

XXL HAPPY SUBMARINE

spelinstruktioner



Spelet stöder:



Matematisk utbildning: lära sig om beräkningar, utbytesförhållanden, värden och kvantiteter



Somatisk utveckling: ögon-handkoordination, finmotorik.



Naturvetenskaplig utbildning: skydd av den marina miljön, korallrevens betydelse för ekosystemet och



beleduc

XXL HAPPY SUBMARINE

Dyk in i ett undervattensäventyr!

4 ubåtar från serien Green Planet Explorer



Information om spelet



25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Fyra djurupptäcktsresande hjälper till att städa upp havet och ta bort skräp. I havets djup tävlar djuren med sina ubåtar. De hjälper sköldpaddan Wai, som berättar mer om havsmiljöskydd och korallrevens betydelse under deras gemensamma expedition. På havets botten hittar de många färgglada snäckskal, som de i slutet av spelet kan byta mot en unik låda med en glänsande pärla. Vem kommer att vara först med att se pärlan? Ett färgglatt undervattensäventyr börjar.

Att samla och byta tokens lär barn att räkna och förstå kvantitativa relationer. Det tränar också deras finmotorik och hand-öga-koordination.

Spel förberedelse

Spelbrädet "Sea Floor" läggs ut på golvet. Det utbytbara brädet placeras på basen så att det är tydligt synligt för alla. Lådorna (orange, gul, röd, blå) och kuberna placeras i mitten. Den orange lådan förblir stängd till slutet av spelet.



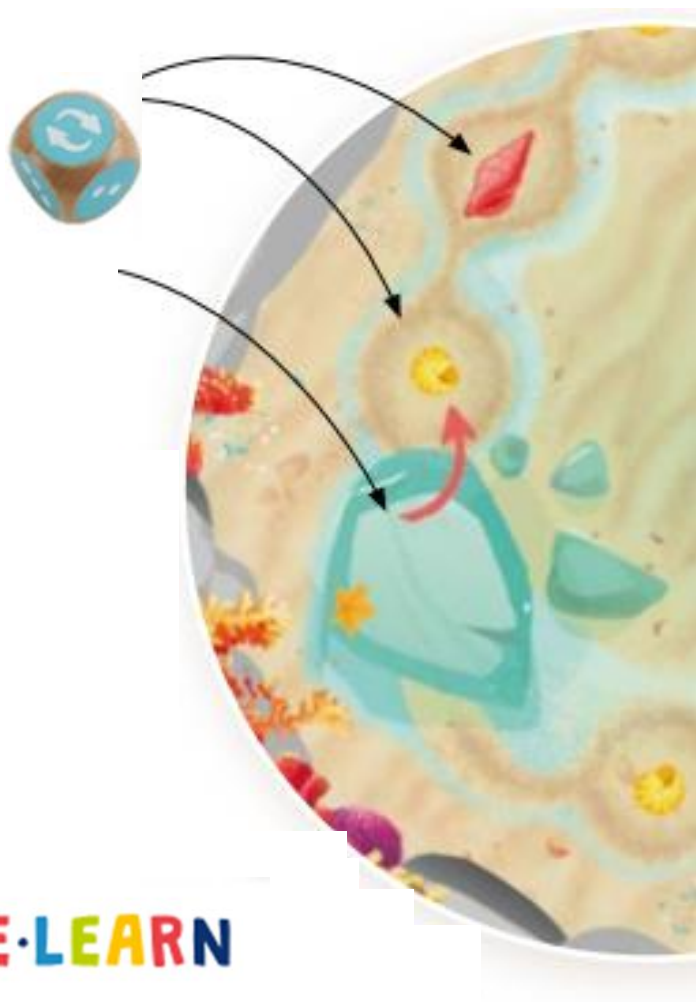
För att göra det lättare för barnen att leka kan lådorna sorteras efter färg innan leken börjar.

Innan spelet börjar blandas fyra djurkort och varje spelare drar ett kort. Kortet avgör vilket djur spelaren ska spela för. Djuren tar plats i ubåtar av motsvarande färg och ställer sig på startlinjen bredvid en stor sten.

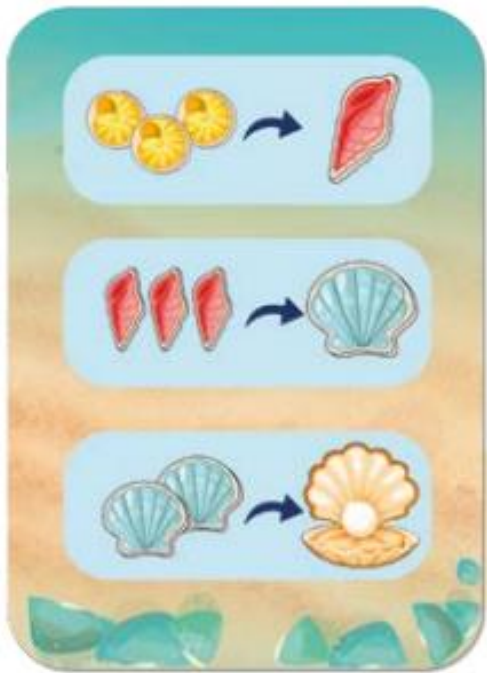
Grundläggande

Den spelare som upptäckte den sista lådan får börja spelet. Den första spelaren kastar tärningarna och flyttar sin ubåt i pilens riktning enligt resultatet av kastet. Nu har de följande alternativ:

- 1) Spelaren landar på en ruta markerad med en röd eller gul ruta (= insamlingsruta). De får ta en låda i motsvarande färg från mitten. Om det inte finns några lådor i den färgen kvar får de inget denna gång.
- 2) Om en spelare hamnar på en av de två stora stjärnformade stenarna (=utbytesruta) får hen byta ut de insamlade lådorna enligt utbytesreglerna. Om en spelare ännu inte har samlat in de lådor som krävs för utbyte kan hen inte göra ett utbyte just då.
- 3) När en spelare slår en utbytessymbol flyttar de omedelbart sin pjäs till stenen markerad med nästa versal (= utbytesplats) och får byta sina lådor. Om alla utbytesplatser är upptagna flyttar de till nästa tillgängliga insamlingsplats.



Detta har ersatts:



Uppmärksamhet

Flera operationer kan utföras under varje skift.

Endast en spelare får stå på varje ruta. Om en spelare hamnar på en ruta som redan är upptagen, flyttar hen sig till nästa lediga ruta.

Slut på spelet

Den första spelaren som byter två blå lådor vinner expeditionen. De får öppna den stora orange lådan, titta på pärlan och sedan visa den för de andra spelarna.

Instruktioner för lärare



Konstundervisning: känna igen, sortera och namnge färger Låt barnen sortera lådorna efter färg. Barnen kan namnge färgerna och skillnaderna samt räkna antalet lådor.



Språkinläring: fri lek och berättande Figurerna är lämpliga för fri lek.

Observera: Ubåtar och figurer är inte lämpliga för lek i vatten. Berätta för barnen om korallrev. Vilka djur lever där? Vilken betydelse har koraller i ekosystemet?



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



Spara denna adress om du har några frågor.



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

