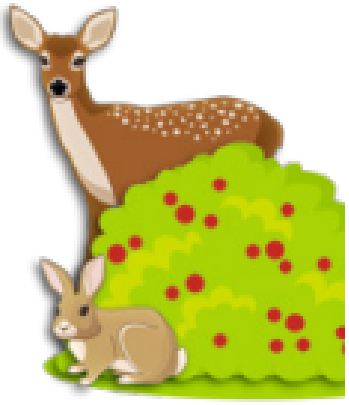
22624

RENI & HOPS

peliohjeet

beleduc

RENI & HOPS



Peli tukee:

Kielten oppiminen: kielellinen kehitys (prepositiot), sanasto, viestintätaidot.

Matemaattinen oppiminen: tilallinen hahmottaminen ja mielikuvitus, paikkojen ja suhteiden tunnistaminen

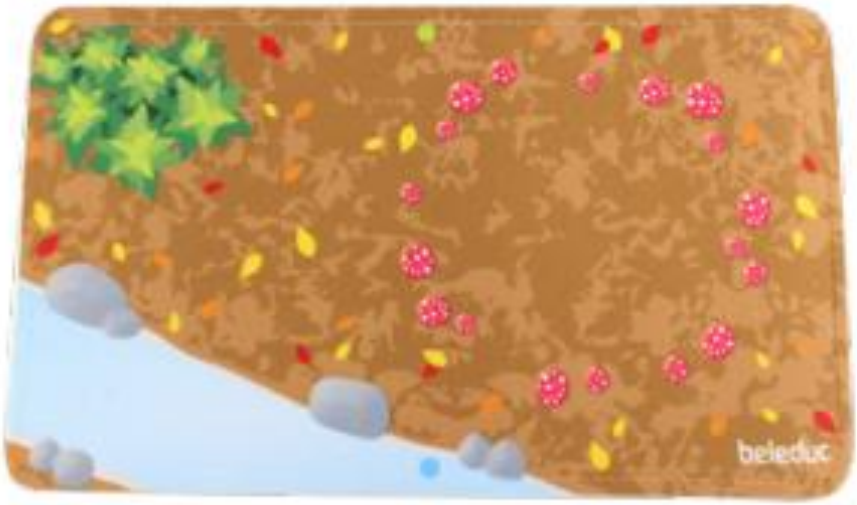
Somaattinen oppiminen: muisti, käsi-silmä-koordinaatio, motoriset taidot

Sosiaalinen oppiminen: ryhmän sääntöjen noudattaminen, Sosiaalinen käyttäytyminen leikin aikana

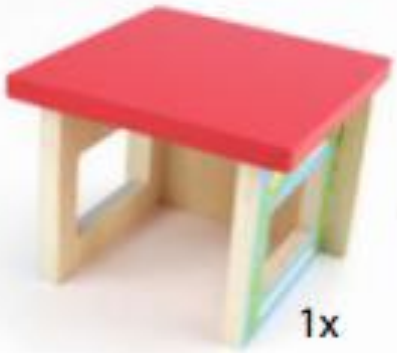
Luonnontieteellinen oppiminen: metsän eläimet, metsän biotoopit

beleduc

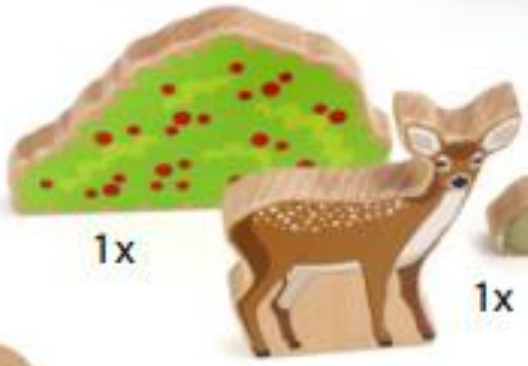
RENI & HOPS



1x



1x



1x

1x

1x

13x

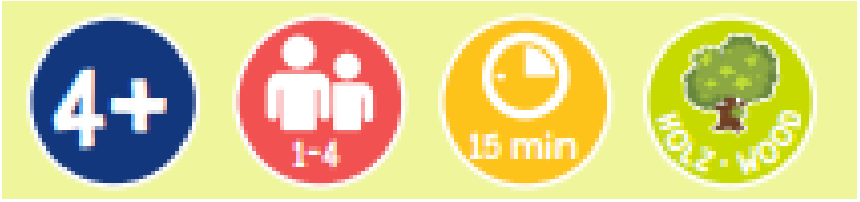
1x

24x

1x

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

Tietoa pelistä



22624 RENI & HOPS

Jumala, kuka piileskelee siellä?
Tämä peli vaatii hyvää havainnointikykyä. Löydätkö eläimet, jotka ovat tehneet tästä metsän osasta kotinsa? Kuvaile peuran Reni ja jäniksen Hopsin piilopaikat ja luo ne uudelleen majakan ja pensaan avulla. Tämä peli kehittää paitsi tilan hahmottamista myös kielitaitoa. ”Reni & Hops” on loistava peli, joka kehittää tilan hahmottamista, muistia ja kielitaitoa. Pelien ja hauskojen aktiviteettien avulla lapset harjoittelevat lauseiden rakentamista ja sanastoa. He oppivat perusilmaisut vasen ja oikea. Ennen kaikkea he harjoittelevat prepositioiden (sijainnin ilmaisevien sanojen, kuten ”päällä”, ”alla”, ”vieressä”, ”edessä”) käyttöä. Tämä tekee Reni & Hopsista täydellisen pelin vieraan kielen oppimiseen tai integraatioon.
Vinkki: Pelikortit ovat erinomaisia harjoittelemaan tilatajua. Ennen **pelin aloittamista katso kortit yhdessä lasten kanssa ja pyydä heitä kuvaamaan, mitä he näkevät**.

Kortti pelivariaatiolle 1: Keltainen/Punainen

ensimmäinen sivu

Takasivu: sama aihe kuin etusivulla, mutta eläimet on piirretty vain ääriviivoina.

10 ehdotusta korttien luomiseen: keltainen = helppo, punainen = vaikea.

Vaihtoehto 1 – reaktiopeli : kahdelle – neljälle pelaajalle

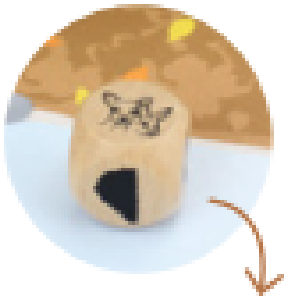
Aseta pelilauta, joka kuvaa metsää, pöydälle. Rakenna metsämaja ja aseta se sienirengaspiirissä sille varattuun paikkaan. Aseta kolme hahmoa (hirvi, jänis ja pensas), nopat ja eläinmerkit pelilaudan viereen. Aseta viisi keltaisella kehyksellä varustettua korttia kuvapuoli ylöspäin pelilaudan eteen. Aseta loput kortit pinoon. Kaikki pelaajat istuvat pöydän samalla puolella. **Sininen piste on käännetty pelaajia kohti.**

1 Myöntäminen

Viimeiseksi metsässä kävellyt pelaaja aloittaa. He valitsevat salaa yhden käännetyistä korteista ja luovat paloista kuvion siirtämättä korttia. Kun he ovat valmiita, he kysyvät: **”Mikä kortti se on?”**. Muut pelaajat asettavat sormensa oikealle kortille mahdollisimman nopeasti. Kortti asetetaan sitten kortinpitimelle.

2 Vertailu

Nyt on aika vertailla ja tarkistaa: onko pelaaja sijoittanut palat oikein? Ovatko palat oikeassa asennossa? **Jos kaikki on sijoitettu oikein**, pelaaja saa **kolikon, jossa on eläinaiheinen kuva**. Jos ei, pelaajat työskentelevät yhdessä korjatakseen palojen sijoittelun, eikä eläinaiheisia kolikoita jaeta.



Huomio! Kahden kuvion vastineeksi saat kaksi eläinmekkoa.

3 Heitä noppaa ja kopioi

Pelaaja, joka ensimmäisenä asettaa sormensa oikealle kuvakkeelle, heittää noppaa ja kuvailee tarkasti, missä nopan hahmot sijaitsevat. Muiden pelaajien kysymykset ovat tervetulleita. Jos paikka kuvataan oikein, pelaaja saa yhden tai kaksi eläinkorttia. Kortti poistetaan pelistä ja korvataan uudella kortilla. Seuraava lapsi voi valita salaa kuvakkeen ja jäljentää sen.

Kun lapset ovat ymmärtäneet pelisäännöt, voit käyttää myös punareunaisia kortteja. Näissä korteissa näkyy vain eläinten ääriviivat, mikä vaikeuttaa peliä. Lapset saattavat tarvita enemmän aikaa vastaustensa tarkistamiseen. Jos he ovat epävarmoja, kortin keltainen puoli voi olla avuksi.

Pelin loppu

Peli päättyy, kun yksi lapsista on kerännyt viisi eläinrahaa. Kun kortteja ei ole enää jäljellä, voittaa se pelaaja, jolla on eniten eläinrahoja.

Vaihtoehto 2 – Yhteistyöpeli : pareittain tai joukkueina

Kortti pelivariaatiolle 2: vaaleansininen/vihreä

Näkymä edestä

takapuolelta

8 korttia yhteistyöpeliä varten: sininen osoittaa kuvan etupuolen ja vihreä takapuolen.
Tässä versiossa pelaajat valitsevat yhden puolen pelilaudasta (vihreä tai sininen piste) ja istuvat toisiaan vastapäätä.
Jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, muodostetaan joukkueita. Jalkapallot, pensaat, talot, kuutiot ja eläinmerkit asetetaan pelilaudan viereen. Kahdeksan vaaleansinisen ja vihreän reunuksen korttia sekoitetaan. Satunnaisesti valittu kortti asetetaan korttitelineeseen niin, että **kaikki voivat nähdä sen puolen, jonka väri vastaa pelilautaa**.

1 Pelit jakelu

Sininen pelaaja aloittaa ja asettaa valitsemansa pelinappulan laudalle. Sen jälkeen vihreä pelaaja voi asettaa seuraavan pelinappulan. Tätä jatketaan, kunnes kaikki neljä pelinappulaa ovat paikoillaan.

2 Vertailu

Nyt tarkistamme yhdessä, että kaikki on oikein. Jos näin on, molemmat pelaajat saavat yhden kolikon eläintä kohden. Jos ei, pelaajat korjaavat teeman yhdessä, eikä eläimistä jaeta kolikoita.

3 Heitä noppaa ja kopioi

Sininen pelaaja heittää noppaa, ja heiton sijainti kuvataan ensin yhden pelaajan ja sitten toisen (vihreän) pelaajan toimesta. On erityisen hauskaa, kun lapset keskustelevat ja pohtivat, missä kivi sijaitsee heidän ja vastustajansa näkökulmasta ja miten näkymä eroaa näkökulmasta riippuen. Jokainen pelaaja joka kuvaa kiven sijainnin oikein, saa eläinrahan jokaisesta oikein kuvatusta sijainnista. Tämä versio pelistä sopii hyvin joukkuepeliin. Lapset käyvät vilkkaita keskusteluja näkemästään ja oppivat kuvaamaan tilanteita.

Kartat kokeneille käyttäjille: Lintuperspektiivi/ylhäältä: Tummansininen, harmaa

Lintuperspektiivi pelaajan/sinisen joukkueen näkökulmasta

Lintuperspektiivi pelaajan/vihreän joukkueen näkökulmasta

Kokeneet pelaajat voivat **pelata vielä monimutkaisempia kortteja**, joissa on harmaat ja tummansiniset **reunat**. Nämä kortit esittävät kohtauksen lintuperspektiivistä. Myös tässä tapauksessa pelaajat rakentavat kohtauksen vaiheittain ja kuvailevat sitten heittämänsä pelimerkin sijainnin.

Katso sitä ylhäältä! Parannettu versio tarjoaa täysin erilaisen näkymän luotuun kohtaukseen. Yksityiskohdat paljastavat oikean sijainnin.

Vinkki: Lapset voivat nousta seisomaan tarkistaakseen korttien perspektiivin. Tätä varten riittää, että asetat kartan sivulle. Kokeneet pelaajat pelaavat tätä versiota vain istuen ja kuvittelevat perspektiivin ”ylhäältä” vain omasta näkökulmastaan. Alhaalta katsominen vaikeuttaa entisestään yksittäisten palojen tunnistamista ja niiden oikean sijainnin määrittämistä.

Pelin loppu

Peli päättyy, kun yksi lapsista tai joukkueista on kerännyt viisi eläinpalasta. Jos kortteja ei ole enää jäljellä, voittaa se pelaaja tai joukkue, joka on kerännyt eniten eläinpaloja.

Neuvoja opettajille

Luonto opetus:
Kysy lapsilta, mitä villieläimiä he tuntevat ja miltä ne näyttävät. Esimerkkejä: kettu, orava, karhu, mäyrä, susi, pöllö, tikka, villisika, muurahainen, kovakuoriainen, hämähäkki, mato, sammakko, käärme. Suunnittele metsäretki lasten kanssa. Voit pyytää heitä etsimään puita, kasveja, kukkia ja sammalia ja selittää heille niiden nimet.

KÄYTTÄYTYMINEN METSÄSSÄ

Metsät täyttävät monia tärkeitä tehtäviä. Ne ovat monien eläinten ja kasvien elinympäristö, ihmisten virkistyspaikka, parantavat ilmanlaatua ja pitävät vettä maaperässä. Tämä tekee metsissä käyttäytymisestä ja luonnonympäristön suojelemisesta entistäkin tärkeämpää. Tässä on muutamia vinkkejä metsissä käyttäytymiseen:

1. Älä jätä metsään mitään muuta kuin jalanjälkiäsi. Älä missään nimessä roskaa metsää.
2. Kunnioita metsän eläimiä. Ole metsässä hiljaa, jotta et pelästytä eläimiä.
3. Suojele kasveja ja kohtele niitä hellästi; älä revi niitä ylös tai talla niitä.
4. Pysy poluilla, älä poistu ryhmästäsi ja noudata sääntöjä. Myrskyn jälkeen oksat voivat pudota ja aiheuttaa hengenvaarallisia vammoja.

Neuvoja vanhemmille

Metsä biotooppina

Metsä on monipuolinen elinympäristö monille eläinlajeille. Päivän aikana ne piiloutuvat tiheään aluskasvillisuuteen ja tulevat esiin vasta hämärässä, eli ennen auringonnousua tai auringonlaskun jälkeen. Hirvet ja jänikset ovat eläimiä, jotka pakenevat saalistajia. Tämä tarkoittaa, että ne haluavat hyvän näkymän ympäristöönsä ja pakenevat vaaran uhatessa. Niillä ei ole teräviä kynsiä tai hampaita tai muita puolustusmekanismeja.

Tutustu sarjaamme ”Pelastetaan planeettamme”.

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!

Tallenna tämä osoite, jos sinulla on kysyttävää.

UK CA CE 0-3

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

beleduc