



Platene foreligger i PDF-fil i A4-størrelse som kan skrives ut på vanlig fargeskriver. Skriv ut dobbeltsidig for å få baksidetekst «Gie manne?». Husk å velge utskriftsinnstilling: *vend på kortsiden* og skriv ut i *faktisk størrelse*.

Alle sidene lamineres. Hovedsiden beholdes hel til billedlottomplate, mens de tre andre klippes opp til kort etter laminering. Av hensyn til kvaliteten på platene/ kortene anbefales papirtykkelse 200 g/m².

Hvert sett har egen farge, slik at det skal være enkelt å holde orden på hvilke kort som tilhører hver av de 6 lottodelene.

Om dyregåtene

Gåtene beskriver forskjellige særpreg hos dyrene, som utseende og andre egenskaper, leveforhold og leveområder, forholdet til mennesker og så videre. Dyrene er mange ganger «personifisert» og forklaringer og uttryksmåter er formulert som om det skulle dreie seg om mennesker. For eksempel: «Gie manne?» (Hvem er jeg?), «mov lea» (jeg har) og «mijjieh» (vi). Dette for å unngå kun bruk av 3. person. Bruk av 1. og 2. person, både entall og flertall, gjør at setningene blir mer variert og passer som dialoger, mellom «manne» (dyret i jeg-form) og «datne» (spilleren i du-form).

Anvendelsesmåter

Nedenfor følger trinnvise forklaringer for mulige anvendelsesmåter.

Vanskelighetsgraden øker fra 1 - 6.

1. Dyrelotto - Innøving av artsnavn

I sin enkleste form nyttes spillet som et vanlig dyrelotto ved å koble bilde og dyrenavn. Kortene med dyrenes artsnavn plasseres på riktig dyrebilde på billedlottomplata. Bruk ordbok til hjelp der det er nødvendig.

2. Oversetting av tekst og forståelse

Til hvert dyrebilde er det en dyregåte i form av en tekst som forklarer utseende, forskjellige egenskaper, leveområde, levemåte eller det som ellers særpreger det aktuelle dyret. Oversett dyregåtene og finn ut hvilket dyr. Bruk ordbok og slå opp på ord du ikke forstår. Plasser tekstkortene med dyregåtene på riktig dyrebilde på billedlottomplata.

For mindre barn kan det være aktuelt å jobbe med et mindre antall gåter i gangen. Derfor kan det være nok å koble for eksempel 3 - 4 dyrebilder og tekstkort med gåter hver gang. Kortene med dyrebilder kan også brukes som et spill med miming av dyrene.

3. Lytting og forståelse

Dersom du har en medspiller, eller om dere er flere, kan dere trene på lytteforståelse. Medspillerne trekker da hver sine kort og leser opp dyregåtene for hverandre. Slå opp på ord du ikke forstår i ordboka. Dersom du ikke forstår alt første gang, be medspilleren lese en gang til, eller flere ganger til du forstår. Husk at hovedmålet ikke er å vinne over medspilleren/medspillerne, men at læringsaspektet er det viktigste. Dette trinnet passer bra etter at man er ferdig med å oversette tekstkortene skriftlig i trinn 2.

4. Muntlig oversetting

Dersom du har en medspiller, eller om dere er flere, kan dere trene på muntlig oversetting. Dette er en litt vanskeligere variant av trinn 3. Medspillerne trekker hver sine kort og leser opp dyregåtene for hverandre. Hvert tekstkort leses opp og oversettes setning for setning. Slå opp ord du ikke forstår i ordboka. Dersom du ikke forstår alt første gang, leser medspilleren teksten en gang til, eller flere ganger, inntil gåtene er riktig oversatt. Medspillerne kan med fordel hjelpe hverandre med oversettingen.

5. Muntlig gjenfortelling

Etter hvert som du har lært deg dyregåtene kan du/dere gå et skritt videre og forklare for hverandre muntlig hvilket dyr det gjelder. Det er ingen ting i veien for at du kan øve på muntlig gjenfortelling for deg selv dersom du ikke har noen medspiller. Du/dere trekker da hvert deres kort med dyrebilder, eventuelt kort med dyrenavn, og gjenforteller for hverandre. Eventuelle medspillere skal forstå hvilket dyr som forklares, og den som gjetter riktig får kortet. Det skader ikke å ta inn konkurranseaspektet i spillet. Den som får flest kort vinner. Dette trinnet passer godt når man er ferdig med de foregående trinnene 1 - 4.

6. Økt vanskelighetsgrad

Spillet kan brukes på forskjellige måter etter alder og språknivå hos brukeren/brukerne og mer avansert i takt med språkprogresjonen. For å øke vanskelighetsgraden kan flere sett med lottoplater og kort blandes sammen. Jo, flere sett som blandes, jo vanskeligere. Bestem ønsket vanskelighetsgrad og følg anvendelsesmåtene i de foregående trinnene 1 - 5.

Idé, produksjon og design: Marit M Fjellheim, 2013
Design og layout: Anne Rustad
Finansiering: Sametinget, Norge og Aajege, Røros
<http://www.aajege.no>