

Spilserie Gambini "Del – Helhed"

Målgruppe

Fra 4 år og opefter i tale- og sprogterapi og tidlig pædagogisk støtte.

Færdighedsområder

Ordforrådsudvikling, kategorisering, sætningsdannelse, hukommelse og genkaldelse.

Beskrivelse af materialer

- 48 farvede billedkort (24 billedpar), format 8,5 x 6,0 cm
- Instruktioner (på seks sprog)
- Billedoversigt der viser alle billeder i sættene

Antal spillere og kort

2 – 4 spillere

Spillene er rettet mod yngre børn, der har brug for ekstra støtte.

De kan anvendes én-til-én (hvor en voksen fungerer som spilfacilitator og spiller nummer to) eller i små grupper med op til fire spillere.

Antallet af billedpar, der foreslås til et givent spil, er kun vejledende og afhænger af barnets kognitive udvikling og opmærksomhedsevne samt antallet af deltagende børn. Ved at øge antallet af billedpar kan spillets sproglige krav varieres og tilpasses børnenes niveau.

Cooperativ leg – Vinderen

Vinderen er den spiller, som har flest billedpar (Gambini – Memo, Gambini – Roulette), eller som har dækket flest billeder (Gambini – Lotto).

Alle spil kan dog også spilles som samarbejdsspil. I så fald er der ingen vindere, og målet er blot at finde og matche alle billedpar og løse sprogopgaverne i fællesskab.

Spil, der har til formål at lære kortene at kende, har typisk ikke vindere eller tabere. De bruges blot til at introducere ordforråd og opgaver.

Sprogopgave

Afhængigt af barnets udviklingsniveau eller behov for støtte kan en voksen give ekstra hjælp, hvis barnet ikke er i stand til at løse en opgave: fx kan spilfacilitatoren (voksne) sætte ord på billeder i en sætning (korrigerende feedback), formulere et eksempel, gentage opgavekravet eller stille stilladserende spørgsmål for at fremkalde det ønskede ord.

Den voksne beslutter, hvilken type sprogopgave barnet skal have, og hvornår barnet får billedparret (fx blot navngivning af billeder, navngivning med og uden artikler, sammenkobling af billeder i en sætning, dannelse af sætninger med de viste ord osv.).

Spilinstruktioner

LÆRE AT KENDE BILLEDERNE

Materialer

3 – 6 billedpar

Spilbeskrivelse:

Læg de valgte billedpar med billedsiden nedad på bordet. Den voksne vender et kort og navngiver billedet (artikel + navneord/sætning). Herefter tager spillerne på skift et kort og navngiver det.

Så snart en spiller vender et kort, hvis makker allerede er vendt, forklarer den voksne, hvorfor kortene hører sammen (del – helhed: genstandene har forskellige dele, fx er sejlet en del af et skib. // Skibet har et sejl).

Spilfacilitatoren støtter barnet i at lære billederne og parrene at kende. På den måde bliver alle billeder (dele og helheder) navngivet. Billedparrene vendes igen og lægges til side.

Variation:

Billedparrene lægges med billedsiden opad. Den voksne vælger et billedpar, placerer dem foran barnet, navngiver hvert billede (artikel + navn/sætning) og forklarer, hvorfor de passer sammen.

Barnet vælger det næste kort. Sammen navngiver og matcher barnet og den voksne flere kort. Under hele aktiviteten støtter den voksne barnet med spørgsmål og korrigerende feedback. Alternativt kan billedparrene præsenteres ét ad gangen.

Tips:

a. Start med færre billedpar. Hvis målet er at arbejde med flere kort senere, men børnene er nye i aktiviteten, kan kortene opdeles i mindre sæt for at gøre det nemmere.

GAMBINI – MEMO

Materialer

3 – 12 billedpar (til introduktion)

op til 24 billedpar (for øvede eller hvis der er flere end to spillere)

Spilbeskrivelse:

Bland kortene og læg dem med billedsiden nedad. Spillerne vender skiftevis to kort og navngiver billederne (artikel + navneord/sætning).

Spillere må beholde billedpar (dele – helhed, fx perle – halskæde), hvis de matcher og sprogopgaven løses korrekt.

Forkerte eller ikke-matchende kort vendes igen, og det er næste spillers tur. Den voksne kan give korrigerende feedback.

Slut på spil:

Med en vinder – den spiller med flest billedpar / samarbejdende – når alle billedpar er fundet og sprogopgaver er løst i fællesskab.

Variationer:

a. Hvis der findes og navngives et korrekt par, må spilleren fortsætte med at vende kort og beholde par, indtil to kort ikke passer sammen. Så går turen videre.

b. Ét par udskiftes med to kort, som ikke udgør et par (dele og helhed). Spilleren må beholde parret, hvis de kan navngive mindst én del af ét billede.

GAMBINI – ROULETTE 1

Materialer

10 – 24 billedpar

(afhængigt af børns opmærksomhedsniveau og antal spillere)

1 pen med låg (fx biro)

Spilbeskrivelse:

Opdel kort i to bunker. Bland begge bunker godt. Læg den ene bunke (dele, fx perle) med billedsiden nedad i en cirkel. Partnerkortene (helheder, fx halskæde) placeres i en ydre cirkel med billedsiden opad.

Spillerne spinner pennen i den indre cirkel. Hvis den peger på et kort, vendes det og navngives (artikel + navn/sætning). Partnerkortet skal nu findes i den ydre cirkel.

Har spilleren fundet det rigtige kort, skal billederne også forbindes verbalt (fx perlen er en del af halskæden). Er opgaven løst korrekt, må spilleren beholde kortene. Hvis ikke, returneres kortene og det er næste spillers tur. Den voksne kan give feedback.

Hvis pennen peger mellem to kort, må spilleren spinne igen. Hvis det sker igen, går turen videre.

Slut på spil:

Med en vinder – spilleren med flest billedpar / samarbejdende – når alle par er fundet og opgaver løst.

Variation:

a. De kort, der tidligere var i den indre cirkel, placeres i den ydre og omvendt. Nu leder spillerne efter dele til en given helhed.

GAMBINI – ROULETTE 2

Materialer

10 – 24 billedpar

(afhængigt af børns opmærksomhed og antal spillere)

1 pen med låg (fx biro)

Spilbeskrivelse:

Kort opdeles i to bunker og arrangeres i to cirkler som i Roulette 1 (indre cirkel med billedsiden nedad, ydre cirkel med billedsiden opad).

Spillerne spinner pennen, som peger på et kort i den indre cirkel. Spilleren skal identificere og navngive billedet og matche det korrekt med kort i den ydre cirkel.

Kun hvis pennen peger på et dækket kort, må spilleren beholde parret.

Sprogopgaven kan gentages, hvilket styrker indlæring. Yderligere opgaver kan tilføjes, før spilleren må beholde kortet.

Tips:

- Hvis der kun er få kort tilbage (2–3), kan spilleren vende et kort uden at spinne, så længe pennen peger nogenlunde i retning.
- Hvis mange kort mangler i indre cirkel, kan de resterende fordeles jævnt for at udligne mellemrummene.
- Ved brug af alle 24 par skal der være god afstand mellem kortene. Barnet kan bruge fingeren til at trække en imaginær linje fra pen til kort.
- Når der kun er ét kort tilbage, må spilleren vende det uden at spinne.

GAMBINI – LOTTO

Materialer

6 eller flere billedpar
(afhængigt af antal spillere)

Spilbeskrivelse:

Billedpar opdeles i to bunker. Den ene (dele, fx perle, sejl) blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad. Partnerkortene (helheder, fx halskæde, skib) blandes og deles ud til spillerne, som lægger dem foran sig i to rækker.

Spillerne trækker skiftevis et kort, navngiver det og leder efter det matchende kort blandt deres egne kort. Hvis spilleren finder partnerkortet, skal forbindelsen forklares (fx perlen er en del af halskæden).

Løses opgaven korrekt, dækkes partnerkortet med det nye kort. Ellers lægges kortet til side i en ny bunke, og turen går videre.

Når bunken er opbrugt, blandes bunken med de aflagte kort og lægges i midten igen. Når der kun er to kort tilbage, blandes bunken én sidste gang.

Slut på spil:

Med en vinder – spilleren med flest billedpar / samarbejdende – når alle par er fundet og opgaver løst.

Variationer:

- a. Træk to gange: Hvis en spiller finder et partnerkort med det første træk, går turen alligevel videre. Egnet til større grupper eller spil med mange par.
- b. Flere billedpar: Op til 12 par pr. spiller ved to spillere, op til 8 pr. spiller ved tre.
- c. Forenkling: Når kortet er matchet, skal spilleren blot navngive billedet.