

SKRIV HISTORIER

Eleverne sidder to og to eller tre og tre. De trækker et billedkort og finder den rigtige vending og diskuterer betydningen. Herefter skriver de en kort tekst, hvor vendingen indgår. Alle tekster læses op i klassen.

VARLATIONER

I stedet for at trække et kort, kan læreren vælge et kort, som han eller hun vil mene, at den pågældende gruppe vil kunne skrive om.

Man kan også vælge flere kort og bede om at få en historie, hvor alle udtrykkene indgår.

SAMMENLIGNING MELLEM SPROG

Eleverne inddeles i grupper efter modersmål. Hver gruppe får alle kortene med billeder, og så skal de dele udtrykkene i tre grupper:

1. Udtryk, der kan oversættes direkte til gruppens modersmål. Kan man sige *to let the cat out of the bag*, *die Katze aus dem Sack lassen*? etc.
2. Udtryk, der ikke kan oversættes direkte, men dog bruges i en lignende form.
3. Udtryk, der slet ikke kan fungere på det andet sprog. For disse udtryk kan gruppen komme med andre udtryk, der udtrykker det samme.

Til sidst fremlægges resultaterne.

BAGGRUNDEN FOR UDTRYKKENE

Eleverne inddeles i grupper, der ser på udtrykkene og vælger et, som de finder særlig interessant. Herefter slår de op på Ordnet.dk, Ordbog over det danske sprog (ODS) og søger på nettet for at finde en forklaring på udtrykkets opståen.

Denne opgave kan også bruges som udgangspunkt for individuelle, mundtlige oplæg i klassen.

God fornøjelse

Lise Bostrup

Den 20. februar 2020

Forlaget Bostrup

www.ForlagetBostrup.dk

Den Danske Sprogkreds

www.DenDanskeSprogkreds.dk

Lise Bostrup og Gert Ejton

MED JA-HATTEN PÅ

Idiomatiske vendinger på spil

SPILLEVEJLEDNING

Med ja-hatten på. Spil med idiomatiske vendinger er et pædagogisk spil, der kan anvendes i undervisningen i dansk for udlændinge og i folkeskolen med det formål at lære eleverne 36 faste vendinger, der anvendes i dansk tale- og skriftsprog.

Med ja-hatten på. Idiomatiske vendinger på spil indeholder:

- 6 spilleplader med 6 illustrationer af faste vendinger
- 36 kort med billeder, der svarer til felterne og 2 jokerkort
- 36 tekstkort.

Illustrationerne er udført af Gert Ejton, og alle udtrykkene findes i bogen *Med ja-hatten på. Idiomatiske udtryk i moderne dansk*, Den Danske Sprogkreds / Forlaget Bostrup 2019.

SPIL OG LÆR

Kortene kan bruges til forskellige pædagogiske spil.

Spillene i denne vejledning bliver sværere og sværere. Vi foreslår, at man begynder med billedlotteriet, hvor alle kan følge med i kombinationen af billede og udtryk og evt. gribe ind, hvis der opstår misforståelser.

Når sammenhængen mellem billede og udtryk er klar, kan man gå over til huskespillet og rommy, hvor man træner kombinationerne, og til slut kan man gå over til de mere kreative aktiviteter, hvor man f.eks. skal opbygge forklaringer og små historier.

BILLEDLOTTERI

Kan spilles af 2 til 6 personer samt en oplæser, typisk men ikke nødvendigvis læreren.





Spillepladerne fordeles mellem spillerne ved lodtrækning.

Oplæseren tager de kort, der har påtrykte tekster og blander dem. Herefter tager han eller hun det første kort i bunken og læser teksten, som f.eks. lyder *at have antennerne ude*.

Spillerne kigger på deres plader, og den, der mener at have det tilsvarende billede melder sig, peger på billedet og siger "her!"

Hvis svaret er korrekt, får personen tekstkortet og lægger det med bagsiden opad på det rigtige felt på sin spilleplade.

Hvis svaret er forkert, lægges billedet nederst i oplæserens bunke, og han eller hun tager det næste kort og læser det op.

Den første, der har pladen fuld, har vundet. Den næste er nummer 2 osv.

EN LIDT MERE AVANCERET VARIANT

En lidt mere avanceret variant er at bruge kortene med billeder og lade en af eleverne være oplæser. Han eller hun skal så kende alle udtrykkene for at kunne udfylde sin rolle.

VENDESPIL

Dette spil kan spilles af en stor gruppe deltagere, men er måske sjovest med mellem 2 og 8 personer.

Kortene med billeder og kortene med tekster blandes godt og lægges ud på et bord med bagsiden opad.

Spillerne skiftes nu til at vende to kort.

Både billedkort og tekstkort læses op.

Hvis de passer sammen tager spilleren dem som et stik og har så lov at prøve igen. Når han eller hun kommer til at vende to kort, der ikke passer sammen, går turen videre til næste spiller.

Når der ikke er flere kort tilbage på bordet, tæller spillerne deres stik, og den, der har flest, har vundet.

ROMMY

Dette spil kan spilles af 2-6 deltagere.

Hver person får 7 kort, som han eller hun tager i hånden, som om de var spillekort.

Hvis man har to kort, der passer sammen som f.eks. billedet kvinden, der har ja-hatten på, og teksten *at have ja-hatten på*, kan de lægges ned som et stik.

De resterende kort lægges på bordet i en bunke med bagsiden opad. Det første kort vendes.

Den spiller, der sidder til venstre for den, der blandede og fordelte kortene, kan nu vælge enten at tage det åbne kort eller trække et kort fra bunken.

Herefter vælger spilleren et af sine kort og lægger det med forsiden opad på bunken, og så går turen videre.

Når en spiller har en tekst og et billede, der passer sammen, kan han eller hun lægge dem samlet ned som et stik.

En spiller kan også vælge at tage hele den åbne bunke, men det kræver så, at vedkommende kan lægge mindst et stik ned. Hvis ikke, må han eller hun lægge kortene tilbage og tage det øverste kort på normal vis.

Hvis en spiller kan kombinere alle sine kort minus et til stik, kan han eller hun lægge kortene ned på bordet og placere det sidste kort i bunken, og så har han eller hun lukket spillet.

Herefter tælles kortene i stikkene og fratrækkes det antal, man har på hånden, og den, der har flest, har vundet. Det er altså ikke nødvendigvis den spiller, der lukker, der vinder.

FISK

Kan spilles af op til 6 spillere

Spillerne får hver 4 kort. Det gælder om at kombinere kortene med et billede og en tekst.

Den første spiller spørger en valgfri person, om vedkommende har f.eks. billedet til *at bage rævekager*. Hvis personen har kortet, skal han give det fra sig, og spørgeren skal lægge stikket ned. Man må ikke spørge efter et kort, hvis man ikke har enten billedkortet eller tekstkortet.

Hvis personen får kortet og lægger et stik ned, må han eller hun bede en hvilken som helst af de andre spillere om et andet kort.

Hvis personen ikke har det nævnte kort, siger han eller hun "fisk", og så må personen fiske et kort op fra bordet, og turen går videre til medspilleren på hans venstre side.

Hvis en person løber tør for kort, går han eller hun ud af spillet, og turen går videre.

Når alle kort er lagt ned, tæller spillerne deres kort, og den, der har flest kort, har vundet.

KREATIVE AKTIVITETER GÆT EN VENDING

Kan spilles af 2 til 20 personer

En person trækker et billedkort og fortæller om det uden at nævne udtrykket. F.eks. siger han eller hun "når man fortæller noget, der længe har været en hemmelighed, kan man sige, at man ...". En i gruppen markerer og siger "*lukker katten ud af sækken*". "Netop", siger den første person og giver bunken med billedkort videre til den, der kom først med det korrekte svar. Man kan give point for rigtige svar, men man kan også bare hygge sig med spillet.