

AMY'S FARM

peliohjeet

**XL SOUND
GAME** 



Peli tukee:



Somaattinen kehitys: tarkkaavainen kuuntelu (akustinen havainto, kuulomuisti), hienomotoriikka kuvioden siirtämisessä.



Kielten oppiminen: viestintä, eläinten ja niiden äänien tunnistaminen ja nimeäminen.



Sosiaalinen oppiminen: ryhmän sääntöjen noudattaminen, sosiaalinen käyttäytyminen leikin aikana.



beleduc

AMY'S FARM

Kuuntele tarkasti ja löydä eläimet



10 pakkausta rehua



Lippu, jossa eläinaiheinen kuvio

8 pensées, deux fois le même son



Puinen lelu, jossa on musiikkitoiminto

Vaatii 2 AAA-paristoa, jotka eivät sisälly pakkaukseen!



navetta



Hahmo Amy

kuutiometri



spelbräde

Tietoa pelistä



25587 AMY'S FARM

Amy's farmilla tapahtui tänään jotain hauskaa! Eläimet tekivät kepposen ja piiloutuivat pihan pensasiin. Kun Amy haluaa ruokkia eläimiään, hän tajuaa tarvitsevansa apua niiden löytämisessä. Jotta kaikki eläimet löytyvät yksi kerrallaan, on tärkeää kuunnella tarkasti. Äänet paljastavat, mikä eläin on piilossa missäkin pensaassa: lehmä möökii, lampaat määkivät, sika röyhtäilee ja hevonen hirnaa. Peli kannustaa lapsia kuuntelemaan tarkasti. Se stimuloi tarkkaavaista kuuntelemista, äänten havaitsemista ja on erittäin hauskaa.

Valmistelut kala

Ennen ensimmäisen pelin alkua aseta paristot pelilaudalle (luukun alaosaan). Sekoita pienet pensaats ja aseta ne pelilaudan kuusikulmaisiin kenttiin. Käännä sitten takana oleva virtakytkin asentoon "ON". Pöytä on pelilaudan vasemmalla puolella ja nopat ovat sen vieressä. Aseta lippu keskellä olevaan reikään. Aseta puutarha pelilaudan viereen, jossa eläinten rehu on säilytetty. Maanviljelijä Amy seisoo laudan vieressä odottaen pelin alkamista. Amyn maatilan eläimet ovat piilossa ja kuvattuina laudalla ja lipussa muistutuksena. Ennen pelin alkua keskustelkaa eläimistä. Mitä ääniä ne tekevät? Eläinten äänten matkiminen on erityisen hauskaa!



Varje djur gömmer sig två gånger i buskarna.

PIKAKÄYNNISTYS:

Aseta paristot (2x AAA)

1) Sekoita ja levitä yrtit

2) Käännä kytkin ON-asentoon ja käynnistä

Amyinan neuvo: "Sulje lauta jokaisen pelin jälkeen ja sekoita pensaats. Näin eläimet piiloutuvat joka kerta eri paikkoihin."



Pelin kulku

Vanhin pelaaja aloittaa ja heittää noppaa. Pelaaja siirtää Amyn nopan silmäluvun verran ja pysähtyy pensaain viereiselle ruudulle. Nyt pelaajan on arvattava, mikä eläin siellä piileskelee. He voivat matkia eläimen ääntä (lehmä, lammas, sika, hevonen) tai nimetä eläimen. Ennen pelin alkua on hyvä sopia, miten peliä pelataan. Nyt pelaaja voi nostaa pensaain ja kuunnella tarkasti. Kun pelaaja on arvannut eläimen, hän asettaa pensaain takaisin paikalleen ja voi heittää noppaa uudelleen. Amy jatkaa kävelyä, arvaa seuraavan piilossa olevan eläimen, nostaa pensaain ja kuuntelee tarkasti. Jos Amy arvaa kaikki eläimet ennen pelin loppua, pelaaja saa palkinnoksi heinäpaalin, jonka hän asettaa eteensä. Pelin lopussa nopassa voi olla jäljellä joitakin pisteitä. Amy palaa pöydän ääreen lähtöpisteeseen ja seuraavan pelaajan vuoro alkaa. Jos pelaaja arvaa väärin, hän laittaa pensaain takaisin paikalleen ja hänen vuoronsa päättyy. Amy palaa pöydän ääreen lähtöpisteeseen. Siellä seuraavan pelaajan vuoro alkaa.

Vink

Merkitse muistiin, mikä eläimen kuultit minkä pensaain lähellä! Kun myöhemmin palaat samaan pensaain luo, tiedät jo, kuka siellä piileskelee.



ESIMERKKI

1 Heitä noppaa ja siirrä Amy-nappula nuolen osoittamaan suuntaan.

2 Arvaa kuka piileskelee pensaissa



3 Nosta pensas ylös ja kuuntele tarkasti.

4 Oikea vastaus: Jatka noppien heittämistä ja laskemista, kunnes teet virheen tai saavutat tavoitteesi ja saat paketin. Väärä vastaus: Amy palaa lähtöpisteeseen. Seuraava pelaaja saa aloittaa vuoronsa.

Vink

Merkitse muistiin, minkä eläimen kuulit minkä pensaan lähellä! Kun myöhemmin palaat samaan pensaan luo, tiedät jo, kuka siellä piileskelee.

Tietoa: Jokainen pelaaja tarvitsee vähintään kolme noppalukua (4-4-1) päästäkseen eläinten ruokaan. Noppaluvun mukaan on kuitenkin mahdollista liikkua myös pienemmillä askelilla ja siten hitaammin.

Pelin loppu

Peli päättyy, kun yksi pelaajista on kerännyt kolme heinäpaalia. Nyt kaikki eläimet ovat palanneet ja Amy voi ruokkia niitä. Vinkki: nuoremmille lapsille heinäpaalien määrää voidaan vähentää.



Neuvoja opettajille



Taideopetus: luo maatilan eläimiä Luo hauskoja maatilan eläimiä yhdessä lastesi kanssa! Tyhjien wc- tai keittiörullien ja akryylikynien tai muiden värien avulla voit luoda eläinhahmoja, kuten lampaista, sikoja, kukkoja ja paljon muuta.



Somattinen harjoittelu: bingo reaktioiden ja motoristen taitojen stimuloimiseksi Pelataan bingoa! Aryn maatilabingo sisältää hänen maatilansa eläimiä ja kasveja. Peli stimuloi lasten reaktioita ja motorisia taitoja. Löydät ilmaisen bingomallin verkkosivuiltamme: skanna QR-koodi.

Sisältö:

- Ohjeet
- Kuvitetut postikortit ja Kukkakortit leikattavaksi
- 8 bingokorttia



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



Tärkeää tietoa

- Ladattavia paristoja ei saa ladata.
- Tyhjät paristot on poistettava lelusta.
- Paristojen napoja ei saa oikosulkea.
- Älä sekoita erilaisia paristotyyppisiä tai uusia ja käytettyjä paristoja.
- Paristot on asetettava oikealla napaisuudella.
- Älä käytä ladattavia paristoja.



Tallenna tämä osoite, jos sinulla on kysyttävää.

FI: Varoitus! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Pieniä osia.
Ylikuumenemisen vaara.

