

Games Series Gambini – Semantiske relationer

Samme kategori/ overbegreber 2

Hyponymer: Navngivning og gruppering af ting, der hører under samme overordnede betegnelse/tilhører samme kategori.

"Hvad hører til i samme kategori/har samme overordnede betegnelse?"

Målgruppe

Fra 4 år – anvendes i taleterapi og tidlig sprogstøtte.

Mulige anvendelse

- Vuggestue
- Børnehave
- Indskoling
- Specialpædagogiske behov
- Støtte til sproglig udvikling

Fokusområder

- Udvikling af ordforråd
- Kategoriseringsevner
- Sætningsdannelse
- Hukommelse og genkaldelse

Materialebeskrivelse

- 48 farvede billedkort (24 billedpar), format 8,5 x 6,0 cm
- 4 kort for hver af følgende kategorier: dyr, frugt, grøntsager, møbler, køkkengrej, værktøj, tøj, legetøj, transportmidler, bygninger, kropsdele og vejr
- Instruktioner på seks sprog
- Billedoversigt over alle billeder i sættet

Antal spillere og kort

2–4 spillere

Spillet henvender sig til yngre børn, der har brug for ekstra støtte. Det kan spilles én-til-én (voksen og barn) eller i små grupper med op til fire spillere. Antallet af billedpar vælges efter barnets kognitive udviklingsniveau og koncentrationsevne.

Sådan spilles spillet

Ved brug af 4 billeder pr. kategori:

- Der dannes 2 billedpar for hver kategori.
- Billedkortene arrangeres i en indre og en ydre cirkel.
- Børnene spiller ved at dreje en pen i midten og derefter udføre sproglige opgaver for at vinde kortpar.

Børnene skal:

- Vende kort, navngive billedet og finde det tilsvarende kort i den ydre cirkel, som tilhører samme kategori.

Bemærk: Når alle billedpar er fundet, sammenlignes parrene for at kontrollere, om de virkelig tilhører samme kategori.

Variationer

a. Spil med alle 48 kort (24 par)

- Særligt velegnet, når der er flere end 2 spillere.
- Børnene konkurrerer om at vinde flest billedpar.

b. Spil med udvalgte kategorier

- Vælg færre kategorier og fire billeder pr. kategori.
- Hvis 48 kort er for mange, reduceres antallet af kategorier.

Bemærk: Hvis antallet af billedpar er ulige, vil én kategori kun have ét par.

Variationer med dækning af partnerkort

- Når et par er fundet, dækkes kortet i den indre cirkel med kortet fra den ydre cirkel.
- Øger sproglig øvelse og gentagelse.
- Spillere må kun beholde kort, når pennen peger på et dækket par.

Tips

- Hvis der kun er få kort tilbage, må spilleren pege direkte.
- Hvis flere kort mangler i indre cirkel, kan kortene justeres jævnt.
- Sørg for stor afstand mellem kort, hvis alle 24 par bruges.
- Ved ét kort tilbage vendes dette uden at spinne pennen.

GAMBINI – MEMO 2

(Brug af 4 relaterede billeder = 2 billedpar pr. kategori)

Materialer:

- 12, 14, 16, 18, 20, 22 eller 24 billedpar (afhængigt af børnenes niveau)
- 1 kuglepen med hætte

Beskrivelse:

- Vælg 4 billeder pr. kategori.
- Billedpar spilles som memory.
- To par findes pr. kategori (eksempel: Banan–Appelsin, Banan–Citron, Banan–Fersken).

GAMBINI – ROULETTE 2

(Brug af 4 relaterede billeder = 2 billedpar pr. kategori)

Materialer:

- 12 til 24 billedpar
- 1 kuglepen med hætte

Spilbeskrivelse:

- Billeder opdeles i to bunker, lægges i cirkler (indre: billedsiden nedad, ydre: billedsiden opad).
- Spilleren drejer en pen, vender et kort, navngiver det og finder matchende kort i den ydre cirkel.

GAMBINI – MEMO 1

(Brug af 2 relaterede billeder = 1 billedpar pr. kategori)

Materialer:

- 3–12 billedpar

Spilbeskrivelse:

- Almindeligt Memory-spil med fokus på kategorisering og sproglig opgave.
- Børn må kun beholde par, hvis de korrekt navngiver og kategoriserer kortene.

GAMBINI – ROULETTE 1

(Brug af 2 relaterede billeder = 1 billedpar pr. kategori)

Materialer:

- 10–12 billedkort
- 1 kuglepen med hætte

Introduktion: Lær billederne at kende

Materialer:

- 3–6 billedpar

Beskrivelse:

- Børnene øver sig i at navngive billeder og forstå kategorisammenhæng.
- Billeder kan enten lægges vendt nedad (spilversion) eller vendt opad (læringsversion).

Cooperativt spil – Vinderen

- Spilleren, der har flest billedpar (Memory, Roulette) eller har dækket flest billeder (Lotto), vinder.
- Spillene kan også spilles samarbejdende uden vinder.

Sproglig opgave

- Voksne støtter børnene med korrektiv feedback, eksempel billeder eller hjælpesætninger.
- Aktiviteten tilpasses barnets sproglige udvikling.

Yderligere anvendelser

- Brug billeder til sekvensopgaver (fx "Find den, der ikke passer ind").

Ekstra materialer, der kræves:

- 1 kuglepen med hætte (f.eks. en kuglepen)

Forkortelser:

- voksen = spilfacilitator