

Hvor er katten?

Spørreundersøkelsen på Landsmøtet viser at medlemmene er fornøyde med Logopeden og gjerne vil ha logopedisk tips. Nå etterlyser bladet tips fra oss og nevner i den forbindelse at det kan være materiell vi bruker. Det inspirerte meg til å fortelle om "katten".

Jeg har ikke veldig mye pedagogisk materiell, men noen av de blå eskene fra Spesialpedagogisk forlag (Norli) bruker jeg veldig ofte. Av spill liker godt kan jeg nevne "Fonologisk vendespill", "Setningsvendespill", "Enkle setninger", "Terningspill til sprogstimulering" og altså "Hvor er katten?" I tillegg blir bildene til "Praxisalfabetet" (Pedagogisk design, Sverige) mye brukt.

Få av disse spillene brukes helt som foreslått i bruksanvisning, men alle brukes sammen med "Hvor er katten?".

I "Hvor er katten" ligger en magnetplate som kan bøyes. Når den settes i eskelokket har vi laget en vegg mellom oss. Der kan vi feste mange bilder med små magneter og så har vi spørrespillet "fisk". Små magneter kjøpes i hobbybutikker. Å spille med magnetene på tavla gir en helt annen spenning i spillet enn når vi har memory eller lotto. Ungene liker å holde på med magnet, de har noe som er hemmelig og skjult for meg, og de har mulighet for å planlegge spillet litt fordi de har oversikt over alle bildene sine. For meg er dette spillet enda bedre enn lotto og memory fordi barna er nødt til å benevne det de skal spørre etter. Holder vi på med ord som er litt ukjente, vil de stadig få dem repetert når jeg spør etter dem.

Vi setter opp platen mellom oss, deler ut fire til seks kort hver og setter dem fast med magnetene. For små barn er det vanskelig å holde en bunke med kort, og magnet-tavlen gjør det derfor mulig for dem å være med å spille "fisk". Resten av kortene ligger i bunke på bordet. Det er lurt å bruke mer enn 20 kort, ellers blir spillet fort ferdig. Har vi fått to like, legges disse til side som par og vi ser på dem og benevner hva vi har fått par av. Så begynner vi å spørre med hele setninger "har du....?". Noen ganger er det enkeltord det spørres etter, andre ganger bruker vi kort med **setninger** eller kort fra "**terningspillet**" hvor det er både farge, mønster, klesplagg, kjønn og aktivitet som kan beskrives. (Disse kortene er bare i lotto-eksemplar, men til eget bruk tar jeg ofte kopier for å få to og to like). Ulike kort brukes alt etter hva vi vil trene spesielt på. Har den som ble spurt kortet, må spøreren få det. Vi kan legge inn at han skal si "kan jeg få det?". Har han det ikke, svarer han "fisk" og den som spurte trekker fra bunken på bordet. Dersom han skulle trekke det han spurte om kan han spørre igjen. Trekker han et annet kort han har fra før, er det den andre sin tur å spørre. Dersom den som spør får kortet han spurte etter, kan han fortsette å spørre. Jeg har mulighet til å styre spillet slik at barnet vinner ved at jeg ikke spør etter kort jeg trekker og som barnet har spurt om tidligere. Jeg kan også styre at jeg spør etter bilder/ord som er lette og barnet må spørre etter for eksempel bilder med k-lyd eller r-lyd hvis det er det vi over på.

I tillegg til å bruke bare kort, kombinerer jeg "praxisalfabetet" (bilde av bokstavens lyder) med magnetbokstaver. Da legger vi bildene inni magnetbrettet og har bokstavene opplinet utenfor, - eller motsatt. Etter hvert som vi trekker alfabetkort skal vi finne riktig bokstav og matche dem på tavla. Det er ikke spillelement i denne aktiviteten, men mange av de barna som i løpet av første klasse ikke har koblet lyd og bokstavsymbol sammen, er passe modne til å like slik aktivitet i seg selv.

Magnettavlen og kortene kan brukes som et ordforklaringsspill. Dekk sidene med like kort og forklar hver deres gang et av bildene uten å si navnet på det. Den andre skal gjette hvilket bilde vi forklarer. Da kan vi øve inn å bruke begreper innenfor farge, form, laget av..., brukes til..., brukes av..., brukes hvor..., ligner på.... Dette spillet er som 20 spørsmål hvor vi skal forklare noe i rommet. Førskole- og små skolebarn strever med å klare det. Det er mye lettere for dem når de har et visst antall bilder å se etter både når de forklarer og når de gjetter. For lenge siden fantes dette spillet i en eske som het "svar først" og jeg mener å ha sett en lik eske i en butikk nylig med navnet "gjett hva". Med disse magnettavlene kan vi altså lage spillet selv. Vi kan også legge mange bilder ned på bordet og begynne å forklare eller vi kan kopiere et visst antall bilder og ha arket foran oss på bordet.

"Hvor er katten" er et spill som i tillegg til å kunne brukes sammen med mange andre kort på magnettavlen, også har mange spill-mulighet i esken. Det er i utgangspunktet et kommunikasjonsspill. I esken ligger to og to like A4 bilder som skal settes opp på platen. Vi trekker så et bilde av deler av det som er avbildet, setter en magnet-katt (disse ligger i esken – derav navnet på spillet) på det store bildet og spør "Hvor er katten?" Nå skal vi bare gjette, og selv om dette høres veldig lite spennende ut, så liker små barn det. I esken ligger gjettebilder innenfor ulike tema. Det er stue, kjøkken, soverom og bad. Det er forskjellig klesplagg, frukt og grønnsaker, former, motsetninger og mønstre. I spillet ligger også fire detaljrike tegninger fra en strand, by, dyrehage og bondegård. Disse brukes som kommunikasjonsspill. Vi sitter med hvert vårt bilde og blyant. Enten kan vi hver vår gang benevne noe i bildet og sette ring rundt det eller vi kan forklare hvor vi går ved å tegne veien. Den siste er vanskeligere og krever at vi forklarer skikkelig og ikke minst spør underveis hva forklarerer mener. Slike spill finnes også i Språkverkstedet (Norli) som er et annet materiell som gir mye igjen for pengene.

Oppsummert kan jeg si at det jeg liker best med dette spillet er magnet-tavla og hvis du ikke tror du trenger alle de tema og bilder som er oppi, kan du kjøpe magnetplater, sterk teip og magneter. Teip platene sammen, sett dem oppi et eskelokk og bruk alt det bildemateriell du allerede har. Lykke til med spill og kommunikasjon.

Hilsen Inger Flatekvål Lea
Logoped MNLL