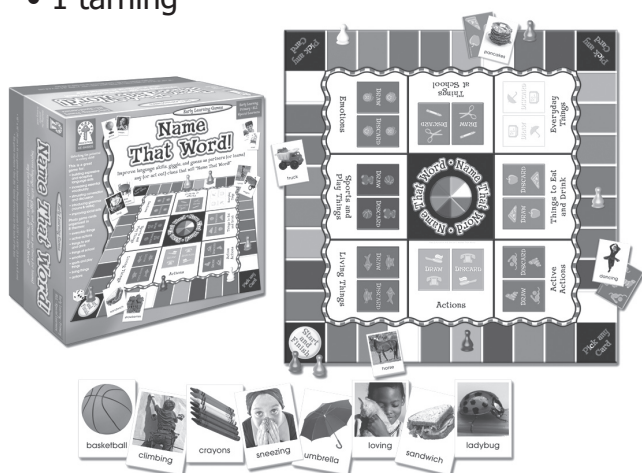


## Name that word

art.nr. 7763-545-1

### Innehåll:

- Spelplan 41x41 cm
- 144 spelkort 3,5 x 4,8 cm med text och fotografi
- 6 spelpjäser
- 1 tärning



### Bildkategorier:

Everyday things  
 Actions  
 Things to eat and drink  
 Things at school  
 Emotions  
 Sports and play things  
 Living things  
 Active actions

För att se vilka ord som ingår i varje kategori se baksidan på kartongen.

### Förberedelser:

1. Sortera bilderna och lägg dem upp och ner på respektive kategori på rutan märkt "draw". Det blir 18 kort per hög.
2. Dela in er i lag. Name that word är ett lagspel som kan spelas mellan par eller grupper.
3. Välj en spelpjäs per lag. Placera den på startrutan.
4. Bestäm vilket sätt man ska vinna på.  
 Variant 1: Det lag som har flest bilder när man kommit till "finish"-rutan vinner.  
 Variant 2: Det lag som först fått kort från alla åtta kategorierna vinner. (Denna variant tar längre tid)
5. Bestäm om man ska ha en tidsgräns för varje lags omgång, eller om man ska ha en bestämd mängd ledtrådar (se "Olika sätt att spela" nedan) per lag.

### Spela:

1. Varje lag slår med tärningen en gång. Den som får högst börjar spela.
2. En lagmedlem slår tärningen. En annan lagmedlem går lika många steg som tärningen visar.
3. Ett kort tas från högen med samma färg som rutan spelpjäsen hamnat på.
4. Kortet beskrivs/ageras/visas (se nedan) för laget som gissar vad det föreställer.
5. Om laget gissat rätt behåller spelarna kortet. Vid fel svar, eller uteblivet svar, läggs kortet på rutan märkt "discard".

## Olika sätt att spela

### 1. Beskriva

En lagmedlem tar ett kort, tittar på det utan att de andra ser, och ger ledtrådar på engelska för vad kortet föreställer utan att benämna det.

Lagmedlemmarna gissar vad det är och benämner ordet. T.ex. "feels good, smiles, laughs" och svaret blir "happy".

Som stöd finns kategorin ordet tillhör, t.ex. kan svaret på den nämnda beskrivningen inte bli "splashing" även om det är roligt, eftersom kortet tagits från rutan märkt "emotions".

Variant 1: Använd ordet i en mening när man gissat rätt.

Variant 2: Gör specifika regler för hur ledtrådarna får formuleras. Kanske måste beskrivningen av en bild göras som en berättelse t.ex.

Variant 3: Rita ordet och laget får gissa under tiden.

Variant 4: Använd egna bilder som föreställer ord eleverna ska träna, klassrumsföreläsning, adjektiv, samhällstjänster etc. Möjligheterna blir oändliga med digitalkamera och skrivare.

### 2. Agera

En bra variant för barn med begränsat engelskt ordförråd.

En lagmedlem tar ett kort utan att visa de andra och agerar det bilden föreställer utan att säga något. De andra i laget benämner ordet.

### 3. Visa

Enklaste varianten av spelet är att en lagmedlem visar bilden för laget, men håller för ordet med fingret.

