SICA Läromedel

Språklåda - Vad ska bort?

Art.nr. 7762-938-2

Bildkort som visar olika föremål, djur eller människor som vid en första anblick ser ut att tillhöra samma kategori. Det är då lätt att få igång en diskussion genom att bara fråga ”vad ska bort?” Detta ger en logisk utmaning och chansen att fundera över och diskutera olika lösningar. Bildkorten är utvalda så att de alla, beroende på resonemanget, kan vara det som ska bort.

Innehåll

- 15 grupper med 5 kort i varje, totalt 75 kort i storleken 9 x 9 cm.
- 1 kort med ett svart får. Symboliserar det som inte hör ihop.

  Kort i samma grupp har samma nummer på baksidan.

Användningsområden

- förskola
- grundskola
- anpassad skola
- specialundervisning
- svenska som andraspråk
- undervisning i främmande språk, modersmål

Inlärningsmål

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

Användningsförslag

- Hitta fyra (fem) kort som hör ihop ex: uggla, tupp, svan, 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).
- Hitta gemensamma nämnare på två eller tre kort i en serie.
  Ex: Fordon - lastbilen och bilen har nummerskyltar.
  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

Här är några förslag på hur man kan använda korten som spel. Det viktiga är dock att få igång diskussionerna.

Memory

Här går det att variera reglerna och komplexiteten efter eleverna.

Ett jämnt antal 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 ettpar 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.

Vill man även göra det till en minnesutmaning så kan man täcka över numrena på baksidan och lägger upp dem med baksidan upp.

Gissa bildkorten

Ett antal bildkort sprids 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 hen sambandet högt utan att berätta vilka kort hen 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 hen 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

Vad ska bort?

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 sedan extrakortet med det svarta fåret 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 hen 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.

Hen får sedan lägga ut nästa bildserie på bordet.

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

Bildöversikt

Nedan följer en sammanställning över de olika bildgrupperna. Ett exempel på varje bilds karakteristika ges. Det sista kortet i varje serie är det som lite mera uppenbart inte hör ihop

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

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

© SICA Läromedel
info@sica.se • www.sica.se