



HVOR ER DEN?

Vare nr. 240522

Indhold

25 dobbeltsidede laminerede kort

Kort med blå kant: hvert kort indeholder 6 billeder af et hus med 2 dyr, som står i modsatte stillinger

Kort med rød kant: hvert kort indeholder 6 billeder med 2 dyr, som står i modsatte stillinger

En hus af skumgummi, der skal samles, 150 jetoner, 4 dyr: hund, kat, eger og kanin

Pædagogisk målsætning:

Indlæring af rumlige begreber: over / under (eller ovenpå / nedenunder) foran / bag, højre / venstre (eller den ene / anden side) indvendig / udvendig. Materialet er velegnet til undervisning i andet sprog på mundtligt niveau.

Spillet:

Sæt huset så det let kan ses af alle elever. Fordel kortene blandt eleverne.

Læreren eller en elev placerer to dyr som vist på kortene. Eleven med kortet, som svarer dertil, lægger en jeton over billedet. Den elev, der først har alle kombinationer på sit kort er vinderen.

Spil 1: modsatte begreber: kort med blå kant

Disse modsatte begreber kan læres ved hjælp af de 25 kort: over / under (eller ovenpå / nedenunder), foran / bag, højre / venstre (eller den ene / den anden side), inde i / uden for.

På de forskellige billeder er der 4 dyr: hund, kat, eger og kanin. På hvert billede er vist to dyr, som står i modsatte stillinger til hinanden. Ved at kombinere de 4 modsatte begreber og de 4 dyr, er der i alt 48 forskellige kombinationer. Hvert kort indeholder 6 billeder: de fire modsatte begreber plus to andre.

Spil 2: rumlige begreber: kort med rød kant

Rumlige begreber kan læres ved hjælp af de 25 kort: over / under (eller ovenpå / nedenunder), foran / bag, højre / venstre (eller den ene / den anden side). Inde (begrebet "udenfor" er ikke taget med, da det kan forveksles med "foran" eller "på den anden side").

På billederne er der to dyr: hund og kat. På hvert billede vises dyrene i modsatte stillinger. Ved at kombinere de 2 dyrs 7 forskellige positioner, kan der findes 42 forskellige kombinationer.

Aktiviteter med huset og dyrene

Inden kortene fordeles, bør læreren introducere begreberne, hvo kun huset og dyrene bruges.

Med hus og et dyr (eller to dyr, det ene bag det anden) kan læreren fortælle en historie der involverer forskellige rumlige begreber: foran-bagved, nærvæd-langt væk, rundt, ...

Med to eller tre dyr og uden hus, kan læreren fortælle en historie der involverer en række forskellige rumlige begreber: mellem, ved siden af, bagved

På denne måde bliver eleven fortrolig med de rumlige begreber, som senere bliver vist på kortene, samt eventuelle andre, som det ikke har været muligt at tage med; nærvæd-langt væk, rundt, mellem, ...

Med kortene:

Læreren fordeler kortene blandt eleverne, med den blå eller den røde kant opad. Afhængig af farven på kortet, vælger læreren (eller en elev) det tilsvarende dyr og nu indlæres rumlige begreber ved at placere dyrene i forskellige stillinger rundt omkring i huset mens navnet på dyret og dets position siges højt. Arket med alle kombinationerne (rød kant på den ene siden, blå kant på den anden), der optræder på billederne, kan fungere som en guide. Den elev, hvis kort har et billede med den samme position, placerer en jeton over det. Vinderen er den elev, der først fuldender sit kort.

Kombinationsarket kan kopieres og opgaverne kan krydses af under spillet for at undgå gentagelser.

