

## 16532 - Én Verden

Se gerne i det medfølgende hæfte for at se de tilhørende billeder til teksten.

Indeholder:

- |                              |                           |
|------------------------------|---------------------------|
| a) Spilleplan                | Alder: 5år +              |
| b) 6 spillebrikker           | Spillere: 2-6             |
| c) 36 kort med verdensdele   | Spilletid: ca 25 minutter |
| d) 30 gavekort               |                           |
| e) 1 terning med tallene 1-6 |                           |

Beleducs nye serie "En verden" består af et knoppuslespil, magnetpuslespil, spil og et sæt med fingerdukker. Børnene/spillebrikkerne Mai-Lin Finn, Pepe, Ami, Leila og Jamal har alle forskellige udseender, forskellige hobbyer, favoritter og drømmer om fremtiden. Men de har noget tilfælles: de bor alle på samme kontinent, i samme land eller ovenikøbet i samme by. Serien "Én verden" giver barnet forståelse for et flerkulturelt samfund og formidler et vigtigt budskab: at der kun findes én verden og at den tilhører os alle.

Præsentation:

### Pepe

Kendetegn:	min farvestrålende t-shirt
Hobby:	surfe, slappe af
Jeg kan godt lide:	at lave sjov og ballade
Yndlingsmad:	Burritos, Chili con carne
Mit højeste ønske:	at møde en superhelt

### Ami

Kendetegn:	min Bindi
Hobby:	danse, synge
Jeg kan godt lide:	at lege gemmeleg
Yndlingsmad:	lam i karry med Naan-brød
Mit højeste ønske:	at holde mig vågen, så længe jeg kan

### Finn

Kendetegn:	blå smækbukser
Hobby:	skøjteløb, forskellige håndværk
Jeg kan godt lide:	at have fødselsdag
Yndlingsmad:	pasta med kødsovs
Mit højeste ønske:	at rejse jorden rundt

### Mai-Lin

Kendetegn:	øjnene
Hobby:	fotografering, serier
Jeg kan godt lide:	karaoke
Yndlingsmad:	sushi
Mit højeste ønske:	at rejse ud i rummet

### **Jamal**

Kendetegn:	mine krøller
Hobby:	spille fodbold
Jeg kan godt lide:	min far
Yndlingsmad:	kødgryde
Mit højeste ønske:	at blive professionel fodboldspiller

### **Leila**

Kendetegn:	mit spænde med blomster
Hobby:	at lytte til musik, male
Jeg kan godt lide:	eventyr
Yndlingsmad:	falafel
Mit højeste ønske:	at alle kan enes med hinanden

Følg med de 6 verdensbørn Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila og Jamal rundt på deres rejse i verden. De har pakket taskerne og er fulde af nysgerrighed på alle de forskellige ting, de skal opleve. Sammen opdager de alle kontinenterne, og lærer om de berømte seværdigheder, dyr og planter i hele verden.

De 6 venner bor alle i den samme verdensdel, men alligevel er der forskel på dem. Hvorfor er Jamals hud mørkere end Finns? – ”men jeg troede, at det kun var mennesker i Afrika, der havde mørk hud? Eller hvorfor har Mai-Lins øjne en anden form end Pepes, selvom hun ikke bor i Asien?”

Alle disse spørgsmål stiller vores børn jo allerede i børnehavealderen.

Tag på en jordomrejse med disse 6 venner for at lære mere om menneskene, dyrene og de interessante seværdigheder på de forskellige kontinenter.

#### **Instruktion:**

Spillerne kaster terningen og skiftes til at flytte sine brikker på spillepladen. Ved de forskellige markeringer kan barnet samle kort fra de forskellige verdensdele, lære dyrene at kende, møde dyrene, seværdighederne, bygningerne og forskellige måder at rejse på. Formålet er at få samlet kort fra 6 forskellige kontinenter i den tid, rejsen varer og at få delt alle gavekortene ud. Vinderen er den spiller, som først kommer tilbage til start-kontinentet med 6 verdensdele-kort.

#### **Forberedelse:**

Spillepladen placeres på midten af bordet, så alle kan nå. Terningen tages frem. Verdensdele-kortene fordeles i seks hjørner i farvesorterede bunker. Læg den side opad, som viser verdensdelens form. Gavekortene fordeles ligeligt mellem børnene: hver får en bamse, en guitar, en bold, en bil og en pen. Til sidst vælger hver spiller en brik og et kontinent at starte fra. Placer brikken ved siden af det farvede startpunkt. Alle spillerne starter fra forskelligt sted. Den spiller, som sidst har besøgt et andet land eller den yngste spiller starter.

#### **Tip:**

Vi anbefaler dig at kigge godt på spillepladen, verdenskortet og gavekortene med børnene, inden I begynder at spille. Forbered børnene godt, forklar betydningerne af billederne på spillepladen og kortene.

Spil-information:

### **Verdensdel-kort (kontinent-kort)**

Der er 36 forskellige verdensdelskort, 6 i hver farve. Verdensdelskortet viser typiske kendetegn fra hvert kontinent. Bagsiden viser omridset og farven på kontinentet.

### **Gavekort**

Der er 30 gavekort, 6 af hver gave. Disse gaver gives som gaver til værtsfamilierne. Til gengæld modtager spilleren et verdensdelskort.

### **Udgangspunkter**

Start:

Man vælger selv, hvor man starter – hver spiller skal starte fra forskellige udgangspunkter. Man skal røre spillepladen.

Byttsteder:

Spillerne kan give den gave (gavekort), de har lyst til, til gengæld får de et verdensdelskort.

Slutsted:

For at komme frem til den sidste destination, endestationen, og dermed vinde spillet, skal hver spiller ramme det nøjagtige antal øjne med terningen.

Gaverne uddeles på startstedet. Hver spiller har chancen for at bytte en gave med et verdensdelskort. Såfremt en spiller for nyligt har givet en gave og havner på et startsted igen, skal spilleren kaste terningen igen og gå videre. Hvis spilleren slår en 1'er (i starten af spillet), skal spilleren kaste igen, så startstedet kan blive ledigt til den næste spiller.

### **Optagede udgangspunkter**

Der må ikke være to spillere på samme startsted/udgangspunkt samtidigt. Hvis et startsted er optaget af en anden spiller, må man forblive på et ledigt sted umiddelbart før det startsted, man skulle have været på.

### **At slå en 6'er**

Hvis en spiller slår en 6'er, må denne spiller slå en gang mere og får dermed muligheden for at tage føringen i spillet.

Hver spiller vælger en verdensdel til at begynde med, derefter tager de de relevante verdensdelskort og placerer dem foran sig. Formålet med dette er at give barnet en orientering. De ved nu, hvilket kontinent, de starter fra og hvilket de skal vende tilbage til. Brikken placeres ved siden af det farvede startsted.

Den første spiller kaster terningen og flytter sin brik frem (mod uret). Startstedet tæller altid med, så det er vigtigt at holde disse fri til den næste spiller. Hvis en spiller slår en 6'er, må han/hun slå et ekstra slag.

Når man har slået og flyttet sin brik, lander man måske på nogen af disse startsteder:

### **Farvet startsted**

Start: man kan frit vælge et start-kontinent i hvert spil. Alle børnene starter fra forskellige verdensdele. Verdensdelskortet for det valgte startsted placeres foran hver spiller i starten af spillet, og det er også denne verdensdel, spilleren vender tilbage til. Man starter med at placere brikken på

markeringen ved siden af verdensdelen. Denne plads skal holdes fri til den næste spiller, som måske vil bytte en gave til et kort, så hvis man slå en 1'er i første slag, skal man slå om.

Gaver: For at kunne give en gave og modtage et kontinentkort til gengæld, skal spilleren blive på dette sted, selvom spilleren ifølge terningen kunne rykke længere frem. Nu kan gaven gives, det vil sige, at spilleren kan vælge, hvilken gave han eller hun vil give til værtsfamilien. Spilleren lægger sit kort i en bunke, ved siden af spillepladen og tager imod et kort fra dette kontinent. Spilleren lægger dette kort tydeligt foran sig, så alle kan se det. Det er også godt, hvis børnene kan og vil sige noget om billedet på kortet. Derefter må spilleren kaste terningen igen.

Slutsted: Når spilleren kommer tilbage til sit udgangspunkt, skal de slå det nøjagtige antal øjne, for at ramme stedet og vinde spillet.

Rejsealternativer: Hvis en spiller med sin brik havner på et gråt felt med en rød pil til et andet gråt felt, betyder det, at spilleren har mulighed for at afkorte sin rejse ved at tage en genvej. Dette betyder, at man kan komme foran sine modspillere og have mulighed for at vinde spillet. Såfremt det andet grå felt er optaget af en anden spiller, må man stå på det felt, der er lige før.

Tip: Genvejen har forskellige afstande og længder, alt efter hvilken vej man vælger. Dette giver en god mulighed for at forklare afstands-begrebet.

### **Kontinent-sted**

Dette sted kan inspirere børnene til at tale/fortælle. Du kan stille følgende spørgsmål til børnene, alt efter alder:

- Hvilket kontinent er du på lige nu (i spillet)?
- Har du været på ferie her?
- Ved du noget om dette kontinent?
- Ved du, hvilke dyr, der findes på dette kontinent?
- Kan du fortælle noget om kendte seværdigheder eller blomster eller planter?

Vi anbefaler, at du, såfremt du spiller med små børn, selv fortæller hvad du ved om kontinentet.

### **Dyr-sted**

Dette er så sjovt! Her kan spillerne imitere dyr, efterligne dem og beskrive dem. Børnene kan vælge en af følgende:

Nordamerika: bjørn	Sydamerika: papegøje	Europa: kat
Afrika: løve	Asien: elefant	Australien: kænguru

Eksempel:

- Kan du knurre/fløjte/miave/brøle/trutte som en....?
- Kan du efterabe dyret, fx:
  - Blafre med vingerne som en papegøje
  - Skyde ryg som en kat
  - Imitere en elefants snabel
  - Hoppe som en kænguru

Børnene kan også beskrive dyret, uden at røbe hvilket dyr det er.

**Slut på spillet**

Den, der først kommer tilbage til udgangspunktet med 6 forskellige kontinentkort, vinder spillet. Uanset hvor spilleren står, skal han/hun slå det nøjagtige antal øjne for at gå i mål. Alt efter børnenes alder og koncentrationsevner, anbefaler vi at I spiller til alle er nået i mål.

Spillet udvikler visuel perception, udholdenhed, koncentration, opmærksomhed, kommunikation, sprogfærdigheder, social kompetence, geografi.