22624

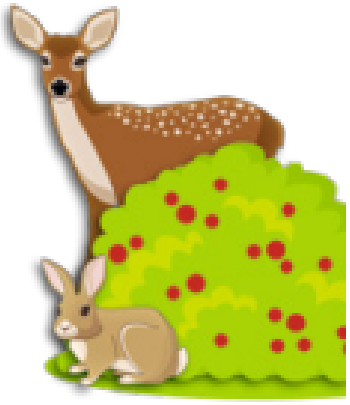
RENI & HOPS

spelinstruktioner

beleduc

RENI & HOPS

Spelet stöder:



Språkinlärning: språkutveckling (prepositioner), ordförråd, kommunikationsförmåga.

Matematisk inlärning: rumslig perception och fantasi, igenkänning av positioner och relationer

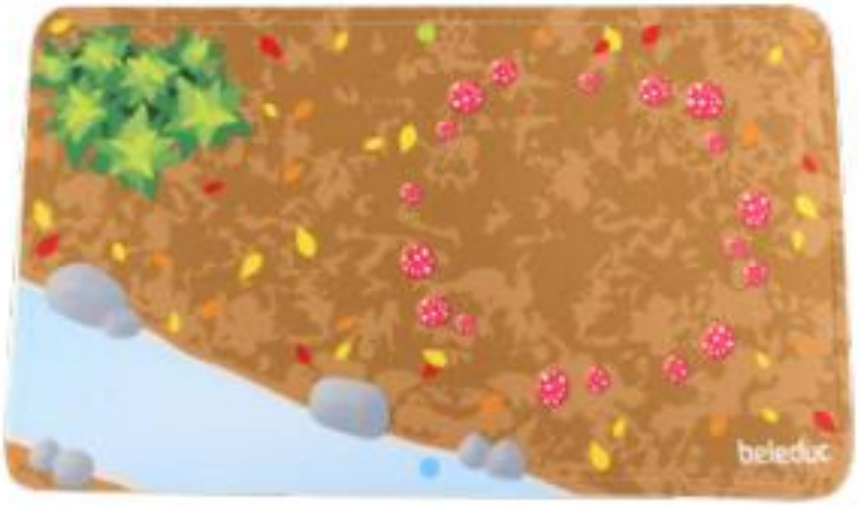
Somatisk inlärning: minne, hand-öga-koordination, motoriska färdigheter

Socialt inlärning: följa regler i en grupp, socialt beteende under lek

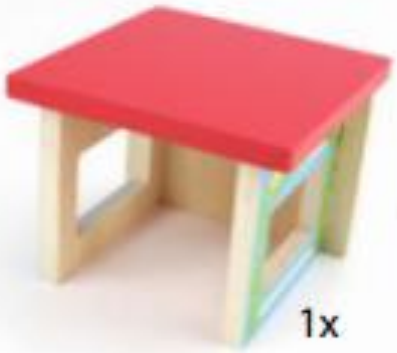
Naturvetenskaplig inlärning: skogens djur, skogens biotoper

beleduc

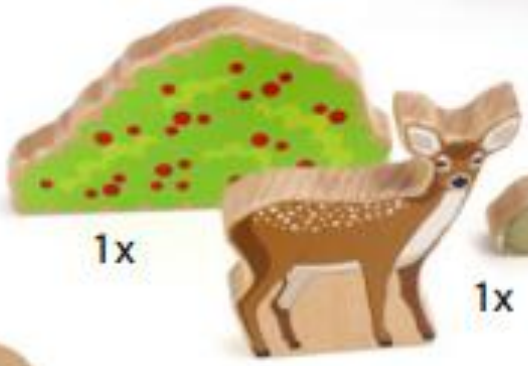
RENI & HOPS



1x



1x



1x

1x

1x

13x

1x

24x

1x

Game Info
www.beleduc.de/reni-und-hops

Information om spelet

22624 RENI & HOPS

Gud, vem gömmer sig där?
Det här spelet kräver god observationsförmåga. Kan du hitta djuren som har gjort den här delen av skogen till sitt hem? Beskriv gömställena för hjorten Reni och kaninen Hops och återskapa dem med hjälp av fyren och busken. Det här spelet utvecklar inte bara rumslig medvetenhet utan också språkkunskaper. ”Reni & Hops” är ett fantastiskt spel för att utveckla rumslig medvetenhet, minne och språkkunskaper. Genom spel och roliga aktiviteter övar barnen på meningsbyggnad och ordförråd. De lär sig de grundläggande riktningarna vänster och höger. Framför allt övar de på att använda prepositioner (ord som anger plats, till exempel ”på”, ”under”, ”bredvid”, ”framför”). Detta gör Reni & Hops till det perfekta spelet för att lära sig främmande språk eller för integration.
Tips: Spelkort är utmärkta för att öva rumsuppfattning. Innan **du börjar spelet, titta på korten tillsammans med barnen och be dem att beskriva vad de ser**.

Kort för spelvariant 1: Gult/Rött

första sidan

Baksida: samma motiv som på framsidan, men djuren är endast ritade som konturer.

10 förslag på kortskapande: gult = lätt, rött = svårt.

Variation 1 – reaktionsspel : för två till fyra spelare

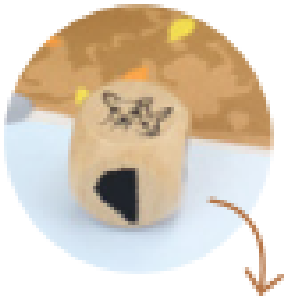
Lägg ut spelbrädet som föreställer en skog på bordet. Bygg en skogshydda och placera den på den avsedda platsen i svampcirkeln. Placera de tre figurerna (hjort, hare och buske), tärningarna och djurmarkörerna bredvid spelbrädet. Lägg de fem korten med gul ram med framsidan uppåt framför spelbrädet. Lägg de återstående korten i en hög. Alla spelare sitter på samma sida av bordet. **Den blå pricken är vänd mot spelarna.**

1 Tilldelning

Den spelare som senast promenerade i skogen börjar. De väljer i hemlighet ett av de uppvända korten och skapar ett motiv av bitarna utan att flytta kortet. När de är klara frågar de: **”Vilket kort är det?”**.
De andra spelarna placerar sina fingrar på rätt kort så snabbt som möjligt. Kortet placeras sedan i korthållaren.

2 Jämförelse

Nu är det dags att jämföra och kontrollera: har spelaren placerat bitarna korrekt? Är bitarna i rätt position? **Om allt är placerat korrekt, får** spelaren en **mynt med ett djurmotiv**. Om inte, arbetar spelarna tillsammans för att korrigera placeringen av bitarna och inga mynt med djurmotiv delas ut.



Observera! För två motiv får du två djurklänningar.

3 Kasta tärningarna och kopiera

Den spelare som först placerar fingret på rätt motiv kastar tärningen och måste noggrant beskriva var karaktären/karaktärerna på tärningen befinner sig. Frågor från andra spelare är välkomna. Om platsen beskrivs korrekt får spelaren ett eller två djurkort. Kortet tas sedan bort från spelet och ersätts med ett nytt kort. Nästa barn kan i hemlighet välja ett motiv och återskapa det.

När barnen har förstått spelreglerna kan du också använda kort med röda kanter. Dessa kort visar bara konturerna av djur, vilket gör spelet svårare. Barnen kan behöva mer tid för att kontrollera sina svar. Om de är osäkra kan den gula sidan av kortet vara till hjälp.

Slut på spelet

Spelet avslutas när ett av barnen har samlat fem djurmynt. När det inte finns fler kort att spela vinner den spelare som har flest djurmynt.

Alternativ 2 – Samarbetslek : i par eller lag

Kort för spelvariant 2: ljusblå/gröna

Vy framifrån bakifrån

8 kort för samarbetslek: blått visar motivets framsida och grönt visar baksidan.
I denna version väljer spelarna en sida av spelbrädet (grön eller blå prick) och sitter mittemot varandra.
Om det finns fler än två spelare bildas lag. Fotmän, buskar, hus, kuber och djurmarkörer placeras bredvid spelbrädet. De åtta korten med ljusblå och gröna kanter blandas. Ett slumpmässigt valt kort placeras i korthållaren så att **alla kan se den sida vars färg matchar spelbrädet**.

1 Spel distribution

Den blå spelaren börjar och placerar valfri pjäs på brädet. Därefter kan den gröna spelaren placera nästa pjäs. Detta fortsätter tills alla fyra pjäserna är på plats

2 Jämförelse

Nu kontrollerar vi tillsammans om allt stämmer. Om så är fallet får båda spelarna ett mynt per djur. Om inte, korrigerar spelarna temat tillsammans och inga mynt delas ut för djuren.

3 Kasta tärningarna och kopiera

Den blå spelaren får kasta tärningarna, och platsen för kastet beskrivs först av en spelare och sedan av den andra (grön). Det är särskilt roligt när barnen pratar och diskuterar var stenen ligger ur deras och motståndarens perspektiv och hur scene skiljer sig beroende på perspektiv. Varje spelare som korrekt beskriver stenens placering får ett djurmynt för varje korrek beskriven placering. Denna version av spelet passar mycket bra för lagspel. Barnen engagerar sig i livliga samtal om vad de ser och lär sig att beskriva situationer.

Kartor för erfarna användare: Fågelperspektiv/ovanifrån: Mörkblå, grå

Fågelperspektiv från spelarens/det blå lagets perspektiv

Fågelperspektiv från spelarens/det gröna lagets perspektiv

Erfarna spelare kan **spela ännu mer komplexa kort med grå och mörkblå kanter**. Dessa kort visar scenen från fågelperspektiv. Även i detta fall bygger spelarna gradvis upp scenen och beskriver sedan placeringen av den bricka de har kastat.

Ta en titt på det uppifrån! Den förbättrade versionen erbjuder en helt annan vy av den skapade scenen. Detaljerna avslöjar rätt position.

Tips: Barn kan stå upp för att kontrollera perspektivet på korten. För att göra detta placerar du helt enkelt kartan på sidan. Mycket erfarna spelare spelar denna version endast sittande och föreställer sig perspektivet ”uppifrån” endast utifrån sin egen synvinkel. Att titta nerifrån gör det ännu svårare att känna igen enskilda bitar och deras korrekta placering.

Slut på spelet

Spelet avslutas när ett av barnen eller ett lag har samlat fem djurbitar. Om det inte finns fler kort att spela vinner den spelare eller det lag som har samlat flest djurbitar.

Råd till lärare

Natur undervisning:
Fråga barnen vilka vilda djur de känner till och hur de ser ut. Exempel: räv, ekorre, björn, grävling, varg, uggla, hackspett, vildsvin, myra, skalbagge, spindel, daggmask, groda, orm. Planera en skogspromenad med barnen. Du kan be dem leta efter träd, växter, blommor och mossor och förklara för dem vad de heter.

BETEENDE I SKOGEN

Skogar fyller många viktiga funktioner. De är hem för många djur och växter, är en rekreationsplats för människor, förbättrar luftkvaliteten och håller kvar vatten i marken. Detta gör det ännu viktigare att uppträda på ett lämpligt sätt i skogen och skydda denna naturliga miljö. Här är några tips om hur man ska bete sig i skogen:

1. Lämna ingenting efter dig i skogen utom dina fotspår. Under inga omständigheter får du skräpa ner i skogen.
2. Respektera djuren i skogen. Var tyst i skogen så att du inte skrämmer djuren.
3. Skydda växterna och behandla dem varsamt; dra inte upp dem och trampa inte på dem.
4. Håll dig på stigarna, lämna inte din grupp och följ reglerna. Efter en storm kan grenar falla och orsaka livshotande skador.

Råd till föräldrar

Skogen som biotop

Skogen är en mångsidig miljö för många djurarter. Under dagen gömmer de sig i det täta undervegetationen och kommer bara fram i skymningen, dvs. före soluppgången eller efter solnedgången. Hjortar och harar är djur som flyr från rovdjur. Det innebär att de gärna har god överblick över sin omgivning och flyr när fara hotar. De har inga vassa klor eller tänder eller andra försvarsmekanismer.

Upptäck vår serie ”Låt oss rädda vår planet”.

PLAY·EXPERIENCE·LEARN

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 2025

beleduc plus
ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL
DOWNLOAD HERE!

Spara denna adress om du har några frågor.

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

beleduc