

INNEHÅLL:

- 48 spehbrickor i färg (64 x 64 x 6,5 mm) fördelade på 6 symbolbrickor (öga / öra / näsa / mun / hand / öga-öra) och 42 objektbrickor enligt nedanstående beskrivning
2 tärningar med symboler (30 x 30 x 30 mm)
1 förvaringslåda av trä, 1 exemplar spelregler

Art.nr.: 00177

Deltagare: 1 - 6 personer / grupp

Ålder: Från 4 år +

SPELETS IDÉ:

Allt motveta barnen att "varsebli" omvärlden med våra fem sinnen. Genom spelet lär sig barnen hur man kan registrera och varsebli olika ting i livet och omvärlden med hjälp av våra fem sinnen eller med en kombination av dem. Med hjälp av symbolbrickorna och symbolbilderna som visar de fem sinna kan man, medvetet eller slumpmässigt, skapa olika sinnesskombinationer (öga/öra). Till varje symbolbricka har också objektbrickor. Objektbrickorna har inte någon speciell gruppliktighet utan kan fungera som "primärsinne" (näsa / bilavgas) eller som en "sinnesskombination" (öga-öra-näsa).

PEDAGOGISK FUNKTION: Språktränning enligt principen att registrera och namnge ting i omvärlden, logiskt tänkande, varseblivningen tränas (framför allt när man talar "tonbilens / utomhus").

SINNESSA OCH DE SJU OBJEKTBRICKORNA:

Ögat: Regnbåge, bild, måne, reflexljus, blått, stjerna
Örat: Radio, väckur, musikinstrument, telefon, vattendroppe, djurröst, kyrkklocka
Näsa: Färsklappig gräs, grill, blomster, soppa, aysare, godis/stack, kakor
Mun: Äpple, medicin, glass, ost, citron, nötter, dryck
Hand/känsla: Målarfärg, sand, kaktus, varmt vatten, kall öngubbe, vind, handskaktning
Ögon/öron: Båt, järnväg, hund, vedsläpning, sågerska, viskningar, TV

KOMBINATIONSSPEL:

Man börjar med att diskutera objektbrickorna och hur man kan registrera dem med de fem sinna. I ex en öra kan man bara se, nötter kan man inte bara känna smaken på utan även höra när man tuggar dem osv., osv.

Varje deltagare får en eller flera symbolbrickor beroende på hur många som deltar i spelet. Objektbrickorna ligger på bordet så att man kan se dem. Varje deltagare tar ett kort i sänder och tar ut varför han/hon vill kombinera ihop det med sin symbolbricka. På så sätt lär sig alla barn förhållandet mellan symbol- och objektbrickor.

LOTTO:

Spelas som ovan, men med den skillnaden att objektbrickorna blandas och läggs med baksidan uppåt på bordet. Den som först har sagt de rätta argumenten för sin objektbrickor har vunnit.

MEMORY:

Spelas utan symbolbrickor. Objektbrickorna blandas och läggs med baksidan uppåt på bordet. Man spelar enligt reglerna för "memory"; öv som bildar par som kan registreras med samma sinne.

MIN ANSVAR MED TÄRNINGAR:

Man använder en eller två symboltärningar. Innan man vänder på två brickor måste man kasta tärningarna allt, tärningarna. Det gäller att ha brickor som motsvarar symbolens/innet på tärningen eller kombinationen.

"KRETTASPEL" MED SINNESSKOMBINATIONER:

"KAN SPELAS UTAN SYMBOLTÄRNINGAR:
Man använder en eller två tärningar. Den som kastar tärningarna allt tärningarna, kan spela utan symboltärningar inne eller ute med hjälp av det sinne/den sinnesskombination som syns på tärningen/tärningarna. T.ex.: "Jag kan se blommarna, jag kan känna lukten av dem, jag kan ta på dem osv., osv. tärningarna/tärningarna".

INNEHOLD:

- 48 kort (64 x 64 x 6,5 mm), heraf 6 symbolkort (øje / øre / næse / hånd / hånd / øje-øre) og 42 objektkort som beskrevet nedenfor
2 symboltærninger (30 x 30 x 30 mm)
1 trefarvet til opbevaring, 1 spilvejledning

Art.-nr.: 00177

Spillere: 1 - 6 / gruppe

Ålder: 4 +

MÅLSÆTNING:

Ved hjælp af spillemateriale animeres børnene til at „begribe“ de forskellige iagttagelsesmuligheder i miljøet med de 5 sanser. Spillet viser med hvilken sans eller med hvilken sanskombination ting i livet og miljøet registreres og iagttages. Symbolkortene og tærningerne viser de 5 sanser og gør det muligt at sammensætte de hyppigste sanskombinationer (øjeløbe) med vilje eller tilfældig. Objektkortene kan tilordnes de pågældende „primærtillørdninger“ (næse/udåndingsgæss) og „blandningstændinger“ (øje-øre-næse/udåndingsgæss) finde „med tærningerne“.

PREMIE: Syngefremme efter principet „registrere og navne“, logisk tænkeverne, træning af iagttagelse (framfør alt i variationerne „jeg indendørs“ / „udenfor“).

SANSER OG DERES 7 OBJEKTKORT:

Øje: Regnbue, billede, måne, skyer, lyskurve, lyn, stjerner
Øre: Radio, vækurer, musikinstrument, telefon, vanddråbe, dyreremme, klokke
Næse: Færsklappig græs, grill, blomster, suppe, udåndingsgæss, mødding, kager
Mund: Æble, medicin, is, ost, citron, nødder, drik
Hånd/følesans: Målestift, sand, kaktus, varmt vand, kold smensand, vind, hånddryk
Øje/øre: Båt, jernbane, hund, træsave, angernede, hvirken, fjernsyn

TILDRØNINGSSPEL:

Først tæler man om alle objektkort med hensyn til registrering med de 5 sanser. Spørger man man se, nødder kan man smage og høre, når de tygges osv.
Alle spillere får én eller flere symbolkort, afhængigt af spillerantallet. Objektkortene ligger på bordet, så de kan se, og hver spiller trækker et kort efter tur og tilordner det sit symbolkort med begrundelse. Herved lærer medspillerne forholdet at kende mellem symbolkort og objektkort.

LOTTO:

Som ovenfor med undtagelse af, at objektkortene skjules, når de lægges blandet på bordet. Den der først har trukket 7 objektkort med rigtig begrundelse, har vundet.

MEMO:

Den symbolkort. Objektkortene skjules, når de lægges blandet på bordet. Der spilles efter „memory“-reglerne. Der dannes par, der kan registreres med samme sans.

SANSER-KASTNING:

Der benyttes én eller to symboltærninger, og for 2 kort vises, skal spilleren kaste og lægge kortene på bordet, der svarer til de/den kastede symbol/sans eller kombination.

SANSER-SPILNING - SIGE-SPIL 2:

Der kan spilles indendørs eller udenfor. Der skal anvendes én eller to tærninger, og der kastes efter tur. Spilleren skal så forklare, hvad han kan registrere i rummet eller udenfor med den kastede sans eller kombination. Eksempel: Jeg kan se blomsterne, jeg kan lugte blomsterne, jeg kan berøre blomsterne osv.