



# SICA Läromedel

## Språklåda - Vad hjälper?

7762-803-3

### Innehåll

- 20 situationskort
- 50 hjälpkort
- 2 jokerkort

Alla med måtten 9x9 cm.

De 20 situationskorten är basen får arbetet med korten och identifieras med en bokstav på baksidan. De 50 hjälpkorten är sedan numrerade 1-50 på baksidan.

### Inlärningsmål

- Lära sig känna igen olika mer eller mindre jobbiga situationer.
- Känna igen och formulera problemställningar.
- Hitta och uttrycka lösningar på problem.
- Tänka logiskt och argumentera.
- Utveckla flexibelt tänkande, fantasi och kreativitet.
- Uppmuntra empati och trevligt beteende.
- Muntlig och skriftlig framställning.
- Uttöka ordförrådet.

Passar för fsk, grundskola, grundsärskola, spec, sva/sfi och undervisning i främmande språk.

### Situationskort

- |   |  |
|---|--|
| A En kille ritar på väggen och systemen upptäcker det.  | K Ett barn som har mardrömmar.   |
| B En flicka ser att det kommer rök ut ur grannens hus.  | L En tjej är på väg in till köttaffären men dörren blockerad av en stor hund.                            |
| C Ett barn blir rädd av ett konstigt ljud på natten.  | M Familjens bil har gått sönder sent på kvällen.   |
| D Två flickor målar med vattenfärger och en av dem välter ett vattenglas över den andras målning. | N En flicka är ute och går i regnet utan speciellt mycket kläder på sig.                                 |
| E En kille har rivit upp sina byxor när han åladesig genom ett buskage.                           | O Pojken kommer till sin farfar/morfar och hittar honom sjuk på soffan.                                  |
| F Efter att ha klättrat upp i ett träd vågar han inte klättra ner igen.                           | P Två killar flyger en drönare men den har fastnat i ett träd.   |
| G Pojken ser en äldre dam som sitter på en bänk med en tung väska bredvid sig.                    | Q En flicka hittar en skadad katt i vägkanten.   |
| H Flickans boll har hamnat i vattnet och är för långt ut för att hon ska nå den.                  | R flickan ser en tiggare med sin hund vid sidan av affären.  |
| I En liten pojke blir hotad av två större killar.   | S Inne i bageriet för att köpa bröd inser killen att han inte har några pengar med sig.                  |
| J En tjej har precis missat bussen.   | T Barnet i barnvagnen har slängt sin nalle ut på gatan direkt framför en bil. Det större barnet ser det. |



## Hjälpkorten

### Personer

- 1 Vänner
- 2 Polis
- 3 Doktor
- 4 Mamma/kvinna
- 5 Pappa/man
- 6 Mormor/farmor
- 7 Morfar/farfar
- 8 Lärare
- 9 Lärare

### Fordon

- 10 Ambulans
- 11 Brandbil
- 12 Bil

- 13 Cykel
- 14 Sparkcykel
- 24 Skateboard

### Mat och dryck

- 16 Godis
- 17 Korv
- 18 Bröd/Croissant
- 19 Mineralvatten
- 20 Te

### Djur

- 21 Hund
- 21 Gosedjur

### Saker

- 15 Skottkärra
- 23 Mobiltelefon
- 25 Hink
- 26 Håv
- 27 Pengar
- 28 Verktygslåda
- 29 Handduk/duk
- 30 Filt
- 31 Stege
- 32 Förta hjälpen-låda
- 33 Penna och papper
- 34 Sysaker
- 35 Rep
- 36 Gren

- 37 Ficklampa
- 38 Tub
- 39 Pappersnäsduk
- 40 Paraply
- 41 Blomsterbukett
- 42 Väckarklocka
- 43 Kudde
- 44 Livring
- 45 Teckning
- 46 Gummistövlar
- 47 Matpåse
- 48 Spargris
- 49 Säkerhetsnål
- 50 Tidning

## Att använda korten

Börja med att låta eleverna både situationskortet och hjälpkortet. Berätta om situationerna och gå igenom och namnge vad som finns på hjälpkortet. Förklara även att en viss sak kan användas till flera olika saker.

## Användningsförslag (utan turordning)

- Tag fram ett situationskort och några hjälpkort. Någon berättar hur det som finns på kortet kan hjälpa i just den situationen.
- Gör rollspel med hjälp av kortet.
- Beskriv/gissa. En elev plockar upp ett hjälpkort och beskriver vad som är på bilden. De andra gissar vad det är. Alternativt så ställer de andra barnen ja/nej-frågor om kortet.
- Spelvariant. Varje elev har ett situationskort. Hjälpkortet ligger med bild nedåt i mitten.

I turordning drar man ett hjälpkort och försöker förklara varför just det kortet skulle hjälpa den situation man har på hand.

Kan man ge en bra förklaring får man behålla kortet. Får man ett jokerkort får man hitta på ett eget sätt att lösa problemet. Först till 5 kort vinner.

- Memory. Ta fram t.ex. 10 situationskort och 10 unikt matchande hjälpkort och spela sedan som vanligt memory.

- Prata om känslorna hos olika personer på bilderna.
- Prata om egna liknande upplevelser och erfarenheter.
- Använd endast ett situationskort och inga hjälpkort och diskutera hur man löser situationen.
- Vad ska bort? Lägg upp ett situationskort och 4 hjälpkort. Vilket hjälpkort passar inte till situationen?
- Hitta på passande titlar till situationskortet.

## Förslag till skrivövningar

- Skriv en berättelse med stöd av ett situationskort.
- Skriv om egna erfarenheter baserad på ett av situationskortet.
- Skriv en dialog till ett av korten.
- Skriv ner vilka tankar personerna på en bild kan ha.