

# MERA ORD!



## Handledning till 15 spel med 41 varianter

**SICA**

ISBN: 978-91-7762-977-1

© 2012 Nina Melin och SICA Läromedel  
Tel. 08 - 93 10 10 • Fax. 08 - 724 60 50  
info@smarkids.se • www.sica.se

  
**Smartkids**

# MERA ORD!

och läroplanerna.

I alla läroplaner vi har, både de för grundskolan, särskolan, specialskolan och Sfi återkommer kommunikationen som central del. Som en kärna i denna del är just ordförrådet. En elev som lärt sig läsa något sånär kan t ex inte göra det flytande så länge som det finns mängder av obekanta ord i texten. Och berättar någon att han är allergisk mot tomater är det viktigt att veta vilken grönsak man ska undvika när han kommer på middag.

Mera ord! har sin utgångspunkt i orden, men också i den kommunikativa delen av språket. Flera av spelen ger utrymme för diskussioner i gruppen om vilken kategori något tillhör, eller vilka saker som kan räknas som en kategori. På detta sätt blir spelen inte bara ordinläring utan också ett sätt att träna lyssnande, reflektion och argumentation.

I korthet kan följande centrala innehåll från Lgr-11 och LgrsÄ-11 kopplas till materialet:

- Sambandet mellan ljud och bokstav.
- Läsriktning samt bokstävers form och ljud i jämförelse med modersmålet.
- Uttal, betoning och satsmelodi samt uttalets betydelse för att göra sig förstådd.
- Kommunikation för olika syften. Lyssna, svara, fråga, berätta samt uttrycka önskemål och känslor.
- Kommunikations- och samtalsregler. Turtagning, talutrymme, kroppsspråk och mimik.
- Ordbilder i närmiljön samt utifrån elevens erfarenhet och intresse.

Ur LpFö-10: Förskolan ska sträva efter att varje barn

- utvecklar nyanserat talspråk, ordförråd och begrepp samt sin förmåga att leka med ord, berätta, uttrycka tankar, ställa frågor, argumentera och kommunicera med andra,
- utvecklar intresse för skriftspråk samt förståelse för symboler...

# MERA ORD!

Av Nina Melin

## Innehåll:

- 30 kategoribrickor, numrerade 1-30
- 30 kategorikort med samma kategorier som brickorna, onummerade
- 15 ytterligare kategorikort, onummerade
- 270 ordkort passande till kategoribrickorna, numrerade 1-30
- 270 bildkort passande till kategoribrickorna, numrerade 1-30
- 1 snurra med A-Ö

## Syfte

Syftet med detta material är att på ett roligt sätt träna några för språk och läsning viktiga delar: ordförråd, ordmobilisering och kategorisering. Genom uppsättningen av kort och brickor ges ett underlag för många olika spel som tränar dessa områden på olika kunskapsnivåer.

## Användningsområde

Passar för klass- och specialundervisning, SVA, Sfi, samt tal- och språkträning. Spel utan textkort går också att använda i modersmålsundervisning. Spelen lämpar sig bäst för arbete med ett mindre antal spelare som kan sitta runt samma bord. I stor klass delas eleverna lämpligast in i mindre grupper efter elevernas behov. Materialet kan användas från den första helordsinlärningen till mer avancerad kategorisering - eller som rent nöje.

## Inledning

Låt eleverna bekanta sig med korten och bilderna som skall användas innan de spelas. Samtala kring de olika orden och deras kategorier. Vilka erfarenheter har eleverna av föremålen? När använder man dem? Vad gör att orden i en kategori hör ihop? osv. På detta sätt skapas en gemensam förförståelse och spelen blir mer givande.

Vilket spel eller variant man än väljer att spela så behöver man ofta anpassa reglerna till elevgruppen. Kanske behövs det t ex gott om tid för någon att läsa, eller så behöver någon vara den första att titta på bilden för att kunna tävla på lika villkor som de andra. Gå därför gemensamt igenom vad som ska gälla vid spelet innan ni sätter igång.

## SPELEN

Här beskrivs 15 olika slags spel, både gamla kända som "Memory" och nyare som "Återvinningscentralen", som kan användas på sammanlagt 41 olika sätt. Brickorna och korten kan givetvis användas på andra sätt än de beskrivna. Elever är ofta kreativa och görs med fördel delaktiga i att hitta på nya sätt att hantera materialet.

### OBS

Bokstäverna på snurrar används inte i alla spel där snurrar förekommer. Om det då uppstår förvirring bland eleverna vad de ska titta på kan man klippa ett jack ca 10 cm in i ett papper och trä det mellan pilen och kartongen så det döljer bokstäverna.

### Bingo

Använd brickor och tillhörande ord- eller bildkort.

#### Variant 1

- Dela ut brickor med tillhörande kort.
- Lägg ut ord- eller bildkorten upp och ner på brickorna på rätt ställe.
- I tur och ordning får varje deltagare säga ett ord på sin bricka och dess nummer.
- Vänd kortet, är det fel ord vänds det tillbaka, är det rätt ligger det kvar.
- "Bingo" fås vid rader och hela brickan full med rättvända ord.



#### Variant 2

- Dela ut brickor till varje spelare.
- Lägg ut de tillhörande ord- eller bildkorten upp och ner i en hög.
- I tur och ordning tas ett kort i högen upp och benämns/läses högt för de andra.
- Den som har ordet på sin bricka lägger det på rätt ruta.
- "Bingo" fås vid rader och full bricka.





persija

en melon

en t  
en brödrost

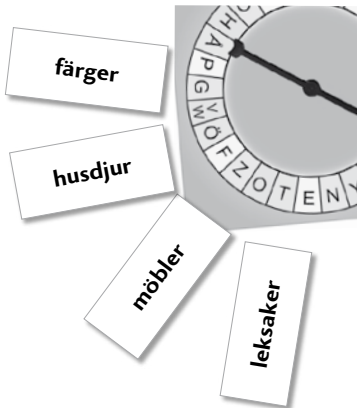
frukt

hushålls-  
maskiner

## Bricklöst bingo

Använd kategorikort och tillhörande ord- eller bildkort

- Dela ut kategorikort till spelarna.
- Lägg ut de tillhörande ord- eller bildkorten upp och ner i en hög.
- Ett kort i högen tas upp och läses högt/benämns.
- Den som har kategorin det tillhör ropar sin kategori och tar kortet.
- "Bingo" fås när man har nio ord som passar i kategorin.



## Snurrbingo

Använd snurra, kategorikort, brickor till kategorierna (till variant 1), samt ord- eller bildkort.

OBS: Bokstäverna på snurran används inte, se s4.

ett marsvin	en lampa	en byrå
en soffa	en gunga	blå

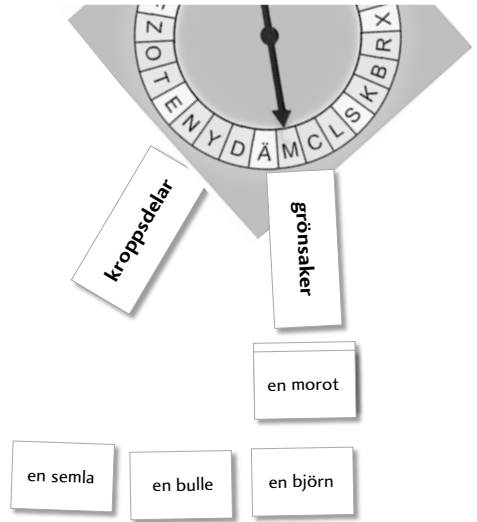


## Variant 1

- Lägg lika många kategorikort runt snurran som det finns medspelare.
- Var och en har en motsvarande kategoribricka.
- Lägg alla ord som hör till brickorna med bild/ordsidan uppåt mitt på bordet.
- Snurra pilen i turordning. När den pekar på en kategori skall spelaren som har den brickan ta ett av sina ord- eller bildkort, läsa/benämna det och lägga det på rätt ställe på brickan.
- "Bingo" fås vid rader och hela brickan full.

## Variant 2

- Lägg lika många kategorikort runt snurran som det finns medspelare.
- Dela ut nio blandade ord/bildkort från de olika kategorierna till varje spelare.
- Snurra pilen i turordning.
- Den som har ett kort i kategorin pilen pekar på ropar det ordet och är den först med detta läggs det kortet intill kategorikortet.
- Den som först blivit av med sina nio kort har vunnit.



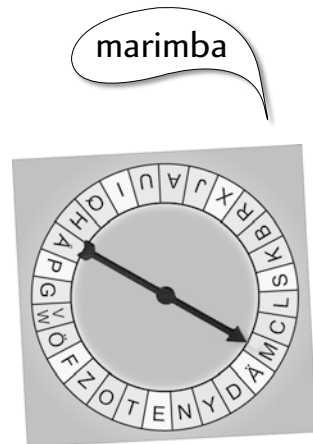
Kommentar: En lugnare variant är att den som snurrat pilen får se om den har något kort i kategorin och lägga det ifrån sig.

## Plog

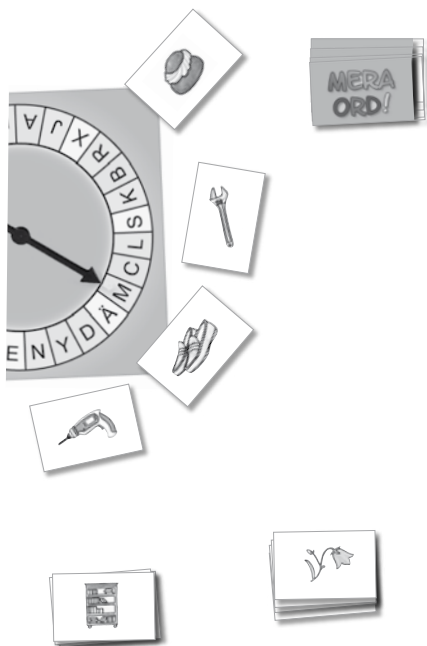
### Variant 1

Använd snurra

- Bestäm hur länge man ska spela.
- Snurra pilen i turordning.
- När den stannar skall den spelande säga något som börjar på den bokstav pilen pekar på. (Ex. P - plog) Ett poäng för detta ord.
- Kan man kategorisera ordet får man pluspoäng.
- Vinnare är den som fått flest poäng när tiden är ute.



Kommentar: En enklare variant är att inte ställa krav på kategorisering, en svårare att kräva att ett ord ur en ny kategori ska sägas för varje gång spelaren snurrar.



### Variant 2

Använd snurra och ord- eller bildkort.  
OBS: Bokstäverna på snurran används inte, se s4.

- Lägg ut ord- eller bildkort från några olika kategorier runt snurran. Lägg resterande kort ur kategorierna i en hög bredvid.
- Snurra pilen i turordning.
- När pilen pekar på ett ord skall det benämnas/läsas och klassificeras i rätt kategori. (Ex. byrå – möbler). Kan man inte, får nästa spelare försöka.
- Spelaren som kategoriserat ordet får detta. Ordet ersätts med ett nytt från högen.
- Spelet är slut när alla ordkort är slut. Den som då har flest kort vinner.

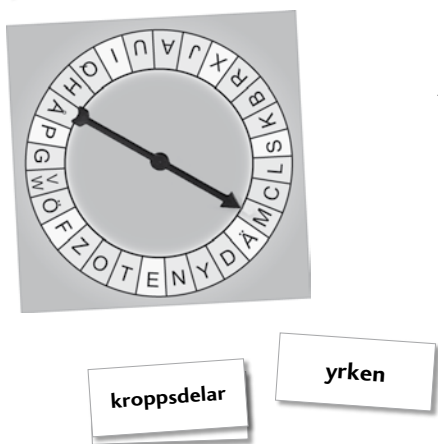


Kommentar: En enklare variant är att lägga bildkort runt snurran och enbart benämna ordet utan krav på att kategorisera det.

### Variant 3

Använd snurra och kategorikort

- Lägg ett valt antal kategorikort upp och ner i en hög.
- Tag ett kategorikort, läs det högt för alla.
- Snurra pilen i turordning.
- När den stannar skall den spelande säga en sak i kategorin som börjar på den bokstav pilen pekar på. (Ex. Ett redskap på P = plog)



- Kan man inte komma på något ord snurras pilen igen och en ny chans ges. Ger man upp går turen att säga ett ord på den bokstaven vidare till nästa spelare.
- Den som säger ett ord som passar behåller kategorikortet.
- Spelet är slut när kategorikorten är slut. Den som då har flest kort vinner.

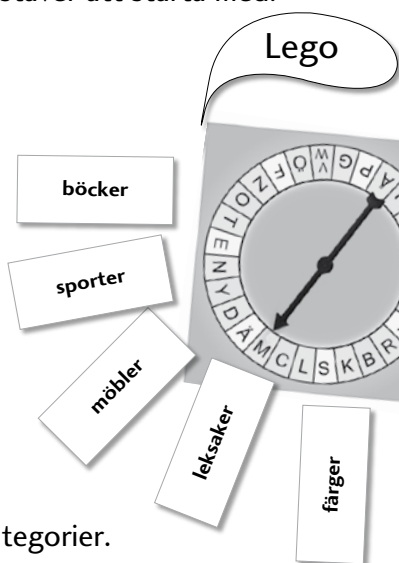
Kommentar: Här kan man med fördel använda kategorikort utan tillhörande ordkort. Gör gärna en överenskommelse om hur många gånger man får snurra innan man måste ge upp. Pilen kan behöva snurras flera gånger på vissa kategorier pga svåra bokstäver att starta med.

#### Variant 4

Använd snurra och kategorikort.

OBS: Bokstäverna på snurran används inte, se s4.

- Lägg ett valt antal kategorikort runt snurran.
- Snurra pilen i turordning.
- När pilen pekar på en kategori skall spelaren säga vilken sak som helst i den kategorin.
- Spela tills alla kategorier har berörts.
- Vinnare är den som sagt ord i flest kategorier.



Kommentar:

Här går det också bra att använda kategorikort utan tillhörande ordkort. Fritt fram för alla att ropa en sak ger tävlingsinriktade spel. Den som ropar rätt först får poäng.

## Memory

### Variant 1

Använd ord- och bildkort

- Välj så många ord- och bildkortspar som är lämpligt.





- Lägg dem upp och ner.
- Ett kort i var färg (dvs ett ord- och ett bildkort) vänds av varje spelare i turordning.
- Är de ett par sparas de och spelaren får ta två till. Är de olika vänds de tillbaka och det är nästa spelares tur.
- Den som har flest par när korten är slut vinner.



### Variant 2

Använd ord- eller bildkort

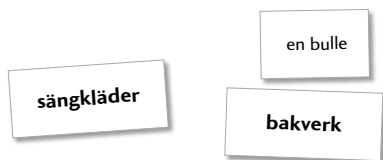
- Ta två kort av varje från flera olika kategorier och lägg dem upp och ner. (Ex. morot – paprika, t-shirt – skjorta, björn – varg)
- Spela som variant 1



### Variant 3

Använd ord- eller bildkort och kategorikort

- Dela ut ett valt antal kategorikort till var och en av spelarna.
- Lägg orden till dessa kategorier upp och ner på bordet.
- Ett kort vänds upp av varje spelare i turordning.
- Om det passar kategorin får ytterligare ett kort tas, annars vänds kortet tillbaka och nästa får försöka.
- Först med alla kort i sin kategori/ sina kategorier vinner.



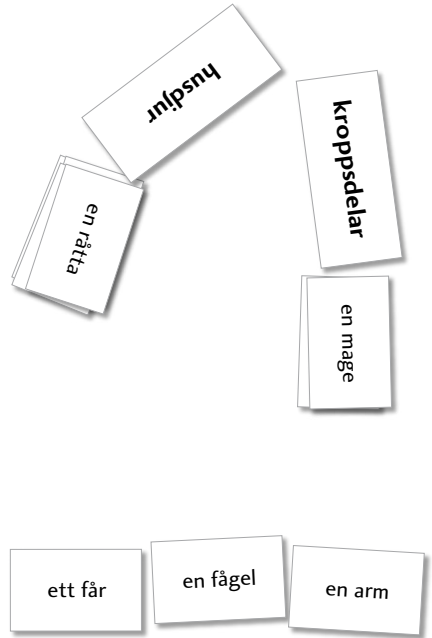
Kommentar:

Brickor kan användas i stället för kategorikort för en mycket enkel variant, eftersom siffran på kort och brickan är samma.

## Återvinningscentralen

Använd snurra, kategorikort samt ord- eller bildkort

- Lägg ut ett valt antal kategorikort i en cirkel, dessa är återvinningscentralen.
- Dela ut de tillhörande ord- eller bildkorten blandat till spelarna.
- Snurra pilen.
- Den spelare som pilen pekar på skall gå till återvinningscentralen med ett av sina kort och lägga det på rätt kategori.  
(Ex. marimba – musikinstrument)
- Den som först blivit av med sina kort vinner.
- Spelet är slut när alla korten är återvunna.



Kommentar:

Brickor kan användas i stället för kategorikort för en mycket enkel variant, eftersom siffran på kort och brickan är samma.

## Spåret

Använd kategorikort, ord- eller bildkort

- Dela ut ett valt antal kategorikort eller brickor till spelarna.
- Lägg ut de tillhörande ord- eller bildkorten efter varandra i ett "spår".
- I turordning benämner och tar spelarna det första kortet i sin kategori ur spåret. Är det fel går turen över till nästa spelare och dennes kategori.
- Den som först fått alla kort i sin kategori vinner.
- Spelet är slut när spåret är borta.



Kommentar:

Snurran kan användas för att göra det hela mer slumpmässigt. Brickor kan användas i stället för kategorikort för en enklare variant.



## Kategorijakten

Använd kategorikort

- Lägg ett valt antal kategorikort med texten uppåt utspridda på bordet.
- I turordning agerar spelarna utropare och säger ett ord som tillhör en av kategorierna.
- De andra spelarna ska sedan snabbt ta det rätta kategorikortet.
- Spelet är slut när korten är slut. Den med flest kategorikort vinner.

Kommentar:

Här kan man med fördel använda kategorikort utan tillhörande ordkort. För en lugnare variant, låt spelaren till höger om utroparen ta kategorikortet. Om den inte kan gå turen vidare till nästa spelare.



ISBN: 978-91-7762-977-1

© 2012 Nina Melin och SICA Läromedel  
Tel. 08 - 93 10 10 • Fax. 08 - 724 60 50  
info@smarkkids.se • www.sica.se

