

22730 En värld – djurresan

Nyttigt för:



fritt tal, språkutveckling, satsbyggnad



social kompetens, laganda



orienteringsämnen, geografikunskaper, kunskap om jordens olika djurarter



visuell varseblivning av färger och djur, uthållighet, -koncentration/uppmärksamhet, finmotorik tack vare en vridbar pil



uppfattande och tilldelning av färger



räkning av djurkort, flygsträckor och element på spelplanen

Ålder: 3+

Spelare: 2–4

Speltid: 10–15 min.

Innehåll

- a) 1 pappspelplan med vridbar pil
- b) 4 spelfigurer
- c) 16 djurkort
- d) 1 regnkort
- e) 1 symboltärning
- f) 1 bomullspåse

Spelutvecklare

Frédéric Moyersoén är född 1961. För att bli filmregissör studerade han med framgång film. Under sin studietid utvecklade han en passion för spel. Först utformade han spelreglerna efter sin egen smak för att sedan skapa sina första egna spelidéer. Sedan 1998 har Frédéric Moyersoén som huvudsyssla utveckling av spel. Hans första spel "Gouda! Gouda!" lanserades år 2002. Spelet "Saboteur", som kom 2004, är med en miljon sålda exemplar hans hittills största framgång.

Spelet "Animal Trip" är Frédéric Moyersoéns första spel hos beleduc.

Illustration

Katrin Kerbusch är född 1979 i Berlin. Efter sin utbildning till mediadesigner började hon studera kommunikationsdesign i Konstanz, och det avslutade hon framgångsrikt 2007 med en Bachelor of Arts. Hennes examensarbete var en barnbok, som hon själv skrev och illustrerade. Sedan dess är Katrin Kerbusch frilansillustratör och samarbetar med många agenturer och förlag. I dag bor hon i Dresden.

För beleduc arbetar Katrin Kerbusch som huvudillustratör för "One World"-serien.

Är ni redo för ett nytt äventyr med Mai-Lin, Finn, Leila och Jamal? Den här gången är de på väg med en flock djurungar för att visa dem de vackraste platserna på jorden. Till exempel reser de tvärs över Atlanten och gör en mellanlandning i Afrika eller på Nordpolen. Efter alla roliga intryck vill djurbarnen nu snabbt fara hem och berätta allt om dem för sina föräldrar. Hemresan försenas emellertid tyvärr då och då av häftiga regn eller omvägar. Klarar ni att tillsammans med Mai-Lin, Finn, Leila och Jamal hjälpa djurbarnen hem friska och glada?

Grundvariant för barn från och med 3 år

Spelförberedelse

I början av spelet placeras spelplanen mitt på bordet, så att den lätt kan nås av alla spelare. Vi rekommenderar att man först tillsammans tittar på djurkorterna och parar ihop dem med djurmammorna och djurpapporna på spelplanen. Sedan läggs korten i påsen. Symboltärningen och regnkortet används inte i denna spelvariant. Nu väljer varje spelare en spelfigur och placerar den på en färgpunkt han själv väljer på spelplanen. Observera! Endast ett barn får börja spelet från en viss startpunkt.



- a) placera spelplanen mitt på bordet
- b) lägg djurkortet i påsen
- c) placera spelfigurerna på startpunkten

Spelplanens konstruktion

Spelplanen visar de åtta regionerna på jordklotet: Europa, Asien, Nordamerika, Sydamerika, Afrika, Australien, Arktis och Antarktis med djurföräldrar samt specifika växter och sevärdheter. Varje region har en färgad punkt. Regionernas färgpunkter och färgerna på tillhörande djurkort (två djur per region) är desamma, vilket underlättar tilldelningen längre fram. De röda linjerna mellan regionerna visar flygrutter som barnen kan välja för att transportera hem djuren. Kompassen är försedd med en vridbar pil.



- a) färgpunkt region
- b) djurförälder
- c) djurbarn
- d) flygrutt
- e) kompass med vridbar pil

Spelets gång

I början av spelet drar spelarna i tur och ordning djurkort ur påsen. Antalet kort beror på antalet spelare enligt följande:

- 2 spelare: 8 djurkort per spelare
- 3 spelare: 5 djurkort per spelare
- 4 spelare: 4 djurkort per spelare

Det är lämpligt att varje spelare alltid tar ett djurkort ur påsen och lämnar detta vidare tills alla spelare har det antal djurkort som krävs. De dragna djurkortet läggs sedan synliga framför varje spelare. Om det bland de dragna djurkortet finns ett djur som hör till den region en spelare befinner sig på vid starten, har han tur och kan direkt lägga undan detta kort utan att vrida på kompasspilen.

Den som var sist får börja och vrider pilen på kompassen. Spelaren beger sig sedan iväg mot den region som har den färg pilen pekar på. Väl framme kontrollerar han om det går att lämna ett djurbarn där. Om ja, är det toppen! Om inte, går det säkert i nästa omgång.



Stannar pilen på regnmolnet, måste spelaren tyvärr stå över i den omgången men får behålla sitt djurkort.

För varje drag får endast ett djurkort lämnas. Har en spelare två djurbarn i en region, måste han flyga till denna två gånger för att kunna föra hem barnen.

Flera spelare får stå i en region.

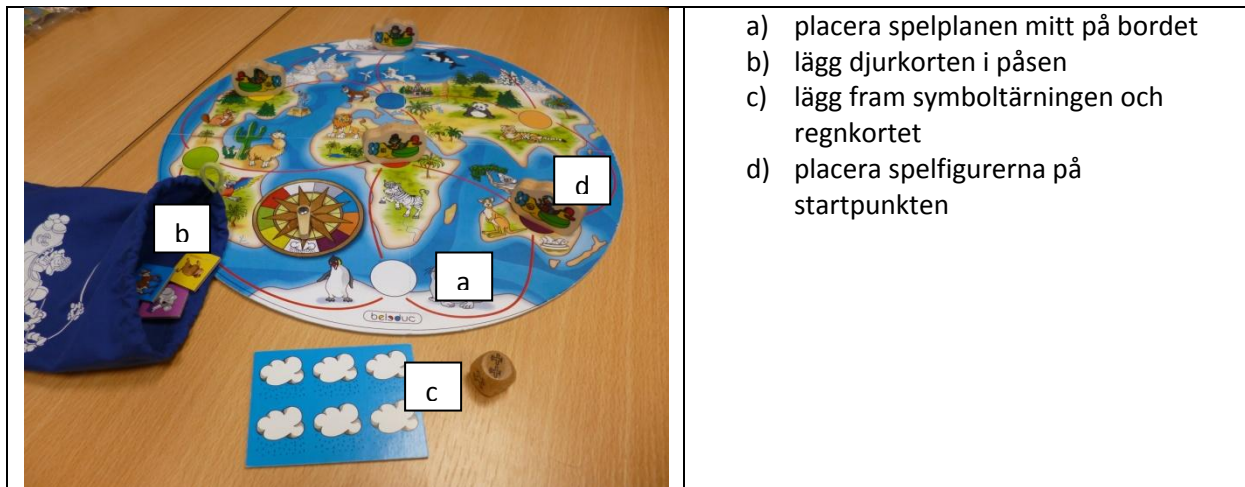
Spelslut:

Den som först för hem sina djurbarn vinner spelet.

Samarbetsvariant för barn från och med 4 år

Spelförberedelse

Spelkonstruktionen liknar den i utgångsspelet. I stället för kompassen används nu symboltärningen och regnkortet. Alla djurkort ligger från början i påsen.








Spelets gång

Man spelar i tur och ordning medsols. Den förste spelaren tar sitt djurkort från påsen och lägger det framför sig. Detta djurbarn måste han föra hem.

Om spelaren drar ett djurbarn i vars region han just befinner sig, har han haft tur. Han får lämna djurbarnet till föräldrarna utan att slå med tärningen. Om spelaren har dragit ett djurbarn som bor i en annan region, slår han med tärningen. Nu finns det olika möjligheter:

	<p>Rätt</p>	<p>Fel</p> <p>Mellan den orange och den röda färgpunkten finns det ingen flygförbindelse.</p>	<p>Ett flygplan – spelaren får endast flyga till en angränsande region (en rutt).</p>
	<p>Rätt</p>	<p>Fel</p>	<p>Två flygplan – spelaren får flyga till två angränsande regioner (två flygrutter). Här finns det oftast flera möjligheter. Det gäller att noga tänka efter vilken rutt som leder till önskad region.</p>

		Mellan den röda och den gula färgpunkten finns det ingen flygförbindelse.	
	Rätt 	Fel 	Tre flygplan – spelaren får flyga till upp till tre angränsande regioner (tre flygrutter). Här finns det för det mesta flera möjligheter. Det gäller att noga tänka efter vilken rutt som leder till önskad region.
	Regnmoln – på grund av kraftigt regnväder kan flygplanet tyvärr inte starta. Det skulle vara alltför farligt. Djurbarnet lämnas på regnkortet. Spelaren får tyvärr stå över denna omgång.	Mellan den gröna och den blå färgpunkten finns det ingen flygförbindelse.	

Flera spelare får stå i en region.

När spelaren kunnat lämna sitt djurbarn i rätt region, dras i nästa omgång ett nytt djurkort ur påsen och tärningen kastas igen. I annat fall kastas i nästa omgång bara tärningen, och djurbarnet, som ännu inte kunnat lämnas, förs hem.






Spelslut

Lyckas ni föra hem djurbarnen innan det starka regnvädet gör det omöjligt att starta flygplanet med sex djurbarn? Då har ni alla vunnit gemensamt. Var regnet för häftigt? Försök då bara igen i nästa omgång.

Tips för åldersblandade grupper:

Detta spel lämpar sig utmärkt väl att spela med olika åldersgrupper. De mindre barnen använder kompassen, de större spelar med symboltärningen.

Tips för förskollärare:

 	<p>Räkning (ålder: 3+): Hur många palmer syns på spelplanen? Hur många floder kan man hitta? Låt barnen upptäcka och räkna olika element på spelplanen. På så sätt tränar man inte bara räkningen utan också den visuella uppfattningen.</p>
	<p>Att lära känna jorden, djurarter och befolkning (ålder: 4+): Detta spel erbjuder flera möjligheter att dyka ned i djurens värld och geografin. Skapa tillsammans med barnen en väggtidning om jordens regioner och de 16 djur som förekommer i spelet. Gå in på deras älsklingstillhåll och deras sociala förhållanden. Tala om ämnen som näring och uppfostran av unga djur. Ett besök på ett naturhistoriskt museum kan vara en fantastisk uppföljning.</p> <p>För att utöka väggtidningen kan dessutom en guidning genom ett etnografiskt museum vara lämplig. Då får barnen lära känna olika befolkningsgrupper på jorden</p>
 	<p>Vem är jag? (ålder: 4+): Lägg djurkortet i påsen och tag med dem till morgonstunden. Ett barn får dra ett kort ur påsen utan att de andra barnen får se vilket djur som dragits. Nu har barnet möjlighet att beskriva det avbildade djuret, att framställa det pantomimiskt eller att härma djurets läte. Om de andra spelarna känner igen djuret, får framställaren behålla djurkortet. Om inte, läggs djurkortet tillbaka i påsen. För att alla barn skall få samma chans, får alla i gruppen vara med i tur och ordning.</p>

Tips för föräldrar:

Gör en utflykt till ett zoo med barnen. Där kan ni tillsammans hälsa på djuren och uppleva dem. På zoo lär barnen känna djuren bättre och upplever dem i verkligheten. Med lite tur har kanske några djur precis fått ungar, så att ni kan studera förhållandet mellan dem och föräldrarna. Dessutom kan man på det här sättet upptäcka skillnader i utseende mellan föräldrar och ungar.

Boxtext:

Är ni redo för ett nytt äventyr med Mai-Lin, Finn, Leila och Jamal? Den här gången är de på väg med en flock djurungar för att visa dem de vackraste platserna på jorden. Till exempel reser de tvärs över Atlanten och gör en mellanlandning i Afrika eller på Nordpolen. Efter alla roliga intryck vill djurbarnen nu snabbt fara hem och berätta allt om dem för sina föräldrar. Hemresan försenas emellertid tyvärr då och då av häftiga regn eller omvägar. Klarar ni att tillsammans med Mai-Lin, Finn, Leila och Jamal hjälpa djurbarnen hem friska och glada?

Nyttigt för: att lära känna olika djurarter på jorden, språkutveckling, strategi, visuell varseblivning, orienteringsämnen

