

Vägledning till bildboxen Combimage

Denna bildbank innehåller 160 illustrationer som kan användas för att skapa egna berättelser, som stöd för eget berättande eller på en mängd andra sätt.

En brandbil med blåljus, en grupp förväntansfulla barn, blixtar på himlen, en telefonkiosk, en tjock bok, en affärsman med resväska och mobil, ett brev, en väckarklocka ... Detta är bara några av de många personer, objekt och situationer som bildkorten visar.

Användningsområden

Combimage kan användas till personer i alla åldrar. Till muntliga övningar eller skriftliga på vilket språk som helst. Användningsområdet är egentligen oändligt: socio-emotionell träning, som underlag för språkträning, för stöd inom särskolan, habilitering eller logopedbehandling. Detta material blir helt enkelt vad man gör det till.

Materialet kan användas både individuellt och i grupp. Bilderna kan grupperas hur man vill.

Pedagogiska mål

- Som stöd för att utveckla fantasi och kreativitet.
- Som stöd för logiska resonemang
- Som underlag för att utveckla sitt språk, muntligt eller skriftligt

Materialbeskrivning

Totalt 160 färgkort 9 x 9 cm varav 158 kort med illustrationer av människor och djur, objekt, fordon, miljöer och naturfenomen, och 2 jokrar.

Korten är numrerade, kortets nummer återfinns tillsammans med en beskrivning av kortet här i vägledningen.

- Röda nummer – människor och djur
- Gröna nummer – miljöer och naturfenomen
- Blå nummer – objekt
- Svarta nummer – joker

Färgkodningen underlättar när man letar efter särskilda kort inom bestämda områden.

Övningar

- *Lär känna illustrationerna*
Välj lämpligt antal kort. Diskutera vad bilderna föreställer. Fråga om motiven på bilderna är kända, om eleverna sett dem i verkligheten.
- *Hitta på berättelser*
Definiera först vilken sorts berättelse man vill skapa: saga, skräckhistoria, vardagshistoria, sann historia, absurd historia eller något annat. Se vidare instruktioner längre fram.

- *Olika sorters spel*
Dessa finns beskrivna längre fram i vägledningen.
- *Alternativ*
De flesta spel och övningar går att genomföra antingen med dolda kort (baksidan upp) eller med öppna kort. På så vis varierar svårighetsgraden. När korten är dolda väljs dessa slumpvis, vilket förändrar utgångsläget.

Man kan styra in spel och övningar på speciella teman genom att använda bara vissa kort. Färgkodningen på baksidan kan vara en hjälp i dessa sammanhang.

- *Att använda jokrarna*
Det finns två jokrar. Den ena jokern kan användas t.ex. för att representera "anden i flaskan". När detta kort dyker upp får man byta ut det mot vilket annat kort som helst.
Den andra jokern kan användas som trollstav. När denna kommer upp får den som fått det trollo fram ett objekt, en person eller en situation.

Skapa berättelser

Fritt berättande

Alla får samma kort (man kan kopiera dem så man får flera av varje). Nu ska man tävla om vem som kan komma på den bästa berättelsen. Man kan jobba ensam, i par eller i grupp. Man kan välja att berätta muntligt eller att skriva ner berättelsen.

Fortsätta påbörjad berättelse

Denna övning kan göras individuellt, i par eller i grupp, muntligt eller skriftligt. Pedagog läser början på en berättelse. Sedan får eleverna, antingen ensamma, i par eller i grupp, dra ett antal kort och fortsätta berättelsen med dessa som grund.

Övriga berättelser

Detta spel kan spelas i par eller i grupp. Spelet är muntligt. Sprid ut valfritt antal kort med bildsidan nedåt. Den förste spelaren tar upp ett kort och börjar en berättelse utifrån det han eller hon fick upp. Näste spelare tar upp ett kort och fortsätter berättelsen utifrån vad denne fick upp. Spelet fortsätter tills alla korten tagit slut.

Extraövning: Om man vill kan någon fungera som sekreterare och skriva ner berättelsen efterhand den skapas. Man kan sedan göra en bok tillsammans genom att kopiera de bilder som legat till grund för berättelsen, klistra in dem på sidorna och skriva texten under.

Absurda berättelser

Detta är en skriftlig övning. Den kan göras i par eller i grupp. Lägg valfritt antal kort på bordet med bildsidan ner. Varje barn drar ett kort och skriver början på en berättelse på ett papper utifrån det kort man fick. Vik över det som skrivits så att det inte syns. Sedan byter alla papper med varandra.

Alla drar ett andra kort och skriver på sitt nya papper en fortsättning utifrån det kort man fått. Man ska börja meningen med ett fortsättningsord som exempelvis *eftersom, då, nu, sedan, därför, efter ett tag, strax därpå, senare, men, plötsligt*. Proceduren upprepas tills alla korten är slut. Då läser var och en upp den berättelse de har i handen.

Vem vill fortsätta?

Detta spel är en muntlig övning. Den kan göras i par eller i grupp.

Lägg ut korten i en hög med bildsidan upp. Den förste spelaren tar det översta kortet och påbörjar en berättelse. Därefter får spelaren behålla kortet.

Näste spelare tar det översta kortet i högen, bestämmer om han eller hon kommer på någon bra fortsättning på berättelsen utifrån kortet man fick. Gör man inte det får man säga pass och lägga kortet med bildsidan ner bredvid den andra högen. Spelet går runt tills alla korten är slut. Vinner gör den som samlat flest kort.

Spel

Min morbror från Amerika

Minnesspel

Använd kort med blå siffra (objekt). Minst 3 spelare.

Lägg alla korten med bildsidan ner i en hög. Den förste spelaren tar kortet överst i högen, till exempel en stege. Denna säger då: "Min morbror från Amerika kom hem igår. Han hade med sig en stege." Spelaren lägger sedan ner kortet på bordet med bildsidan ner.

Näste spelare tar ett kort, t.ex. tändstickor och säger: "Min morbror från Amerika kom hem igår. Han hade med sig en stege och ett paket tändstickor." Spelaren lägger kortet ovanpå det förra med bildsidan ner och så fortsätter spelet. Listan med saker från Amerika blir längre och längre. Den som missar något får antingen utgå ur spelet, böta en poäng eller göra något annat som man bestämmer tillsammans.

Kims lek

Minnesövning

Använd kort med blå siffra (objekt). Valfritt antal spelare.

Man lägger upp valfritt antal kort på bordet med bildsidan upp. Alla får titta på korten i ca en minut. Därefter täcks dessa (t.ex. med ett tyg eller ett pappersark). Vem kommer ihåg alla korten eller kan skriva ner dem på en lista?

Ettan

Minneslek och berättelseövning

Använd alla kort eller kort enligt valfritt tema. Man behöver även en tärning. Minst tre spelare.

Varje spelare får ett antal kort som man kommit överens om, t.ex. 20 st. Var och en av spelarna lägger ett kort framför sig på bordet. Detta utgör startkort för en berättelse. Alla säger början på sina berättelser.

Nu kastar den förste spelaren med tärningen. Om tärningen visar två eller högre får han eller hon lägga det antal kort framför sig som tärningen visar. Spelaren fortsätter då berättelsen genom att använda korten som kommit upp som underlag. Efterhand som man använt korten vänds dessa så bildsidan hamnar neråt.

Den som slår en etta måste berätta hela sin historia från början fram till dit man kommit. (Om detta är för svårt kan man bestämma att man bara ska benämna vad som finns på korten i korrekt följd.) Spelaren bredvid kollar så att berättelsen blir korrekt framförd genom att kika på spelarens upp- och nervända kort.

Om spelaren lyckas framföra sin berättelse korrekt får han eller hon lägga fram fyra nya kort och påbörja en ny berättelse med dessa. Den som inte lyckas får ta upp alla korten som tillhörde berättelsen och börja om. Vinner gör den som först blir av med alla sina kort.

Kombi

Associationsspel

Använd alla korten. Minst 2 spelare.

Man delar ut valfritt antal kort till varje spelare. Resten av korten läggs i en hög på bordet. Den förste spelaren lägger ner två kort som han eller hon kan para ihop på något sätt (båda är gröna, båda finns utomhus etc). Om man inte lyckas med de kort man har får man dra ett kort ifrån högen tills man lyckas. Vinner gör den som först blir av med alla sina kort.

Fort fort!

Snabbhetsspel

Använd alla kort eller komponera ett specifikt tema. Spelare: 3-5 + en spelchef.

Man lägger upp ett antal kort på bordet med bildsidan uppåt. Spelchefen berättar en historia, delvis med korten som stöd. När spelchefen benämner något som finns på korten som ligger på bordet gäller det att snabbt lägga sin hand över det kortet. Den som blir sist att lägga sin hand på kortet får ta upp det. Den som till slut har minst antal kort, vinner spelet.

Variant: Hur många spelare som helst

Den som hör att spelchefen benämner något som finns på korten ropar "STOPP!" Denna person tar sedan upp kortet och behåller det. Vinner gör den som har flest kort när spelchefen berättat färdigt hela historien.

Kortöversikt

Människor (röda nummer)

1. bebis i barnvagn	14. familj på promenad	27. gestalt i mörkret
2. pojke som gråter	15. gammal dam med matkasse	28. man och kvinna som springer
3. flicka med skolväska	16. två kvinnor som samtalar	29. kärlekspar
4. tonåring med liten flicka	17. man med hund	30. läkare
5. tjejer som sjunger i ett band	18. gammal man på parkbänk	31. lärare
6. barn som kör rullskridskor	19. man som spanar	32. grönsakshandlare
7. barn som gömmer sig	20. man som skriker och skrånar	33. dam i lucka
8. en grupp barn	21. man i rullstol	34. polis
9. ungdomar	22. blind man med ledarhund	35. brevbärare
10. kille på cykel	23. man som visar hur stark han är	36. byggarbetare/fixare
11. olycka på cykel	24. affärsman som springer	37. gatusopare
12. basketspelare	25. gatumusikant	38. folk i kö
13. familj vid matbordet	26. uteliggare	39. åskådare

Djur (röda nummer)

40. hund	42. marsvin	44. brevduva
41. katt	43. papegoja	

Miljöer och naturfenomen (gröna nummer)

45. by	62. grönsaksland	79. tivoli
46. stad	63. skog	80. gatukorsning/biljakt
47. tågstation	64. hav	81. parkering
48. flygplats	65. öde ö	82. bro
49. kyrka	66. grotta	83. kraschad bil
50. skolgård	67. trädkoja	84. bilverkstad
51. industriområde	68. lekplats	85. telefonkiosk
52. höghus	69. picknickställe	86. fontän
53. villa	70. uteservering	87. barnkalas
54. vardagsrum	71. utkikstorn	Årstider och naturfenomen
55. barnrum	72. vattenrutschkana	88. vår
56. sovrum	73. badstrand	89. sommar
57. badrum	74. campingplats	90. höst
58. kök	75. mataffär	91. vinter
59. vind	76. kiosk	92. sol
60. skolsal	77. korvstånd	93. regn
61. sjukhusrum	78. glassförsäljare	94. oväder
		95. storm

Objekt (blå nummer)

96. blombukett	113. kamera	130. repstump
97. träd	114. plånbok	131. syskrin
98. klippa	115. förstoringsglas	132. första hjälpen-väska
99. eld	116. kompass	133. verktygslåda
100. paket	117. karta	134. tumstock
101. brev	118. solglasögon	135. sax
102. block	119. paraply	136. spade
103. bok	120. tält	137. stega
104. dator	121. gummibåt	138. bräda
105. tidning	122. livboj	139. vattenslang
106. mobiltelefon	123. cyklop, snorkel	140. spann
107. teve	124. skattkista	141. reservdunk
108. radio	125. nyckelknippa	142. tändstickor
109. elsladd	126. ficklampa	143. trasa
110. musik	127. fickkniv	144. filt/handduk
111. keyboard	128. väckarklocka	145. plastkasse
112. ryggsäck	129. snöre	146. SOS-telefon

Fordon (blå nummer)

147. cykel	151. tåg	155. färja
148. bil	152. flygplan	156. ambulans
149. taxi	153. helikopter	157. polisbil
150. buss	154. roddbåt	158. brandbil

Jokrar (svarta nummer)

159. anden i flaskan	160. trollstaven
----------------------	------------------