

AMY'S FARM

spelinstruktioner

**XL SOUND
GAME** 



Spelet stöder:



Somatisk utveckling: uppmärksamt lyssnande (akustisk Perception hörselminne), finmotorik vid förflyttning av figurer.



Språkinläring: kommunikation, känna igen djur och deras läten och namnge dem.



Socialt inläring: följa gruppens regler, socialt beteende under lek.



beleduc

AMY'S FARM

Lyssna noggrant och hitta djuren



10 förpackningar
foder



Flagga med djurmotiv



ait



Karaktern
Amy
kubikmeter



spelbräde

8 buskar, två gånger samma ljud



Träleksak med musikfunktion

Kräver 2 AAA-batterier, som inte ingår i setet!

Information om spelet



25587 AMY'S FARM

Något roligt hände på Amys gård idag! Djuren spelade ett spratt och gömde sig i buskarna på gården. När Amy vill mata sina djur inser hon att hon behöver hjälp för att hitta dem alla. För att hitta alla djuren ett efter ett är det viktigt att lyssna noga. Ljuden avslöjar vilket djur som gömmer sig i vilken buske: kon råmar, fåren bråker, grisen grymtar och hästen gnäggar. Spelet uppmuntrar barn att lyssna noga. Det stimulerar uppmärksamt lyssnande, ljuduppfattning och är väldigt roligt.

Förberedelser fisk

Innan det första spelet börjar, sätt i batterierna i spelbrädet (längst ner på luckan). Blanda de små buskarna och placera dem i de sexkantiga fälten på spelbrädet. Vänd sedan på strömbrytaren på baksidan till läget "ON". Bordet finns på vänster sida av spelbrädet och tärningarna ligger bredvid. Placera flaggan i hålet i mitten. Placera trädgården bredvid spelbrädet, där djurfodret förvaras. Bonden Amy står bredvid brädet och väntar på att spelet ska börja. Amys bondgårdsdjur är gömda och avbildade på brädet och flaggan som en påminnelse. Innan spelet börjar, prata om djuren. Vilka ljud gör de? Det är särskilt roligt att imitera djurens ljud!

SNABB START:

Sätt i batterierna (2x AAA)

- 1) Blanda och sprid örterna
- 2) 2) Vrid omkopplaren till ON och starta



Varje djur gömmer sig två gånger i buskarna.

Amyinas råd: "Stäng av brädet efter varje spel och blanda om buskarna. På så sätt kommer djuren att gömmas på olika ställen varje gång."



Spelets förlopp

Den äldsta spelaren får börja och kasta tärningarna. Spelaren flyttar Amy det antal steg som visas på tärningarna och stannar på fältet bredvid busken. Nu måste spelaren gissa vilket djur som gömmer sig där. De kan imitera djurets läte (ko, får, gris, häst) eller namnge djuret. Innan spelet börjar är det bäst att bestämma hur det ska spelas. Nu kan spelaren lyfta busken och lyssna noga. När de har gissat djuret sätter de tillbaka busken och kan kasta tärningarna igen. Amy fortsätter att gå, gissar nästa gömda djur, lyfter busken och lyssnar noga. Om Amy gissar alla djur innan spelet är slut får spelaren ett höbal som belöning och lägger det framför sig. I slutet av spelet kan det finnas några poäng kvar på tärningarna. Amy återvänder till startpunkten vid bordet och det är nästa spelares tur. Om spelaren gissar fel lägger de tillbaka busken på sin plats och deras tur är slut. Amy återvänder till startpunkten vid bordet. Där börjar nästa spelare sin tur.

Tips

Notera vilket djur du hörde nära vilken buske! När du senare återvänder till samma buske vet du redan vem som gömmer sig där.



EXEMPEL

1 Kasta tärningarna och flytta bondinnan Amy i den riktning som pilen pekar

2 Gissa vem som gömmer sig i buskarna



3 Lyft upp busken och lyssna noga.

4 Rätt svar: Fortsätt kasta tärningarna och räkna tills du gör ett misstag eller når ditt mål och får paketet. Fel svar: Amy återvänder till startpunkten. Nästa spelare får börja sin tur.

Tips

Notera vilket djur du hörde nära vilken buske! När du senare återvänder till samma buske vet du redan vem som gömmer sig där.

Information: Varje spelare behöver minst tre tärningskast (4-4-1) för att nå djurfodret. Beroende på tärningskastet är det dock också möjligt att flytta i mindre steg och därmed långsammare.

Slut på spelet

Spelet slutar när en av spelarna har samlat tre höbalar. Nu är alla djuren tillbaka och Amy kan mata dem. Tips: för yngre barn kan antalet höbalar minskas.



Råd till lärare



Konstundervisning: skapa bondgårdsdjur Skapa roliga bondgårdsdjur tillsammans med dina barn! Med hjälp av tomma toalett- eller köksrullar och akrylpennor eller annan färg kan du skapa djurfigurer som får, grisar, tappar och mycket mer.



Somatisk träning: bingo för att stimulera reaktioner och motorik Låt oss spela bingo! Amys bondgårdsbingo innehåller djur och växter från hennes bondgård. Spelet stimulerar barnens reaktioner och motorik. Du hittar en gratis bingomall på vår webbplats: skanna bara QR-koden.

Innehåll:

- Instruktioner
- Illustrerade vykort och blomvykort att klippa ut
- 8 bingokort



beleduc



beleduc Lernspielwaren
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:
0049 37360 162 29 Mail:
info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2026



Viktig information

- Uppladdningsbara batterier får inte laddas.
- Tomma batterier måste tas bort från leksaken.
- Batteripolerna får inte kortslutas.
- Blanda inte olika typer av batterier eller nya och använda batterier.
- Batterierna måste sättas i med rätt polaritet.
- Använd inte uppladdningsbara batterier.



Spara denna adress om du har några frågor.

SV: Varning! Ej lämplig för barn under 3 år. Små delar. Risk för överhettning.

