

Vad ska bort - Svarta fåret

Art.nr. 7762-938-2

Bildkort som visar olika föremål, djur eller människor som vid en första anblick ser ut att tillhöra samma kategori. Uppgiften är att hitta det bildkort som inte hör ihop med de andra och ska bort, det "svarta fåret". Detta ger en logisk utmaning och chansen att fundera över och diskutera olika lösningar. Bildkorten utvalda så att de alla, beroende på resonemanget, kan vara "svarta fåret".

Innehåll:

15 bildserier i färg, med 5 kort i varje, totalt 75 kort i storleken 10 x 9 cm.

Kort i samma historia har samma nummer på baksidan.



Användningsförslag

- Hitta fyra (fem) kort som hör ihop
ex: ugglan, tuppen, svanen, stork (fladdermus)
- Hitta den gemensamma nämnaren
ex: fåglar (de kan flyga)
- Vilket kort ska bort?
ex: fladdermusen (är ingen fågel)
eller
ugglan (äter inte vegetariskt)
tuppen (är inte vild)
svanen (lever inte bara på land)
storken (stannar inte i Sverige på vintern)

Användningsmöjligheter

- förskola
- grundskola
- grundsärskola
- specialundervisning
- svenska som andraspråk
- undervisning i främmande språk

Inlärningsmål

- ordförråd
- kategorisering
- formulering
- se likheter och olikheter
- argumentation

- Hitta gemensamma nämnare på två eller tre kort i en serie. Ex:
Fordon - lastbilen och bilen har nummer-skyltar
Djur på Zoo - Björnen, krokodilen och elefanten har fyra ben
Klädesplagg - Skjortan, västen och tröjan har kragar
- Hitta gemensamma nämnare på två eller tre kort i olika serier. Ex:
Elefanten, hunden och bordet har fyra ben.
Stövlar och jacka används på vintern.
Björnen, hunden och räven har päls.

Spel

Memory

Ett jämt antal bildkort eller samtliga bildkort sprides ut på bordet med framsidan upp.

Den som kan hitta ett samband mellan två bilder, får plocka upp korten.

T. ex. båda är gjorda av trä, båda kan flyga, båda kan bäras.

Den som kan hitta två kort med två gemensamma nämnare, får plocka upp dem och dessutom fortsätta att försöka hitta ett par till.

Tilläggsregel. Om en spelare kan hitta ytterligare ett bildkort som har en gemensam nämnare med de redan upplockade två korten, får han/hon plocka upp alla tre bildkorten.

Den som har flest kort när alla bildkorten på bordet är slut vinner.

Gissa med bildkorten

Ett antal bildkort sprides ut på bordet med framsidan upp.

Den förste spelaren börjar med att titta på korten och hitta ett samband mellan minst två av bildkorten på bordet. Därefter säger han/hon sambandet högt utan att berätta vilka kort han/hon tänker på. T. ex. De kan flyga eller de är gröna.

Den spelare som kan hitta två kort med sambandet får plocka upp dem.

Tilläggsregel. Om en spelare kan hitta ytterligare ett bildkort med samma samband får han/hon alla tre bildkorten.

Den spelare som plockat upp korten måste berätta om sambandet mellan bildkorten.

Den som har flest kort när alla bildkorten på bordet är slut vinner.

Svarta fåret

En av spelarna väljer ut en bildserie och sprider ut den, med framsidan upp, på ett bord.

Alla spelarna tittar på bildkorten på bordet i ungefär 30 sekunder.

Den förste spelaren lägger svarta fåret kortet bredvid ett av bildkorten på bordet. Den spelare som först kan ange något som skiljer just det här bildkortet från de andra får behålla det. T. ex. ... är inte en möbel man kan sitta på,

Sedan får han/hon lägga svarta fåret kortet bredvid något av de fyra kvarvarande bildkorten.

Spelet fortsätter tills det bara är två kort kvar.

Den spelare som först kan säga vad som skiljer de båda korten åt får behålla dem. Han/hon får sedan lägga ut nästa bildserie på bordet.

Den som har flest kort när alla bildkorten på bordet är slut vinner.

Bildöversikt.

Nedan följer en sammanställning över de olika bildserierna. Ett exempel på varje bilds karakteristika ges samt förslag på det svarta fåret i varje bildserie. Observera att det bara är exempel och att många andra möjligheter finns. Det viktiga är att barnen på ett logiskt sätt kan motivera sina val.

| Bildserie | Föremål | Karakteristika |
|--------------------|--|--|
| <i>Klockor</i> | Klocktorn Armbandsklocka Väggur Äggklocka | Kan ses av alla Visar digital tid Har en pendel Räknar ner |
| Svarta fåret | Kompass | Är inte en klocka |
| Musikinstrument | Fiol Trumpet Piano Trumma | Stränginstrument Blåsinstrument Kan inte bäras runt Spelar inte en melodi |
| Svarta fåret | Visselpipa | Inte ett musikinstrument |
| <i>Fåglar</i> | Ugglan Tupp Svan Stork | Rovfågel Husdjur Simfågel Flyttfågel |
| Svarta fåret | Fladdermus | Inte en fågel |
| <i>Klädesplagg</i> | Skjorta Tröja Väst Jacka | Har knappar Är stickad Har inga ärmar Har huva |
| Svarta fåret | Flytväst | Är inte ett klädesplagg |
| <i>Längdmätare</i> | Måttband Linjal Tumstock Gradskiva | Kan rullas ihop Är gjord av trä Kan vikas ihop Är trekantig |
| Svarta fåret | Termometer | Används inte till att mäta längd |
| <i>Frukt</i> | Äpple Banan Körsbär Vindruvor | Har kärnhus Måste skalas Är en stenfrukt Växer inte på träd |
| Svarta fåret | Tomat | Är inte en frukt |
| <i>Skärverktyg</i> | Köttkniv Sax Fickkniv Mattniv | Används i köket Har två eggblad Kan vikas ihop Har utbytbara knivblad |
| Svarta fåret | Fil | Går inte att skära med |

| | | |
|--------------------|---|--|
| <i>Fordon</i> | Bil Cykel Lastbil Tåg | Har dörrar som kan öppnas Har inte motor Används för tunga transporter Går på räls |
| Svarta fåret | Flygplan | Räknas inte som fordon |
| <i>Djur på zoo</i> | Björn Krokodil Orm Elefant | Går i ide på vintern Trivs bäst i vatten Har inte några ben Har snabel |
| Svarta fåret | Hund | Finns inte på zoo |
| <i>Leksaker</i> | Gunghäst Dataspel Drake Brädspel | Används av små barn Behöver batterier Kan bara användas utomhus Man måste vara två som spelar |
| Svarta fåret | Hamster | Är inte en leksak |