

C·O·L·O·R·C·A·R·D·S®

Cause & Effect

Ursache und Wirkung • Cause et effet • Orsak & Verkan
Oorzaak & gevolg • Causa y efecto • Causa ed effetto
Causa e efeito • こうしたら、こうなった

CONTENTS

ENGLISH • 2

DEUTSCH • 6

FRANÇAIS • 10

SVENSK • 14

NEDERLANDS • 18

ESPAÑOL • 22

ITALIANO • 26

PORTUGUÊS • 30

日本語 • 34

OTHER COLORCARDS • 38

ColorCards® Series Editor: Vanessa Harrison MRCSLT
Photography: David Bradford, Aylesbury Studios
Translations produced in collaboration with Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Published by
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior written permission of the copyright owners.

ColorCards® is a registered trademark in the United Kingdom

001-3852/Printed in China through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introduction

This *ColorCards* pack illustrates everyday problems and two possible ways of solving them. For each of the 16 problems depicted there are two solutions. Some problems have to be solved immediately, some can be dealt with over time. Some are serious and others only annoying. Some of the ways that we deal with difficulties are more effective than others. Students will be able to identify with many of the situations shown in this pack.

Contents

The set consists of 48 cards. The cards are in numbered groups of three with the following arrangement:

- One card shows the problem
- One card shows a possible solution
- One card shows an alternative solution

1: Breakdown

Problem: The man's car has broken down.
Solution: He tries to repair it.
Solution: He asks where to get help.

2: Lost Cap

Problem: The boy's cap is out of reach in the stream.
Solution: He reaches for it with a long stick.
Solution: His friend wades through the water in his boots to fetch it.

3: Forgotten Purse

Problem: The woman reaches the supermarket checkout and realises that she has no money.
Solution: She leaves the shopping and walks away.
Solution: She talks to the manager about her difficulty.

4: Torn Dress

Problem: The girl shows her father that she has a hole in her dress.
Solution: He mends it.
Solution: She chooses another dress to wear.

5: Staying Healthy

Problem: The woman is unhappy about her weight.
Solution: She eats a healthy diet.
Solution: She takes more exercise.

6: Feeling Alone

Problem: The girl is on her own in the playground.
Solution: She joins her friends.
Solution: She finds something interesting to do.

7: Accident

Problem: The woman discovers that the man has fallen.
Solution: She helps him to the chair.
Solution: She telephones for help.

8: Unwanted Clothing

Problem: The customer returns her purchase to the shop.
Solution: The shop manager refunds her money.
Solution: The shop manager helps her to choose something else.

9: Unhappy Child

Problem: The child is bored and unhappy.
Solution: The woman comforts her.
Solution: The woman takes her out.

10: Misses the Bus

Problem: The woman misses the bus.
Solution: She walks home.
Solution: She takes a taxi.

11: Untidy Bedroom

Problem: The woman discovers that the boy's bedroom is untidy.
Solution: She tidies it herself.
Solution: She asks the boy to put his things away.

12: Disappointing Meal

Problem: The girl does not like her meal.
Solution: She leaves it in the dish.
Solution: She talks to the waiter about it.

13: Football
Problem: The boys have kicked their football into a neighbour's garden.
Solution: They climb over the fence to get it.
Solution: They ask the neighbour if they can collect it.

14: Awake at Night
Problem: The man cannot sleep.
Solution: He has a hot drink.
Solution: He reads a book.

15: Difficult School Work
Problem: The boy has difficulty with his school work.
Solution: He asks his teacher for help.
Solution: He looks for information in books.

16: Quarrel
Problem: The woman and girl are arguing.
Solution: They sulk and do not communicate.
Solution: They make up and resolve their differences.

Using Problem Solving

For general language work
- Show the problem card and one of the solution cards of a sequence and ask the student to describe both the problem and its solution. Show the alternative solution card and ask the student to talk about this different outcome.
- Show the problem card of a sequence and ask the student to predict the actions shown on the solution cards.
- Show either of the two solution cards only and ask the student to deduce what led up to this activity.

For specific teaching aims
Adapt the following activities to the correct level of difficulty for individual students or for working with groups. Start with sequences likely to be within the experience of the students and those showing people of a similar age.

To increase confidence, use sequences in which the problem is more obvious, such as Sequence 4, **Torn Dress**.

To develop an understanding of order
Give the student all three cards of a sequence and ask him to find the problem card and then the two solution cards. Ask for a description of the initial difficulty and the two ways of dealing with it.

For example, in Sequence 2, **Lost Cap**, the problem card shows the cap floating away. One card shows the boy using a handy long stick to retrieve it, and the other card shows the other boy taking advantage of his waterproof boots to wade through the water.

To understand the need to approach the problems logically

Give the student all three cards of a sequence showing a problem that can't be solved instantly. When he has described the problem and the solutions, ask him to talk about any consequences of the event.

For example, in Sequence 14, **Awake at Night**, the man is able to deal with his wakefulness by reading or having a hot drink. His sleep has been interrupted, however, and he may feel tired and less able to cope the following day.

To understand that some choices may only solve part of the problem

Give the student all three cards of a sequence in which one solution is less effective than the other. When he has talked through the difficulty and the solutions, ask him to think about whether the solutions solve all or only part of the difficulty.

For example, in Sequence 12, **Disappointing Meal**, the response of leaving the food deals with the girl's dislike of it, but not her need to eat something. The second option of talking to the waiter may well lead to the more satisfactory conclusion of her being given another choice.

To understand that some solutions may not please everyone involved

Give the student all three cards of a sequence that involves more than one person. When he has talked about the difficulty and the solution, ask him to think about how the people concerned might view the solutions.

For example, in Sequence 11, **Untidy Bedroom**, if the woman tidies the room, the boy will be pleased but she may feel that he should take some responsibility, too. If the boy has to clear up by himself, he may feel that it is a big task to tackle on his own.

To appreciate that feelings can influence the choices we make

Give the student all three cards of a sequence showing one or more unhappy people. When he has talked about the problem and both solutions, ask him to think about how feelings might have influenced the choices made.

For example, in Sequence 16, **Quarrel**, sulking is not a sensible option as both people remain unhappy and isolated. It is probably a response to the anger that they feel. Making up their differences is much more positive but difficult to achieve when feeling bad.

Herausgeberin der Serie **ColorCards®**:
Vanessa Harrison MRCSLT
Fotos: David Bradford, Aylesbury Studios
Übersetzung erstellt in Zusammenarbeit mit: Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Veröffentlicht von:
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Alle Rechte vorbehalten. Diese Publikation darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Copyright-Inhabers weder ganz noch teilweise reproduziert, auf Abfragesystemen gespeichert oder in irgendeiner Form bzw. mit irgendwelchen Mitteln elektronisch oder mechanisch übertragen, fotokopiert, aufgezeichnet usw. werden.

ColorCards® ist eine eingetragene Marke in Großbritannien.

001-3852/Hergestellt in China through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Einleitung

Dieses Set der Serie *ColorCards* veranschaulicht alltägliche Probleme und entsprechende Lösungsmöglichkeiten. Für jedes der 16 dargestellten Probleme gibt es zwei Lösungen. Einige Probleme müssen sofort, andere können im Laufe der Zeit gelöst werden. Einige Probleme sind ernsthaft, andere nur ein wenig ärgerlich. Einige der Methoden zur Lösung der Probleme sind wirksamer als andere. Den Schülern werden viele der dargestellten Situationen vertraut sein.

Inhalt

Das Set besteht aus 48 Karten, die in Dreiergruppen unterteilt und wie unten beschrieben nummeriert sind:

- Eine Karte zeigt das Problem
- Eine Karte zeigt eine mögliche Lösung
- Eine Karte zeigt eine andere mögliche Lösung

1: Die Autopanne

Problem: Das Auto des Mannes hat eine Panne.
Lösung: Er versucht, es zu reparieren.
Lösung: Er fragt, wo er Hilfe finden kann.

2: Die verlorene Mütze

Problem: Die Mütze des Jungen schwimmt im Bach und er kann sie nicht erreichen.
Lösung: Er versucht, sie mit einem langen Stock zu erreichen.
Lösung: Sein Freund geht mit Gummistiefeln ins Wasser, um die Mütze zu holen.

3: Das vergessene Portemonnaie

Problem: Die Frau steht an der Kasse im Supermarkt und stellt fest, dass sie kein Geld bei sich hat.
Lösung: Sie lässt ihre Einkäufe stehen und geht fort.
Lösung: Sie erklärt der Geschäftsführerin ihr Problem.

4: Das zerrissene Kleid

Problem: Das Mädchen zeigt seinem Vater, dass es ein Loch im Kleid hat.
Lösung: Er flickt das Loch.
Lösung: Es sucht sich ein anderes Kleid aus.

5: Gesund bleiben

Problem: Die Frau macht sich Sorgen wegen ihres Gewichts.
Lösung: Sie fängt an, gesund zu essen.
Lösung: Sie verschafft sich mehr Bewegung.

6: Allein sein

Problem: Das Mädchen ist ganz allein auf dem Spielplatz.
Lösung: Es geht zu seinen Freunden.
Lösung: Es sucht sich eine interessante Beschäftigung.

7: Der Unfall

Problem: Die Frau entdeckt, dass der Mann hingefallen ist.
Lösung: Sie hilft ihm auf den Stuhl.
Lösung: Sie geht zum Telefon, um Hilfe anzufordern.

8: Das falsche Kleidungsstück

Problem: Die Kundin bringt das gekaufte Kleidungsstück zum Geschäft zurück.
Lösung: Die Geschäftsführerin erstattet ihr das Geld zurück.
Lösung: Die Geschäftsführerin hilft der Frau, etwas anderes auszusuchen.

9: Das traurige Kind

Problem: Das Kind hat Langeweile und ist traurig.
Lösung: Die Frau tröstet das Kind.
Lösung: Die Frau nimmt das Kind mit nach draußen.

10: Der verpasste Bus

Problem: Die Frau verpasst den Bus.
Lösung: Sie geht zu Fuß nach Hause.
Lösung: Sie nimmt ein Taxi.

11: Das unaufgeräumte Zimmer

Problem: Die Frau entdeckt, dass das Zimmer des Jungen nicht aufgeräumt ist.
Lösung: Sie räumt das Zimmer selbst auf.
Lösung: Sie bittet den Jungen, seine Sachen aufzuräumen.

12: Das Essen schmeckt nicht
Problem: Dem Mädchen schmeckt das Essen nicht.
Lösung: Sie lässt das Essen auf dem Teller.
Lösung: Es spricht mit dem Kellner.

13: Fußball
Problem: Die Jungen haben ihren Fußball in den Garten des Nachbarn geschossen.
Lösung: Sie klettern über den Zaun, um den Ball zu holen.
Lösung: Sie fragen den Nachbarn, ob sie den Ball holen dürfen.

14: Nachts wach liegen
Problem: Der Mann kann nicht schlafen.
Lösung: Er bereitet sich ein warmes Getränk zu.
Lösung: Er liest ein Buch.

15: Schwere Schularbeiten
Problem: Der Junge hat Schwierigkeiten bei seinen Schulaufgaben.
Lösung: Er bittet seine Lehrerin um Hilfe.
Lösung: Er sucht in Büchern nach Informationen

16: Der Streit
Problem: Die Frau und das Mädchen streiten sich.
Lösung: Sie schmollen und reden nicht miteinander.
Lösung: Sie vertragen sich wieder.

Hinweise für den Unterricht

Für den allgemeinen Sprachunterricht
- Zeigen Sie die Problemkarte und eine der beiden Lösungskarten und bitten Sie den Schüler, sowohl das Problem als auch die Lösung zu beschreiben. Zeigen Sie dann die Karte mit der zweiten Lösung und bitten Sie den Schüler, über diese zweite Lösungsmöglichkeit zu sprechen.
- Zeigen Sie eine Problemkarte und bitten Sie den Schüler, die auf den Lösungskarten gezeigten Handlungen zu erraten.
- Zeigen Sie nur eine der beiden Lösungskarten und bitten Sie den Schüler sich vorzustellen, was zu dieser Situation geführt haben könnte.

Für spezielle Lernziele
Passen Sie die folgenden Aktivitäten den Fähigkeiten einzelner Schüler oder einer ganzen Gruppe an. Beginnen Sie mit Handlungen, die Personen einer ähnlichen Altersgruppe zeigen und wahrscheinlich dem Erfahrungsbereich der Schüler entsprechen.

Verwenden Sie Bilder, bei denen das Problem deutlich erkennbar ist (z. B. Nr. 4 – **Das zerrissene Kleid**), um das Selbstvertrauen der Schüler zu stärken.

Verständnis für Reihenfolge
Geben Sie dem Schüler alle drei Karten einer Bildreihe und bitten Sie ihn, zunächst die Problemkarte und dann die beiden Lösungskarten zu zeigen. Bitten Sie ihn, die anfängliche Schwierigkeit und die beiden Lösungsmöglichkeiten zu beschreiben.

Nr. 2 – **Die verlorene Mütze** – zeigt zum Beispiel die Mütze, die im Bach davonschwimmt. Eine Lösungskarte zeigt, wie der Junge versucht, die Mütze mit einem langen Stock zu erreichen. Die andere Karte zeigt den anderen Jungen, der seine Gummistiefel benutzt, um durchs Wasser zu waten.

Verständnis für die Notwendigkeit, Probleme logisch anzugehen

Geben Sie dem Schüler alle drei Karten einer Reihe, die ein nicht sofort lösbares Problem darstellt. Bitten Sie ihn zunächst, das Problem und die Lösungen und schließlich mögliche Konsequenzen dieses Falls zu beschreiben.

Bei Nr. 14 - Nachts wach liegen - kann der Mann etwas gegen seine Schlaflosigkeit tun, indem er ein Buch liest oder etwas Warmes trinkt. Sein Schlaf ist jedoch gestört, und am nächsten Tag ist er vielleicht müde und reizbar.

Verstehen, dass einige Entscheidungen das Problem nur teilweise lösen

Geben Sie dem Schüler alle drei Karten einer Reihe, bei der eine der beiden Lösungen weniger wirksam ist als die andere. Bitten Sie ihn zuerst, das Problem und die Lösungen zu beschreiben und dann darüber nachzudenken, welche der beiden Lösungen das Problem ganz oder nur teilweise löst.

Bei Nr. 12 – **Das Essen schmeckt nicht** – lässt das Mädchen das Essen stehen. Dies löst das Problem zwar insofern, dass es die Mahlzeit nicht essen muss, aber es ist danach trotzdem noch hungrig. Die zweite Möglichkeit, d. h. mit dem Kellner zu sprechen, führt möglicherweise zu einem besseren Ergebnis, da das Mädchen ein anderes Gericht wählen kann.

Verstehen, dass einige Lösungen nicht alle Beteiligten zufrieden stellen

Geben Sie dem Schüler alle drei Karten einer Reihe, die mehr als eine beteiligte Person darstellt. Bitten Sie ihn zuerst, das Problem und die Lösungen zu beschreiben und dann darüber nachzudenken, was die Beteiligten wohl von den Lösungen halten.

Bei Nr. 11 – **Das unaufgeräumte Zimmer –** freut sich der Junge zum Beispiel, wenn die Frau das Zimmer aufräumt. Sie aber denkt, dass er selbst auch Verantwortung für sein Zimmer übernehmen sollte. Wenn der Junge sein Zimmer selbst aufräumen muss, denkt er vielleicht, dass es für ihn allein zu viel Arbeit ist.

Anerkennen, dass Gefühle unsere Entscheidungen beeinflussen

Geben Sie dem Schüler alle drei Karten einer Reihe, die eine oder mehr unzufriedene Personen zeigt. Bitten Sie den Schüler zuerst, das Problem und beide Lösungen zu beschreiben und dann darüber nachzudenken, inwiefern Gefühle die Entscheidung möglicherweise beeinflusst haben.

In Nr. 16 – **Der Streit** – ist Schmollen keine vernünftige Lösung, da beide Beteiligten weiterhin unzufrieden und isoliert sind. Dies ist wahrscheinlich eine Reaktion auf ihre Verärgerung. Das Beilegen des Streits ist sehr viel positiver, aber auch schwieriger, wenn man verärgert ist.

Rédactrice de la série **ColorCards®**: Vanessa Harrison MRCSLT
Photographie: David Bradford, Aylesbury Studios
Traductions réalisées en collaboration avec Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Publication éditée par
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Tous droits réservés. Toute reproduction, transmission ou sauvegarde dans un système de recherche documentaire, intégrale ou partielle, de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) effectuée sans l'autorisation préalable des auteurs ou de leurs ayants droit est interdite.

ColorCards® est une marque déposée au Royaume-Uni

001-3852/Imprimé en Chine through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introduction

Ce jeu de cartes *ColorCards* illustre des problèmes courants. Pour chacun des 16 problèmes présentés, il est proposé deux solutions possibles. Certains problèmes doivent être résolus immédiatement, d'autres peuvent demander plus longtemps. Certains sont graves, d'autres sont tout simplement contrariants. Certaines façons de régler les problèmes sont plus efficaces que d'autres. Les étudiants, dans de nombreux cas, seront en mesure de s'assimiler aux situations décrites.

Sommaire

Le jeu comprend 48 cartes qui sont organisées par groupes numérotés composés de trois cartes:

- Une carte montrant le problème
- Une carte montrant une solution possible
- Une carte montrant une solution alternative

1: Panne

Problème: La voiture de l'homme est tombée en panne.
Solution: Il essaie de la réparer.
Solution: Il se renseigne pour trouver de l'aide.

2: Casquette perdue

Problème: La casquette du garçon est emportée par le courant.
Solution: Il la rattrape avec un grand bâton.
Solution: Son camarade va dans l'eau avec ses bottes pour la rattraper.

3: Porte-monnaie oublié

Problème: La femme, en arrivant à la caisse, se rend compte qu'elle n'a pas d'argent.
Solution: Elle laisse ses courses et s'en va.
Solution: Elle fait part de son problème à une responsable du magasin.

4: Robe déchirée

Problème: La fillette montre à son père le trou dans sa robe.
Solution: Il le répare.
Solution: Elle décide d'en mettre une autre.

5: Garder la forme

Problème: La femme n'est pas satisfaite de son poids.
Solution: Elle mange une nourriture saine.
Solution: Elle prend plus d'exercice.

6: Sentiment de solitude

Problème: La fille est toute seule dans la cour de récréation.
Solution: Elle rejoint ses camarades.
Solution: Elle trouve quelque chose d'intéressant à faire.

7: Accident

Problème: La femme s'aperçoit que l'homme est tombé.
Solution: Elle l'aide à s'asseoir.
Solution: Elle appelle du secours.

8: Vêtement qui ne convient pas

Problème: La cliente rapporte son achat au magasin.
Solution: La responsable du magasin la rembourse.
Solution: La responsable du magasin l'aide à choisir autre chose.

9: Enfant triste

Problème: La petite fille est triste et s'ennuie.
Solution: La femme la réconforte.
Solution: La femme l'emmène faire une sortie.

10: Autobus raté

Problème: La femme a raté le bus.
Solution: Elle rentre chez elle à pied.
Solution: Elle prend un taxi.

11: Chambre en désordre

Problème: La femme découvre que la chambre du garçon est en désordre.
Solution: Elle la range.
Solution: Elle demande au garçon de ranger ses affaires.

12: Repas décevant
Problème: La fille n'aime pas ce qu'il y a dans son assiette.
Solution: Elle le laisse dans son assiette.
Solution: Elle en parle au serveur.

13: Football
Problème: Les garçons ont envoyé leur ballon de football dans le jardin du voisin.
Solution: Ils passent par-dessus la clôture pour le récupérer.
Solution: Ils demandent au voisin s'ils peuvent aller le chercher.

14: Absence de sommeil
Problème: L'homme n'arrive pas à dormir.
Solution: Il prend une boisson chaude.
Solution: Il lit un livre.

15: Devoirs difficiles
Problème: Le garçon a des difficultés avec ses devoirs.
Solution: Il demande à la maîtresse de l'aider.
Solution: Il cherche des renseignements dans ses livres.

16: Querelle
Problème: La femme et la fille se disputent.
Solution: Elles boudent et ne se parlent pas.
Solution: Elles se réconcilient et résolvent leur différend.

Utilisation des cartes Résolution de problèmes

Pour un travail général de la langue
- Montrez à l'étudiant la carte-problème et l'une des cartes-solutions de la séquence et demandez-lui de décrire le problème et sa solution. Montrez l'autre carte-solution et demandez à l'étudiant de parler du résultat différent qu'elle aura.
- Montrez à l'étudiant la carte-problème d'une séquence et demandez-lui d'anticiper les interventions indiquées sur les cartes-solutions.
- Montrez à l'étudiant l'une ou l'autre des cartes-solutions et demandez-lui d'en déduire ce qui a conduit à cette intervention.

Dans des objectifs d'enseignement spécifiques
Adaptez les activités suivantes en fonction du niveau de difficulté qui convient aux étudiants pris individuellement ou pour le travail en groupe. Commencez par les séquences susceptibles de faire partie de l'expérience des étudiants et celles qui représentent des personnes du même âge.

Pour accroître leur assurance, utilisez des séquences représentant des problèmes évidents comme la séquence 4, **Robe déchirée**.

Pour développer une compréhension de l'ordre logique
Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence et demandez-lui de repérer la carte-problème et les deux cartes-solutions. Demandez-lui de décrire le problème initial et les deux façons de le traiter.

Par exemple, dans la séquence 2, **Casquette perdue**, la carte-problème montre la casquette emportée par le courant. L'une des cartes montre un garçon qui se sert d'un grand bâton pour la récupérer, l'autre montre un autre garçon qui profite d'avoir des bottes pour aller la chercher.

Pour mieux comprendre le besoin d'aborder les problèmes avec logique

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence montrant un problème qui ne peut être résolu instantanément. Lorsqu'il aura décrit le problème et les solutions, demandez-lui de parler des conséquences possibles de l'événement.

Par exemple, dans la séquence 14, **Absence de sommeil**, l'homme réagit à son problème d'insomnie en lisant ou en prenant une boisson chaude. Toutefois, son sommeil a été interrompu et il sera probablement fatigué et moins capable de faire face le lendemain.

Pour mieux comprendre que certains choix ne résolvent qu'une partie du problème

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence dans laquelle l'une des solutions est moins efficace que l'autre. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir pour voir si les solutions résolvent complètement ou partiellement le problème.

Par exemple, dans la séquence 12, **Repas décevant**, la réaction de la fille est de ne pas manger ce qui se trouve dans son assiette, ce qui résout le fait que cela ne lui plaît pas, mais pas le besoin de s'alimenter. La deuxième solution qui consiste à en parler au serveur, est susceptible de conduire à un résultat plus satisfaisant, à savoir, de se voir offrir autre chose.

Pour mieux comprendre que certaines solutions peuvent ne pas plaire à tout le monde

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence impliquant plusieurs personnes. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir à la façon dont les personnes concernées pourraient percevoir les solutions.

Par exemple, dans la séquence 11, **Chambre en désordre**, si la femme range la chambre, le garçon sera content, mais elle aura peut-être le sentiment qu'il devrait aussi s'en occuper. Si le garçon est obligé de ranger sa chambre lui-même, il aura peut-être l'impression que c'est un travail trop difficile pour lui tout seul.

Pour mieux apprécier que les sentiments peuvent avoir une influence sur les choix que nous faisons

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence montrant une ou plusieurs personnes mécontentes. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir sur les sentiments susceptibles d'avoir influencé les choix qui ont été faits.

Par exemple, dans la séquence 16, **Querelle**, bouder n'est pas une option raisonnable car les deux personnes sont toujours malheureuses et isolées. Il s'agit probablement d'une réaction à la colère qu'elles ressentent. Se réconcilier est bien plus positif, mais difficile à faire quand on se sent mal.

Redaktör för serien **ColorCards®**: Vanessa Harrison MRCSLT
Fotografi: David Bradford, Aylesbury Studios
Översättningarna har framställts i samarbete med Techni-Comm Associates, Somerset

Utgiven av
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Alla rättigheter förbehålls. Ingen del av denna publikation får reproduceras, lagras i ett hämtningssystem eller överföras i något format eller på något sätt, elektroniskt, mekaniskt, fotokopiering, inspelning eller annat, utan att upphovsrättsägaren först har givit tillstånd.

ColorCards® är ett registrerat varumärke i Storbritannien

001-3852/Tryckt i Kina through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Inledning

Den här *ColorCards*-satsen illustrerar vardagsproblem och två olika sätt att lösa dem på. För vart och ett av de 16 visade problemen finns det två lösningar. Vissa problem måste lösas omedelbart, andra tål att tänka på. Vissa är allvarliga, medan andra bara är irriterande. En del sätt på vilka vi handskas med våra svårigheter är effektivare än andra. Eleverna kommer att känna igen sig i fleraa situationerna som visas på korten.

Innehåll

Paketet innehåller 48 kort. Korten är numrerade i grupper på tre i vilka:

- Ett kort visar problemet
- Ett kort visar en möjlig lösning
- Ett kort visar en alternativ lösning

1: Motorstopp

Problem: Mannens bil har fått motorstopp.
Lösning: Han försöker laga bilen.
Lösning: Han frågar var han kan få hjälp.

2: Tappad keps

Problem: Pojken kan inte nå kepsen i älven.
Lösning: Han sträcker sig efter den med en lång pinne.
Lösning: Hans kamrat vadar ut i vattnet i sina stövlar för att hämta den.

3: Glömd portmonnä

Problem: Kvinnan kommer fram till snabbköpskassan och upptäcker att hon inte har några pengar.
Lösning: Hon lämnar varorna och går.
Lösning: Hon talar med butikschefen om dilemmat.

4: Sönderriven klänning

Problem: Flickan visar sin pappa att hon har ett hål i klänningen.
Lösning: Han lagar den
Lösning: Hon väljer en annan klänning att ha på sig.

5: Hålla sig frisk

Problem: Kvinnan är missnöjd med sin vikt.
Lösning: Hon äter sund mat.
Lösning: Hon motionerar mer.

6: Känna sig ensam

Problem: Flickan är ensam på lekplatsen.
Lösning: Hon går till sina kamrater.
Lösning: Hon hittar på något roligt att göra.

7: Olycka

Problem: Kvinnan upptäcker att mannen har ramlat.
Lösning: Hon hjälper honom till en stol.
Lösning: Hon ringer efter hjälp.

8: Ångrat inköp

Problem: Kunden går tillbaka till affären med sitt inköp.
Lösning: Butikschefen ger henne pengarna tillbaka.
Lösning: Butikschefen hjälper henne att välja något annat.

9: Ledset barn

Problem: Barnet är uttråkat och ledset.
Lösning: Kvinnan tröstar henne.
Lösning: Kvinnan tar med henne ut.

10: Missa bussen

Problem: Kvinnan missar bussen.
Lösning: Hon går hem.
Lösning: Hon tar en taxi.

11: Stökigt sovrum

Problem: Kvinnan upptäcker att pojkens sovrum är stökigt.
Lösning: Hon städar det själv.
Lösning: Hon ber pojken att plocka undan sina saker.

12: Misslyckad måltid

Problem: Flickan tycker inte om sin mat.
Lösning: Hon lämnar den på tallriken.
Lösning: Hon talar med kyparen.

13: Fotboll
Problem: Pojkarna har sparkat in sin fotboll i grannens trädgård.
Lösning: De klättrar över staketet och hämtar den.
Lösning: De frågar grannen om de får hämta den.

14: Vaken på natten
Problem: Mannen kan inte sova.
Lösning: Han dricker något varmt.
Lösning: Han läser en bok.

15: Svårt skolarbete
Problem: Pojken har problem med sitt skolarbete.
Lösning: Han ber sin lärare om hjälp.
Lösning: Han letar i böcker efter information.

16: Gräl
Problem: Kvinnan och flickan grälar.
Lösning: De surar och kommunicerar inte.
Lösning: De blir sams och försöker komma överens.

Problemlösning används till följande ändamål

Allmänt språkarbete
- Visa problemkortet och ett av lösningskorten i en kortgrupp och be eleven att beskriva både problemet och lösningen. Visa den alternativa lösningen och be eleven berätta om den.
- Visa problemkortet i en kortgrupp och be eleven förutsäga vad som visas på lösningskorten.
- Visa endast ett av lösningskorten och be eleven att räkna ut vad som orsakade den illustrerade handlingen.

Specifik inlärning
Anpassa följande övningar till lämplig svårighetsnivå för enskilda elever eller för grupparbete. Börja med händelseförlopp som eleverna säkert har upplevt själva och som visar personer i samma åldersgrupp.

För att öka elevernas självförtroende, använd händelseförlopp där problemet är uppenbart, som t ex i grupp nr 4 **Sönderriven klänning**.

Utveckla förståelse för ordning
Ge eleven alla tre korten i en kortgrupp och be honom leta fram problemkorten och sedan de två lösningarna. Be om en beskrivning av det ursprungliga problemet och de två sätten att lösa det.

Till exempel, i kortgrupp nr 2, **Tappad keps**, visar problemkortet hur kepsen flyter iväg. Ett lösningskort visar hur pojken använder en lång pinne för att fånga upp den, och det andrar kortet visar hur den andra pojken drar nytta av sina vattentäta stävlar för att vada genom vattnet.

Förstå behovet av att ta sig an problem på ett logiskt sätt

Ge eleven alla tre korten i en kortgrupp, som visar ett problem som inte kan lösas omgående. När han har beskrivit problemet och lösningarna, be honom att tala om händelsens konsekvenser.

Till exempel i kortgrupp nr 14, **Vaken på natten**, kan mannen handskas med sin sömnlöshet genom att läsa eller dricka något varmt. Men hans sömn har störts och han kanske känner sig trött och inte lika redo att klara av nästa dag.

Förstå att vissa val endast löser en del av problemet

Ge eleven alla tre korten i en kortgrupp, där en lösning är mindre effektiv än den andra. När han har beskrivit problemet och lösningarna, be honom att tänka på om lösningarna löser problemet helt eller delvis.

Till exempel, i kortgrupp nr 12, **Misslyckad måltid**, väcker den ena lösningen (att lämna maten) flickans missnöje, men inte hennes behov att äta något. Det andra alternativet, att tala med kyparen, kan leda till ett mer tillfredsställande resultat, dvs att hon får välja något annat.

Förstå att vissa lösningar inte kan tillfredsställa alla berörda

Ge eleven alla tre korten i en kortgrupp med mer än en person inblandad. När han har beskrivit problemet och lösningarna, be honom tänka på hur de berörda människorna kan se på lösningen.

Till exempel, i gortgrupp nr 11, **Stökigt sovrum**, blir pojken glad om kvinnan städar rummet, men hon tycker kanske att han borde hjälpa till. Att själv städa rummet kan verka en alltför stor uppgift för pojken.

Förstå att känslor kan påverka våra val

Ge eleven alla tre korten i en kortgrupp som visar en eller flera olyckliga människor. När han har beskrivit problemet och båda lösningarna, be honom tänka på hur känslor kan ha påverkat valen som gjordes.

Till exempel, i kortgrupp nr 16, **Gräl**. Att sura är inte något bra val, eftersom båda personerna förblir ledsna och isolerade. Det är nog en reaktion på den ilska de känt. Att reda ut sina meningsskiljaktigheter är mycket positivare, men svårt när man känner sig upprörd.

ColorCards® Serieredactrice: Vanessa Harrison MRCSLT
Fotografie: David Bradford, Aylesbury Studios
Vertalingen geproduceerd in samenwerking met: Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Gepubliceerd door
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Alle rechten voorbehouden. Niets van deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, middels fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande toestemming van de rechthebbenden op het auteursrecht.

ColorCards® is een gedeponeerd handelsmerk in het Verenigd Koninkrijk

001-3852/Gedrukt in China through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introductie

Deze *ColorCards* set illustreert alledaagse problemen en twee mogelijke manieren om deze op te lossen. Voor elk van de 16 afgebeelde problemen zijn er twee oplossingen. Sommige problemen moeten onmiddellijk worden opgelost en andere kunnen een tijdje wachten. Sommige zijn ernstig en andere gewoon vervelend. Sommige manieren waarop wij onze moeilijkheden aanpakken zijn efficiënter dan andere. Veel van de situaties die in deze set getoond worden, zijn heel herkenbaar.

Inhoud

De set bestaat uit 48 kaarten. De kaarten zijn genummerd in groepjes van drie en zijn als volgt ingedeeld:

- Eén kaart laat een probleem zien
- Eén kaart laat een mogelijke oplossing zien
- Eén kaart laat een alternatieve oplossing zien

1: Pech

Probleem: De man heeft autopech.
Oplossing: Hij probeert zijn auto te repareren.
Oplossing: Hij vraagt waar hij hulp kan krijgen.

2: Verloren pet

Probleem: De pet van de jongen ligt buiten handbereik in de stroom.
Oplossing: Hij probeert de pet met een lange stok te pakken.
Oplossing: Zijn vriend waadt met zijn laarzen door het water om de pet te pakken.

3: Vergeten portemonnee

Probleem: De vrouw komt bij de kassa in de supermarkt en merkt dat ze geen geld bij zich heeft.
Oplossing: Ze laat de boodschappen staan en loopt weg.
Oplossing: Ze wendt zich met haar probleem tot de manager.

4: Gescheurde jurk

Probleem: Het meisje laat haar vader zien dat ze een gat in haar jurk heeft.
Oplossing: Hij repareert de jurk.
Oplossing: Ze kiest een andere jurk om te dragen.

5: Gezond blijven

Probleem: De vrouw maakt zich zorgen om haar gewicht.
Oplossing: Ze eet gezond.
Oplossing: Ze doet meer aan beweging.

6: Zich eenzaam voelen

Probleem: Het meisje is alleen op het speelterrein.
Oplossing: Ze gaat bij haar vriendinnen staan.
Oplossing: Ze gaat iets leuks doen.

7: Ongeluk

Probleem: De vrouw ontdekt dat de man is gevallen.
Oplossing: Ze helpt hem in zijn stoel.
Oplossing: Ze belt om hulp.

8: Niet tevreden

Probleem: De klant brengt haar aankoop terug naar de winkel.
Oplossing: De verkoopster geeft haar het geld terug.
Oplossing: De verkoopster helpt haar om iets anders te kiezen.

9: Ongelukkig kind

Probleem: Het kind verveelt zich en is niet gelukkig.
Oplossing: De vrouw troost haar.
Oplossing: De vrouw neemt haar ergens mee naartoe.

10: Mist de bus

Probleem: De vrouw mist de bus.
Oplossing: Ze loopt naar huis.
Oplossing: Ze neemt een taxi.

11: Rommelige slaapkamer

Probleem: De vrouw ontdekt dat het op de slaapkamer van de jongen een rommel is.
Oplossing: Ze ruimt het op.
Oplossing: Ze vraagt de jongen om zelf zijn spullen op te ruimen.

12: Niet lekker
Probleem: Het meisje vindt haar maaltijd niet lekker.
Oplossing: Ze laat het eten staan.
Oplossing: Ze overlegt met de kelner.

13: Voetbal
Probleem: De jongens hebben hun voetbal in de tuin van de buren getrapt.
Oplossing: Ze klimmen over de schutting om hem te halen.
Oplossing: Ze vragen de buurman of zij de voetbal mogen pakken.

14: 's Nachts wakker
Probleem: De man kan niet slapen.
Oplossing: Hij drinkt iets warms.
Oplossing: Hij leest een boek.

15: Moeilijk huiswerk
Probleem: De jongen heeft moeite met zijn huiswerk.
Oplossing: Hij vraagt zijn onderwijzeres om hulp.
Oplossing: Hij zoekt informatie in de boeken.

16: Ruzie
Probleem: De vrouw en het meisje hebben ruzie.
Oplossing: Ze mokken en praten niet met elkaar.
Oplossing: Ze vergeven elkaar en lossen hun geschil op.

Hoe 'probleemoplossing' gebruikt kan worden

Bij algemeen taalwerk
- Laat de probleemkaart en een van de oplossingskaarten uit een reeks zien en vraag zowel het probleem als de oplossing te beschrijven. Laat de alternatieve oplossingskaart zien om deze andere uitkomst te bespreken.
- Laat de probleemkaart uit een serie zien en laat de oplossingen voorspellen.
- Laat slechts één van de oplossingskaarten zien en vraag wat tot deze activiteit heeft geleid.

Voor specifieke onderwijsdoeleinden
U kunt onderstaande activiteiten aanpassen en de juiste moeilijkheidsgraad bepalen voor iedereen afzonderlijk of voor een hele groep. Begin met reeksen die binnen de ervaringswereld liggen en die mensen van overeenkomstige leeftijd laten zien.

Om het zelfvertrouwen te verhogen kunt u reeksen gebruiken waarin het probleem meer voor de hand ligt, zoals serie 4, **gescheurde jurk**.

Een begrip van volgorde ontwikkelen
Geef drie kaarten van een serie en vraag de probleemkaart en daarna de twee oplossingskaarten te zoeken. Vraag om een beschrijving van het aanvankelijke probleem en de twee manieren waarop dit aangepakt kan worden.

De probleemkaart in serie 2, **verloren pet**, laat bijvoorbeeld zien hoe de pet wegdrijft. Eén kaart laat zien hoe de jongen een handige lange stok gebruikt om hem weer terug te halen en de andere kaart laat zien hoe de andere jongen gebruik maakt van zijn waterdichte laarzen om door het water te waden.

De noodzaak inzien om de problemen logisch aan te pakken

Geef drie kaarten van een serie die een probleem laten zien dat niet onmiddellijk opgelost kan worden. Als het probleem en de oplossingen worden beschreven, kunt u vragen om te praten over de mogelijke consequenties van de gebeurtenis.

Zo kan bijvoorbeeld de man in serie 14, **'s nachts wakker**, zijn probleem van wakker liggen aanpakken door te lezen of iets warms te drinken. Zijn nachtrust is echter verstoord en hij voelt zich de volgende dag misschien moe of niet zo goed in staat om problemen het hoofd te bieden.

Inzien dat sommige keuzes het probleem slechts gedeeltelijk oplossen

Geef drie kaarten van een serie waarin één oplossing minder effectief is dan de andere. Vraag na het bespreken van het probleem te bedenken of de oplossingen het hele of slechts een deel van het probleem oplossen.

Zo laat bijvoorbeeld serie 12, **niet lekker**, de reactie zien dat het meisje eten laat staan omdat ze het niet lekker vindt, maar niet dat ze toch honger heeft. De tweede mogelijkheid als ze met de kelner praat, leidt misschien tot een meer bevredigende conclusie omdat haar een andere keus wordt aangeboden.

Inzien dat bepaalde oplossingen niet voor alle betrokkenen aanvaardbaar zijn

Geef drie kaarten van een serie die meer dan één persoon betreft. Vraag na het bespreken van het probleem en de oplossingen, te bedenken hoe de betrokkenen de oplossingen misschien zullen ervaren.

Zo zal bijvoorbeeld in serie 11, **rommelige slaapkamer**, de jongen blij zijn als de vrouw zijn kamer opruimt, maar misschien vindt zij dat hij ook wat verantwoordelijkheid op zich moet nemen. Als de jongen alleen moet opruimen, vindt hij het misschien een te grote klus om zonder hulp te doen.

Waarderen dat gevoelens van invloed kunnen zijn op de keuzes die we maken

Geef drie kaarten van een serie met één of meer ontevreden mensen. Vraag om na te denken over de gevoelens die misschien van invloed zijn geweest op de gemaakte keuzes.

Zo is bijvoorbeeld in serie 16, **ruzie**, mokken niet een verstandige keuzemogelijkheid omdat beide personen ontevreden en geïsoleerd blijven. Het is waarschijnlijk een reactie op de woede die zij in zich voelen. Bijleggen is veel positiever maar wel moeilijk tot stand te brengen als beiden zich ongelukkig voelen.

ColorCards® Editora de la serie: Vanessa Harrison MRCSLT
Fotografía: David Bradford, Aylesbury Studios
Traducciones producidas en colaboración con Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Publicado por
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse o ser transmitida en forma o medio alguno, ya sea electrónico o mecánico, incluyendo fotocopias, grabados o por ningún sistema de recuperación y almacenaje de información, sin el permiso escrito del propietario de los derechos.

ColorCards® es una marca registrada en el Reino Unido

001-3852/Impreso en China through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introducción

Este paquete de *ColorCards* ilustra problemas diarios y dos posibles maneras de solucionarlos. Para cada uno de los 16 problemas descritos se presentan dos soluciones. Algunos de los problemas deben solucionarse inmediatamente, otros pueden resolverse con más tiempo. Algunos son serios, otros son tan sólo molestos. Algunas formas de enfrentarnos a las dificultades son más eficaces que otras. Los estudiantes podrán identificarse con muchas de las situaciones que se muestran en este paquete.

Contenido

El juego se compone de 48 tarjetas dispuestas, conforme a la siguiente distribución, en grupos numerados de tres cartas:

- Una carta muestra el problema.
- Una carta muestra una posible solución.
- Una carta muestra una solución alternativa.

1: Avería

Problema: El coche del hombre se ha averiado.
Solución: Él intenta repararlo.
Solución: Él pregunta dónde puede conseguir ayuda.

2: Gorra perdida

Problema: La gorra del niño está en el río.
Solución: Él la alcanza con un palo largo.
Solución: Su amigo vadea el río con sus botas puestas para cogerla.

3: Monedero olvidado

Problema: La mujer llega a la caja del supermercado y se da cuenta de que no tiene dinero.
Solución: Ella deja la compra y se marcha.
Solución: Ella le cuenta su problema a la encargada.

4: Vestido rasgado

Problema: La niña le muestra a su padre que se ha hecho un agujero en su vestido.
Solución: El padre lo repara.
Solución: La niña elige otro vestido para ponerse.

5: Conservar una buena salud

Problema: La mujer no está contenta con su peso.
Solución: Ella come siguiendo una dieta sana.
Solución: Ella hace más ejercicio.

6: Sintiéndose sola

Problema: La niña está sola en el patio de recreo.
Solución: Ella se reúne con sus amigos.
Solución: Ella encuentra algo interesante que hacer.

7: Accidente

Problema: La mujer descubre que el hombre se ha caído.
Solución: Ella le ayuda a sentarse en la silla.
Solución: Ella llama por teléfono pidiendo ayuda.

8: Prendas de vestir no deseadas

Problema: La cliente devuelve las prendas que ha comprado a la tienda.
Solución: La encargada le devuelve su dinero.
Solución: La encargada de la tienda le ayuda a elegir otras prendas.

9: Niña triste

Problema: La niña está triste y aburrida.
Solución: La mujer la consuela.
Solución: La mujer la lleva de paseo.

10: Perdiendo el autobús

Problema: La mujer pierde el autobús.
Solución: Ella vuelve andando a su casa.
Solución: Ella toma un taxi.

11: Habitación desordenada

Problema: La mujer descubre que la habitación del niño está desordenada.
Solución: La ordena ella misma.
Solución: Ella le pide al niño que recoja las cosas.

12: Comida decepcionante

Problema: A la niña no le gusta la comida.
Solución: Ella la deja en el plato.
Solución: Ella se lo dice al camarero.

13: Fútbol
Problema: Los niños han pateado la pelota de fútbol y ésta ha caído en el jardín del vecino.
Solución: Ellos saltan la cerca para recogerla.
Solución: Ellos le preguntan al vecino si pueden recogerla.

14: Despierto por la noche
Problema: El hombre no puede dormir.
Solución: Él bebe una bebida caliente.
Solución: Él lee un libro.

15: Trabajo escolar difícil
Problema: El niño tiene problemas con el trabajo escolar.
Solución: Él le pide ayuda a la profesora.
Solución: Él busca información en libros.

16: Riña
Problema: La mujer y la niña están discutiendo.
Solución: Ellas se enfadan y dejan de hablarse.
Solución: Ellas hacen las paces y solucionan las diferencias.

Utilización de "Solución de Problemas"

Para actividades lingüísticas generales
- Muestre la carta con el problema y una de las cartas con las soluciones de una secuencia y pida al estudiante que describa el problema y su solución. Muestre la carta con la solución alternativa y pida al estudiante que hable sobre esta segunda posibilidad.
- Muestre la carta con el problema de una secuencia y pida al estudiante que prediga las acciones que se muestran en las cartas con las soluciones.
- Muestre solamente una de las dos cartas con las soluciones y pida al estudiante que deduzca lo que condujo a esa actividad.

Para objetivos de enseñanza específicos:
Adapte las siguientes actividades al nivel de dificultad apropiado de los estudiantes individuales o para trabajar en grupos. Comience con las secuencias que sean probables según la experiencia de los estudiantes y con las que muestren personas de una edad similar.

A fin de aumentar su confianza, utilice las secuencias con los problemas más obvios, tales como la Secuencia 4, **Vestido rasgado**.

Para desarrollar una comprensión del orden
Proporcione al estudiante las tres cartas de una secuencia y pídale que encuentre la carta con el problema y, posteriormente, las dos cartas con las soluciones. Pídale una descripción de la dificultad inicial y de las dos maneras de solucionarla.

Por ejemplo, en la Secuencia 2, **Gorra perdida**, la carta con el problema muestra una gorra alejándose flotando en el río. Una carta de soluciones muestra al niño empleando un palo largo para recuperarla, y la otra muestra a otro niño que vadea el río, aprovechando que tiene las botas de agua.

Para comprender la necesidad de enfrentar los problemas con lógica

Proporcione al estudiante las tres cartas de una secuencia que muestre un problema que no se puede solucionar inmediatamente. Cuando el estudiante haya descrito el problema y las soluciones, pídale que hable sobre las consecuencias del suceso.

Por ejemplo, en la Secuencia 14, **Despierto por la noche**, el hombre puede combatir su estado de vigilia leyendo o bebiendo una bebida caliente. No obstante, su sueño se ha visto interrumpido, y puede que al día siguiente, se sienta cansado o que su rendimiento sea menor.

Para entender que algunas de las opciones posiblemente solucionen tan sólo parte del problema

Proporcione al estudiante las tres cartas de una secuencia en la que una solución sea menos eficaz que en las otras. Una vez que el estudiante haya hablado sobre el problema y las soluciones, pídale que piense si las soluciones resuelven el problema total o parcialmente.

Por ejemplo, en la Secuencia 12, **Comida decepcionante**, la respuesta de dejar la comida hace referencia a que a la niña no le gusta, pero no a su necesidad de comer algo. La segunda opción de hablar con el camarero puede que conduzca a la conclusión más satisfactoria de que le ofrezcan otra opción.

Para comprender que es posible que algunas soluciones no agraden a todos los implicados

Proporcione al estudiante las tres cartas de una secuencia, en la que participen más de una persona. Una vez que el estudiante haya hablado sobre el problema y las soluciones, pídale que piense sobre cómo las personas implicadas podrían considerar las soluciones.

Por ejemplo, en la Secuencia 11, **Habitación desordenada**, si la mujer ordena la habitación, el niño se alegrará, pero es posible que ella considere que él debería aceptar también cierta responsabilidad. Si el niño tiene que ordenar la habitación él solo, él podría considerar que es una tarea demasiado ardua para realizar sin ayuda.

Para darse cuenta de que los sentimientos pueden influir en las decisiones que tomamos

Proporcione al estudiante las tres cartas de una secuencia en la que se muestre al menos una persona infeliz. Una vez que el estudiante haya hablado sobre el problema y las soluciones, pídale que piense sobre cómo los sentimientos podrían haber influido en las decisiones que se tomaron.

Por ejemplo, en la Secuencia 16, **Riña**, el enfadarse no es una opción razonable, ya que las dos personas se quedan tristes y aisladas, lo que es probablemente una respuesta al enfado que sienten. Solucionar las diferencias es mucho más positivo pero mucho más difícil de lograr cuando las personas están disgustadas.

Serie **ColorCards®** a cura di: Vanessa Harrison MRCSLT
Fotografia: David Bradford, Aylesbury Studios
Traduzioni realizzate in collaborazione con Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Pubblicato da
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Tutti i diritti sono riservati. Senza la preventiva autorizzazione scritta del titolare dei diritti di copyright, nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in sistemi d'archivio o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo elettronico, meccanico, fotostatico, di registrazione o d'altro tipo.

ColorCards® è un marchio registrato nel Regno Unito

001-3852/Stampato in Cina through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introduzione

Questo gruppo di *ColorCards* illustra diversi problemi quotidiani e due soluzioni possibili. Per ciascuno dei 16 problemi illustrati esistono due soluzioni. Alcuni problemi devono essere risolti immediatamente, altri possono essere risolti più tardi. Alcuni metodi di soluzione dei problemi sono più efficaci di altri. Gli studenti potranno identificarsi in molte delle situazioni illustrate in questa serie di schede.

Contenuto

La confezione contiene 48 schede (3 schede per ogni gruppo), articolate come segue:

- Una scheda illustra il problema
- Una scheda illustra una soluzione possibile
- Una scheda illustra una seconda soluzione

1: Auto in panne

Problema: L'automobile dell'uomo si è rotta.
Soluzione: L'uomo cerca di ripararla.
Soluzione: L'uomo chiede dove può chiedere aiuto.

2: Berretto perso

Problema: Il ragazzo non riesce a recuperare il suo berretto caduto nel ruscello.
Soluzione: Lo raggiunge con un bastone lungo.
Soluzione: L'amico che indossa gli stivali guada il ruscello per recuperare il berretto.

3: Portafoglio dimenticato
Problema: La donna è alla cassa del supermercato e si rende conto di non avere il portafoglio.
Soluzione: Lascia la spesa ed esce dal supermercato.
Soluzione: Espone il problema al responsabile del supermercato.

4: Vestito strappato
Problema: La ragazza mostra al padre lo strappo nel vestito.
Soluzione: Il padre lo rammenda.
Soluzione: La ragazza sceglie un altro abito da indossare.

5: Tenersi in forma
Problema: La donna è insoddisfatta del suo peso.
Soluzione: Si alimenta in modo sano.
Soluzione: Decide di fare più moto.

6: Sensazione di solitudine
Problema: La ragazza è sola nel parco giochi.
Soluzione: Si aggrega ai compagni.
Soluzione: Trova qualcosa di interessante da fare.

7: Incidente
Problema: La donna vede che l'uomo è caduto.
Soluzione: Lo aiuta a sedersi sulla sedia.
Soluzione: Fa una telefonata per chiedere aiuto.

8: Restituzione dell'abito
Problema: La donna cliente riporta al negozio l'abito acquistato.
Soluzione: Il responsabile del negozio le rimborsa il costo dell'abito.
Soluzione: Il responsabile del negozio aiuta la donna a trovare un altro abito.

9: Bambina infelice
Problema: La bambina è annoiata e infelice.
Soluzione: La donna lo conforta.
Soluzione: La donna la porta a passeggio.

10: Perdere l'autobus
Problema: La donna perde l'autobus.
Soluzione: Torna a casa a piedi.
Soluzione: Prende un taxi.

11: Camera in disordine
Problema: La donna vede che la camera del ragazzo è in disordine.
Soluzione: La riordina lei.
Soluzione: Chiede al ragazzo di riordinarla.

12: Pasto deludente
Problema: Alla ragazza non piace il cibo nel piatto.
Soluzione: Lo lascia nel piatto senza mangiarlo.
Soluzione: Lo dice al cameriere.

13: Recupero del pallone
Problema: I ragazzi hanno calciato il pallone nel giardino di un vicino.
Soluzione: Si arrampicano sulla staccionata per andare a prenderlo.
Soluzione: Chiedono al vicino se possono prendere il pallone.

14: Difficoltà ad addormentarsi
Problema: L'uomo non riesce a dormire.
Soluzione: Beve una bevanda calda.
Soluzione: Legge un libro.

15: Compiti difficili
Problema: Il ragazzo trova i compiti difficili.
Soluzione: Chiede aiuto all'insegnante.
Soluzione: Cerca le informazioni nei libri.

16: Litigio
Problema: La donna e la ragazza litigano.
Soluzione: Tengono il broncio e non si parlano.
Soluzione: Trovano una soluzione e fanno la pace.

Utilizzo delle schede Soluzione dei problemi

Attività linguistica generale
- Mostrare la scheda raffigurante il problema ed una schede contenenti le soluzioni di una sequenza e chiedere allo studente di descrivere sia il problema la soluzione. Mostrare la scheda contenente la seconda soluzione e chiedere allo studente di parlare di questa soluzione alternativa.
- Mostrare la scheda di una sequenza raffigurante il problema e chiedere allo studente di indovinare le azioni illustrate sulle schede con le soluzioni.
- Mostrare soltanto una delle due schede che raffigurano le soluzioni e chiedere allo studente di dedurre le azioni precedenti.

Scopi didattici particolari
Adattare le seguenti attività al livello di difficoltà idonea a livello individuale e di gruppo. Iniziare dalle situazioni con cui gli studenti hanno probabilmente già avuto un'esperienza personale e che hanno per protagonisti persone di età simile.

Per aumentare la fiducia nelle loro capacità, usare le sequenze che raffigurano il problema più facile da risolvere, come la sequenza 4: **Vestito strappato**.

Comprensione del concetto di ordine logico-temporale
Consegnare allo studente tutte e tre le schede di una sequenza e chiedergli di trovare la scheda che raffigura il problema e le due schede che raffigurano le soluzioni. Chiedergli di descrivere il problema e le due soluzioni possibili.

Ad esempio, nella sequenza 2, **Berretto perso**, la scheda che illustra il problema raffigura il berretto trasportato dall'acqua.

Una delle schede illustra il ragazzo che cerca di ripescarlo dall'acqua con un bastone lungo, mentre l'altra mostra il ragazzo che ricorre agli stivali di gomma per attraversare il ruscello e riprendere il berretto.

Comprensione della soluzione logica dei problemi

Consegnare allo studente tutte e tre le schede di una sequenza che non può essere risolta immediatamente. Quando avrà descritto il problema e le soluzioni, chiedergli di parlare delle conseguenze della situazione illustrata.

Ad esempio, nella sequenza 14, **Difficoltà ad addormentarsi**, l'uomo decide di leggere un libro o di bere una bevanda calda per combattere l'insonnia. Il suo sonno è stato interrotto, perciò è probabile che la mattina successiva si senta stanco ed abbia una brutta giornata.

Comprensione del fatto che alcune scelte risolvono solo parzialmente il problema

Consegnare allo studente tutte e tre le schede di una sequenza in cui una soluzione è meno efficace dell'altra. Quando lo studente avrà descritto il problema e le soluzioni, chiedergli di considerare se le soluzioni risolvono interamente o parzialmente il problema.

Ad esempio, nella sequenza 12, **Pasto deludente**, la soluzione di non mangiare risolve il fatto che alla ragazza non piace il cibo che le hanno servito, ma non la necessità di mangiare qualcosa. La seconda opzione, quella di parlare con il cameriere, può portare ad una conclusione più soddisfacente, ovvero alla possibilità di scegliere un piatto alternativo.

Comprensione del fatto che alcune soluzioni non soddisfano tutti

Consegnare allo studente tutte e tre le schede di una sequenza che coinvolge più di una persona. Quando lo studente avrà descritto il problema e le soluzioni, chiedergli di pensare alle soluzioni trovate dalle diverse persone.

Ad esempio, nella sequenza 11, **Camera in disordine**, se la donna riordina la camera, il ragazzo sarà contento, ma la donna può desiderare che il ragazzo si assuma qualche di responsabilità. Se il ragazzo riordina la camera da solo, potrebbe pensare che è un compito troppo gravoso per lui.

Comprensione del fatto che i sentimenti possono influire sulle scelte fatte

Consegnare allo studente tutte e tre le schede di una sequenza i cui protagonisti sono persone di cattivo umore. Quando lo studente avrà esposto il problema e trovato le soluzioni, chiedergli di pensare in che modo i sentimenti potrebbero avere influito sulle scelte fatte.

Ad esempio, nella sequenza 16, **Litigio**, il tenere il broncio non è una soluzione sensata perché entrambe le persone coinvolte sono insoddisfatte e isolate, ma è probabilmente una reazione dettata da un sentimento di rabbia. Il fare la pace è una soluzione molto più positiva ma difficile da attuare quando si è di cattivo umore.

Editor da série **ColorCards®**: Vanessa Harrison MRCSLT
Fotografia: David Bradford, Aylesbury Studios
Traduções produzidas em colaboração com Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Publicado por
Speechmark Publishing Ltd,
70 Alston Drive, Bradwell Abbey,
Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

© Speechmark Publishing Limited 1998

Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

Reservados todos os direitos. Não é permitida a reprodução, o armazenamento em sistema recuperável, ou a transmissão por qualquer forma ou por qualquer processo, electrónico, mecânico ou fotográfico, incluindo fotocópia, gravação ou qualquer outro modo, de qualquer parte desta publicação, sem a autorização prévia, por escrito, do proprietário dos direitos de autor.

ColorCards® é uma marca registada no Reino Unido

001-3852/Impresso na China through Colorcraft Ltd/HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

Introdução

Este conjunto *ColorCards* ilustra problemas do dia-a-dia e duas maneiras possíveis de os resolver. Para cada um dos 16 problemas ilustrados há duas soluções. Alguns problemas têm de ser resolvidos imediatamente, outros podem esperar algum tempo. Alguns são graves, outros apenas irritantes. Algumas das formas que usamos para resolver dificuldades são mais eficazes que outras. Os alunos poderão identificar-se com muitas das situações ilustradas no conjunto.

Conteúdo

O conjunto é composto por 48 cartões. Os cartões estão agrupados em grupos numerados de três cartões cada, com a seguinte organização:

- Um cartão mostra o problema
- Um cartão mostra uma solução possível
- Um cartão mostra uma solução alternativa

1: Avaria

Problema: O carro do homem avariou.
Solução: Ele tenta repará-lo.
Solução: O homem pergunta onde poderá obter ajuda.

2: Boné perdido

Problema: O boné do rapaz está fora de alcance, no riacho.
Solução: Ele tenta apanhá-lo com um pau comprido.
Solução: O amigo mete-se na água com as botas para o apanhar.

3: Carteira esquecida
Problema: A mulher chega à caixa do supermercado e vê que não tem dinheiro com ela.
Solução: Deixa as compras e vai-se embora.
Solução: Explica o problema à gerente.

4: Vestido rasgado
Problema: A menina mostra ao pai que tem um rasgão no vestido.
Solução: Ele conserta-o.
Solução: Ela escolhe outro vestido para vestir.

5: Manter-se saudável
Problema: A mulher não está contente com o seu peso.
Solução: Faz uma dieta saudável.
Solução: Faz mais exercício.

6: Sentir-se sozinha
Problema: A menina está sozinha no recreio.
Solução: Vai juntar-se às amigas.
Solução: Procura alguma coisa interessante para fazer.

7: Acidente
Problema: A mulher descobre que o homem caiu.
Solução: Ajuda-o a sentar-se na cadeira.
Solução: Telefona a pedir ajuda.

8: Devolução de roupas
Problema: A cliente devolve as roupas compradas à loja.
Solução: A gerente da loja dá-lhe o dinheiro de volta.
Solução: A gerente da loja ajuda-a a escolher outra coisa.

9: Criança descontente
Problema: A criança está aborrecida e descontente.
Solução: A mulher acarinha-a.
Solução: A mulher leva-a a passear.

10: Autocarro perdido
Problema: A mulher perde o autocarro.
Solução: Vai a pé para casa.
Solução: Apanha um táxi.

11: Quarto desarrumado
Problema: A mulher descobre que o quarto do rapaz está desarrumado.
Solução: Arruma-o ela mesma.
Solução: Pede ao rapaz que arrume o quarto.

12: Refeição decepcionante
Problema: A rapariga não gosta da comida.
Solução: Deixa-a no prato.
Solução: Fala com o empregado.

13: Bola
Problema: Os rapazes estavam a jogar à bola e ela foi parar ao jardim de um vizinho.
Solução: Eles saltam a cerca para a ir buscar.
Solução: Perguntam ao vizinho se podem ir buscar a bola.

14: Insónia
Problema: O homem não consegue dormir.
Solução: Toma uma bebida quente.
Solução: Lê um livro.

15: Trabalho difícil na escola
Problema: O rapaz tem dificuldades com o trabalho da escola.
Solução: Pede ajuda à professora.
Solução: Procura informação em livros.

16: Discussão
Problema: A mulher e a rapariga têm uma discussão.
Solução: Amuam e não comunicam.
Solução: Fazem as pazes e resolvem as suas diferenças.

Utilizar a "Resolução de Problemas"

Para trabalho linguístico geral
- Mostre o cartão com o problema e um dos cartões de solução de uma sequência e peça ao aluno que descreva o problema e a solução. Mostre a solução alternativa e peça ao aluno que fale sobre esta solução diferente.
- Mostre o cartão com o problema de uma sequência e peça ao aluno que prediga as acções ilustradas nos cartões de solução.
- Mostre qualquer um dos cartões de solução e peça ao aluno que deduza o que poderá ter levado a esta actividade.

Para objectivos de ensino específicos:
Adapte as actividades seguintes ao nível de dificuldade correcto para alunos individuais ou para trabalhar com grupos. Comece com sequências que os alunos tenham probabilidades de encontrar na sua experiência e que mostrem pessoas de idade semelhante à deles.

Para encorajar confiança, use sequências em que o problema seja mais óbvio, como por exemplo a sequência 4, **Vestido rasgado**.

Para desenvolver a compreensão da noção de ordem
Dê ao aluno os três cartões de uma sequência e peça-lhe que identifique o cartão com o problema e depois os dois cartões de solução. Peça uma descrição do problema inicial e as duas formas de o resolver.

Por exemplo, na Sequência 2, **Boné perdido**, o cartão com o problema mostra o boné a boiar no riacho. Um cartão mostra o rapaz a usar um pau comprido para o apanhar e o outro cartão mostra o outro rapaz a aproveitar o facto de ter botas de borracha para se meter à água.

Para compreender a necessidade de abordar os problemas de uma forma lógica

Dê ao aluno os três cartões de uma sequência que mostre um problema que não possa ser resolvido instantaneamente. Quando ele tiver descrito o problema e as soluções, peça-lhe que fale de quaisquer consequências do acontecimento.

Por exemplo, na sequência 14, **Insónia**, o homem pode tentar resolver a sua falta de sono lendo ou tomando uma bebida quente. No entanto, o seu sono foi perturbado e ele poderá sentir-se cansado e com menos forças para trabalhar no dia seguinte.

Para compreender que algumas escolhas poderão resolver apenas parte do problema

Dê ao aluno os três cartões de uma sequência em que uma das soluções seja menos eficiente que a outra. Quando ele tiver falado do problema e das soluções, peça-lhe que pense nessas soluções e veja se elas resolvem todo o problema ou apenas parte dele.

Por exemplo, na sequência 12, **Refeição decepcionante**, a solução de deixar a comida no prato resolve o facto de que a rapariga não gosta da comida, mas não a sua necessidade de comer alguma coisa. A segunda opção de falar com o empregado poderá talvez levar à conclusão mais satisfatória de lhe ser oferecida outra escolha.

Para compreender que algumas soluções poderão não agradar a todas as pessoas envolvidas

Dê ao aluno os três cartões de uma sequência que envolva mais do que uma pessoa. Quando ele tiver falado do problema e da solução, peça-lhe que pense em como as pessoas envolvidas poderiam ver as soluções.

Por exemplo, na sequência 11 **Quarto desarrumado**, se a mulher arrumar o quarto, o rapaz ficará contente mas ela poderá sentir que ele deveria tomar também alguma responsabilidade. Se o rapaz tiver de arrumar o quarto ele mesmo, poderá sentir que é muito trabalho para ele sozinho.

Para tomar consciência do facto de que os nossos sentimentos podem influenciar as escolhas que fazemos

Dê ao aluno os três cartões de uma sequência que mostre uma ou mais pessoas descontentes. Quando ele tiver falado do problema e das soluções, peça-lhe que pense em como os sentimentos poderão ter influenciado as escolhas feitas.

Por exemplo, na sequência 16, **Discussão**, amuar não é uma opção sensata porque ambas as pessoas continuam descontentes e isoladas. É provavelmente uma resposta à irritação que sentem. Resolver as suas diferenças é muito mais positivo, mas é difícil de conseguir quando as pessoas não estão satisfeitas.

カラーカード**ColorCards®**シリーズ編集者: Vanessa Harrison MRCSLT
写真: David Bradford, Aylesbury Studios
日本語版制作協力: Techni-Comm Associates, Wick St Lawrence, Somerset

発行者:
Speechmark Publishing Ltd
70 Alston Drive, Bradwell Abbey, Milton Keynes MK13 9HG, UK
Tel: +44 (0) 1908 326 944 Fax: +44 (0) 1908 326 960
www.speechmark.net

著作権 © Speechmark Publishing Limited 1998
Reprinted 2002, 2003, 2005, 2007, 2008, 2010, 2011

不許複製。当刊行物の一部または全部を、著作権所有者の事前の許諾なしに、再生、情報回収可能なシステムでの保存、いかなる形式もしくは(電子、機械、写真複写、録音その他による)いかなる手段で伝達することは、一切禁じられています。

ColorCards®は英国の登録商標です。

001-3852/中国内で印刷 through Colorcraft Ltd./HK

ISBN: 978 0 86388 356 9

はじめに

このColorCards のセットは、日常出会う問題とそれを解決するために考えられる方法を示しています。16の問題に対して2つの解決法が提示されています。直ちに解決すべき問題もあれば、時間をかけて処理できる問題もあります。深刻な問題もあれば、人が苛立つ程度に留まる問題もあります。比較した場合、より効果的な解決法もあります。学習者が思い当たるような状況を数多く示しました。

内容

このセットは48枚のカードから構成されています。以下の3枚を1組にしたカードに1から16までの番号が付けられています。

- ▶ 問題を示すカード
- ▶ 可能な解決法を示すカード
- ▶ 別の解決法を示すカード

1: 故障

問題: 男の人の車が故障しました。
解決法: 自分で修理しようとします。
解決法: どこで助けが得られるかを尋ねます。

2: なくした帽子
問題: 男の子の帽子は小川の手の届かないところにあります。
解決法: 長い棒で帽子を取ります。
解決法: 長靴を履いている友達が小川に入り、帽子を取ります。

3: 忘れた財布
問題: 女の人はスーパーマーケットのレジで、お金がないことに気付きます。
解決法: 買うのをやめて、立ち去ります。
解決法: 財布を忘れたことをお店の人に話します。

4: 穴のあいたワンピース
問題: 女の子はワンピースに穴があいているのを父親に見せます。
解決法: お父さんが穴をつくろいます。
解決法: 別のワンピースを選んで着ます。

5: 健康維持
問題: 女の人は太り過ぎを気にしています。
解決法: 健康的なダイエットに切り換えます。
解決法: もっと運動をします。

6: 孤独感
問題: 女の子は遊び場で独りぼっちです。
解決法: 友達の仲間に入ります。
解決法: 何か面白いことをみつけます。

7: 事故
問題: 女の人は男の人が倒れているのを見つけました。
解決法: 倒れている人を椅子に座らせます。
解決法: 助けを求めるために電話をします。

8: 気に入らない服
問題: お客さんが買った服を店に返します。
解決法: お店の人が彼女にお金を払い戻します。
解決法: お店の人は別の物を選ぶよう勧めます。

9: 退屈している子供
問題: 子供は退屈していて、不満です。
解決法: 女の人が女の子をなだめます。
解決法: 女の人が女の子を外へ連れ出します。

10: バスの乗り遅れ
問題: 女の人はバスに乗り遅れます。
解決法: 家まで歩きます。
解決法: タクシーに乗ります。

11: 散らかった寝室
問題: 女の人は男の子の寝室が散らかっているのに気付きます。
解決法: 男の子の部屋を自分で片づけます。
解決法: 男の子に片づけるように言います。

12: おいしくない料理
問題: 女の子は料理が気に入りません。
解決法: 手をつけずに残します。
解決法: ウェーターに話します。

13: サッカーボール
問題: 男の子達の蹴ったサッカーボールが隣の庭に入りました。
解決法: 柵を乗り越えてボールを取ります。
解決法: ボールを取りに入っていいかを隣の人に尋ねます。

14: 眠れない夜
問題: 男の人は眠れません。
解決法: 温かい飲み物を飲みます。
解決法: 本を読みます。

15: 難しい学校の勉強
問題: 男の子は学校の勉強に困っています。
解決法: 先生に尋ねます。
解決法: 本で調べます。

16: 口げんか
問題: 女の人と女の子が口げんかをしています。
解決法: 二人ともむっつりとして口をききません。
解決法: 仲直りして意見の違いを解消します。

『どうする?』の使い方

一般的な言語教材として
- ▶ 問題のカードとその解決法カードを1枚を学習者に見せ、問題と解決法を説明してもらいます。次にもう1枚の解決法のカードを見せて、違いを話してもらいます。
- ▶ 問題のカードだけを見せ、どのような解決法がカードに示されているかを学習者に予想してもらいます。
- ▶ 2枚の解決法のカードのうち1枚だけを見せ、どんな問題に対するものかを推測してもらいます。

特定の教育目的に合わせて
個々の学習者やグループの難易度レベルに合わせて下記のアクティビティーを適宜応用してください。学習者の体験範囲や同じ年頃の人が示されている場面を選ぶようにします。

4 の「穴のあいたワンピース」のように、より明らかな問題から始めていくことで、学習者の自信を徐々に深めます。

順序の理解力を伸ばす
同じ組の3枚のカードから「問題」のカードを選んでもらい、次に2枚の「解決法」のカードを見つけてもらいます。そして学習者に、最初の問題、そして解決するための2つの方法を説明してもらいます。

例えば、2の「なくした帽子」の問題のカードは、帽子が小川に浮かんでいる様子を示しています。1枚のカードは男の子が帽子を取るために手近にあった長い棒を使っている様子を示し、もう1枚のカードは別の男の子が長靴を履いていたので小川の中を進む様子を示しています。

問題に論理的に対処する必要性を理解させる

すぐ解決できない問題を示す場面が入った3枚のカードを学習者に渡します。学習者に問題とその解決法2つを説明してもらい、どんな結果が考えられるかを話してもらいます。

例えば、14の「眠れない夜」では、男の人は読書や温かい飲み物で、目覚めている状態に対処できます。でも、十分な睡眠がとれなかったため、翌日疲れたり一日をうまく乗り切れないかもしれません。

問題を部分的にしか解決しない選択もあることを理解させる

1つの解決法がもう1つに比べてそれほど効果的でない場面のカード3枚を渡します。学習者に問題点と2つの解決法を話してもらってから、それらの解決法が問題点を全て解決するか、一部を解消するだけなのかを考えてもらいます。

例えば、12の「おいしくない料理」では、食事に手をつけないことで女の子は料理が嫌いという問題には対処しますが、何かを食べる必要があるという問題には対処していません。ウェーターに話すという2番目の選択は、別の物を選ばせてもらえ、より納得のいく結果となる可能性があります。

皆が満足するわけではない解決法があることを理解させる

1人以上の人物が関わる場面のカード3枚を全て渡します。学習者に問題点と解決法について話し合ってもらい、問題に関わる人が解決法をどう思うかについて考えてもらいます。

例えば、11の「散らかった寝室」では、もしも女の人が部屋を片づければ、男の子は喜びますが、女の人は男の子も自分で責任を持つべきだと感じるかもしれません。男の子が片づける場合、自分１人でやるには大変だと感じるかもしれません。

感情が解決法の選択に影響を与えることを認識させる

不満な様子の人物が入っている場面のカード3枚全てを渡します。学習者に問題と2つの解決法を話してもらい、人の気持ちが解決法の選択に影響する可能性について考えてもらいます。

例えば、16の「口げんか」では、むっつりとすることは、二人とも不満で孤独になるだけなので、賢い選択とは言えません。恐らく怒りに対する反応でしょう。意見の違いを解消することの方がはるかに前向きな選択ですが、感情が乱されている時は難しい解決法です。

UK ColorCards® published by Speechmark UK

- **ColorCards®**
  Expressive Verbs, Familiar Verbs, Basic Verbs, Prepositions, Adjectives, Emotions, Everyday Objects, Objects & Owners, Odd One Out, What's Added?, What is it?, What's Different?, What's Inside?, What's Missing?, What's Wrong? and *the ColorCards® Display Stand*
- **ColorLibrary®**
  Animals & Birds, Food, Home, Occupations, Possessions, Sport & Leisure and *Transport & Vehicles*
- **Sequencing ColorCards**
  Sequences: 6 and 8-Step for Adults, Sequences: 6 and 8-Step for Children, Sequences: 4-Step, Simple Sequences, Basic Sequences, Activities & Events, Cause & Effect, Problem Solving, Social Situations and *Verb Tenses*
- **Listening Skills**
  Indoor Sounds, Outdoor Sounds and *Sequencing Sounds*
- **Multi-Match ColorCards**
  Categories, More Categories (Colours, Patterns & Shapes) and *Lotto Clip Frames*
- **Illustrated ColorCards**
  Personal Relationships, Personal Safety and *Social Behaviour*
- **Pocket ColorCards®**
  Shape & Size, How's Teddy?, How Many?, Heads & Tails, Fun Pictures, Guess What?, Match up, Snack Time, Early Actions, Early Objects, Early Opposites and *Early Sequences*
- **ColorCards Games**
  Find the Link
- **ColorCards Interactive®**
  Everyday Objects Interactive
- **Related books**
  How to use ColorCards® in the Classroom

D ColorCards® veröffentlicht von Speechmark D

- **ColorCards®**
  Bildhafte Verben, Vertraute Verben, Einfache Verben, Präpositionen, Adjektive, Gefühle, Alltagsgegenstände, Gegenstände und ihre Besitzer, Eins passt nicht dazu, Was ist neu dabei?, Was ist das?, Was ist anders?, Was ist drin?, Was fehlt?, Was ist falsch? und *ColorCards®-Ständer*
- **ColorLibrary®**
  Tiere und Vögel, Nahrungsmittel, Haushaltsgegenstände, Berufe, Nützliches im Alltag, Sport und Freizeit und *Transport und Fahrzeuge*
- **Sequencing ColorCards**
  Handlungsabläufe für Erwachsene: 6 und 8 Schritte, Handlungsabläufe für Kinder: 6 und 8 Schritte, Handlungsabläufe: 4 Schritte, Alltägliche Reihenfolgen, Einfache Reihenfolgen, Aktivitäten und Ereignisse, Ursache und Wirkung, Probleme lösen, Soziale Situationen und *Zeitformen des Verbs*
- **Listening Skills**
  Geräusche drinnen, Geräusche draußen und *Geräuschfolgen*
- **Multi-Match ColorCards**
  Kategorien, Weitere Kategorien (Farben, Muster und Formen) und *Lotto-Cliprahmen*
- **Illustrated ColorCards**
  Zwischenmenschliche Beziehungen, Persönliche Sicherheit und *Sozialverhalten*
- **Pocket ColorCards®**
  Form und Größe, Wie geht es Teddy?, Wie viele?, Vorn und hinten, Lustige Bilder, Was passiert dann?, Was gehört zusammen?, Essen und Trinken, Frühe Tätigkeiten, Frühe Gegenstände, Frühe Gegensätze und *Frühe Reihenfolgen*
- **ColorCards Games**
  Was passt zusammen?
- **ColorCards Interactive®**
  Alltagsgegenstände interaktiv
- **Related books**
  Verwendung von ColorCards® im Klassenzimmer

F ColorCards® publication éditée par Speechmark F

- **ColorCards®**
  Verbes expressifs, Verbes familiers, Verbes de base, Prépositions, Adjectifs, Émotions, Objects de tous les jours, Objets et propriétaires?, L'intrus, Qu'est-ce qu'il y a en plus?, Qu'est-ce que c'est?, Cherche les différences?, Qu'est-ce qu'il y a dedans?, Qu'est-ce qui manque?, Qu est la faute? et *Présentoirs ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Animaux et oiseaux, Produits alimentaires, Articles ménagers, Métiers, Objets d'usage courant, Sport et loisirs et *Transport et véhicules*
- **Sequencing ColorCards**
  Séquences : à 6 et à 8 étapes pour adultes, Séquences en 6 et en 8 étapes pour les enfants, Séquences : activité en 4 étapes , Séquences simples, Séquences de base, Activités et événements, Cause et effet, Résolution de problèmes, Échanges avec les autres et *Temps des verbes*
- **Listening Skills**
  Bruits d'intérieur, Bruits d'extérieur et *Ordre logique de bruits*
- **Multi-Match ColorCards**
  Catégories, Autres catégories (Couleurs, motifs et formes) et *Tableaux pour loto*
- **Illustrated ColorCards**
  Relations personnelles, Sécurité individuelle et *Comment se comporter envers les autres*
- **Pocket ColorCards®**
  Forme et grandeu, Comment va Nounours?, Combien?, Têtes et queues, Images amusantes, Qu'est-ce qui se passe?, Jeu des paires, L'heure du casse-croûte, Les premières actions, Les premiers objets, Les premiers opposes et *Les premières séquences*
- **ColorCards Games**
  Trouve le lien
- **ColorCards Interactive®**
  Objets de tous les jours interactifs
- **Related books**
  Comment utiliser les ColorCards® dans al classe

S ColorCards® utgivna av Speechmark S

- **ColorCards®**
  Uttrycksfulla verb, Vanliga verb, Grundläggande verb, Prepositioner, Adjektiv, Känslor, Vardagsföremål, Föremål & ägare, Lika och udda, Vad har lagts till?, Vad är det?, Vad är skillnaden, Vad finns inuti?, Vad saknas?, Vad är fel? och *Ställ för ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Djur och fåglar, Mat, Hem, Yrken, Ägodelar, Sport & Fritid och *Transport & Fordon*
- **Sequencing ColorCards**
  Sekvenser: 6- & 8-stegsekvenser för vuxna, Sekvenser: 6 & 8-stegssekvenser för barn, 4-stegssekvenser, Enkla sekvenser, Grundläggande sekvenser, Aktiviteter & Händelser, Orsak & Verkan, Problemlösning, Sociala situationer och *Verbformer*
- **Listening Skills**
  Inomhusljud, Utomhusljud och *Ljudsekvenser*
- **Multi-Match ColorCards**
  Kategorier, Mera kategorier (Färger, Mönster och Former) och *Lottoramar*
- **Illustrated ColorCards**
  Personliga relationer, Farliga situationer och *Socialt Beteende*
- **Pocket ColorCards®**
  Form & storlek, Hur känner sig Nalle?, Hur många, Fram & bak?, Roliga bilder, Se upp!, Passa ihop!, Matdags!, Våra första Händelser, Våra första föremål, Våra första motsatser och *Våra första sekvenser*
- **ColorCards Games**
  Associationer
- **ColorCards Interactive®**
  Interaktiva Substantiv
- **Related books**
  Använda ColorCards® I klassrummet

NL ColorCards® gepubliceerd door Speechmark NL

- **ColorCards®**
  Expressieve werkwoorden, Veelgebruikte werkwoorden, Basiswerkwoorden, Voorzetsels, Adjectieven, Emoties, Alledaagse voorwerpen, Voorwerpen & eigenaars, Eén hoort er niet bij, Wat is toegevoegd?, Wat is het?, Wat is anders?, Wat zit erin?, Wat ontbreekt eraan?, Wat is verkeerd? en *Displayrek voor ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Dieren & vogels, Voedsel, Woning, Beroepen, Bezittingen, Sport & vrije tijd en *Vervoer & voertuigen*
- **Sequencing ColorCards**
  Volgordekaarten van 6 en 8 stappen voor volwassenen, Volgordekaarten van 6 en 8 stappen voor kinderen, Volgordekaarten van 4 stappen, Eenvoudige reeksen, Basisreeksen, Activiteiten & gebeurtenissen, Oorzaak & gevolg, Probleemoplossing, Sociale omstandigheden en *Werkwoordsvormen*
- **Listening Skills**
  Geluiden binnenshuis, Geluiden buitenhuis en *Geluidenreeks*
- **Multi-Match ColorCards**
  Categorieën, Meer categorieën (Kleuren, patronen en vormen) en *Klemlijsten voor lottospel*
- **Illustrated ColorCards**
  Persoonlijke relaties, Persoonlijke veiligheid en *Sociaal gedrag*
- **Pocket ColorCards®**
  Vorm en grootte, Hoe voelt Teddy zich? , Hoeveel?, Voorkant en achterkant, Leuke plaatjes, Wat gebeurt er dan?, Wat hoort bij elkaar?, Etenstijd, Eerste acties, Eerste voorwerpen, Eerste reeksen en *Eerste tegenstellingen*
- **ColorCards Games**
  Zoek de connectie
- **ColorCards Interactive®**
  Alledaagse voorwerpen – interactief
- **Related Books**
  ColorCards® gebruiken als lesmateriaal

ES ColorCards® publicado por Speechmark ES

- **ColorCards®**
  Verbos Expresivos, Verbos Conocidos, Verbos básicos, Preposiciones, Adjetivos, Emociones, Objetos cotidianos, Objetos y propietarios, Objeto sobrante, ¿Qué hay de más?, ¿Qué es esto?, ¿Cuáles son las diferencias?, ¿Qué hay dentro?, ¿Cuál falta?, ¿Cuál es la equivocación? y *Expositores de ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Animales y aves, Comida, El hogar, Ocupaciones, Posesiones, Deporte y ocio y *Transporte y vehículos*
- **Sequencing ColorCards**
  Secuencias de 6 y 8 Pasos para Adultos, Secuencias: Secuencias de 6 y 8 Pasos para Niños, Secuencias de 4 Pasos, Secuencias sencillas, Secuencias básicas, Actividades y acontecimientos, Causa y efecto, Solución de problemas, Situaciones sociales y *Tiempos verbales*
- **Listening Skills**
  Sonidos interiores, Sonidos exteriores y *Sonidos secuenciales*
- **Multi-Match ColorCards**
  Categorías, Más Categorías (Colores, Diseños y Formas) y *Marcos con clips para lotería*
- **Illustrated ColorCards**
  Relaciones personales, Seguridad personal y *Comportamiento social*
- **Pocket ColorCards®**
  Forma y tamaño, ¿Cómo está el Osito?, ¿Cuántos?, Partes delantera y trasera, Fotos divertidas, ¿Adivina qué?, Concordancias, Aperitivos, Primeras actividades, Primeros objetos, *Primeros opuestos* y *Primeras secuencias*
- **ColorCards Games**
  Descubra la relación
- **ColorCards Interactive®**
  Objetos cotidianos interactivos
- **Related Books**
  Uso de ColorCards® en el Aula

I ColorCards® pubblicate da Speechmark I

- **ColorCards®**
  Verbi espressivi, Verbi Comuni, Verbi di base, Preposizioni, Aggettivi, Emozioni, Oggetti quotidiani, Oggetti e proprietari, L'intruso, Cosa c'è in più?, Cos'è questo?, Cosa c'è di diverso?, Cosa c'è dentro?, Cosa manca?, Cosa c'è di sbagliato? e *l'Espositore per le ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Animali e uccelli, Cibo, Casa, Mestieri, Oggetti, Sport e attività del tempo libero e *Trasporti e veicoli*
- **Sequencing ColorCards**
  Sequenze logico-temporali a 6 e 8 immagini, destinate agli adulti, Sequenze logico-temporali a 6 e 8 immagini destinate ai bambini, Apprendimento in quattro sequenze, Sequenze semplici, Sequenze di base, Attività ed eventi, Causa ed effetto,Soluzione di problemi, Situazioni sociali e *Tempi dei verbi*
- **Listening Skills**
  Suoni all'interno, Suoni all'esterno e *Suoni in sequenze*
- **Multi-Match ColorCards**
  Categorie, Altre categorie (colori, motivi e forme) e *Supporti per giocare a tombola*
- **Illustrated ColorCards**
  Rapporti personali, Sicurezza personale e *Competenze sociali*
- **Pocket ColorCards®**
  Forme e dimensioni, Come si sente Teddy?, Quanti sono?, Davanti e dietro, Immagini divertenti, Indovina cosa?, Abbinamenti, Ora di merenda, Prime azioni, Primi oggetti, Primi contrari e *Prime sequenze*
- **ColorCards Games**
  Trova il nesso
- **ColorCards Interactive®**
  Oggetti quotidiani – interattivo
- **Related books**
  Come utilizzare ColorCards® in aula

P ColorCards® publicado por Speechmark P

- **ColorCards®**
  Verbos expressivos, Verbos bem conhecidos, Verbos básicos, Preposições, Adjectivos, Emoções, Objectos do dia-a-dia, Objectos e donos, Objecto diferente, O que foi acrescentado?, O que é isto?, Qual a diferença?, O que está aqui dentro?, O que falta aqui?, O que está errado? e *Suporte de exposição dos ColorCards®*
- **ColorLibrary®**
  Animais e pássaros, Alimentos, Casa, Ocupações, Objectos pessoais, Desporto e lazer e *Transporte e veículos*
- **Sequencing ColorCards**
  Sequências: 6 e 8 Etapas para Adultos, Sequências: 6 e 8 Etapas para Crianças, Sequências: 4 Etapas, Sequências Simples, Sequências básicas, Actividades e Eventos, Causa e efeito, Resolução de problemas, Situações sociais e *Tempos dos verbos*
- **Listening Skills**
  Sons de interiores, Sons do exterior e *Sons de sequência*
- **Multi-Match ColorCards**
  Categorias, Mais Categorias (Cores, Padrões e Formas) e *Quadros para jogar o loto*
- **Illustrated ColorCards**
  Relações pessoais, Segurança pessoal e *Comportamento social*
- **Pocket ColorCards®**
  Forma e Tamanho, Como está o Ursinho?, Quantos?, Frente e Trás, Fotografias divertidas, Adivinhe?, Emparelhamento, Hora do snack, Primeiras acções, Primeiros objectos, Primeiros opostos e *Primeiras sequências*
- **ColorCards Games**
  Elo de ligação
- **ColorCards Interactive®**
  Objectos do dia-a-dia interactivos
- **Related books**
  Como usar os ColorCards® na sala de aula

J日本語　Speechmark 発行の ColorCards®　J 日本語

- **ColorCards®**　カラーカード
「意味をもつ動作」「よく使う動詞」「基本の動詞」「場所を表す言葉」「形容詞」「気持ち」「日常のもの」「だれのかな？」「仲間はずれは どれ？」「何が増えた？」「何かな？」「違いはどこ？」「中身は何？」「足りないものは？」「どこが変？」 ColorCards®用スタンド
- **ColorLibrary®**　カラーライブラリー
「動物と鳥」「食べ物」「家の中のもの」「職業」「持ち物」「スポーツとレジャー」「乗り物」
- **Sequencing ColorCards**　順序づけカラーカード
「大人のための6段階と8段階の順序づけ」「6段階と8段階の順序づけ」「4段階の順序づけ」「シンプル・シークエンス」「ベイシック・シークエンス」「毎日のこと・特別なこと」「こうしたら、こうなった」」「どうする？」「人と一緒の状況」「動詞の時制」
- **Listening Skills**　聞く能力
「家の中の音」「家の外の音」「音の順序」
- **Multi-Match ColorCards** マルチマッチ・カラーカード
「分類」「続・分類」（色、模様、形）。ロット・クリップフレーム
- **Illustrated ColorCards**　絵でつづるカラーカード
「個人的な交際」「あぶないね！」「人に対する行動」
- **Pocket ColorCards®**　ポケット・カラーカード
「形と大きさ」「クマさん、いかが？」「いくつかな？」「前と後ろ」「楽しい場面」「次にどうなるの？」「合わせてみよう」「おやつの時間」「幼児用　動き言葉」「幼児用　日常のもの」「幼児用　反対のもの」「幼児用　シークエンス」
- **ColorCards Games**　カラーカードのゲーム
「つながりは？」
- **ColorCards Interactive**　カラーカード　対話型ソフト
「日常のもの」対話型ソフト
- **Related Books**　関連書籍
「教室での ColorCards® の活用法」

C·O·L·O·R·C·A·R·D·S®