

Ekorn – Sqiro (del av vnr. 28020)**Alder: 4+**

Innhold: 1 spillbrett i tre, 20 hasselnøtter,
1 farge- og symbolterning

Hasselnøttene er endelig modne! Nå ønsker hvert ekorn å samle en forsyning for vinteren så fort som mulig ... men det er også en liten mus som løper fram og tilbake mellom de travle ekornene og prøver å snike til seg en nøtt eller to. Heldigvis for ekornene, kjenner de den kloke ugla! Med hennes fugleperspektiv kan hun alltid gi dem et tips om hvor de beste nøttene er skjult i tretoppen.

Spill-forberedelse

Før du starter spillet plasseres spillbrettet på bordet innen

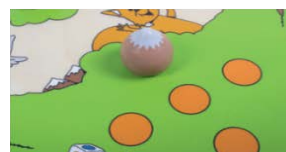
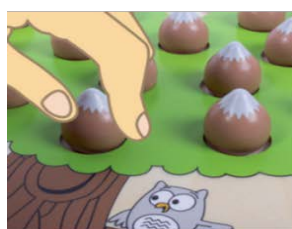
rekkevidde for alle spillerne. Nøttene er blandet og fordelt på treet midt på brettet. Når terningene er lagt ut, og hver spiller har valgt en farge og et rede, blir det bestemt hvilken spiller som starter spillet, enten det barnet som sist har sett en ekorn, eller det yngste barnet.

Slik spiller du:

Spillversjon uten terninger:

I denne versjonen er ikke farge- og symbolterningen nødvendig. Den første spilleren velger noen nøtter fra midten av brettet og sammenligner fargen på undersiden med fargen på sitt eget rede. Hvis fargene passer,

vises nøtten til de andre spillerne og han får lov til å sette den i redet. Hvis fargene ikke stemmer, setter spilleren nøtten tilbake i midten uten å vise de andre spillerne hvilken farge den har på undersiden. Vinneren er den første spilleren som fyller redet med fem nøtter av sin egen farge.



**Velg hvilken som helst nøtt – Sammenlign farger –
Plasser nøtten i redet eller sett den tilbake i midten**

Spillversjon med terninger:

I denne versjonen skal farge- og symbolterningen brukes. Fargen på redet er ikke viktig i denne versjonen. Hver spiller prøver å fylle redet med fem nøtter i uansett farge så raskt som mulig. Den første spilleren kaster terningen og velger en nøtt fra midten. Hvis fargen på undersiden av nøtten er den samme som fargen på terningen, viser han nøtten til de andre spillerne og får lov til å plassere den i sitt rede. Hvis fargene ikke stemmer overens, viser han fargen på undersiden av nøtta til de andre spillerne og nøtta blir satt tilbake på plass på treet. De andre spillerne bør holde øynene åpne og merke seg fargen på undersiden på nøtten som har blitt satt tilbake, fordi de kan kaste den fargen i neste runde. Nå er det neste spillers tur. Vinneren er den første spilleren som lykkes med å fylle sitt rede med fem nøtter.



Kast terningen – Velg hvilken som helst nøtt – Sammenlign farger – Plasser nøtten i redet eller sett den tilbake i midten



Hvis en spiller kaster uglen, har han lov til å ta hvilken som helst nøtt han vil fra midten av brettet og legge den i sitt eget rede.



Hvis en spiller kaster den lille musen, betyr det at han ikke har vært forsiktig nok og en liten mus har klart å ta en av hans nøtter. Som et resultat må spilleren ta en nøtt fra redet og legge den tilbake på det store treet. Hvis spilleren som kaster musen, ikke har noen nøtter i reiret, må han i stedet stå over sin tur i neste runde.

Tips til barnehagelærere og foreldre

Fargespill for de yngste barna (Alder: 3+):

Bruk spillet som en mulighet til å lære farger. Plasser nøttene ved siden av spillbrettet og la barna kaste terningene. Få dem til å nevne fargen - eller dyret - de har kastet. Hvis et barn har kastet en farge, har han eller hun lov til å ta en nøtt med samme farge og plassere den i redet med den riktige fargen. Hvis ugla er kastet, kan barnet ta en hvilken som helst nøtt og plassere den i redet med den fargen. Hvis musen kastes, må barnet stå over sin tur i neste runde. Denne spillversjonen er en tilnærming til barnets første spill med regler. Man trener fargegjenkjenning, fargeklassifisering, øye-til-hånd-koordinering og språkutvikling.

Ekornets liv (Alder: 4+):

Spillet er en god mulighet til å organisere et prosjekt i barnehagen på "Ekornets liv". Du kan for eksempel lage en veggavis. Klipp ut bilder av ekorn og hvilken mat de spiser fra magasiner, og forklar barna forskjellen mellom dvalemodus og hvile (reduisert aktivitet) om vinteren. Gå en tur i en park. Kanskje du kan observere noen ekorn med barna.

Lage kastanjemenn (Alder: 4+):

Ta barna til en skogsti og samle hasselnøtter, kastanjer, småpinner og mose. Tilbake i barnehagen kan dere lage morsomme små kastanjemenn. Barna kan gis fantasifrihet og trene sin fingerferdighet.

Bevegelsesspill (Alder: 5+):

Først, få barna til å hoppe rundt som ekorn. Deretter del ut fem hasselnøtter til hvert barn (sørg for at du har nok nøtter på forhånd). Barna er nå ekorn og får lov til å gjemme sine nøtter på ett eller flere forskjellige steder. Så legger de seg ned for sin vinterhvile. Fra tid til annen blir de små ekornene vekket opp, og må raskt løpe og hente en nøtt fra skjulestedet og legge den ned i en krukke/bolle. Har alle nøtter virkelig blitt funnet igjen? Eller har en liten mus tatt noen av dem?