

XXL HAPPY SUBMARINE

peliohjeet



Peli tukee:



Matemaattinen koulutus: laskemisen, vaihtosuhteiden, arvojen ja määrien



Somaattinen kehitys: silmä-käsi-koordinaatio, hienomotoriikka.



Luonnontieteellinen koulutus: meriympäristön suojele, koralliriuttojen merkitys ekosysteemille ja



beleduc

XXL HAPPY SUBMARINE

Sukella vedenalaisen seikkailuun!

4 sukellusvenettä Green Planet Explorer -sarjasta



Tietoa pelistä



25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Neljä eläinten tutkijaa auttaa puhdistamaan merta ja poistamaan roskia. Meren syvyyksissä eläimet kilpailevat sukellusveneillään. He auttavat kilpikonna Wai:ta, joka kertoo lisää meriympäristön suojelusta ja koralliriuttojen merkityksestä heidän yhteisen tutkimusmatkansa aikana. Merenpohjasta he löytävät monia värikkäitä simpukankuoria, jotka he voivat pelin lopussa vaihtaa ainutlaatuisen laatikkoon, jossa on kiiltävä helmi. Kuka näkee helmen ensimmäisenä? Värikäs vedenalainen seikkailu alkaa. Tokenien kerääminen ja vaihtaminen opettaa lapsille laskemista ja kvantitatiivisten suhteiden ymmärtämistä. Se myös harjoittaa heidän hienomotoriikkaa ja käsi-silmä-koordinaatiota.

Pelin valmistelu

Pelin lauta ”Sea Floor” asetetaan lattialle. Vaihdeettava lauta asetetaan alustalle niin, että se on selvästi kaikkien nähtävillä. Laatikot (oranssi, keltainen, punainen, sininen) ja kuutiot asetetaan keskelle. Oranssi laatikko pysyvä suljettuna pelin loppuun asti.



Jotta lasten olisi helpompi leikkiä, laatikot voidaan lajitella värin mukaan ennen leikin alkua.

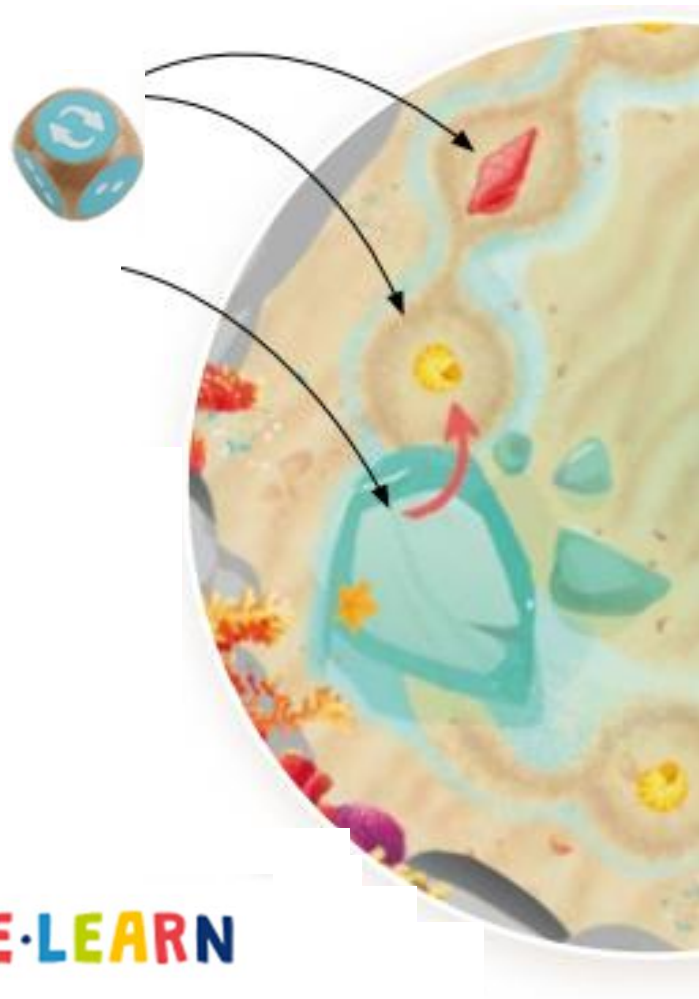
Ennen pelin alkua sekoitetaan neljä eläinkorttia ja jokainen pelaaja vetää yhden kortin. Kortti määrää, mitä eläintä pelaaja pelaa. Eläimet asettuvat vastaavan värisiin sukellusveneisiin ja asettuvat lähtöviivalle suuren kiven viereen.



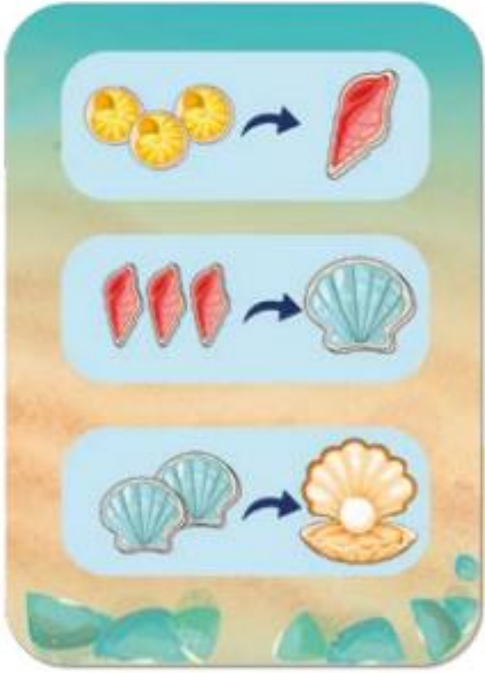
Perustiedot

Pelaaja, joka löysi viimeisen laatikon, saa aloittaa pelin. Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja siirtää sukellusvenettä nuolen suuntaan heiton tuloksen mukaan. Nyt heillä on seuraavat vaihtoehdot:

- 1) Pelaaja laskeutuu punaisella tai keltaisella ruudulla merkitylle ruudulle (= keräysruutu). He saavat ottaa keskeltä vastaavan värisen laatikon. Jos kyseisen värisiä laatikoita ei ole jäljellä, he eivät saa tällä kertaa mitään.
- 2) Jos pelaaja päätyy jompaankumpaan kahdesta suuresta tähtimäisestä kivistä (=vaihtoruutu), hän voi vaihtaa keräämänsä laatikot vaihtosääntöjen mukaisesti. Jos pelaaja ei ole vielä kerännyt vaihtoon tarvittavia laatikoita, hän ei voi tehdä vaihtoa juuri sillä hetkellä.
- 3) Kun pelaaja lyö vaihtosymbolin, hän siirtää heti pelinappulansa seuraavalla isolla kirjaimella merkittyyn kiveen (= vaihtopaikka) ja saa vaihtaa laatikkonsa. Jos kaikki vaihtopaikat ovat varattuja, hän siirtyy seuraavaan vapaaseen keräyspaikkaan.



Tämä on korvattu:



Huomio

Jokaisella vuorolla voidaan suorittaa useita leikkauksia.

Vain yksi pelaaja saa seistä kullakin ruudulla. Jos pelaaja päätyy ruudulle, joka on jo varattu, hän siirtyy seuraavalle vapaalle ruudulle.

Loppu pelissä

Ensimmäinen pelaaja, joka vaihtaa kaksi sinistä laatikkoa, voittaa retken. He saavat avata suuren oranssin laatikon, katsoa helmen ja näyttää sen muille pelaajille.

Ohjeet opettajille



Taideopetus: tunnista, lajittele ja nimeä värit Anna lasten lajitella laatikot värien mukaan. Lapset voivat nimetä värit ja erot sekä laskea laatikoiden lukumäärän.



Kielten oppiminen: vapaa leikki ja tarinankerronta Hahmot sopivat vapaaseen leikkiin.



Huomio: Sukellusveneet ja hahmot eivät sovellu vesileikkeihin. Kerro lapsille koralliriutoista. Mitä eläimiä siellä elää? Mikä merkitys koralleilla on ekosysteemissä?



In cooperation
with Hape





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



Tallenna tämä osoite, jos sinulla on kysyttävää.



EN71 and ASTM tested

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

