

## Før, efter og imellem – Billedkortkassen

### Beskrivelse

Æsken indeholder 24 enkle billedsekvenser, der hver består af 3 billeder, tilrettelagt til at fremme logisk tænkning og praktiske sprogfærdigheder.

Det første kort i hver sekvens viser et objekt, en person eller en hverdagssituation, som vises igen på det tredje kort, men i en ændret form. Opgaven er at finde ud af, hvad der kan være afbildet på det andet kort – nemlig det værktøj, redskab eller den maskine, der har forårsaget ændringen.

### Eksempler:

### Anvendelsesmuligheder

Billedsekvenserne egner sig til mange aktiviteter og lege i vuggestue, børnehave og specialpædagogiske tilbud. Afhængigt af børnenes alder og formåen kan alle eller et udvalg af kortene anvendes.

### Læringsmål

Arbejdet med billederne vil fremme og forbedre:

- Observationsevne
- Logisk tænkning
- Fantasi og kreativitet
- Genkendelse af kronologiske sekvenser (før – efter)
- Klassifikationsevner
- Ekspresivt sprog

### Beskrivelse af materialet

- 24 farvede billedsekvenser med i alt 72 kort, 9 × 9 cm. Hver sekvens består af 3 kort, der er markeret på bagsiden med bogstaverne A, B og C:
  - Billede A: udgangsobjekt, udgangssituation
  - Billede B: middel til at ændre udgangsobjektet/situationen (værktøj, redskab, maskine)
  - Billede C: slutprodukt, slutsituation
- 1 vejledning

**Oversigt over billeder**

Andre kombinationer er også mulige til specifikke øvelser eller lege.

A	B	C
Udgangsobjekt (udgangssituation)	Middel til at ændre udgangsobjektet/situationen	Slutprodukt (slutsituation)
1 Lys	Tændstikker	Tændt lys
2 Flad dæk	Luftpumpe	Fast dæk
3 Beskidt skjorte	Vaskemaskine	Ren skjorte
4 Visnende plante	Vandkande	Sund plante
5 Blankt stykke papir	Farveblyanter	Børnetegning
6 Garnnøgle	Strikkepinde	Sweater
7 Hel æble	Kniv	Kvart af et æble
8 Kop med ødelagt hank	Lim	Repareret kop
9 Kvinde med langt hår	Sakse	Kvinde med kort hår
10 Groft træbænk	Maling og pensel	Malet bænk
11 Klassebørn	Kamera	Klassebillede
12 Uskrællede kartoffel	Kartoffelskræller	Skrællede kartoffel
13 Dreng med uglet hår	Kam	Dreng med pænt hår
14 Afrevet knap	Nål og tråd	Syet knappet på
15 Løse træplanker	Hammer og søm	Trækasse
16 Rå pølse og spyd	Ild	Stegt pølse og spyd
17 Appelsinhalvdele	Juicemaskine	Glas med appelsinjuice
18 Beskidte hænder	Sæbe	Rene hænder
19 Grus på jorden	Gravemaskine	Grus på en lastbil
20 Lukket kuffert	Nøgle	Åben kuffert
21 Æbler på et træ	Stige	Æbler i en kurv
22 Kageform med kagedej	Ovn	Bagt kage
23 Nød	Nødeknekker	Nødekerner
24 Træperler	Snor	Halskæde

## Øvelser / Sprogligt indhold

### Bliv bekendt med billederne

- Børnene beskriver og navngiver tingene på kort B.

#### Spørgsmål / Samtale:

- Hvad kalder vi dette objekt?
- Hvad bruger vi det til / hvad gør vi med det?
- Hvem har brug for det?
- Hvordan bruger vi det?
- Kan du bruge det selv?
- Børnene beskriver, hvad de kan se på kort A.

#### Spørgsmål / Samtale:

- Hvad kan du se på billedet?
- Er genstanden intakt?

Hvis ikke: Hvorfor ikke? Hvordan kan det være sket? (kop – ødelagt – faldt på gulvet, knap – revet af – tråd brast, barn – uglet – vind ...)

Hvis ja: Hvad kunne vi gøre med objektet? (nød – knuse den, grus – transportere det et sted hen, papir – tegne på det / folde det ...)

- Hvad ville du have brug for at gøre det?

### Hvad viser det skjulte kort?

Kortene placeres i tre rækker med tre i hver, én række under den anden. Givne billeder lægges med billedsiden opad, billeder der skal opdages, lægges med billedsiden nedad.

### Før eller efter?

De to sammenhørende A- og C-kort skal sættes i kronologisk rækkefølge (før – efter):

Hel æble → halveret Flad dæk → oppumpet Blankt stykke papir → tegnet på Lys ikke tændt → brændende Bænk umaleret → malet Planker løse → samlet

Mange kortpar giver to muligheder:

Langt hår → kort (klippe det) Kort hår → langt (lade det gro)

Beskidt skjorte → ren (vaske den) Ren skjorte → beskidt (gøre den beskidt)

Ødelagt kop → hel (lime den) Hel kop → ødelagt (lade den falde)

Så snart kort B tilføjes legen, bliver sekvensen tydelig.

#### Spørgsmål / Samtale:

- Hvilke processer er reversible? (tænde et lys, pumpe en dæk op, trække perler på en snor, åbne en lås, vaske en skjorte ...)
- Hvilke er irreversible? (stege en pølse, knuse en nød, bage en kage, presse en appelsin, skrælle en kartoffel ...)

## Find det tilhørende udsagnsord

Hvad gør objekterne? Hvad kan du gøre med objekterne?

- Tændstikker: tænde
- Luftpumpe: pumpe op
- Vaskemaskine: vaske
- Vandkande: vande, dryppe
- Farveblyanter: farvelægge, tegne
- Garn: strikke (også hækle, rulle op, rulle sammen)
- Kniv: skære
- Lim: lime, klistre, reparere (også smøre)
- Sakse: klippe
- Maling og pensel: male
- Kamera: tage billeder, fotografere
- Kartoffelskræller: skrælle
- Kam: kæmme
- Nål og tråd: sy, lappe, sting
- Hammer og søm: nagte sammen, nagte på, nagte op
- Ild: stege, grille (også brænde, varme)
- Juicemaskine: presse
- Sæbe: rense, vaske (også skumme, sæbe ind)
- Gravemaskine: laste, laste op (også grave, udgrave)
- Nøgle: åbne, lukke
- Stige: stille op, klatre
- Ovn: bage (også varme op, koge)
- Nødeknekker: knuse
- Snor: perle (også binde, sno, klippe, binde sammen)

## Bingo

Reaktionsspil

Kort B sorteres og gives til den på forhånd aftalte spilleleder. De resterende kort A og C blandes grundigt og fordeles ligeligt mellem spillerne:

- 2 spillere: 24 kort hver
- 3 spillere: 16 kort hver
- 4 spillere: 12 kort hver
- 5 spillere: 9 kort hver (3 kort lægges til side)

og så videre.

Spillelederen lægger B-kortene med billedsiden nedad i en bunke foran sig. Spillerne udbreder deres A- og C-kort med billedsiden opad foran sig på bordet. Spillelederen vender derefter ét kort efter et andet fra sin bunke og viser det til spillerne, så alle kan se det afbildede objekt. Når en spiller mener, at han har et A- eller C-kort, der hører sammen med det, råber han "Bingo!" Hvis han kan give en saglig begrundelse for, hvordan de to kort hænger sammen, må han lægge sit A- eller C-kort under det B-kort, han har vundet. Hvis spilleren derimod har råbt tilfældigt, eller hans argumenter ikke er overbevisende, lægges kortet tilbage i bunden af bunken. Spillet fortsætter, indtil bunken af B-kort er brugt op.

Vinderen er den, der har dækket flest kort.

Variation: I stedet for at vise B-kortene, navngiver spilleleder det afbildede objekt.

# Forlaget Vektor

## **B først**

Strategispil, hukommelsestræning

Spillets formål: Med udgangspunkt i kort B lægges de tilhørende A- og C-kort.

Spilleregler: Kortene fordeles med billedsiden nedad blandt spillerne, og det sikres, at billederne ikke kan ses af nogen af spillerne, mens kortene deles ud. Hver spiller sorterer sine kort i tre rækker (A, B, C). Den yngste spiller må lægge et af sine B-kort midt på bordet. Den næste spiller vender et af sine A- eller C-kort og tjekker, om det passer til det B-kort, der er lagt. Hvis det gør, placerer spilleren sit kort ved siden af.

I stedet for at vende et forbundet A- eller C-kort, kan spillerne vælge at bringe et af deres B-kort i spillet. På den måde øges eller blokeres mulighederne for forbindelse. En spiller, der har lagt et B-kort, må ikke vende flere kort.

Hver spiller må fortsætte, indtil han vender et kort, han ikke kan lægge, eller indtil han har bragt et B-kort i spillet.

Derefter er det den næste spillers tur.

Vinderen er den, der formår at lægge alle sine kort.

### **Noter:**

- Hvis I bruger alle kortene til at spille, skal I bruge et stort bord. Hvis I spiller med børn, kan I også spille på gulvet. Alternativt kan færdige billedsekvenser lægges til side for at gøre plads til nye sekvenser.
- Hvis I kun spiller med nogle af kortene, skal spillederen sortere komplette billedsekvenser (A, B, C) fra, før spillet starter.