colorcards®

Categories

SECOND EDITION







Categories
Kategorien
Catégories

Kategorier
Categorieën
Categorías

Categorie
Categorias
クルーブ

Speechmark

ROUTLEDGE

Contents

ENGLISH 3
DEUTSCH 8
FRANCAIS 13
SVENSK 18
NEDERLANDS 23
ESPANOL 28
ITALIANO 33
PORTUGUES 38
日本語 43

Second edition published 2018
by **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
and by **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

***ColorCards**® is a trademark of Routledge, an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business*

Images reproduced with permission from iStockphoto.com

© 2018 Routledge

All rights reserved. No part of this resource may be reprinted or reproduced or utilised in any form or by any electronic, mechanical, or other means, now known or hereafter invented, including photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, without permission in writing from the publishers.

Trademark notice: Product or corporate names may be trademarks or registered trademarks, and are used only for identification and explanation without intent to infringe.

First edition published by Speechmark Publishing 1997

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introduction

ColorCards Categories has been designed as a resource for teaching a wide range of language skills.

The objects illustrated are from 24 categories and are arranged in groups of four. The vocabulary is interesting and stimulating, and the cards are attractive to use. There are 96 pictures in the pack and each is duplicated, making a total of 192 cards.

The features of *Categories* are:

- The cards are arranged by subject in groups of four
- Each group has a different theme
- The vocabulary is comprehensive and concentrates on adjectives and nouns
- Each card is duplicated
- The cards are split into two groups – Simple Cards, with objects isolated on white backgrounds, and Complex Cards that include items in typical settings
- The contents are listed in two ways for flexibility of use – by set and alphabetically

Contents by set

Simple				
Bathroom	Hair brush	Shaving kit	Towels	Toothbrush and toothpaste
Beach	Deck chair	Beach wear	Beach ball	Bucket and spade
Drinks	Fizzy drinks	Coffee	Baby milk	Milk shake
Fruit	Apple	Grapes	Strawberries	Kiwi fruit
Garden	Hand tools	Garden hose	Fork and spade	Watering can
Kitchen	Crockery	Food blender	Cutlery	Chopping board
Music	Drums	Guitar	Xylophone	Keyboard
Party	Cake	Decorations	Present	Balloons
School	Pencil case	School backpack	Lunch box	Globe
Shoes	Smart shoes	Wellington boots	Sports shoes	Baby's shoes
Snacks	Crisps / potato chips	Popcorn	Biscuits / cookies	Sweets / candy
Sports	Football / soccer ball	Swimming goggles	Tennis racquets	Basketball and hoop
Tools	Hammer	Saw	Screwdriver	Drill
Toys	Puzzle	Building blocks	Toy train	Teddy bear
Vegetables	Carrots	Peas	Peppers	Potatoes
Complex				
Animals	Lion	Dog	Squirrel	Zebra
Birds	Owl	Parrot	Penguin	Peacock
Farm	Cow	Crops	Sheep	Tractor
Home	Kitchen	Bathroom	Bedroom	Garden
Insects	Butterfly	Bee	Ladybird / Ladybug	Snail
People	Man	Woman	Child	Baby
Plants	Tree	Grass	Flowers	Cactus
Recreation	Reading	Swimming	Playground	Football
Transport	Train	Plane	Bicycle	Ship

Alphabetical list of contents

A
Apple

B
Baby
Baby milk
Baby's shoes
Balloons
Basketball and hoop
Bathroom
Beach ball
Beach wear
Bedroom
Bee
Bicycle
Biscuits / cookies
Bucket and spade
Building blocks
Butterfly

C
Cactus
Cake
Carrots
Child
Chopping board
Coffee
Cow
Crisps / potato chips
Crockery
Crops
Cutlery

D
Deck chair
Decorations
Dog
Drill
Drums

F
Fizzy drinks
Flowers
Food blender
Football / soccer ball
Fork and spade

G
Garden
Garden hose
Globe
Grapes
Grass
Guitar

H
Hair brush
Hammer
Hand tools

K
Keyboard
Kitchen
Kiwi fruit

L
Ladybird / ladybug
Lion
Lunch box

M
Man
Milkshake

O
Owl

P
Parrot
Peacock
Peas
Pencil case
Penguin
Peppers
Plane
Playground
Popcorn
Potatoes
Present
Puzzle

R
Reading

S
Saw
School backpack
Screwdriver
Shaving kit
Sheep
Ship
Smart shoes
Snail
Sports shoes
Squirrel
Strawberries
Sweets / candy
Swimming
Swimming goggles

T
Teddy bear
Tennis racquets
Toothbrush and toothpaste
Towels
Toy train
Tractor
Train
Tree

W
Watering can
Wellington boots
Woman

X
Xylophone

Z
Zebra

Using categories

Below are some suggested activities and games with *Categories*. Each idea involves the use of more than one skill and can be used to develop various aspects of communication. You will need to adapt your presentation to ensure that the activity is at the right level of difficulty for each student.

Matching pictures and objects

Select several cards together with the real objects. Fruits and vegetables are particularly easy to match. Ask the students to lay the objects on the matching pictures.

Alternatively, put the objects a distance away and ask the students to find the matching cards.

Grouping

Choose a suitable selection of cards. Ask the students to find members of a named group. For example: *'Find all the food'*.

Alternatively, ask for objects that are the same colour or the same shape. For example: *'Find all the green things'* or '*Find everything that is square*'.

Listening activity

Choose a suitable group of cards. Ask for a named item, for example: *'Where is the hammer?'*. Increase the number of items to a suitable level, for example: *'Give me the snail, the bee and the cow'*.

Alternatively, have a group of cards on the table and an identical group at the other end of the room. Ask for the objects in the same way, but this time the students must remember the names as they retrieve the pairs.

Odd one out

Choose some pictures from the same category and add another picture that was not related. Ask the students to find the odd one out and to give their reasons. For example: put out keyboard, xylophone, guitar, screwdriver and drum. The student must identify the screwdriver as being outside the group because it cannot make music.

What's different?

Have two groups of cards at a distance from each other. Make sure that the two groups are the same except for one card that is different. Ask the students to name the cards in the first group. Then ask them to look at the second group and find the card that is different.

Games with rules

Snap

Choose 15–20 cards and their pairs so that you have a total of 30–40 cards. Shuffle the cards and deal them face down to each of the players. Ask each player in turn to turn up their first card and put it down next to their own pile so that it can be seen by everyone. Gradually, different cards will be revealed. Continue until two identical cards are showing. The first player to call 'snap' picks up all the turned up cards and puts them face down underneath their own pile. Continue the game until one player has all the cards.

Pairs

Chose several cards and their pairs. The fewer the cards, the easier the game.

Shuffle the cards and spread them face down on the table. Ask a player to turn over two cards, making sure that they stay in the same place on the table. Name the cards with the students. If they are the same, the player wins that pair of cards and puts them down in front of him / her.
If they are different, he / she turns them face down again.

Continue with each player in turn, encouraging everyone to remember where the cards are. The game ends when all the pairs have been collected.

Zweite Auflage, veröffentlicht 2018
von **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN, Großbritannien
und von **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017, USA

ColorCards® *ist ein Markenzeichen von Routledge, einer Verlagsmarke der Taylor & Francis-Gruppe, einem informa-Unternehmen*

Abbildungen wurden mit der Erlaubnis von iStockphoto.com vervielfältigt

© 2018 Routledge

Alle Rechte vorbehalten. Ohne schriftliche Einwilligung der Verleger ist ein Nachdruck, eine Vervielfältigung oder eine Verwendung dieser Quelle in jeglicher Form ausdrücklich untersagt. Dazu gehören heute bekannte oder in Zukunft erfundene elektronische, mechanische oder andere Mittel, einschließlich Fotokopierern und Aufnahmegeräten, oder Datenspeicherungs- sowie Datenabfragesystemen.

Warenzeichenhinweis: Bei Produkt- oder Firmennamen handelt es sich möglicherweise um Markenzeichen oder eingetragene Warenzeichen, die nicht verletzt und nur zu Identifikations- sowie Erläuterungszwecken verwendet werden dürfen.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Einführung

Kategorien von *ColorCards* wurde als ein Hilfsmittel zum Unterrichten einer Vielzahl unterschiedlicher Sprachfähigkeiten entworfen.

Die dargestellten Gegenstände stammen aus 24 Kategorien und sind in Vierergruppen aufgeteilt.

Das Vokabular ist abwechslungsreich wie auch anregend und die Karten sind interessant in der Anwendung. Die Packung enthält 96 Bilder in zweifacher Ausführung, d. h. insgesamt 192 Karten.

Die Eigenschaften von *Kategorien*:

- Die Karten sind je nach Thema in Vierergruppen aufgeteilt
- Jede Gruppe besitzt ein anderes Thema
- Das Vokabular ist umfassend und konzentriert sich sowohl auf Adjektive als auch Substantive
- Jede Karte ist zweifach vorhanden
- Die Karten sind in zwei Gruppen aufgeteilt - einfache Karten mit Objekten auf weißem Hintergrund und komplexe Karten, die Gegenstände in typischer Umgebung zeigen
- Für Flexibilität bei der Nutzung sind die Inhalte auf zwei verschiedene Weisen dargestellt - nach Komplexität und alphabetischer Reihenfolge

Inhalt nach Komplexität

		Einfach		
Badezimmer	Haarbürste	Rasierzeug	Handtücher	Zahnbürste und Zahnpasta
Strand	Liegestuhl	Strandkleidung	Wasserball	Eimer und Spaten
Getränke	Erfrischungsgetränke	Kaffee	Babymilch	Milchshake
Obst	Apfel	Weintrauben	Erdbeeren	Kiwi
Garten	Handwerkzeuge	Gartenschlauch	Gabel und Spaten	Gießkanne
Küche	Geschirr	Küchenmixer	Besteck	Küchenbrett
Musik	Schlagzeug	Gitarre	Xylofon	Keyboard
Party	Kuchen	Dekorationen	Geschenk	Ballons
Schule	Federtasche	Schulrucksack	Brotdose	Globus
Schuhe	Halbschuhe	Gummistiefel	Turnschuhe	Babyschuhe
Snacks	Kartoffelchips / Pommes	Popcorn	Kekse / Plätzchen	Süßigkeiten
Sport	Fußball	Schwimmbrille	Tennisschläger	Basketball und Korb
Werkzeuge	Hammer	Säge	Schraubenzieher	Bohrer
Spielzeug	Puzzle	Bausteine	Spielzug	Teddybär
Gemüse	Karotten	Erbsen	Paprikaschoten	Kartoffeln
		Komplex		
Tiere	Löwe	Hund	Eichhörnchen	Zebra
Vögel	Eule	Papagei	Pinguin	Pfau
Bauernhof	Kuh	Nutzpflanzen	Schaf	Traktor
Zuhause	Küche	Badezimmer	Schlafzimmer	Garten
Insekten	Schmetterling	Biene	Marienkäfer	Schnecke
Menschen	Mann	Frau	Kind	Baby
Pflanzen	Baum	Gras	Blumen	Kaktus
Freizeit	Lesen	Schwimmen	Spielplatz	Fußball
Transport	Zug	Flugzeug	Fahrrad	Schiff

Alphabetisches Inhaltsverzeichnis

A
Apfel

B
Baby
Babymilch
Babyschuhe
Badezimmer
Ballons
Basketball und Korb
Baum
Bausteine
Besteck
Biene
Blumen
Bohrer
Brotdose

D
Dekorationen

E
Eichhörnchen
Eimer und Spaten
Erbsen
Erdbeeren
Erfrischungsgetränke
Eule

F
Fahrrad
Federtasche
Flugzeug
Frau
Fußball

G
Gabel und Spaten
Garten
Gartenschlauch
Geschenk
Geschirr
Gießkanne
Gitarre
Globus
Gras
Gummistiefel

H
Haarbürste
Hammer
Handtücher
Handwerkzeuge
Hund

K
Kaffee
Kaktus
Karotten
Kartoffelchips / Pommes
Kartoffeln
Kekse / Plätzchen
Keyboard
Kind
Kiwi
Kuchen
Küche
Küchenbrett
Küchenmixer
Kuh

L
Lesen
Liegestuhl
Löwe

M
Mann
Marienkäfer
Milchshake

N
Nutzpflanzen

P
Papagei
Paprikaschoten
Pfau
Pinguin
Popcorn
Puzzle

R
Rasierzeug

S
Säge
Schaf
Schiff
Schlafzimmer
Schlagzeug
Schmetterling
Schnecke
Schraubenzieher
Schuhe
Schulrucksack
Schwimmbrille
Schwimmen
Spielplatz
Spielzug
Strandkleidung
Süßigkeiten

T
Teddybär
Tennisschläger
Traktor
Turnschuhe

W
Weintrauben

X
Xylofon

Z
Zahnbürste und Zahnpasta
Zebra
Zug

Verwendung von *Kategorien*

Hier sind einige Vorschläge für Aktivitäten und Spiele mit *Kategorien*. Jede Idee nutzt mehr als eine Fähigkeit und kann für die Entwicklung verschiedener Kommunikationsaspekte eingesetzt werden. Sie müssen deren Umsetzung allerdings anpassen, damit die Aktivität dem jeweils angemessenen Schwierigkeitsgrad entspricht

Passende Bilder und Objekte

Wählen Sie mehrere Karten und die dazugehörigen realen Objekte aus. Früchte und Gemüse sind besonders leicht zuzuordnen. Bitten Sie die Schüler, die Objekte auf die passenden Bilder zu legen.

Alternativ dazu positionieren Sie die Gegenstände in einiger Entfernung und fordern die Schüler dann auf, die passenden Karten dazu zu finden.

Gruppierung

Wählen Sie eine passende Sammlung von Karten. Bitten Sie die Schüler, Objekte einer genannten Gruppe zu finden. Zum Beispiel: *‚Findet alle Nahrungsmittel'*.

Alternativ dazu fragen Sie nach Objekten, die die gleiche Farbe oder Form haben. Beispielsweise: *‚Findet alles, was grün ist' oder ‚Findet alles, was quadratisch ist'*.

Zuhör-Aktivität

Wählen Sie eine angemessene Kartengruppe. Bitten Sie um einen bestimmten Gegenstand, z. B.: *‚Wo ist der Hammer?'*. Erhöhen Sie die Anzahl der Gegenstände auf ein geeignetes Niveau, z. B.: *‚Gib mir die Schnecke, die Biene und die Kuh'*.

Alternativ dazu legen Sie eine Gruppe von Karten vor sich auf den Tisch und eine identische Gruppe an der anderen Seite des Raumes aus. Bitten Sie auf die gleiche Weise um Objekte, wobei die Schüler sich dieses Mal aber an die Namen erinnern müssen, wenn sie die Paare bilden.

Was passt nicht in die Reihe?

Wählen Sie einige Bilder aus derselben Kategorie und fügen Sie eins aus einer anderen Kategorie hinzu. Bitten Sie die Schüler, das Bild zu finden, das nicht in die Reihe passt. Dabei sollen sie ihre Gründe nennen. Zum Beispiel: Legen zieher und Trommel hin. Der Schüler muss den Schraubenzieher als ‚Fremdobjekt' identifizieren, weil ein Werkzeug keine Musik machen kann.

Was ist anders?

Legen Sie zwei Kartengruppen mit Abstand voneinander aus. Beide Gruppen müssen bis auf eine Karte identisch sein. Bitten Sie die Schüler, die Karten in der ersten Gruppe zu nennen. Dann fordern Sie sie auf, in der 2. Gruppe die Karte zu finden, die anders ist.

Spiele mit Regeln

Snap

Wählen Sie 15–20 Kartenpaare, so dass Sie insgesamt 30–40 Karten haben. Mischen Sie die Karten und legen Sie diese mit der Spielseite nach unten vor jeden Spieler. Bitten Sie jeden Spieler, die erste Karte umzudrehen und sie neben den eigenen Haufen zu legen, damit sie von allen gesehen werden kann. Nach und nach werden verschiedene Karten aufgedeckt. Fahren Sie fort, bis zwei identische Karten aufgedeckt sind. Der erste Spieler, der ‚Snap' ruft, nimmt alle aufgedeckten Karten und legt sie mit der Spielseite nach unten auf den eigenen Haufen. Setzen Sie das Spiel fort, bis ein Spieler alle Karten besitzt.

Paare

Wählen Sie mehrere Kartenpaare. Je weniger Karten, desto leichter das Spiel.

Mischen Sie die Karten und legen Sie sie mit der Spielseite nach unten auf den Tisch. Bitten Sie einen Spieler, zwei Karten umzudrehen, und vergewissern Sie sich dabei, dass diese an der gleichen Stelle auf dem Tisch liegenbleiben. Identifizieren Sie die Karten mit den Schülern. Sind sie identisch, gewinnt der Spieler dieses Kartenpaar und legt es vor sich hin. Sind sie jedoch verschieden, dreht er sie wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Ermutigen Sie alle, sich zu merken, wo die Karten sind. Das Spiel endet, sobald alle Paare gefunden wurden.

Deuxième édition publiée en 2018
par **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
et par **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

***ColorCards**® est une marque déposée de Routledge, une impression de Taylor & Francis Group, une entreprise du groupe informa*

Images reproduites avec l'autorisation d'iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Tous droits réservés. Aucun élément de cette ressource ne peut être réimprimé, ni reproduit, ni réutilisé sous aucune forme, ni par aucun moyen électronique, mécanique ou autre, connu aujourd'hui ou encore à inventer, y compris les photocopies et les enregistrements, ou tout système de stockage ou de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite des éditeurs.

Avis de marque déposée : les noms de produits ou de sociétés peuvent être des marques déposées ou des marques enregistrées, et sont uniquement utilisés dans un but d'identification et d'explication sans intention de violation.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introduction

Les *Catégories ColorCards* ont été conçues en tant que ressource visant à enseigner un large éventail de compétences linguistiques.

Les objets illustrés proviennent de 24 catégories et ils sont organisés en groupes de quatre. Le vocabulaire est intéressant et stimulant, les cartes sont agréables à manipuler. Il y a 96 images dans le pack et chacune est doublée, ce qui fait 192 cartes au total.

Les caractéristiques des *Catégories* sont :

- Les cartes sont organisées par sujet en groupes de quatre
- Chaque groupe a un thème différent
- Le vocabulaire est complet et il se concentre sur les adjectifs et les noms
- Chaque carte est doublée
- Les cartes sont divisées en deux groupes : les cartes simples, avec des objets isolés sur fond blanc et les cartes complexes, incluant des objets placés dans des contextes typiques
- Le contenu est répertorié de deux manière pour une plus grande flexibilité d'utilisation : par set et par ordre alphabétique

Contenu par set

Simple				
Salle de bain	Brosse à cheveux	Kit de rasage	Serviettes	Brosse à dents et dentrifice
Plage	Transat	Tenue de plage	Ballon de plage	Seau et pelle
Boissons	Sodas	Café	Lait pour nourrissons	Milk-shake
Fruit	Pomme	Raisins	Fraises	Kiwi
Jardin	Outils manuels	Tuyau d'arrosage	Fourche et bêche	Arrosoir
Cuisine	Vaisselle	Mixeur	Couverts	Planche à découper
Musique	Batterie	Guitare	Xylophone	Clavier
Fête	Gâteau	Décorations	Cadeau	Ballons
École	Trousse	Sac à dos d'école	Gamelle	Globe
Chaussures	Chaussures de ville	Bottes en caoutchouc	Chaussures de sport	Chaussures pour nourrisson
Snacks	Chips	Pop-corn	Biscuits	Bonbons
Sports	Ballon de football	Lunettes de natation	Raquettes de tennis	Basket-ball et panier
Outils	Marteau	Scie	Tournevis	Perceuse
Jouets	Puzzle	Blocs de construction	Petit train	Ours en peluche
Légumes	Carottes	Pois	Poivrons	Pommes de terre
Complexe				
Animaux	Lion	Chien	Écureuil	Zèbre
Oiseaux	Chouette	Perroquet	Pingouin	Paon
Ferme	Vache	Cultures	Mouton	Tracteur
Accueil	Cuisine	Salle de bain	Chambre à coucher	Jardin
Insectes	Papillon	Abeille	Coccinelle	Escargot
Personnes	Homme	Femme	Enfant	Bébé
Plantes	Arbre	Herbe	Fleurs	Cactus
Récréation	Lecture	Natation	Espace de jeu	Football
Transport	Train	Avion	Vélo	Navire

Index alphabétique des contenus

A
Abeille
Arbre
Arrosoir
Avion

B
Ballon de football
Ballon de plage
Ballons
Basket-ball et panier
Batterie
Bébé
Biscuits
Blocs de construction
Bonbons
Bottes en caoutchouc
Brosse à cheveux
Brosse à dents et dentrifice

C
Cactus
Cadeau
Café
Carottes
Chambre à coucher
Chaussures de sport
Chaussures de ville
Chaussures pour nourrisson
Chien
Chips
Chouette
Clavier
Coccinelle
Couverts
Cuisine
Cultures

D
Décorations

E
Écureuil
Enfant
Escargot
Espace de jeu

F
Femme
Fleurs
Football
Fourche et bêche
Fraises

G
Gamelle
Gâteau
Globe
Guitare

H
Herbe
Homme

J
Jardin

K
Kit de rasage
Kiwi

L
Lait pour nourrissons
Lecture
Lion
Lunettes de natation

M
Marteau
Milk-shake
Mixeur
Mouton

N
Natation
Navire

O
Ours en peluche
Outils manuels

P
Paon
Papillon
Perceuse
Perroquet
Petit train
Pingouin
Planche à découper
Pois
Poivrons
Pomme
Pommes de terre
Pop-corn
Puzzle

R
Raisins
Raquettes de tennis

S
Sac à dos d'école
Salle de bain
Scie
Seau et pelle
Serviettes
Sodas

T
Tenue de plage
Tournevis
Tracteur
Train
Transat
Trousse
Tuyau d'arrosage

V
Vache
Vaisselle
Vélo

X
Xylophone

Z
Zèbre

Utilisation des *Catégories*

Voici quelques suggestions d'activités et de jeux avec les *Catégories*. Chaque idée implique l'utilisation de plus d'une compétence et elle peut être utilisée pour développer plusieurs aspects de la communication. Vous devrez adapter votre présentation pour vous assurer que l'activité est à un niveau de difficulté adéquat pour chaque élève.

Associer les images et les objets

Sélectionnez plusieurs cartes ainsi que les objets réels. Les fruits et les légumes sont particulièrement simples à associer. Demandez aux élèves de placer les objets sur les images correspondantes.

Sinon, mettez les objets à distance et demandez aux élèves de trouver les cartes correspondantes.

Regroupement

Choisissez une sélection appropriée de cartes. Demandez aux élèves de trouver des membres d'un groupe que vous nommez. Par exemple : « *Retrouvez toute la nourriture* ».

Sinon, demandez des objets de la même couleur ou de la même forme. Par exemple : « *Retrouvez toutes les choses vertes » ou* « *Trouvez tout ce qui est carré* ».

Activité d'écoute

Choisissez un groupe approprié de cartes. Demandez un article que vous nommez, par exemple : « *Où est le marteau ?* ». Augmentez le nombre d'objets à un niveau approprié, par exemple : « *Donne-moi l'escargot, l'abeille et la vache* ».

Sinon, placez un groupe de cartes sur la table ainsi qu'un groupe identique à l'autre bout de la salle. Demandez les objets de la même manière, mais cette fois, les élèves doivent se souvenir des noms lorsqu'ils reforment les paires.

Repérez l'intrus

Choisissez plusieurs images de la même catégorie et ajoutez une autre image qui n'est pas liée aux autres. Demandez aux élèves de trouver l'intrus et de donner leurs raisons. Par exemple : présentez le clavier, le xylophone, la guitare, le tournevis et la batterie. L'étudiant doit identifier le tournevis comme étant hors du groupe, car il ne permet pas de faire de la musique.

Qu'est-ce qui est différent ?

Gardez deux groupes de cartes à distance l'un de l'autre. Assurez-vous que les deux groupes sont les mêmes, mis

à part pour la carte différente. Demandez aux élèves de nommer les cartes du premier groupe. Puis demandez-leur de regarder le second groupe afin de retrouver la carte différente.

Jeux avec des règles

Snap

Choisissez de 15 à 20 cartes et leurs paires jusqu'à obtenir un total de 30 à 40 cartes. Mélangez les cartes et distribuez-les face cachée à chacun des joueurs. Demandez à chaque joueur, à son tour, de monter sa première carte et de la déposer à côté de sa propre pile afin qu'elle soit visible par tous. Peu à peu, différentes cartes seront révélées. Continuez jusqu'à ce que deux cartes identiques soient visibles. Le premier joueur à dire « snap » reprend toutes les cartes retournées et il les met sous sa propre pile, face cachée. Continuez le jeu jusqu'à ce qu'un joueur détienne toutes les cartes.

Paires

Choisissez plusieurs cartes et leurs paires. Moins il y a de cartes, plus le jeu est facile.

Mélangez les cartes et étalez-les sur la table, face cachée. Demandez à un joueur de retourner deux cartes, en s'assurant qu'elles restent au même endroit sur la table. Nommez les cartes avec les élèves. Si elles sont identiques, le joueur gagne cette paire de cartes et il la dépose devant lui. Si elles sont différentes, il / elle les retourne face cachée à nouveau. Chaque joueur à son tour, continuez en encourageant tout le monde à se rappeler où sont les cartes. Le jeu se termine lorsque toutes les paires ont été collectées.

Andra upplagan publicerad 2018
av **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
och av **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

***ColorCards**® är ett varumärke tillhörande Routledge, ett imprint av Taylor & Francis Group, ett Informa-företag*

Bilder reproducerade med tillstånd av iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Alla rättigheter förbehålls. Ingen del av denna källa får skrivas ut, reproduceras eller användas på något sätt eller av en elektronisk, mekanisk, eller på annat sätt, idag känd eller härefter uppfunnen enhet, inklusive fotokopiering och inspelning, eller i annat informationslagrings- eller upphämtningssystem, utan skriftlig tillåtelse från utgivaren.

Varumärkesnotering: Produkt- eller företagsnamn kan vara varumärken eller registrerade varumärken och används endast för identifiering och förklaring, utan avsikten att bryta mot varumärkeslagstiftningen.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introduction

ColorCards Kategorier har tagits fram som en resurs för att lära ut en mängd olika språkfärdigheter.

De objekt som illustreras är från 24 kategorier och är ordnade i grupper om fyra. Intressant och stimulerande vokabulär och roliga kort att använda. Det finns 96 bilder i förpackningen och varje bild har en dubblett, vilket blir sammanlagt 192 kort.

Kategorier egenskaper:

- Korten är ordnade efter ämne i grupper om fyra
- Varje grupp har ett unikt tema
- Vokabulären är omfattande och riktar in sig på adjektiv och substantiv
- Varje kort har en dubblett
- Korten är uppdelade i två grupper – enkla kort med objekt avskilda på en vit bakgrund och komplexa kort med objekt i typiska sammanhang
- Innehållet är uppställt på två sätt för flexibel användning – efter uppsättning och i alfabetisk ordning

Innehåll efter uppsättning

Enkelt				
Badrum	Hårborste	Raksats	Handdukar	Tandborste och tandkräm
Strand	Solstol	Strandkläder	Badboll	Hink och spade
Drycker	Läskedrycker	Kaffe	Bebismjölk	Milkshake
Frukt	Äpple	Vindruvor	Jordgubbar	Kiwifrukt
Trädgård	Handverktyg	Trädgårdsslang	Grep och spade	Vattenkanna
Kök	Porslin	Matblandare	Bestick	Skärbräda
Musik	Trummor	Gitarr	Xylofon	Klaviatur
Kalas	Tårta	Dekorationer	Present	Ballonger
Skola	Pennfodral	Skolryggsäck	Matlåda	Jordglob
Skor	Smarta skor	Gummistövlar	Sportskor	Bebisskor
Tilltugg	Chips/Potatischips	Popcorn	Kex/kakor	Sötsaker/godis
Idrott	Fotboll	Simglasögon	Tennisracketar	Basketboll och -korg
Verktyg	Hammare	Såg	Skruvmejsel	Borr
Leksaker	Pussel	Byggklossar	Leksakståg	Teddybjörn
Grönsaker	Morötter	Ärter	Paprikor	Potatis
Komplext				
Djur	Lejon	Hund	Ekorre	Zebra
Fåglar	Uggla	Papegoja	Pingvin	Påfågel
Bondgård	Ko	Grödor	Får	Traktor
Hem	Kök	Badrum	Sovrum	Trädgård
Insekter	Fjäril	Bi	Nyckelpiga	Snigel
Människor	Man	Kvinna	Barn	Bebis
Växter	Träd	Gräs	Blommor	Kaktus
Rekreation	Läsa	Simma	Lekplats	Fotboll
Transport	Tåg	Flygplan	Cykel	Fartyg

Alfabetisk innehållsförteckning

A
Äpple
Ärter

B
Badboll
Badrum
Ballong
Barn
Basketboll och -korg
Bebis
Bebismjölk
Bebisskor
Bestick
Bi
Blommor
Borr
Byggklossar

C
Chips/potatischips
Cykel

D
Dekorationer

E
Ekorre

F
Får
Fartyg
Fjäril
Flygplan
Fotboll

G
Gitarr
Gräs
Grep och spade
Grödor
Gummistövlar

H
Hammare
Handdukar
Handverktyg
Hårborste
Hink och spade
Hund

J
Jordglob
Jordgubbar

K
Kaffe
Kaktus
Kex/kakor
Kiwifrukt
Klaviatur
Ko
Kök
Kvinna

L
Läsa
Läskedrycker
Lejon
Lekplats
Leksakståg

M
Man
Matblandare
Matlåda
Milkshake
Morötter

N
Nyckelpiga

P
Påfågel
Papegoja
Paprikor
Pennfodral
Pingvin
Popcorn
Porslin
Potatis
Present
Pussel

R
Raksats

S
Såg
Simglasögon
Simma
Skärbräda
Skolryggsäck
Skruvmejsel
Smarta skor
Snigel
Solstol
Sötsaker/godis
Sovrum
Sportskor
Strandkläder

T
Tåg
Tandborste och tandkräm
Tårta
Teddybjörn
Tennisracket
Träd
Trädgård
Trädgårdsslang
Traktor
Trummor

U
Uggla

V
Vattenkanna
Vindruvor

X
Xylofon

Z
Zebra

Användning av *Kategorier*

Nedan följer några förslag på aktiviteter och spel med *Kategorier*. Varje idé omfattar användning av mer än en färdighet och kan användas för att utveckla olika kommunikationsaspekter. Du kommer att behöva anpassa din presentation för att se till att aktiviteten ligger på rätt svårighetsnivå för varje elev.

Matcha bilder och objekt

Välj flera kort tillsammans med de riktiga objekten. Frukt och grönsaker är särskilt lätta att matcha. Be eleverna att lägga objekten på de matchande bilderna.

Alternativt kan du lägga objekten en bit bort och be eleverna att hitta matchande kort.

Gruppering

Välj ett lämpligt urval av kort. Be eleverna hitta medlemmar i en namngiven grupp. Till exempel: *"Hitta alla livsmedel"*.

Alternativt kan du be om objekt som har samma färg eller form. Till exempel: *"Hitta alla gröna saker"* eller *"Hitta allt som är fyrkantigt"*.

Lyssnande aktivitet

Välj en lämplig grupp kort. Be om en namngiven artikel, till exempel: *"Var är hammaren?"*. Öka antalet artiklar till en lämplig nivå, till exempel: *"Ge mig snigeln, biet och kon"*.

Alternativt kan du lägga en grupp kort på bordet och en identisk grupp i andra änden av rummet. Be om objekten på samma sätt, men den här gången måste eleverna komma ihåg namnen när de hämtar paren.

En passar inte in

Välj några bilder från samma kategori och lägg till en annan bild som inte passar in. Be eleverna att hitta den bild som inte passar in och be dem motivera varför. Till exempel: lägg fram klaviatur, xylofon, gitarr, skruvmejsel och trumma. Eleven måste identifiera att skruvmejseln inte passar in eftersom den inte är ett musikinstrument.

Vad är annorlunda?

Lägg två grupper kort på avstånd från varandra. Se till att de två grupperna är desamma förutom ett kort som är annorlunda. Be eleverna att namnge korten i den första gruppen. Be dem sedan att titta på den andra gruppen och hitta det kort som är annorlunda.

Spel med regler

Snapp

Välj 15–20 kort och deras par så att du har totalt 30–40 kort. Blanda korten och dela ut dem med framsidan nedåt till varje spelare. Be eleverna att i tur och ordning vända upp sitt första kort och lägga det bredvid sin egen hög så att alla kan se det. Gradvist kommer olika kort att avslöjas. Fortsätt tills två identiska kort visas. Den första spelaren som ropar "snapp" plockar upp samtliga kort som är uppvända och lägger dem med framsidan nedåt under sin egen hög. Fortsätt spelet tills en spelare har alla korten.

Par

Välj flera kort och deras par. Ju färre kort, desto lättare är spelet.

Blanda korten och sprid ut dem med framsidan nedåt mot bordet. Be en spelare att vända upp två kort och se till att de stannar på samma plats på bordet. Namnge korten med eleverna. Om de är samma vinner spelaren det paret kort och lägger dem framför sig. Om de är olika vänder spelaren korten med framsidan nedåt igen. Fortsätt med varje spelare i tur och ordning och uppmuntra alla att komma ihåg var korten är. Spelet slutar när alla par har samlats in.

Tweede editie gepubliceerd 2018
door **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
en door **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

***ColorCards**® is een handelsmerk van Routledge, een impressum van de Taylor & Francis Group, een informa bedrijf*

Afbeeldingen gereproduceerd met toestemming van iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Alle rechten voorbehouden. Geen enkel onderdeel van deze bron mag worden herdrukt of gereproduceerd of gebruikt in welke vorm dan ook, met behulp van elektronische, mechanische of andere middelen die nu bekend zijn of hierna worden uitgevonden, met inbegrip van fotokopieën en opnames, of in een informatieopslag of retrieval systeem, zonder schriftelijke toestemming van de uitgevers.

Handelsmerkverklaring: Product- of bedrijfsnamen kunnen handelsmerken of geregistreerde handelsmerken zijn, en worden alleen gebruikt voor identificatie en uitleg zonder intentie om inbreuk te plegen.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Inleiding

ColorCards Categorieën is ontwikkeld als hulpmiddel bij het aanleren van diverse taalvaardigheden.

De geïllustreerde objecten zijn onderverdeeld in 24 categorieën en zijn gerangschikt in groepen van vier. De woordenschat is interessant en prikkelend en de kaarten nodigen uit om te worden gebruikt. Het pakket bevat 96 foto's en van elke foto is er een duplicaat, zodat er in totaal 192 kaarten zijn.

De kenmerken van *Categorieën* zijn:

- De kaarten zijn per onderwerp gerangschikt in groepen van vier
- Elke groep heeft een ander thema
- De woordenschat is uitgebreid en richt zich op bijvoeglijke en zelfstandige naamwoorden
- Elke kaart heeft een duplicaat
- De kaarten zijn onderverdeeld in twee groepen – eenvoudige kaarten met objecten die op zichzelf staand worden weergegeven op een witte achtergrond en complexe kaarten met items in kenmerkende omgevingen
- Om het gebruik te vereenvoudigen, wordt de inhoud op twee manieren vermeld – per set en op alfabetische volgorde

Inhoud per set

Eenvoudig				
Badkamer	Haarborstel	Scheerspullen	Handdoeken	Tandenborstel en tandpasta
Strand	Strandstoel	Strandkleding	Strandbal	Emmer en schepje
Dranken	Frisdrank	Koffie	Babymelk	Milkshake
Fruit	Appel	Druiven	Aardbeien	Kiwi
Tuin	Handgereedschap	Tuinslang	Hooivork en schop	Gieter
Keuken	Serviesgoed	Blender	Bestek	Snijplank
Muziek	Trommel	Gitaar	Xylofoon	Toetsenbord
Feest	Taart	Versiering	Cadeau	Ballonnen
School	Pennenzakje	Rugzak	Broodtrommel	Globe
Schoenen	Nette schoenen	Kaplaarzen	Sportschoenen	Babyschoentjes
Tussendoortjes	Chips	Popcorn	Koekjes	Snoepgoed
Sport	Voetbal	Zwembril	Tennisrackets	Basketbal en ring
Gereedschap	Hamer	Zaag	Schroevendraaier	Boor
Speelgoed	Puzzel	Bouwstenen	Speelgoedtrein	Teddybeer
Groenten	Wortelen	Erwten	Pepers	Aardappelen

Complex				
Dieren	Leeuw	Hond	Eekhoorn	Zebra
Vogels	Uil	Papegaai	Pinguïn	Pauw
Boerderij	Koe	Gewassen	Schaap	Trekker
Thuis	Keuken	Badkamer	Slaapkamer	Tuin
Insecten	Vlinder	Bij	Lieveheersbeestje	Slak
Mensen	Man	Vrouw	Kind	Baby
Planten	Boom	Gras	Bloemen	Cactus
Recreatie	Lezen	Zwemmen	Speeltuin	Voetballen
Transport	Trein	Vliegtuig	Fiets	Boot

Alfabetische lijst van de inhoud

A
Aardappelen
Aardbeien
Appel

B
Baby
Babymelk
Babyschoentjes
Badkamer
Ballonnen
Basketbal en ring
Bestek
Bij
Blender
Bloemen
Boom
Boor
Boot
Bouwstenen
Broodtrommel

C
Cactus
Cadeau
Chips

D
Druiven

E
Eekhoorn
Emmer en schepje
Erwten

F
Fiets
Frisdrank

G
Gewassen
Gieter
Gitaar
Globe
Gras

H
Haarborstel
Hamer
Handdoeken
Handgereedschap
Hond
Hooivork en schop

K
Kaplaarzen
Keuken
Kind
Kiwi
Koe
Koekjes
Koffie

L
Leeuw
Lezen
Lieveheersbeestje

M
Man
Milkshake

N
Nette schoenen

P
Papegaai
Pauw
Pennenzakje
Pepers
Pinguïn
Popcorn
Puzzel

R
Rugzak

S
Schaap
Scheerspullen
Schroevendraaier
Serviesgoed
Slaapkamer
Slak
Snijplank
Snoepgoed
Speelgoedtrein
Speeltuin
Sportschoenen
Strandbal
Strandkleding
Strandstoel

T
Taart
Tandenborstel en tandpasta
Teddybeer
Tennisrackets
Toetsenbord
Trein
Trekker
Trommel
Tuin
Tuinslang

U
Uil

V
Versiering
Vliegtuig
Vlinder
Voetbal
Voetballen
Vrouw

W
Wortelen

X
Xylofoon

Z
Zaag
Zebra
Zwembril
Zwemmen

Categorieën gebruiken

Hieronder vindt u enkele voorgestelde activiteiten en spelletjes met *Categorieën*. Elk idee maakt gebruik van meerdere vaardigheden en kan worden gebruikt om diverse aspecten van communicatie te ontwikkelen. U dient uw presentatie zo aan te passen dat de activiteit het juiste moeilijkheidsniveau voor elke leerling biedt.

Afbeeldingen en objecten bij elkaar zoeken

Selecteer meerdere kaarten samen met de echte objecten. Groente en fruit kunnen bijzonder eenvoudig bij elkaar worden gezocht. Vraag de leerlingen om de objecten op de bijbehorende foto's te leggen.

Als alternatief kunt u de objecten ook op een afstandje leggen en de leerlingen vragen om de bijbehorende kaarten te zoeken.

Groeperen

Kies een geschikte selectie kaarten. Vraag de leerlingen om onderdelen van een bepaalde groep te vinden.
Ter voorbeeld: *"Vind al het eten."*

U kunt ook vragen naar objecten die dezelfde kleur of dezelfde vorm hebben. Ter voorbeeld: *"Vind alle groene dingen."* of *"Vind alles dat vierkant is."*

Luisteractiviteit

Kies een geschikte groep kaarten. Vraag om een bepaald item, bijvoorbeeld: *"Waar is de hamer?"* Verhoog het aantal items naar een geschikt niveau, bijvoorbeeld: *"Geef me de slak, de bij en de koe."*

Als alternatief kunt u een groep kaarten op de tafel leggen en een identieke groep aan de andere kant van de kamer leggen. Vraag op dezelfde wijze om objecten, maar laat de leerlingen dit keer de namen onthouden wanneer ze de paren ophalen.

Wat hoort er niet bij?

Kies enkele foto's uit dezelfde categorie en voeg een andere foto toe die niets met de categorie te maken heeft. Vraag de leerlingen wat er niet bij hoort en waarom. Ter voorbeeld: leg kaarten met een toetsenbord, xylofoon, gitaar, schroevendraaier en trommel neer. De leerling moet aangeven dat de schroevendraaier er niet bij hoort, omdat deze geen muziek kan maken.

Wat is er anders?

Maak twee groepen van kaarten en leg ze op afstand van elkaar. Zorg ervoor dat de twee groepen hetzelfde zijn op één kaart na. Vraag de leerlingen om de kaarten in de eerste groep te benoemen. Laat ze vervolgens naar de tweede groep kijken om de kaart te vinden die anders is.

Spellen met regels

Hebbes

Kies 15–20 kaarten en hun duplicaten, zodat u in totaal 30–40 kaarten hebt. Schud de kaarten en deel ze met de bovenkant naar beneden uit aan elke speler. Vraag elke speler om de beurt om zijn of haar eerste kaart om te draaien en naast de eigen stapel te leggen, zodat iedereen de kaart kan zien. Beetje bij beetje zullen verschillende kaarten worden onthuld. Ga door totdat er twee identieke kaarten te zien zijn. De eerste speler die 'Hebbes' roept, pakt alle omgedraaide kaarten en legt ze met de bovenkant naar beneden onder de eigen stapel. Ga verder met het spel totdat één speler alle kaarten heeft.

Paren

Kies meerdere kaarten en hun duplicaten. Hoe minder kaarten, hoe eenvoudiger het spel.

Schud de kaarten en leg ze met de bovenkant naar beneden naast elkaar op de tafel. Vraag een speler om twee kaarten om te draaien en zorg ervoor dat de kaarten op dezelfde plek op de tafel blijven liggen. Benoem de kaarten samen met de leerlingen. Als ze gelijk zijn, wint de speler dat paar kaarten en legt de speler de kaarten voor zich neer. Als ze verschillend zijn, draait de speler de kaarten weer om. Ga verder door elke speler om de beurt te laten spelen en moedig de spelers aan om te onthouden waar de kaarten liggen. Het spel is afgelopen wanneer alle paren zijn gevonden.

Segunda edición publicada en 2018
por **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
y por **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

***ColorCards**® es una marca registrada de Routledge, una impresión de Taylor & Francis Group, un negocio de Informa*

Imágenes reproducidas con permiso de iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este recurso se puede reimprimir o reproducir o utilizar de ninguna forma o por ningún medio electrónico, mecánico u otro, ya existente o por inventar, incluyendo fotocopias y grabaciones, o en algún sistema de almacenamiento o recuperación de datos, sin el permiso por escrito de los editores.

Aviso de marca registrada: los nombres de productos o corporativos pueden ser marcas o marcas registradas y solo se usan para la identificación y explicación, sin intención alguna de cometer infracción.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introducción

ColorCards Categorías se ha diseñado como un recurso para enseñar una amplia gama de habilidades lingüísticas.

Los objetos ilustrados son de 24 ***Categorías*** diferentes y están distribuidos en grupos de cuatro. El vocabulario es interesante y estimulante y las cartas hacen atractivo su uso. Hay 96 imágenes en el paquete y cada una está duplicada, lo que suma un total de 192 cartas.

Las características de ***Categories*** son las siguientes:

- Las cartas se organizan por tema en grupos de cuatro.
- Cada grupo tiene un tema diferente.
- El vocabulario es amplio y se centra en adjetivos y sustantivos.
- Cada carta está duplicada.
- Las cartas se dividen en dos grupos: cartas simples, con objetos aislados en fondos blancos, y cartas complejas que incluyen elementos en entornos típicos.
- Los contenidos se enumeran de dos maneras para su flexibilidad de uso (por grupo y por orden alfabético).

Contenido por grupo

Cartas simples				
Baño	Cepillo del pelo	Kit de afeitado	Toallas	Cepillo y pasta de dientes
Playa	Tumbona	Ropa de playa	Pelota de playa	Cubo y pala
Bebidas	Bebidas con gas	Café	Leche infantil	Batido
Fruta	Manzana	Uvas	Fresas	Kiwi
Jardín	Herramientas	Manguera para jardín	Horca y pala	Regadera
Cocina	Vajilla	Licuadora	Cubertería	Tabla de cortar
Música	Tambores	Guitarra	Xilófono	Teclado
Fiesta	Tarta	Decoración	Regalo	Globos
Escuela	Estuche	Mochila escolar	Fiambrera	Globo
Zapatos	Zapatos de vestir	Botas de goma	Calzado deportivo	Zapatos de bebé
Aperitivos	Patatas fritas	Palomitas	Galletas	Dulces/chucherías
Deportes	Fútbol	Gafas de natación	Raquetas de tenis	Baloncesto y aro
Herramientas	Martillo	Sierra	Destornillador	Taladro
Juguetes	Rompecabezas	Bloques de construcción	Tren de juguete	Oso de peluche
Verduras	Zanahorias	Guisantes	Pimientos	Patatas
Cartas complejas				
Animales	León	Perro	Ardilla	Cebra
Pájaros	Búho	Loro	Pingüino	Pavo real
Granja	Vaca	Cultivos	Oveja	Tractor
Casa	Cocina	Baño	Dormitorio	Jardín
Insectos	Mariposa	Abeja	Mariquita	Caracol
Gente	Hombre	Mujer	Niño	Bebé
Plantas	Árbol	Césped	Flores	Cactus
Ocio	Lectura	Natación	Área de juegos	Fútbol
Transporte	Tren	Avión	Bicicleta	Barco

Lista de contenido por orden alfabético

A
Abeja
Árbol
Ardilla
Área de juegos
Avión

B
Baloncesto y aro
Baño
Barco
Batido
Bebé
Bebidas con gas
Bicicleta
Bloques de construcción
Botas de goma
Búho

C
Cactus
Café
Calzado deportivo
Caracol
Cebra
Cepillo del pelo
Cepillo y pasta de dientes
Césped
Cocina
Cubertería
Cubo y pala
Cultivos

D
Decoración
Destornillador
Dormitorio
Dulces/chucherías

E
Estuche

F
Fiambrera
Flores
Fresas
Fútbol

G
Gafas de natación
Galletas
Globo
Globos
Guisantes
Guitarra

H
Herramientas
Hombre
Horca y pala

J
Jardín

K
Kit de afeitado
Kiwi

L
Lectura
Leche infantil
León
Licuadora
Loro

M
Manguera para jardín
Manzana
Mariposa
Mariquita
Martillo
Mochila escolar
Mujer

N
Natación
Niño

O
Oso de peluche
Oveja

P
Palomitas
Patatas
Patatas fritas
Pavo real
Pelota de playa
Perro
Pimientos
Pingüino

R
Raquetas de tenis
Regadera
Regalo
Rompecabezas
Ropa de playa

S
Sierra

T
Tabla de cortar
Taladro
Tambores
Tarta
Teclado
Toallas
Tractor
Tren
Tren de juguete
Tumbona

U
Uvas

V
Vaca
Vajilla

X
Xilófono

Z
Zanahorias
Zapatos de bebé
Zapatos de vestir

Uso de *Categorías*

A continuación, proponemos algunas actividades y juegos con *Categorías*. Cada idea implica el uso de más de una habilidad y se puede utilizar para desarrollar varios aspectos de la comunicación. Tendrá que adaptar la dificultad de la actividad o juego en función del nivel de cada estudiante.

Emparejamiento de imágenes y objetos

Seleccione varias cartas junto con los objetos reales que representan. Las frutas y verduras son especialmente fáciles de emparejar. Pida a los estudiantes que pongan los objetos sobre las imágenes correspondientes.

Como alternativa, puede poner los objetos a una cierta distancia y pedir a los estudiantes que encuentren las cartas que coincidan.

Agrupamiento

Elija una selección adecuada de cartas. Pida a los estudiantes que encuentren las que formen parte de un grupo mencionado. Por ejemplo: "*Encontrad toda la comida"*.

Otra posibilidad sería pedir objetos que sean del mismo color o de la misma forma. Por ejemplo: *"Encontrad todas las cosas verdes"* o *"Encontrad todo lo que sea de forma cuadrada"*.

Actividad de escucha

Elija un grupo adecuado de cartas. Pida a los estudiantes que encuentren un objeto concreto, por ejemplo: *"¿Dónde está el martillo?"*. Aumente el número de objetos para incrementar la dificultad de la prueba, por ejemplo: *"Dadme el caracol, la abeja y la vaca"*.

Como alternativa, disponga un grupo de cartas sobre la mesa y un grupo idéntico en el otro extremo de la sala. Pida a los estudiantes que encuentren los objetos igual que antes, pero esta vez se verán obligados a recordar los nombres de los objetos mientras van a por las cartas emparejadas.

Cuál es la que sobra

Elija algunas imágenes de la misma categoría y añada otra imagen que no esté relacionada con ellas. Pida a los estudiantes que encuentren la imagen que es diferente a las demás y que expliquen sus motivos. Por ejemplo: ponga un teclado, un xilófono, una guitarra, un destornillador y un tambor. El estudiante debe identificar que el destornillador es el elemento que es distinto del grupo porque no puede crear música.

¿Cuál es diferente?

Disponga dos grupos de cartas una cierta distancia entre sí. Asegúrese de que solo haya una carta diferente en los dos grupos. Pida a los estudiantes que nombren las cartas del primer grupo. Luego pídales que miren el segundo grupo y que encuentren la carta que es diferente.

Juegos con normas

Romper

Elija de 15 a 20 cartas y sus pares, de tal forma que cuente con un total de 30 a 40 cartas. Baraje las cartas y colóquelas boca abajo delante cada uno de los jugadores. Pida a cada jugador, cuando llegue su turno, que ponga su primera carta boca arriba y la coloque al lado de su propia pila para que la puedan ver todos. Poco a poco se irán revelando diferentes cartas. Continúe hasta que aparezcan dos cartas idénticas. El primer jugador que diga "snap" recoge todas las cartas que se le mostraron y las pone boca abajo debajo de su propia pila de cartas. Continúe el juego hasta que un jugador tenga todas las cartas.

Pares

Elija varias cartas y sus pares. Cuantas menos cartas tengan, más fácil es el juego.

Baraje las cartas y colóquelas boca abajo sobre la mesa. Pida a un jugador que dé la vuelta a dos cartas, asegurándose de que permanecen en el mismo lugar en la mesa. Nombre las cartas con los estudiantes. Si son iguales, el jugador gana ese par de cartas y las coloca delante de él/ella. Si son diferentes, las vuelve a poner boca abajo. Repita el proceso con cada jugador, en su turno, animando a todos a recordar dónde están las cartas. El juego termina cuando todos los pares se han recopilado.

Seconda edizione pubblicata nel 2018
da **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, OX14 4RN, Oxon
e da **Routledge**
711 Third Avenue, NY 10017, New York

***ColorCards**® è un marchio registrato di Routledge, sigla editoriale del Taylor & Francis Group, divisio-ne di Informa*

Immagini riprodotte previa autorizzazione di iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte della presente guida può essere ristampata o riprodotta o utiliz-zata in alcuna forma o mediante altri mezzi di tipo elettronico, meccanico o di qualsiasi altra specie, ad oggi conosciuti o successivamente inventati, compresi fotocopiature o registrazioni, o può essere conservata in alcun sistema informatico di archiviazione o di recupero dati, senza autorizzazione scritta da parte degli editori.

Avviso riguardante i marchi di fabbrica: i nomi aziendali o i nomi di prodotti possono essere marchi di fabbrica o marchi registrati, e sono utilizzati unicamente a fini identificativi ed esplicativi, senza alcun intento di violazione.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introduzione

ColorCards Categorie è stato progettato come strumento per l'insegnamento di numerose abilità linguistiche.

Gli oggetti illustrati appartengono a 24 categorie e sono disposti in gruppi di quattro. Il vocabolario è interessante e stimolante e le carte sono piacevoli da utilizzare. Il pacchetto è composto da 96 immagini, ognuna dotata di duplicato, per un totale di 192 carte.

Di seguito, le caratteristiche di *Categorie*:

- Le carte sono organizzate per argomento e in gruppi di quattro
- Ogni gruppo è caratterizzato da un tema diverso
- Il vocabolario è completo e si concentra su aggettivi e nomi
- Ogni carta è duplicata
- Le carte sono suddivise in due gruppi: Carte Semplici, con oggetti isolati su sfondi bianchi, e Carte Complesse, che includono elementi raffigurati in ambienti tipici
- Per una maggiore flessibilità, i contenuti sono illustrati secondo due criteri: per set e in ordine alfabetico

Contenuti per set

Semplici				
Bagno	Spazzola	Kit da barba	Asciugamani	Spazzolino e dentifricio
Spiaggia	Sedia a sdraio	Abbigliamento da spiaggia	Pallone da spiaggia	Secchiello e paletta
Bevande	Bevande frizzanti	Caffè	Latte per neonati	Frullato
Frutta	Mela	Uva	Fragole	Kiwi
Giardino	Utensili	Tubo da giardino	Vanga e forcone	Annaffiatoio
Cucina	Stoviglie	Frullatore	Posate	Tagliere
Musica	Batteria	Chitarra	Xilofono	Tastiera
Festa	Torta	Decorazioni	Regalo	Palloncini
Scuola	Astuccio	Zainetto	Cestino da pranzo	Mappamondo
Scarpe	Scarpe classiche	Stivali di gomma	Scarpe da ginnastica	Scarpette
Snack	Patatine	Popcorn	Biscotti	Dolcetti
Sport	Pallone da calcio	Occhialini da nuoto	Racchette da tennis	Palla da basket e canestro
Strumenti	Martello	Sega	Cacciavite	Trapano
Giocattoli	Puzzle	Mattoncini	Trenino	Orsacchiotto
Verdura	Carote	Piselli	Peperoni	Patate
Complesse				
Animali	Leone	Cane	Scoiattolo	Zebra
Uccelli	Gufo	Pappagallo	Pinguino	Pavone
Fattoria	Mucca	Colture	Pecora	Trattore
Casa	Cucina	Bagno	Camera da letto	Giardino
Insetti	Farfalla	Ape	Coccinella	Lumaca
Persone	Uomo	Donna	Bambino	Neonato
Piante	Albero	Erba	Fiori	Cactus
Tempo libero	Lettura	Nuoto	Parco giochi	Calcio
Trasporti	Treno	Aereo	Bicicletta	Nave

Indice alfabetico dei contenuti

A
Abbigliamento da spiaggia
Aereo
Albero
Annaffiatoio
Ape
Asciugamani
Astuccio

B
Bagno
Bambino
Batteria
Bevande frizzanti
Bicicletta
Biscotti

C
Cacciavite
Cactus
Caffè
Calcio
Camera da letto
Cane
Carote
Cestino da pranzo
Chitarra
Coccinella
Colture
Cucina

D
Decorazioni
Dolcetti
Donna

E
Erba

F
Farfalla
Fiori
Fragole
Frullato
Frullatore

G
Giardino
Gufo

K
Kit da barba
Kiwi

L
Latte per neonati
Leone
Lettura
Lumaca

M
Mappamondo
Martello
Mattoncini
Mela
Mucca

N
Nave
Neonato
Nuoto

O
Occhialini da nuoto
Orsacchiotto

P
Palla da basket e canestro
Palloncini
Pallone da calcio
Pallone da spiaggia
Pappagallo
Parco giochi
Patate
Patatine
Pavone
Pecora
Peperoni
Pinguino
Piselli
Popcorn
Posate
Puzzle

R
Racchette da tennis
Regalo

S
Scarpe classiche
Scarpe da ginnastica
Scarpette
Scoiattolo
Secchiello e paletta
Sedia a sdraio
Sega
Spazzola
Spazzolino e dentifricio
Stivali di gomma
Stoviglie

T
Tagliere
Tastiera
Torta
Trapano
Trattore
Trenino
Treno
Tubo da giardino

U
Uomo
Utensili
Uva

V
Vanga e forcone

X
Xilofono

Z
Zainetto
Zebra

Utilizzo di *Categorie*

Di seguito, sono elencati alcuni giochi e attività effettuabili con *Categorie*. Ogni idea coinvolge l'uso di più d'una abilità e può essere utilizzata per sviluppare determinati aspetti della comunicazione. Dovrai adattare la tua presentazione, al fine di calibrare l'attività al giusto livello di difficoltà per ogni studente.

Abbinamento di immagini e oggetti

Selezionare diverse carte e i corrispondenti oggetti reali. I frutti e le verdure sono particolarmente facili da abbinare. Chiedere agli studenti di porre gli oggetti sulle immagini corrispondenti.

In alternativa, porre gli oggetti a distanza e chiedere agli studenti di trovare le carte corrispondenti.

Raggruppamento

Scegliere una selezione appropriata di carte. Chiedere agli studenti di trovare gli elementi appartenenti ad un gruppo specifico di carte. Ad esempio: *'Trova tutto il cibo'*.

In alternativa, chiedere di trovare gli oggetti dello stesso colore o della stessa forma. Ad esempio: *'Trova tutte le cose verdi'* o *'Trova tutto ciò che è quadrato'*.

Attività di ascolto

Chiedere di trovare un elemento specifico, ad esempio: *'Dov'è il martello?'*. Aumentare il numero di oggetti preservando la difficoltà del livello scelto, ad esempio: *'Dammi la lumaca, l'ape e la mucca'*.

In alternativa, disporre un gruppo di carte sul tavolo e un gruppo identico all'altra estremità della stanza. Chiedere degli oggetti allo stesso modo ma, questa volta, nel corso del recupero delle coppie abbinate, gli studenti dovranno ricordare i nomi dei singoli oggetti.

Via l'intruso

Scegliere alcune immagini della stessa categoria e aggiungere un'altra immagine a queste non correlata. Chiedere agli studenti di trovare "l'intruso" e di motivare la scelta. Ad esempio: scegliere tastiera, xilofono, chitarra, cacciavite e tamburo. Lo studente dovrà identificare il cacciavite come intruso, poiché non è uno strumento musicale.

Trova le differenze

Porre due gruppi di carte a distanza l'uno dall'altro. Assicurarsi che i due gruppi siano gli stessi, ad eccezione di una carta. Chiedere agli studenti di nominare le carte del primo gruppo, poi di guardare il secondo gruppo e trovare la carta diversa.

Giochi con regole

Snap

Scegliere 15–20 carte e i loro duplicati, in modo da avere un totale di 30–40 carte. Mescolare le carte e distribuirle a faccia in giù a ciascuno dei giocatori. Chiedere a ciascun giocatore di girare la prima carta e metterla accanto al proprio mazzo di carte, in modo che possa essere vista da tutti. A poco a poco, saranno rivelate diverse carte. Continuare fino a quando non saranno mostrate due carte identiche. Il primo giocatore che dirà 'snap' raccoglierà tutte le carte scoperte e le metterà a faccia in giù sotto il proprio mazzo di carte. Continuare il gioco finché uno dei giocatori non avrà raccolto tutte le carte.

Coppie

Scegliere diverse carte e i loro duplicati. Minore il numero delle carte, più facile il gioco.

Mescolare le carte e distribuirle a faccia in giù sul tavolo. Chiedere a un giocatore di girare due carte, assicurandosi che restino allo stesso posto sul tavolo. Denominare le carte con gli studenti. Se le carte sono uguali, il giocatore vince quel paio di carte e lo pone dinanzi a sé. Se le carte sono diverse, le pone nuovamente a faccia in giù. Continuare con gli altri giocatori a turno, incoraggiando tutti a ricordare dove sono le carte. Il gioco termina quando tutte le coppie sono state rivelate e raccolte.

Segunda edição publicada em 2018
pela **Routledge**
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
e pela **Routledge**
711 Third Avenue, New York, NY 10017

*A **ColorCards**® é uma marca comercial da Routledge, uma marca da Taylor & Francis Group, um negócio da informa*

Imagens reproduzidas com a autorização da iStockphoto.com

© 2018 Routledge

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reimpressa, reproduzida ou utilizada em nenhuma forma ou em nenhum meio, seja ele eletrónico, mecânico, ou por outros meios agora conhecidos ou futuramente inventados, incluindo a fotocópia ou a gravação, ou mesmo em nenhuma forma de armazenamento ou sistema de recuperação de informação, sem a autorização por escrito dos editores.

Aviso de Marca Registada: Os nomes de produtos ou de empresas podem ser marcas comerciais ou marcas registadas e são usados apenas para a identificação e a explicação sem a intenção de infringir.

ISBN: 978-0-8153-6901-1

Introdução

O *Categorias* da *ColorCards* foi concebido como um recurso para ensinar uma ampla variedade de competências linguísticas.

Os objetos ilustrados são de 24 categorias e estão organizados em grupos de quatro. O vocabulário é interessante e estimulante e os cartões são agradáveis de usar. Há 96 imagens no pacote e cada uma delas é duplicada, totalizando 192 cartões.

As funcionalidades do *Categorias* são:

- Os cartões são organizados por assunto em grupos de quatro
- Cada grupo tem um tema diferente
- O vocabulário é abrangente e concentra-se em adjetivos e substantivos
- Cada cartão é duplicado
- Os cartões dividem-se em dois grupos – os Cartões Simples com objetos isolados num fundo branco e os Cartões Complexos que incluem elementos em configurações típicas
- Os conteúdos estão listados de duas formas para permitirem flexibilidade no uso: por conjunto e alfabeticamente

Conteúdos por conjunto

Simples				
Casa de banho	Escova de cabelo	Conjunto de barbear	Toalhas	Escova e Pasta de dentes
Praia	Espreguiçadeira	Roupa de praia	Bola de praia	Balde e pá
Bebidas	Bebidas gasosas	Café	Leite infantil	Batido de leite
Fruta	Maçã	Uvas	Morangos	Kiwi
Jardim	Ferramentas manuais	Mangueira de jardim	Forquilha e pá	Regador
Cozinha	Louça	Batedeira	Talheres	Tábua de cozinha
Música	Bateria	Guitarra	Xilofone	Teclado
Festa	Bolo	Decorações	Prenda	Balões
Escola	Estojo	Mochila escolar	Lancheira	Globo
Sapatos	Sapatos elegantes	Galochas	Sapatos desportivos	Sapatos de bebé
Lanche	Batatas fritas	Pipoca	Bolachas	Rebuçados
Desporto	Bola de futebol	Óculos de natação	Raquetes de ténis	Basquetebol e cesto
Ferramentas	Martelo	Serra	Chave de fendas	Broca
Brinquedos	Quebra-cabeças	Blocos de construção	Comboio de brinquedo	Urso de peluche
Vegetais	Cenouras	Ervilhas	Pimentões	Batatas
Complexos				
Animais	Leão	Cão	Esquilo	Zebra
Pássaros	Coruja	Papagaio	Pinguim	Pavão
Quinta	Vaca	Colheitas	Ovelha	Trator
Casa	Cozinha	Casa de banho	Quarto	Jardim
Insetos	Borboleta	Abelha	Joaninha	Caracol
Pessoas	Homem	Mulher	Criança	Bebé
Plantas	Árvore	Erva	Flores	Cato
Lazer	Ler	Nadar	Parque infantil	Futebol
Transportes	Comboio	Avião	Bicicleta	Navio

Lista alfabética de conteúdos

A
Abelha
Árvore
Avião

B
Balde e pá
Balões
Basquetebol e arcos
Batatas
Batatas fritas
Batedeira
Bateria
Batido de leite
Bebé
Bebidas gasosas
Bicicleta
Blocos de construção
Bola de futebol
Bola de praia
Bolachas
Bolo
Borboleta
Broca

C
Café
Cão
Caracol
Casa de banho
Cato
Cenouras
Chave de fendas
Colheitas
Comboio
Comboio de brinquedo
Conjunto de barbear
Coruja
Cozinha
Criança

D
Decorações

E
Erva
Ervilhas
Escova e pasta de dentes
Escova de cabelo
Espreguiçadeira
Esquilo
Estojo

F
Ferramentas manuais
Flores
Forquilha e pá
Futebol

G
Galochas
Globo
Guitarra

H
Homem

J
Jardim
Joaninha

K
Kiwi

L
Lancheira
Leão
Leite infantil
Ler
Louça

M
Maçã
Mangueira de jardim
Martelo
Mochila escolar
Morangos
Mulher

N
Nadar
Navio

O
Óculos de natação
Ovelha

P
Papagaio
Parque infantil
Pavão
Pimentões
Pinguim
Pipoca
Prenda

Q
Quarto
Quebra-cabeças

R
Raquetes de ténis
Rebuçados
Regador
Roupa de praia

S
Sapatos de bebé
Sapatos desportivos
Sapatos elegantes
Serra

T
Tábua de cozinha
Talheres
Teclado
Toalhas
Trator

U
Urso de peluche
Uvas

V
Vaca

X
Xilofone

Z
Zebra

Usar o *Categorias*

Em baixo encontram-se algumas sugestões de atividades e jogos com o *Categorias*. Cada ideia implica o uso de uma ou mais competências e pode ser utilizada para desenvolver vários aspetos da comunicação. Precisará de adaptar a sua apresentação para assegurar que a atividade esteja no nível correto de dificuldade para cada aluno.

Corresponder imagens e objetos

Selecione vários cartões junto com objetos reais. As frutas e os vegetais são particularmente fáceis de corresponder. Peça aos alunos para colocarem os objetos sobre as imagens correspondentes.

Alternativamente, coloque os objetos à distância e peça aos alunos para encontrarem os cartões que lhes correspondem.

Agrupar

Escolha uma seleção adequada de cartões. Peça aos alunos para encontrarem membros de um determinado grupo. Por exemplo: *'Encontrem todos os alimentos'*.

Alternativamente, pergunte-lhes por objetos que sejam da mesma cor ou da mesma forma. Por exemplo: *'Encontrem todas as coisas verdes'* ou *'Encontrem tudo o que for um quadrado'*.

Atividade de escuta

Escolha um grupo adequado de cartões. Pergunte por um determinado item, por exemplo: *'Onde está o martelo?'*. Aumente o número de itens para um nível adequado, por exemplo: *'Deem-me o caracol, a abelha e a vaca'*.

Alternativamente, disponha um grupo de cartas na mesa e um grupo idêntico no outro extremo da sala. Pergunte pelos objetos da mesma maneira, mas desta vez os alunos deverão lembrar-se dos nomes à medida que recuperarem os pares.

Objetos díspares

Escolha algumas fotos da mesma categoria e adicione outra imagem que não esteja relacionada. Peça aos alunos para encontrarem o objeto díspar e darem os seus motivos. Por exemplo: selecionem o teclado, o xilofone, a guitarra, a chave de fendas e o tambor. O aluno deverá identificar a chave de fendas como estando fora do grupo porque não pode produzir música.

O que é diferente?

Disponha dois grupos de cartas a uma distância um do outro. Certifique-se de que os dois grupos são os mesmos, exceto para um cartão diferente. Peça aos alunos que nomeiem os cartões no primeiro grupo. Em seguida, peça-lhes que olhem para o segundo grupo e encontrem o cartão diferente.

Jogos com regras

Snap

Selecione entre 15–20 cartões e os seus pares para que tenha um total de 30–40 cartões. Baralhe os cartões e disponha-os com a face virada para baixo para cada um dos jogadores. Por sua vez, peça a cada jogador que levante o seu primeiro cartão e o coloque ao lado do seu próprio monte para que possa ser visto por todos. Gradualmente, diferentes cartões serão revelados. Continue até dois cartões idênticos serem mostrados. O primeiro jogador a dizer 'snap' pega em todos os cartões com a face virada para cima e coloca-os com a face virada para baixo debaixo do seu próprio monte. Continue o jogo até que um único jogador tenha todas as cartas.

Pares

Escolha vários cartões e os seus pares. Quanto menos cartões, mais fácil será o jogo.

Baralhe os cartões e espalhe-os na mesa com a face virada para baixo. Peça a um jogador que vire dois cartões, certificando-se de que ficam no mesmo lugar na mesa. Nomeie os cartões com os alunos. Se forem iguais, o jogador ganha esse par de cartões e coloca-os à sua frente. Se os cartões forem diferentes, o jogador volta a virá-los com a face para baixo. Continue com cada jogador, por sua vez, encorajando todos a lembrarem-se onde estão os cartões. O jogo termina quando todos os pares de cartões forem recolhidos.

セカンドエディション 2018 年発売
提供元: Routledge
2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RN
Routledge
711 Third Avenue, New York, NY 10017

ColorCards® は、Informa の Taylor & Francis Group のインプリントである Routledge の商標です。

画像は iStockphoto.com から許可を得て複製されています

© 2018 Routledge

不許複製。本資料はいずれの部分も、いかなる形であっても、現在知られている、または今後開発される、コピー、レコーディング、その他情報保管・抽出システムを含む電子的、機械的、その他方法により、再販、複製、使用することはできません。

商標に関する通知: 製品または企業名は商標または登録商標である可能性があり、利権侵害を意図したものではなく、識別及び説明目的に使用されています。

ISBN: 978-0-8153-6901-1

はじめに

ColorCards Categories は幅広い言語スキルを教えるためのリソースとして作成されました。

24のカテゴリーからなる物のイラストは4つのグループに区分されます。単語は面白く刺激的で、カードの使用は興味をそそられます。パック中には96種類の写真が各々2枚あり、カードは全部で192枚あります。

Categoriesの特徴：

- カードは題目により4つのグループに区分されます
- 各グループには異なるテーマがあります
- 単語は包括的で形容詞と名詞に重点を置いています
- 各カードは同じものが2枚あります
- カードは2つのグループに分かれます□ 白い背景の中に物だけがあるシンプルカードと、典型的な背景の中にアイテムがあるコンプレックスカード
- 柔軟に使えるようにコンテンツは2つの方法でリスト化されています　類別とアルファベット順

類別コンテンツ

シンプル				
Bathroom（バスルーム）	Hair brush（ヘアブラシ）	Shaving kit（ひげ剃りキット）	Towels（タオル）	Toothbrush and toothpaste（歯ブラシと練り歯磨き）
Beach（ビーチ）	Deck chair（デッキチェア）	Beach wear（水着）	Beach ball（ビーチボール）	Bucket and spade（バケツとスコップ）
Drinks（飲み物）	Fizzy drinks（炭酸飲料）	Coffee（コーヒー）	Baby milk（ベビーミルク）	Milkshake（ミルクセーキ）
Fruit（果物）	Apple（リンゴ）	Grapes（ブドウ）	Strawberries（イチゴ）	Kiwi fruit（キューイフルーツ）
Garden（庭園）	Hand tools（ハンドツール）	Garden hose（ガーデンホース）	Fork and spade（熊手とスコップ）	Watering can（ジョウロ）
Kitchen（キッチン）	Crockery（陶器）	Food blender（食品撹拌機）	Cutlery（刃物）	Chopping board（まな板）
Music（音楽）	Drums（ドラム）	Guitar（ギター）	Xylophone（木琴）	Keyboard（キーボード）
Party（パーティー）	Cake（ケーキ）	Decorations（デコレーション）	Present（プレゼント）	Balloons（風船）
School（学校）	Pencil case（筆箱）	School backpack（ランドセル）	Lunch box（弁当箱）	Globe（手袋）
Shoes（靴）	Smart shoes（スマートシューズ）	Wellington boots（ウェリントンブーツ）	Sports shoes（運動靴）	Baby's shoes（ベビー靴）
Snacks（スナック）	Crisps / potato chips（クリスプ/ポテトチップス）	Popcorn（ポップコーン）	Biscuits / cookies（ビスケット/クッキー）	Sweets / candy（スイーツ/キャンディ）
Sports（スポーツ）	Football / soccer ball（サッカー/サッカーボール）	Swimming goggles（スイミングゴーグル）	Tennis racquets（テニスラケット）	Basketball and hoop（バスケットボールとフープ）
Tools（道具）	Hammer（ハンマー）	Saw（ノコギリ）	Screwdriver（スクリュードライバー）	Drill（ドリル）
Toys（おもちゃ）	Puzzle（パズル）	Building blocks（ブロック）	Toy train（おもちゃの列車）	Teddy bear（テディベア）
Vegetables（野菜）	Carrots（ニンジン）	Peas（豆）	Peppers（唐辛子）	Potatoes（ジャガイモ）
コンプレックス				
Animals（動物）	Lion（ライオン）	Dog（犬）	Squirrel（リス）	Zebra（シマウマ）
Birds（鳥）	Owl（フクロウ）	Parrot（オウム）	Penguin（ペンギン）	Peacock（クジャク）
Farm（農場）	Cow（牛）	Crops（作物）	Sheep（羊）	Tractor（トラクター）
Home（家）	Kitchen（キッチン）	Bathroom（バスルーム）	Bedroom（寝室）	Garden（庭）
Insects（昆虫）	Butterfly（蝶）	Bee（ハチ）	Ladybird / ladybug（てんとう虫）	Snail（カタツムリ）
People（人）	Man（男）	Woman（女）	Child（子供）	Baby（赤ちゃん）
Plants（植物）	Tree（木）	Grass（芝生）	Flowers（花）	Cactus（サボテン）
Recreation（レクレーション）	Reading（読書）	Swimming（水泳）	Playground（遊園地）	Football（サッカー）
Transport（乗り物）	Train（列車）	Plane（飛行機）	Bicycle（自転車）	Ship（船）

アルファベット順コンテンツリスト

A
Apple（リンゴ）

B
Baby（赤ちゃん）
Baby milk（ベビーミルク）
Baby's shoes（ベビー靴）
Balloons（風船）
Basketball and hoop（バスケットボールとフープ）
Bathroom（バスルーム）
Beach ball（ビーチボール）
Beach wear（水着）
Bedroom（寝室）
Bee（ハチ）
Bicycle（自転車）
Biscuits / cookies（ビスケット/クッキー）
Bucket and spade（バケツとスコップ）
Building blocks（ブロック）
Butterfly（蝶）

C
Cactus（サボテン）
Cake（ケーキ）
Carrots（ニンジン）
Child（子供）
Chopping board（まな板）
Coffee（コーヒー）
Cow（牛）
Crisps / potato chips（クリスプ/ポテトチップス）
Crockery（陶器）
Crops（作物）
Cutlery（刃物）

D
Deck chair（デッキチェア）
Decorations（デコレーション）
Dog（犬）
Drill（ドリル）
Drums（ドラム）

F
Fizzy drinks（炭酸飲料）
Flowers（花）
Food blender（食品撹拌機）
Football（サッカー）
Football / Soccer ball（サッカー/サッカーボール）
Fork and spade（熊手とスコップ）

G
Garden（庭）
Garden hose（ガーデンホース）
Globe（手袋）
Grapes（ブドウ）
Grass（芝生）
Guitar（ギター）

H
Hair brush（ヘアブラシ）
Hammer（ハンマー）
Hand tools（ハンドツール）

K
Keyboard（キーボード）
Kitchen（キッチン）
Kiwi fruit（キューイフルーツ）

L
Ladybird / ladybug（てんとう虫）
Lion（ライオン）
Lunch box（弁当箱）

M
Man（男）
Milkshake（ミルクセーキ）

O
Owl（フクロウ）

P
Parrot（オウム）
Peacock（クジャク）
Peas（豆）
Pencil case（筆箱）
Penguin（ペンギン）
Peppers（唐辛子）
Plane（飛行機）
Playground（遊園地）
Popcorn（ポップコーン）
Potatoes（ジャガイモ）
Present（プレゼント）
Puzzle（パズル）

S
Saw（ノコギリ）
School backpack（ランドセル）
Screwdriver（スクリュードライバー）
Shaving kit（ひげ剃りキット）
Sheep（羊）
Ship（船）
Smart shoes（スマートシューズ）
Snail（カタツムリ）
Sports shoes（運動靴）
Squirrel（リス）
Strawberries（イチゴ）
Sweets / candy（スイーツ/キャンディ）
Swimming（水泳）
Swimming goggles（スイミングゴーグル）

T
Teddy bear（テディベア）
Tennis racquets（テニスラケット）
Toothbrush and toothpaste（歯ブラシと練り歯磨き）
Towels（タオル）
Toy train（おもちゃの列車）
Tractor（トラクター）
Train（列車）
Tree（木）

W
Watering can（ジョウロ）
Wellington boots（ウェリントンブーツ）
Woman（女）

X
Xylophone（木琴）

Categoriesを使う

以下はCategoriesでの推奨アクティビティとゲームの一例です。各アイデアは1つ以上のスキルを使い、コミュニケーションの様々な面の発達のために使うことが出来ます。アクティビティが各生徒にとって適切な難易度になるようにするため、プレゼンテーションを翻案する必要があります。

写真と物のマッチング

本物の物と共にカードを数枚選びます。果物と野菜は特にマッチさせるのが容易です。生徒に一致する写真の上に物を置くように指導します。

または、物を離れた場所に置いて、生徒に一致するカードを見つけるように指導します。

グループ分け

適切なカード群を選びます。名付けられたグループに属すカードを見つけるように生徒に指導します。例：「食べ物を全て見つける」

または、同じ色や同じ形の物を選ぶように指導します。例：「緑色の物を全て見つける」または「正方形の物を全て見つける」。

リスニングアクティビティ

適切なカード群を選びます。物の名前を尋ねます、例えば：「ハンマーはどこ？」。適切なレベルまで物の数を増やします、例えば：「私にカタツムリ、ハチと牛をください」。

または、テーブルに一群のカードを置き、同じ一群のカードを部屋の反対側に置きます。同じようにして物を尋ねますが、ここではペアを見つけるために生徒は物の名前を憶える必要があります。

異なる物を除外する

同じカテゴリーから数枚写真を選んで、さらに関連の無い写真を1枚加えます。異なる写真を見つけて除外し、その理由を述べるように生徒に指導します。例：キーボード、木琴、ギター、スクリュードライバーとドラムを置きます。生徒はスクリュードライバーをグループから除外し、音楽を奏でないからと理由を述べなければなりません。

どれが違う？

2つのグループのカードを離して置きます。2つのグループは、1枚の異なるカードを除き、必ず同じになるようにしてください。生徒に最初のグループ

のカードの名前を挙げさせます。それから二番目のグループを見るように尋ねて、異なるカードを見つけるように指導します。

ルール付きゲーム

スナップ

15-20枚のカードとそれらのペアを選び30-40枚のカードにします。カードを切って各プレーヤーに伏せて配ります。各プレーヤーに最初のカードをめくらせて、各自のカードの山の隣に置かせて、皆に見せるようにします。徐々に異なるカードが明らかになります。同じカードが現れるまでめくります。「スナップ」と最初にコールしたプレーヤーがめくった全てのカードを取り、自分のカードの山の下に伏せて追加します。どちらかのプレーヤーが全てのカードを取るまでゲームを続けます。

ペア

数枚のカードとそれらのペアを選びます。カードが少ないほどゲームは簡単になります。

カードを切ってテーブル上に伏せた状態で広げて置きます。テーブル上の位置を変えないようにして2枚のカードをプレーヤーにめくらせます。生徒たちにカードを当てさせます。カードが同じならプレーヤーの勝ちで、ペアのカードを自分の前に置きます。違った場合は、再び伏せておきます。順番にめくり続けさせ、カードの場所を憶えさせます。全てのペアが集められたらゲームは終わりです。

Intended for use in educational settings and/or therapy contexts under the supervision of an adult. This is not a toy.

Routledge
Taylor & Francis Group
www.routledge.com

colorcards®