

Analogier i naturfag som kortspill

To bunker kort: **blå kort med begreper** og **grønne kort med analogier**. Bunkene stokkes og legges med baksiden opp.

Hver spiller får **5 begrepskort** og **7 analogikort**.

Mål for en spiller: å bruke opp de **blå begrepskortene**.

Baktanke: tenke kreativt, øve på å tenke i paralleller/overføre fra noe praktisk og konkret til vitenskapelig, trene fleksibilitet, trene på å lage enkle beskrivelser, rett og slett tenke gjennom.

En spiller bruker opp et begrepskort ved å lage en analogi som resten av gruppa godkjenner. Spilleren legger et **blått begrepskort** og et **grønt analogikort** på bordet og sier «[begrepet] er som [analogien] fordi ...».

Når et **analogikort** er brukt opp kan spilleren trekke et nytt.

Det er lov å erstatte flertall med entall og omvendt, og legge inn en, et etc.

Hvis en spiller ikke får til å lage en analogi, kan han/hun erstatte enten **to blå begrepskort** eller **tre grønne analogikort** i stedet.

Noen **analogikort** er blanke. Disse kan enten legges i den ordinære bunken, eller man kan sørge for at hver spiller får et blankt kort. Et blankt analogikort betyr at spilleren selv kan finne på noe.

Det er selvsagt mulig å lage egne regler. For eksempel kan man innføre bytterunder, der alle spillerne sender videre et kort til sidemannen. Dette kan være et begrepskort eller et analogikort. Eller et av hver?