætning (korrigerende feedback)
- danne eksempel-sætninger
- gentage opgaven
- stille spørgsmål, der støtter barnet i at finde det rigtige ord

Den voksne bestemmer, hvilken type opgave der gives, og hvornår barnet må få kortparret. Opgaver kan være:

- navngivning med/uden artikel
- sammenkædning af kort i en sætning
- dannelsen af enkle sætninger

Ekstra materialer:

- 1 kuglepen med hætte

Forkortelse:

voksen = spilfacilitator