

Games Series Gambini – Semantiske relationer

Sted (i, på, ved)

At finde, navngive og matche ting og de steder, de hører til.

„Hvad hører til hvor?“

Målgruppe

Fra 4 år og op i tale- og sprogterapi samt støtte i de tidlige skoleår.

Mulige anvendelser

Vuggestue, børnehave, indskoling, specialpædagogiske behov, sprogstimulering, terapi, engelsk som andetsprog (EAL).

Terapeutiske mål / færdighedsområder

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 billeder af alle kort i sættet

Antal spillere og kort

2–4 spillere

Spillet er målrettet yngre børn, der har brug for ekstra støtte. Det kan bruges én-til-én (med en voksen som medspiller) eller i små grupper på op til fire børn.

Antallet af billedpar, der foreslås brugt i et spil, er kun en anbefaling og afhænger af barnets kognitive udviklingsniveau og opmærksomhed, samt hvor mange børn der deltager. Ved at øge antallet af billedpar kan sproglige krav justeres, så spillet passer til børnenes niveau.

Spilinstruktioner – KOM GODT I GANG MED BILLEDERNE

Materialer: 3–6 billedpar

Spilbeskrivelse:

Læg de valgte billedpar med bagsiden opad på bordet. Den voksne vender et kort og navngiver det (artikel + navneord/sætning). Herefter skiftes spillerne til at vende kort og navngive dem.

Når nogen vender et kort, der matcher et allerede opadvendt kort, forklarer den voksne, hvorfor de to kort hører sammen (sted: genstandene hører til bestemte steder, fx ringen hører til på fingeren / fuglen hører til i reden).

Den voksne støtter barnet i at lære billederne og deres betydning at kende. Kortene vendes derefter tilbage og lægges til side.

Variation:

Kortene lægges med billedsiden opad. Den voksne vælger et par, placerer dem foran barnet, navngiver dem og forklarer hvorfor de hører sammen. Barnet vælger det næste kort, og processen gentages med støtte og feedback fra den voksne. Alternativt kan kortene præsenteres ét par ad gangen.

Tips: a. Start med færre billedpar. Hvis børnene er nye i aktiviteten, kan kortene vises i små sæt, så de først lærer dem at kende.

GAMBINI – MEMO

Materialer:

3–12 billedpar (som introduktion)

Op til 24 billedpar (for øvede eller ved flere spillere)

Spilbeskrivelse:

Bland billedparrene og læg dem med bagsiden opad. Spillerne skiftes til at vende to kort og navngive billederne (artikel + navneord/sætning).

Man må beholde kortpar, hvis de hører sammen og barnet har udført den sproglige opgave korrekt.

Kort der ikke matcher, eller hvis navngivning er forkert, vendes tilbage. Den voksne kan give feedback.

Slut på spillet:

Med en vinder – den med flest kortpar;

eller som samarbejdsspil – når alle par er fundet, og sproglige opgaver løst i fællesskab.

Variation:

a. Hvis et korrekt par findes og korrekt navngives, må spilleren fortsætte med at vende kort, indtil en fejl opstår. Så går turen videre.

GAMBINI – ROULETTE 1

Materialer:

10–24 billedpar

(afhængigt af børns opmærksomhedsniveau og antal deltagere)

1 kuglepen med låg

Spilbeskrivelse:

Bland billedparrene og del dem op i to bunker. Billeder (fx genstande) lægges med bagsiden opad i en cirkel. Partnerkort (steder, fx væg) lægges opad i en ydre cirkel.

Spillerne spinner pennen i den indre cirkel. Når pennen peger på et kort, vendes det og navngives. Spilleren skal finde det tilsvarende sted i den ydre cirkel og forklare sammenhængen.

Hvis det gøres korrekt, beholdes parret. Ellers returneres det. Den voksne kan give feedback.

Hvis pennen peger mellem to kort, må spilleren spinne igen. Hvis pennen ikke rammer et kort to gange, går turen videre.

Slut på spillet:

Med en vinder – flest par;

eller samarbejde – når alle par er fundet og opgaver løst sammen.

GAMBINI – ROULETTE 2

Materialer:

10–24 billedpar

1 kuglepen med låg

Spilbeskrivelse:

Billedpar opdeles og lægges i to cirkler. Indre cirkel: kort med bagsiden opad. Ydre cirkel: kort med forsiden opad, forskudt fra hinanden.

Spillerne spinner pennen og navngiver kortet den peger på, og finder partnerkortet i den modsatte cirkel og forklarer sammenhængen. Ved korrekt svar må parret beholdes. Ellers gives feedback.

Variation til Roulette 2: a. Byt roller mellem cirklerne – nu skal man finde et objekt til et sted.

Tips:

a. Ved få kort tilbage (2–3), må kort vælges uden at spinne.

b. Hvis mange kort mangler i indre cirkel, fordel de resterende jævnt.

c. Ved alle 24 par – sørg for stor nok afstand mellem kortene.

d. Ét kort tilbage: må vendes direkte uden spinning.

GAMBINI – LOTTO

Materialer:

6 eller flere billedpar

Spilbeskrivelse:

Del kortene i to bunker – genstande og steder. Bland og fordel partnerkortene mellem spillerne (i to rækker). Træk og navngiv kort fra midterbunken, og led blandt egne kort efter match.

Findes parret, skal sammenhængen forklares (fx billedet hører til på væggen). Ved korrekt sprogopgave dækkes kortet og turen går videre.

Ved fejl, gives feedback, og kortet lægges til side. Bunken blandes ved behov.

Slut på spillet:

Med en vinder – flest dækkede kort;
eller samarbejdsspil – når alle par er fundet og opgaver løst.

Variationer: a. Træk to gange, selv hvis begge par matcher.

b. Brug flere par pr. spiller (op til 12 for 2 spillere, 8 for 3 spillere).

c. Forenkling: Når parret er fundet, skal barnet blot navngive billederne korrekt.

Samarbejde og vinder

Vinderen er spilleren med flest billedpar (Memo, Roulette) eller dækkede kort (Lotto).

Spillene kan dog også spilles som samarbejdsspil, hvor målet er at finde alle par og løse opgaver i fællesskab.

Introduktionsspil har ikke vindere, men bruges til at lære billeder og ordforråd.

Sproglige opgaver

Afhængig af barnets niveau kan den voksne støtte og tilpasse opgaverne:

- Navngivning
- Brug af artikler
- Sammensætning i sætninger
- Kategorisering
- Spørgsmål og stilladsering

Yderligere materialer:

- 1 kuglepen med låg (f.eks. kuglepen)