

16532 Maailma

Katso mieluusti oheista vihkoa nähdäksesi käännettyyn tekstiin kuuluvat kuvat.

Sisältö:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------|
| a) pelilauta | Ikä: 5 v. + |
| b) 6 pelihahmoa | Pelaajia: 2-6 |
| c) 36 korttia, joissa on maanosat. | Peliaika: noin 25 minuuttia |
| d) 30 lahjaa | |
| e) 1 noppa, jossa on numerot 1-6 | |

Beleducin uusi "Maailma"-sarja koostuu nuppipalapelistä, magneettipalapelistä, pelistä ja sorminukkesetistä. Lapsilla/pelihahmoilla Mai-Linilla, Finnillä, Pepellä, Amilla, Leilalla ja Jamalilla on kaikilla erilaiset ulkonäöt, harrastukset, lempiruokat ja tulevaisuudensuunnitelmat. Mutta heillä on jotain yhteistäkin: he asuvat kaikki samalla mantereella, samassa maassa tai jopa samassa kaupungissa. "Maailma"-sarja auttaa lapsia ymmärtää yhä monikulttuurisempaa yhteiskuntaamme ja välittää tärkeää viestiä - että on olemassa vain yksi maailma, joka kuuluu meille kaikille.

Esittely:

Pepe

Tuntomerkki:	Värikäs t-paitani
Harrastus:	Surffaaminen, rentoutuminen
Pidän:	Erilaisten kepposten/kujeiden tekemisestä
Lempiruoka:	Burritot, Chili con carne
Suurin toiveeni:	Tavata supersankari

Ami

Tuntomerkki:	Bindini
Harrastus:	Tanssiminen, laulaminen
Pidän:	Kuurupiilon leikkimisestä
Lempiruoka:	Lammascurry ja Naan-leipä
Suurin toiveeni:	Pysyä hereillä niin pitkään kuin pystyn

Finn

Tuntomerkki:	Siniset haalarit
Harrastus:	Luisteleminen, käsityöt
Pidän:	Siitä, että on syntymäpäivä
Lempiruoka:	Pasta ja kastike
Suurin toiveeni:	Matkustaa maailman ympäri

Mai-Lin

Tuntomerkki:	Silmät
Harrastus:	Valokuvaus, sarjakuvat
Pidän:	Karaokesta
Lempiruoka:	Sushi

Suurin toiveeni: Matkustaa avaruuteen

Jamal

Tuntomerkki: Villit kiharani
Harrastus: Jalkapallon pelaaminen
Pidän: Isästäni
Lempiruoka: Lihapata
Suurin toiveeni: Tulla ammattijalkapalloilijaksi

Leila

Tuntomerkki: Hiuspinnini, jossa on kukka
Harrastus: Musiikin kuunteleminen, maalaaminen
Pidän: Seikkailuista
Lempiruoka: Falafelit
Suurin toiveeni: Tulla toimeen kaikkien kanssa

Seuraa kuuden "Maailman lapsen" Mai-Linin, Finnin, Amin, Pepen, Leilan ja Jamalin matkoja maailman ympäri. He ovat pakanneet laukkunsa ja odottavat uteliaina kaikkia erilaisia kokemuksia. Yhdessä he löytävät kaikki mantereet ja oppivat lisää kuuluisista nähtävyyksistä sekä eläimistä ja kasveista, joita tämä maailma kantaa.

Kuusi ystävää asuvat kaikki samassa maanosassa, ja silti he ovat kaikki erilaisia. Miksi Jamalin iho on tummempi kuin Finnin? - "Mutta luulin, että vain Afrikassa asuvilla ihmisillä on tumma iho? Tai miksi Mai-Linin silmät ovat erilaiset kuin Pepen, vaikka Mai-Lin ei asu Aasiassa?"

Nämä kysymykset ovat sellaisia, joita lapsemme esittävät jo esikouluiässä.

Matkustakaa maailman ympäri näiden kuuden ystävän kanssa, jotta oppisitte lisää niistä ihmisistä, eläimistä ja mielenkiintoisista nähtävyyksistä, joita löytyy eri mantereilta.

Ohjeet:

Pelaajat heittävät noppaa ja liikuttavat pelihahmoja vuorotellen pelilaudalla. Eri merkintöjen kohdilla lapset voivat kerätä kortteja eri mantereilta ja oppia tuntemaan eläimiä, nähtävyyksiä, rakennuksia ja eri matkustustapoja. Tavoitteena on kerätä kortti kaikilta kuudelta mantereelta matkan varrelta ja antaa pois kaikki lahjat. Voittaja on se pelaaja, joka ensimmäisenä palaa aloitusmantereelleen mukanaan 6 mannerkorttia.

Pelivalmistelut:

Pelilauta asetetaan pöydän keskelle niin että kaikki ylettävät siihen. Noppa otetaan esiin.

Kortit, joissa on maanosat, asetetaan kuuteen pinoon lajiteltuina värin mukaan. Pääalle tulee se puoli, jossa on maanosan ääriiviiva. Lahjat jaetaan tasan lasten kesken: Jokainen saa nallen, kitaran, pallon, leikkiauton ja kynän. Lopuksi jokainen pelaaja valitsee pelihahmon sekä aloitusmantereeseen. Pelihahmot asetetaan värillisen aloituskohdan viereen. Kaikki pelaajat lähtevät eri aloituskohdasta. Se pelaaja, joka on äskettäin matkustanut ulkomaille tai joka on nuorin, saa aloittaa.

Vinkki:

Suosittellemme, että pelilautaan, mannerkortteihin ja lahjakortteihin tutustutaan lapsen kanssa ennen pelaamisen aloittamista. Valmistele lapsi kunnolla peliä varten selittämällä pelilaudassa ja korteissa olevien kuvien sisältö.

Pelitiedot:

Mannerkortit

Mannerkortteja on 36 erilaista, 6 kappaletta joka väriä. Mannerkorteissa on joka mantereeseen tunnusomaisia tuntomerkkejä. Takapuolella on mantereeseen ääriiviiva ja nimi.

Lahjakortit

Lahjakortteja on 30 kappaletta, jokaisesta esineestä on 6 korttia. Nämä lahjat annetaan isäntäperheille. Vaihtokauppana pelaaja saa ottaa mannerkortin.

Aloituskohdat

Aloitus: Pelaajat saavat itse valita aloituskohtansa, mutta jokaisella pelaajalla täytyy olla oma aloituskohta. Aloituskohdat lasketaan aina mukaan, kun pelihahmoja liikutellaan.

Vaihtokohta: Pelaajat voivat antaa minkä tahansa haluamansa lahjan vaihtokauppana mannerkorttiin.

Lopetuskohta: Päästäkseen määränpäähensä eli lopetuskohtaan ja voittaakseen siten pelin jokaisen pelaajan täytyy heittää nopalla tasan vaadittava luku.

Lahjat jaetaan aloituskohdissa. Jokaisella pelaajalla on mahdollisuus vaihtaa lahja mannerkorttia vastaan. Jos pelaaja on juuri antanut lahjan ja joutuu aloituskohtaan uudelleen, hän saa heittää noppaa uudestaan ja jatkaa matkaa. Jos nopasta tulee 1 (pelin alussa), pelaaja saa heittää uudestaan, jotta aloituskohta on vapaana seuraavaa pelaajaa varten.

Varatut aloituskohdat.

Samassa aloituskohdassa ei saa olla kahta pelaajaa yhtä aikaa. Jos aloituskohta on varattu, toinen pelaaja pysähtyy vapaaseen kohtaan, joka edeltää sitä aloituskohtaa, johon pelaaja oli tulossa.

Jos nopasta tulee 6

Jos pelaaja heittää nopalla tulokseksi 6, hän saa heittää vielä kerran ja täten saa mahdollisuuden kasvattaa johtoasemaansa pelissä.

Jokainen lapsi valitsee aloitusmantereeseen, ottaa sitten oikeat mannerkortit ja asettaa ne eteensä. Tämän tarkoitus on valmistella lasta peliä varten. Nyt hän tietää, miltä mantereelta hän aloittaa ja minne hänen tulee palata lopuksi. Pelihahmot asetetaan värillisen aloituskohdan viereen.

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja siirtää pelihahmoaan eteenpäin (vastapäivään). Aloituskohta lasketaan aina mukaan, joten on tärkeää yrittää pitää ne vapaana seuraavaa pelaajaa varten. Jos pelaaja heittää nopasta 6:n, hän saa heittää uudelleen.

Kun pelaaja on heittänyt noppaa ja siirtänyt pelihahmonsensa, hän on saattanut päätyä johonkin seuraavista aloituskohdista.

Värillinen aloituskohta

Aloitus: Aloitusmantereeseen voi valita vapaasti joka pelissä. Kaikki lapset aloittavat eri mantereilta. Valitun aloitusmantereeseen mannerkortti asetetaan joka pelaajan eteen pelin alussa, vaikka pelaaja palaakin tälle mantereelle. Pelaajat aloittavat asettamalla pelihahmonsensa aloitusmantereeseen vieressä olevalle merkinnälle. Nämä kohdat tulee pitää vapaina seuraavaa pelaajaa varten, joka saattaa haluta vaihtaa lahjan korttia vastaan, joten jos nopasta tulee ensimmäisellä yrityksellä 1, sitä saa heittää uudestaan.

Lahjat: Jotta pelaaja voi antaa lahjan ja saada vaihtokaupassa mannerkortin, pelaajan täytyy pysyä tässä paikassa, vaikka hän voisi nopan mukaan mennä pidemmälle. Nyt lahjat voidaan antaa, eli pelaaja voi valita minkä lahjan hän haluaa antaa isäntäperheelle. Pelaaja asettaa korttinsa pinoon pelilaudan viereen ja ottaa vastaan kortin tältä mantereelta. Pelaaja asettaa tämän kortin siististi eteensä niin, että kaikki näkevät sen. On myös hyvä, jos lapsi voi ja haluaa sanoa jotain kortissa olevasta kuvasta. Sitten pelaaja saa heittää noppaa uudestaan.

Lopetuskohta: Kun pelaajat palaavat aloituskohtiinsa, heidän täytyy saada nopasta oikea askelmäärä, jotta he pääsevät aloituskohtaansa ja voittavat pelin.

Matkustusvaihtoehto: Jos pelaajan pelihahmo osuu sellaiseen harmaaseen kohtaan, jossa on punainen äärioviiva ja josta osoittaa punainen nuoli toiseen kohtaan, pelaajan on mahdollista helpottaa matkaansa menemällä toista reittiä. Pieni oikoreitti siis. Pelaaja voi näin päästä toisten edelle ja tämän seurauksena voittaa. Jos nuolen osoittamassa harmaassa kohdassa on toinen pelaaja, punareunaiseen kohtaan päässyt pelaaja saa pysähtyä lopetuskohtaa edeltävään harmaaseen kohtaan.

Vinkki: Oikoreiteissä on erilaisia välimatkoja ja pituuksia riippuen matkustustavasta. Tämä on hyvä tapa selittää etäisyyksiä kuvissa.

Mannerkohta

Tämä kohta kannustaa lasta puhumaan. Voit esittää lapselle seuraavia kysymyksiä iästä riippuen:

- Millä mantereella olet pelissä tällä hetkellä?
- Oletko ollut lomalla siellä?
- Mitä tiedät tästä mantereesta?
- Tiedätkö mitään eläimiä, jotka elävät tällä mantereella?
- Osaatko kertoa tunnetuista nähtävyyksistä tai kukista ja kasveista?

Nuoremmille lapsille kannattaa kertoa itse paljon mitä tiedät mantereesta.

Eläinkohta

Tämä kohta on tosi kiva! Tässä pelaajat voivat matkia eläimiä ja niiden pitämiä ääniä tai kuvailla niitä. Lapset voivat valita yhden seuraavista:

Pohjois-Amerikka - Karhu
Etelä-Amerikka - Papukaija
Eurooppa - Kissa
Afrikka - Leijona
Aasia - Norsu
Australia - Kenguru

Esimerkkejä:

- Osaatko murista/ vaakkua/ naukua/ karjua/ törähdellä kuin...?
- Matki eläintä, esim.:
- Huiskuttaa siivillä kuin papukaija?
- Köyristää selkää kuin kissa?
- Matkia norsun kärsää?
- Hyppiä kuin kenguru?
- Lapset voivat kuvailla eläintä kertomatta mikä se on.

Pelin loppu:

Voittaja on se pelaaja, joka palaa ensimmäisenä aloituskohtaansa ja on kerännyt 6 kappaletta erivärisiä

mannerkortteja. Pelaajan täytyy kuitenkin heittää nopalla tasan tarvittava luku päästäkseen maaliin. Riippuen lasten iästä ja keskittymiskyvystä suosittelemme, että pelaatte kunnes kaikki ovat päässeet maaliin. Odotusajan lyhentämiseksi se, joka pääsi ensimmäiseksi maaliin, voi vaikka alkaa valmistaa ateriaa – suurta pastakattilallista, josta kaikki ystävät voivat sitten syödä kertoessaan matkastaan.

Peli kehittää: Näköhavainnointia, sinnikkyyttä, keskittymistä, huomiointikykyä, kanssakäyntiä, puhetaitoja, sosiaalisia taitoja, yleissivistystä (maantiede).