

Lekolar®

16532 | En värld

Titta gärna i det medföljande häftet för att se tillhörande bilder till texten som är översatt.

Innehåller:

- | | | |
|----------------------------|----------|------------------|
| a) spelplan | Ålder: | 5 år + |
| b) 6 spelpjäser | Spelare: | 2-6 |
| c) 36 kort med världsdelar | Speltid: | cirka 25 minuter |
| d) 30 presenter | | |
| e) 1 tärning numrerad 1-6 | | |

Beleducs nya serie "En värld" består av ett knapp pussel, magnet pussel, spel och ett set med fingerdockor. Barnen/spelpjäserna Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila och Jamal har alla olika utseenden, olika hobbies, favoriträtter och drömmar om framtiden. Men de har något gemensamt: de bor alla i samma kontinent, i samma land eller till och med i samma stad. Serien "En värld" ger barn förståelse för ett alltmer mångkulturellt samhälle, och förmedlar ett viktigt budskap- att det bara finns en värld, och att den tillhör oss alla.

Presentation:

Pepe

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| Kännetecken: | Min färgglada t-shirt |
| Hobby: | Surfa, ta det lugnt |
| Jag tycker om: | Göra olika spratt/upptåg |
| Favoritmat: | Burritos, Chili con carne |
| Min högsta önskan: | Träffa en superhjälte |

Ami

- | | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Kännetecken: | Min bindi |
| Hobby: | Dansa, sjunga |
| Jag tycker om: | Leka kurra-gömma |
| Favoritmat: | Lamm curry med Naan |
| Min högsta önskan: | Att hålla mig vaken så länge jag kan |

Finn

- | | |
|--------------|-------------|
| Kännetecken: | Blå overall |
|--------------|-------------|

Hobby: Åka skridsko, hantverksarbete
Jag tycker om: Att ha födelsedag
Favoritmat: Pasta med sås
Min högsta önskan: Resa jorden runt

Mai-Lin

Kännetecken: Ögonen
Hobby: Fotografering, serier
Jag tycker om: Karaoke
Favoritmat: Sushi
Min högsta önskan: Åka till rymden

Jamal

Kännetecken: Mina busiga lockar
Hobby: Spela fotboll
Jag tycker om: Min pappa
Favoritmat: Köttgryta
Min högsta önskan: Bli ett fotbollsproffs

Leila

Kännetecken: Min klämma med blomma
Hobby: Lyssna på musik, måla
Jag tycker om: Äventyr
Favoritmat: Falafel
Min högsta önskan: Att alla kommer överens med varandra

Följ med de 6 "En Värld barnen" Mai-Lin, Finn, Ami, Pepe, Leila, och Jamal i sin resa runt om i världen. De har packat sina väskor och de är fulla av nyfikenhet på alla olika

saker de ska uppleva. Tillsammans upptäcker de alla kontinenter, och lär sig mer om berömda sevärdheter, djur och växter över hela världen.

De 6 vännerna bor alla i samma världsdel, och ändå finns det skillnader mellan dem. Varför är Jamals hud mörkare än Finns? –"Men jag trodde att bara människor i Afrika har mörk hud? Eller varför har Mai-Lins ögon en annan form än Pepes, även om hon inte bor i Asien?"

Allt detta är frågor som våra barn har redan på dagis.

Åk på en Jordan runt resa med dessa 6 vänner för att lära mer om de människor, djur och intressanta sevärdheter från de enskilda kontinenterna.

Instruktioner:

Spelarna kastar tärningen och turas om att flytta sina spelpjäser över spelplanen. Vid de olika markeringarna kan barnen samla kort för de enskilda kontinenter, lära känna djuren, sevärdheter, byggnader och olika sätt att resa. Syftet är att ha samlat in kort från 6 olika kontinenter under resans tid, och att ha delat ut alla presenterna. Vinnaren är den första spelaren som kommer tillbaka till den kontinent de började från, med 6 kontinent kort.

Spelförberedelser:

Spelplanen placeras i mitten på bordet, så att alla kan nå. Och tärningen tas fram. Korten med världsdelarna placeras ut i sex högar med sorterade färger. Lägg den sida upp som visar formen på kontinenten. Presenterna fördelas jämnt mellan barnen: var och en får en nalle, en gitarr, en boll, en leksaksbil och en penna. Slutligen väljer varje spelare en spelpjäs samt en kontinent att starta från. Placera spelpjäsen bredvid den färgade utgångspunkten. Alla spelare utgår från olika utgångspunkter. Den spelare som nyligen rest till ett annat land eller den yngsta spelaren får börja.

Ett tips:

Vi rekommenderar dig att ta en titt på spelplanen, kontinent korten och present korten, med barnen, innan ni börjar spela. Förbered barnen ordentligt, förklara innebörden av bilderna på spelplanen och korten.

Spelinformation:

Kontinent kort

Det finns 36 olika kontinent kort, 6 stycken i varje färg. Kontinent korten visar typiska kännetecken från varje kontinent. Baksidan visar konturen och namnet på kontinenten.

Present kort

Det finns 30 stycken present kort, 6 kort av varje bild. Dessa presenter ges som gåvor till värdfamiljerna. I utbyte får spelaren ta ett kontinent kort.

Utgångspunkter

Start: Man får själv välja vilken utgångspunkt man vill börja från, varje spelare måste ha en egen utgångspunkt. Utgångspunkten räknas alltid in när man rör spelpjäserna.

Bytespunkt: Spelarna kan ge vilken present de vill, i utbyte får de ett kontinent kort.

Slutpunkt: För att komma fram till sista destinationen, slutpunkten, och därmed vinna, måste varje spelare kasta det exakta antalet på tärningen.

Presenterna utdelas på utgångspunkterna. Varje spelare har chansen att byta en present mot ett kontinent kort. Om en spelare nyligen delat ut en present och hamnar på en utgångspunkt igen, får spelaren kasta tärningen en gång till och gå vidare. Om en 1:a kastas (i början av spelet), får spelaren kasta en gång till för att utgångspunkten ska vara ledig till nästa som kommer.

Upptagna utgångspunkter

2 stycken spelare får inte vistas på samma utgångspunkt samtidigt. Om en utgångspunkt är upptagen av en annan spelare, får man stanna på en ledig punkt innan utgångspunkten man skulle till.

Att kasta en 6:a

Om en spelare kastar en 6:a med tärningen, får den spelaren kasta ytterligare en gång och får möjlighet att öka sin ledning i spelet.

Varje barn väljer en kontinent att börja från, tar sedan de relevanta kontinentkorterna och placerar de framför sig. Syftet med detta är att ge barnen en orientering. De vet vilken kontinent de börjar från samt vilken de ska återvända till. Spelpjäsen placeras bredvid den färgade utgångspunkten.

Den första spelaren kastar tärningen och flyttar sin spelpjäs framåt (moturs).

Utgångspunkten räknas alltid in, så det är viktigt att försöka hålla de fria till nästa spelare.

Om en spelare kastar en 6:a får den slå en gång till.

När man har kastat tärningen och flyttat sin spelpjäs, kanske man landar på någon av följande utgångspunkter.

Färgad utgångspunkt

Start: En utgångskontinent kan väljas fritt i varje spel. Alla barn börjar från olika kontinenter. Kontinentkortet för den valda utgångskontinenten placeras framför varje spelare i början av spelet, det är även denna kontinent som spelaren återvänder till. Man börjar placera spelpjäsen på markeringen bredvid utgångskontinenten. Denna punkt ska hållas fri till nästa spelare som kanske vill byta en present mot ett kort, så slår man en 1:a på tärningen första gången, får man slå en gång till.

Presenter: För att kunna ge en present och i utbyte få ett kontinentkort, måste spelaren stanna på denna plats, även om spelaren enligt tärningen hade kunnat gå längre. Nu kan presenten delas ut, d.v.s. att spelaren kan välja vilken present han eller hon vill ge till värdfamiljen. Spelaren lägger sitt kort på en hög, sidan av spelplanen, och tar emot ett kort från den här kontinenten. Spelaren lägger detta kortet framför sig tydligt så att alla kan se. Det är också bra om barnet kan och vill säga något om bilden på kortet. Sen får spelaren slå tärningen igen.

Slutpunkt: När spelarna återkommer till sin utgångspunkt, måste de slå rätt antal steg med tärningen för att nå utgångspunkten och vinna spelet.

Resalternativ: Om en spelare hamnar med sin spelpjäs på ett grått fält med en röd linje till ett annat grått fält, betyder det att spelaren har möjlighet att underlätta sin resa genom att ta en annan väg. En liten genväg. Och får då fördelen att komma före sin medspelare och möjlighet att vinna. Om det andra gråa fältet är upptaget av en annan spelare, får man stanna på ett grått fält innan slutfältet.

Tips: Genvägarna har olika avstånd och längd, beroende på vilket färd sätt man tar. Detta är ett bra sätt att förklara avstånd i bilder.

Kontinent punkt

Denna punkt ska uppmuntra barnen att prata. Du kan ställa följande frågor till barnen, beroende på ålder:

- Vilken kontinent är du på i spelet just nu?
- Har du varit på semester här?
- Vad vet du om denna kontinent?
- Vet du några djur som finns på kontinenten?
- Kan du berätta något om kända sevärdheter eller blommor och växter?

Med yngre barn, rekommenderar vi att du berättar mycket själv vad du vet om kontinenten.

Djurpunkt

Detta är jättekul! Här kan spelarna imitera djur, härma dem eller beskriva dem. Barnen kan välja en av följande:

Nord Amerika – Björn	Syd Amerika – Papegoja	Europa – Katt
Afrika – Lejon	Asien – Elefant	Australien – Känguru

Exempel:

- Kan du morra/kraxa/mjaua/vråla/ trumpeta som en...?
- Härma djuret, t.ex.:
- Vifta med vingarna som papegojan?
- Kuta med ryggen som en katt?
- Imitera en elefants snabel?
- Hoppa som en känguru?
- Barnen kan beskriva djuren utan att säga vilket.

Slutet på spelet:

Vinnaren är den spelare som först återkommer till sin utgångspunkt, har samlat 6 stycken olika färgade kontinent kort. Oavsett måste spelaren kasta jämna slag med tärningen så att han eller hon går in jämt i mål. Beroende på barnens ålder och koncentrationsförmåga, rekommenderar vi att ni spelar tills alla har nått sina mål. För att förkorta väntetiden, den som först kommer in i mål kanske kan börja förbereda en måltid – en stor kastrull med pasta, som alla vännerna sedan kan dela på när de talar om sin resa.

Spelet utvecklar: Visuell perception, uthållighet, koncentration, uppmärksamhet, kommunikation, språkutveckling, social kompetens, allmänbildning (geografi).