

Språklåda - Bestäm slutet

Art.nr. 7762-804-0

Innehåll:

- 14 bildhistorier i färg, med 4-6 kort i varje totalt 75 bildkort, 9 x 9 cm. Numrerade med stora siffror som visar vilken sekvens det är och små som visar kortets plats i kronologisk ordning.
- 3 symbolkort; tänkande flicka, pojke, grupp som alltid läggs sist i en serie och visar att det nu är elevens tur att ta över.



Användningsförslag

- Hitta bildernas ordningsföljd.
- Hitta på ett möjligt slut för historien.
- Hitta på flera alternativa slut för historien.
- Rita en avslutande bild till sekvensen.

Fantasiberättelser

1. Den mystiska grottan (4 bilder)

- 1.1 En flicka och en pojke går i skogen.
- 1.2 De upptäcker en grotta.
- 1.3 De går in i grottan och ser bara sten.
- 1.4 Plötsligt ser de några mystiska gnistor och en konstig figur skyndar iväg.

Frågor för att fortsätta historien:

Vad är gnistorna för något?

Vad upptäcker barnen?

Vems fot är det?

Vad händer barnen i grottan sedan?

Användningsmöjligheter

- förskola
- grundsärskola
- specialundervisning
- modersmålsundervisning

Inlärningsmål

- Kunna urskilja en historias förlopp.
- Upptäcka och beskriva detaljer.
- Tänka ut och berätta en möjlig fortsättning på en given historia.

- Berätta historien utifrån huvudkaraktären (i första person)
- Berätta historien utifrån en bikaaktör (tex mamman, hunden, vännen etc)

2. Abrakadabra (5 bilder)

- 2.1 En pojke och en flicka hittar en låda med trollerisaker på vinden.
- 2.2 De undersöker innehållet.
- 2.3 Flickan plockar upp en fågel och en trollstav.
- 2.4 Hon viftar med trollstaven och hennes trollformel har effekt på pojken och fågel.
- 2.5 Pojken har blivit en fågel.

Frågor för att fortsätta historien:

Kommer pojken att förbli en fågel?

Vad kommer pojken uppleva som en fågel?

Vad ska flickan göra?

Vill pojken verkligen bli trollad tillbaka?

3. *Möte under vatten (5 bilder)*

- 3.1 En flicka är på stranden med sina föräldrar och hon gör sig klar för att snorkla.
- 3.2 Hon går i vattnet.
- 3.3 Hon ser på djuren och växterna under ytan.
- 3.4 Plötsligt fylls botten av sjögräs.
- 3.5 Hon dyker djupare ner och träffar tre havsbarn.

Frågor för att fortsätta historien:

- Vad vill havsbarnen flickan?
 Vilka äventyr upplever flickan med havsbarnen?
 När och hur kommer flickan upp till ytan igen?

4. *I jättarnas land (5 bilder)*

- 4.1 En pojke plockar en maskros på en äng.
- 4.2 Han blåser på den och flyger iväg tillsammans med dem.
- 4.3 Pojken landar på ängen igen, men nu är blommorna och gräset är nu större än honom själv.
- 4.4 Stora humlor flyger rakt mot honom.
- 4.5 Plötsligt dyker ett par stora stövlar upp framför pojken.

Frågor för att fortsätta historien:

- Vems stövlar är det pojken ser?
 Springer pojken iväg eller stannar han kvar?
 Är jätten ond eller god?
 Hur kommer pojken hem igen?
 Stannar han kvar i jättarnas land för alltid?

5. *Ut i rymden (6 bilder)*

- 5.1 En flicka leker i sitt rum. Plötsligt hörs ett konstigt ljud utanför fönstret.
- 5.2 Hon tittar ut genom fönstret och ser att en raket har landat i trädgården.
- 5.3 Flickan springer ut i trädgården för att titta närmare på raket.
- 5.4 Full av nyfikenhet kliver hon upp på rampen.
- 5.5 Flickan flyger iväg med raket.
- 5.6 Hennes föräldrar vinkar sorgset farväl till henne.

Frågor för att fortsätta historien:

- Var kom raket ifrån och vem var ombord?
 Vart flyger flickan?
 Vad kommer hon att uppleva?
 Kommer hon tillbaka?
 Hur känner sig hennes föräldrar?

6. *Roboten (6 bilder)*

- 6.1 En man beställer en robot på internet.
- 6.2 Paketet levereras och hans dotter tar in det.
- 6.3 Hon packar upp roboten.
- 6.4 Hon startar upp roboten.
- 6.5 Roboten skakar entusiastiskt flickans hand.
- 6.6 Roboten springer iväg till familjens förskräckelse.

Frågor för att fortsätta historien:

- Kommer roboten undan?
 Varför springer roboten iväg?
 Vilka äventyr kommer roboten ha?
 Kommer flickan vara med?
 Vad gör familjen om de fångar roboten?

7. *Jättesmulan (6 bilder)*

- 7.1 En myra går i skogen och letar mat.
- 7.2 Den hittar en jättesmula.
- 7.3 Den vill verkligen ta hem smulan till stacken.
- 7.4 Den försöker lyfta smulan, men det går inte.
- 7.5 Den försöker putta smulan, men det går inte heller.
- 7.6 Myran vet inte vad den ska göra.

Frågor för att fortsätta historien:

- Hur kan myran få smulan till stacken?
 Vem kan hjälpa till med det?
 Vad ska myran göra om den inte klarar av att flytta smulan?

Vardagliga berättelser

8. *Misslyckad flygning (4 bilder)*

- 8.1 En pojke får ett radiostyrt flygplan i present.
- 8.2 Han flyger planet i trädgården tillsammans med en vän.
- 8.3 Vännen får flyga flygplanet, men det åker iväg.
- 8.4 Planet fastnar i parabol.

Frågor för att fortsätta historien:

- Blir pojken arg på sin vän?
 Hur ska han få planet tillbaka?
 Vem ska hjälpa honom?
 I vilket skick kommer flygplanet att vara när det är räddat?

9. Vid bäcken (4 bilder)

- 9.1 En pojke vill spela boll, men väntar förgäves på de andra spelarna.
 9.2 Han spelar ensam istället.
 9.3 På andra sidan bäcken bakom tomten kommer två barn och vill leka med honom.
 9.4 Pojken står vid bäcken och vet inte vad han ska göra.

Frågor för att fortsätta historien:

Vill pojken komma över bäcken?

Om inte - varför inte? Om ja - hur kan man komma över?

Kommer han över bäcken? Vadar han eller ramlar han i? Vad ska barnen leka tillsammans?

10. Den herrelösa hunden (5 bilder)

- 10.1 En flicka är ute och cyklar.
 10.2 En söt liten hund springer efter henne.
 10.3 Flickan stannar och klappar hunden.
 10.4 Hunden följer med henne hem.
 10.5 Flickan tar in hunden i huset.

Frågor för att fortsätta historien:

Varför tar flickan in hunden?

Vad säger hennes föräldrar när deras dotter kommer hem med en hund?

Vad kan familjen göra om de inte kan eller vill behålla hunden?

Hur kommer flickan att känna sig då?

11. En oväntad resa

- 11.1 En familj sitter i vardagsrummet när telefonen ringer.
 11.2 Mamman pratar i telefon.
 11.2 Hon paskar för en resa.
 11.3 Barnen packar också.
 11.4 Mamman och barnen åker iväg i en taxi.
 Pappan stannar hemma.

Frågor för att fortsätta historien:

Vem var samtalet ifrån?

Varför ringde de?

Vart ska mamman och barnen åka?

Varför åker inte pappan med?

Vad ska de göra när de kommer fram?

12. Bråk med brorsan (5 bilder)

- 12.1 Två bröder leker med bilar i sitt rum.
 12.2 De bråkar om en bil.
 12.3 Lillebror puttast bort sin brors bil.
 12.4 Storebror puttast lillebror.
 12.5 Båda bröderna är arga på varandra.

Frågor för att fortsätta historien:

Vad händer sen?

Vad kan pojkarna göra för att komma överens?

Om deras föräldrar kommer, vad kan de göra?

Vem eller vad kan hjälpa barnen att samsas?

13. Kattpromenad

- 13.1 En katt har vaknat från sin tupplur och sträcker på sig.
 13.2 Den går ut.
 13.3 Den klättrar upp i ett träd.
 13.4 Den balanserar på taknocken.
 13.5 Nyfiket kikar den ner i skorstenen.

Frågor för att fortsätta historien:

Vad händer katten sen?

Kommer den att ramla ner i skorstenen?

Om ja, hur kommer den ut igen? Kommer den ut själv eller med hjälp av någon annan?

Om nej, hur kommer katten ner från taket igen?

14. Resa i det okända

- 14.1 En pojke är på biblioteket med sin mamma.
 14.2 De tittar på böcker i olika hyllor.
 14.3 Plötsligt upptäcker pojken att hans mamma är borta!
 14.4 Han letar desperat efter henne.
 14.5 Han går in i en hiss och trycker på en knapp.
 14.6 Hissen börjar röra sig.

Frågor för att fortsätta historien:

Varför gick pojken in i hissen?

Vart för hissen honom?

Vad händer pojken sen?

Kommer hans mamma att hitta honom igen?

Hur och var?