

**Art.Nr.: 22500 Casa Banana**

**Befrämjar:**



Finmotorik, balansering, strategiutveckling vid placering av spelpjäserna, samordning öga-hand



Igenkänning och benämning av färger



Igenkänning och benämning av djur



Igenkänning och benämning av former, varseblivning av mängder, enkel räkning, rumsupplevelse



Kommunikation und språkutveckling



Problemlösning, gemensam strategiutveckling vid placering av djuren

**Ålder:** 4+

**Spelare:** 2-4

**Varaktighet:** 10-15 minuter

**Innehåll:**

- 20 djur av trä (2 åsnor, 2 kor, 2 tuppar, 2 harar, 2 papegojor, 2 sköldpaddor, 2 elefanter, 2 tigrar, 2 grodor, 2 ormar)
- 63 bananflingor
- 5 trädhusplattor
- 3 stöttepelare
- 1 siffertärning (1-3)
- 1 symboltärning
- 1 tygpåse

**Skapad av:**

Thilo Hutzler föddes 1964 i Nürnberg och studerade germanistik, historia, sociologi och statskunskap i Erlangen. Idag bor han med sin fru Andrea och sina båda sönder Christian och Tobias i Kaisheim vid Donauwörth. Thilo Hutzler undervisar i tyska och historia vid en realskola för flickor. Hittills har omkring 40 av hans spelidéer resulterat i spel hos olika förlag.

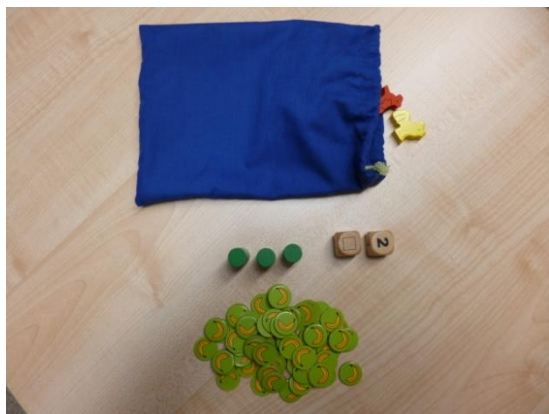
“Casa Banana” är hans första spel hos beleduc.

**Spelidé:**

I djungeln är det kaos bland djuren Apornas kung bjuder in sina djurvänner från hela världen till en stor djungelfest, för att visa dem sitt nya trädhus. Alla djuren gläder sig över din fina inbjudningen och kommer i stora skaror till det nya huset. Äntligen har de en chans att besöka sin gamle vän i den djupa djungeln. Men den stora frågan är om det nya trädhuset över huvud taget kan bära så många gäster däruppe i trädet. Ju fler av dem som klättrar upp till huset, desto mer vacklar det. Här behövs alltså strategi – hur får ni upp de flesta djuren i trädhuset, utan att det störtar ihop eller några djur faller ned?

### Spelförberedelse:

Lägg alla 20 djurpjäserna i tygpåsen. Denna läggs i mitten av bordet tillsammans med bananflingor, trädhusplattorna, stöttepelarna, siffer- och symboltärningarna. Innan spelet börjar bör man se till att bordet står stabilt på ett jämnt och halksäkert underlag.



- a) Trädjur
- b) Tygpåse
- c) Siffer- och symboltärning
- d) Stöttepelare
- e) Bananflingor

### Spelförlopp

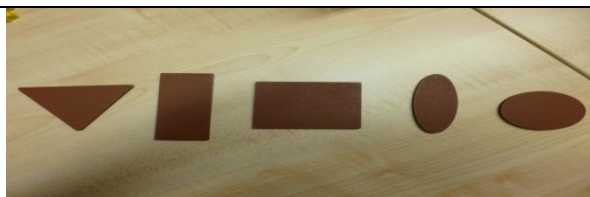
Totalt spelas tre rundor. Bananenflingorna samlas efterhand under alla tre rundorna. Varje ny runda börjar med att man kastar tärningarna och bygger ett nytt trädhus.

Den spelare som är bäst på att vråla som en apa får börja spelet. Turen går sedan medurs runt bordet. Den första spelaren kastar siffer- och symboltärningarna samtidigt.

Siffertärningen visar hur många stöttepelare som spelaren får använda för bygget av sitt trädhus:

- 1 = 1 stöttepelare
- 2 = 2 stöttepelare
- 3 = 3 stöttepelare

Symboltärningen avgör trädhusplattans form. Det finns fem olika former och olika svårighetsgrad: triangel, kvadrat, rektangel, oval och cirkel.

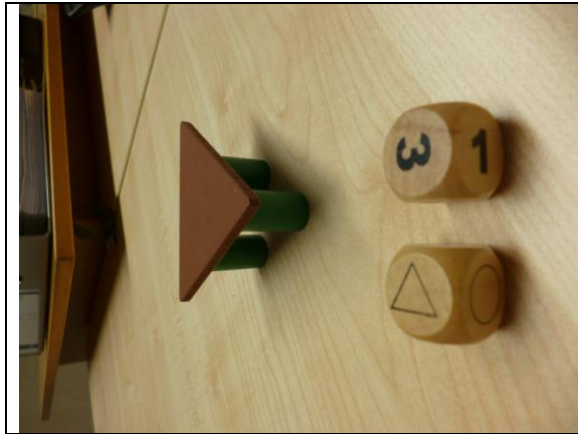


- 5 trädhusplattornas former



Det "skrattande ansiktet" ( ) är en Joker. Med den får man fritt välja plattans form.

Nu läggs trädhusplattan på stötspelaren och därmed är trädhuset färdigt. Sedan behövs inte längre de båda tärningarna i denna spelrunda.

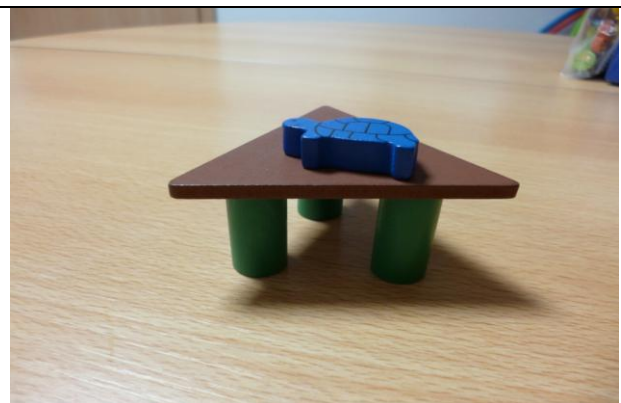


- Siffertärningen visar „3“
- 3 stötspelare behövs
- Symboltärningen visar "Triangel"
- Då behövs den triangelformade trädhusplattan

Den som har byggt trädhuset får nu ta tygpåsen, känna efter och välja ut ett djur. Detta ställer han på trädhuset. Djuren får inte ligga ned.



Rätt: Djuret har ställts på trädhuset.



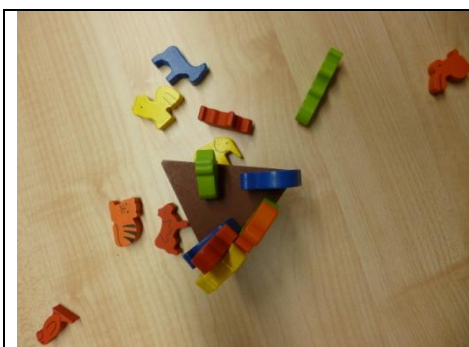
Fel: Djuren har lagts på trädhuset.

Nu drar varje spelare ett djur ur påsen och ställer det på trädhuset. Nu handlar det om strategi! Det gäller att placera djuren så att så många som möjligt får plats på trädhuset. Djur som redan finns på trädhuset, får inte flyttas eller rubbas på något sätt. När det inte längre finns plats på plattan kan djuren också staplas på varandra. Men de får inte heller då ligga ned. För varje djur som spelaren kan placera stabilt utan att det faller ned får han en bananflinga.



- Djuren staplas på varandra

Men nu kraschar det! Så snart som träduset störtar in eller ett djur faller ned är spelrundan slut. Den spelare som fick huset att störta samman eller ett djur att falla ned måste böta en bananflinga och lägga den i mitten av bordet.








- Några djur har fallit ned
- Då är denna spelrunda slut
- En ny runda börjar

Specialfall: Om en spelare lyckas ställa det 20:e och sista djuret på träduset, belönas han eller hon med tre bananflingor och spelrundan är avslutad.

#### **Spelets slut:**

Efter tre rundor är spelet slut och flingorna räknas. Vem hade den bästa fingerkänslan och kunde ta hem de flesta flingorna? Den som samlat de flesta bananflingorna har vunnit spelet. Vid oavgjort kan spelarna ordna konkurrens genom att stapla djur på varandra. Den spelare som kan stapla upp de flesta djuren i sin stapel har vunnit spelet.

**Tips för dagshemspersonal etc.:**

	<p><b>Besök i tropikhus (ålder: 4+):</b> Besök ett tropikhus med barnen. Här kan barnen intensivt uppleva klimatförhållandena i regnskogen. Vilka djur och växter är inhemska i regnskogen? Vad är regnskogens speciella egenskaper? Guiden i tropikhuset kan ge svar på alla frågor. Även beleduc's sorteringspussel "Djungel" ger en första inblick i regnskogens fascinerande djurvärld.</p>
	
	<p><b>Trädhus (ålder: 4+):</b> Knåpa ihop ett trädhus i miniatyr tillsammans med barnen. För detta kan man använda material som trä, grenar och kvistar. Med lite fantasi och väderbeständiga material kan ni till exempel bygga en lämplig bostad för fåglar, en fågelholk som kan sättas på ett träd i trädgården..</p>
	<p><b>Djurstapling (ålder: 4+):</b> Ni kan ordna en liten tävling genom att ge barnen tillgång till de 20 djuren. Varje barn i gruppen får pröva på att stapla dem.. Vem bygger det högsta djurtornet? På detta sätt får barnen träna sin finmotorik och öva sig i strategiutveckling och kreativitet.</p>
	<p><b>Räkning (ålder: 4+):</b> Lägg ut bananflingorna i räkneuppgifter som tärningsbilder. Resultatet bör vara ett siffervärde som inte är högre än 6. Med ledning av tärningsbilderna lär sig barnen att förstå talbegrepp. Dessutom har de möjlighet att räkna nananflingor för att komma fram till rätt svar.</p>

### Tips för föräldrar:

Bygg en apgunga tillsammans med barnen. Man behöver ett kraftigt rep och en tjock bräda av trä. Brädan måste vara väl slipad, så att barnen inte kan drabbas av träflisor. Den bör sågas ut så runt som möjligt (ca. Ø 30 cm). I mitten av den runda brädan borrar man ett hål. Det bör vara så stort att repet kan dras igenom men så litet att en knut på repet inte kan glida igenom. Brädan ligger då mot knuten och den andra änden av repet binder man fast i en gren eller dylikt. Sittytan på apgungan bör inte vara högre 60 cm över marken.

Text på kartongen:

I djungeln är det kaos bland djuren. Apornas kung bjuder in sina djurvänner från hela världen till en stor djungelfest, för att visa dem sitt nya trädhus. Alla djuren gläder sig över din fina inbjudningen och kommer i stora skaror till det nya huset. Äntligen har de en chans att besöka sin gamle vän i den djupa djungeln. Men den stora frågan är om det nya trädhuset över huvud taget kan bära så många gäster däruppe i trädet. Ju fler av dem som klättrar upp till huset, desto mer vacklar det. Här behövs alltså strategi – hur får ni upp de flesta djuren i trädhuset, utan att det störtar ihop eller några djur faller ned?

Befrämjar: Finmotorik, samordning öga-hand, rumsupplevelse, balanskänsla