

## **22701 Häxkøket:**

### Illustration

Nadine Bougie föddes 1975 i Hilden. Efter sina studier i design jobbade hon som modedesigner under några år. Sedan 2008 frilansar hon som illustrerare för olika förlag. I dag bor hon i Neuss.

Nadine Bougie har redan illustrerat många spel och pussel för beleduc såsom cumulo eller rampusslet "Kindergarten" ("Dagis") och "Markt" ("Marknad").

### Författare

Spelet Häxkøket lanserades i original efter egna ideer 1995 av beleduc. För ungefär tio år sedan var det ett av våra mest sålda spel. Häxkøket utgjorde en oumbärlig del av spelsortimentet på många förskolor. Även i många hem har Häxkøket med dess lättförståeliga regler varit till stort nöje för både barn och vuxna. Nu gäller det att samla flugsvampar till häxsoppan - ha kul med Häxkøket i en helt ny och fräsch presentation!

Hör ni folkmassorna och praten? Varifrån kommer det? Från djup inne i skogen kan man höra röster. Det är Hermina och hennes häxvännor. De kokar en häxsoppa i sitt kök. Lyssna noga:

"Hokus, pokus, spindelben  
soppan blir en läcker en.  
Häxkvast och trollhatt i svart  
endast en sak till, sen är det klart.  
7 flugsvampar måste i soppan ner  
den som hittar'n, den ler  
Med lite tur och på smart sätt  
är soppan färdig lätt som en plätt."  
\*Hokus, \*pokus!

För att hitta alla 7 svampar, behöver man en hel del koncentration, ett bra minne och en nypa tur. Den som kommer ihåg flest färgpunkter blir till slut häxkøksmästare.

Ålder: 4+

Medspelare: 2-4

Spelets längd: ca 15 min.

### **Snabbguide:**

Spelarna söker den färg som tärningen visar under svamparna. Om färgen under svampen stämmer överens med tärningens färg, får man lägga ner svampen i den egna kastrullen. Om det inte är samma färg måste den läggas tillbaka på sin plats. De andra spelarna måste komma ihåg färgen under den tillbakalagda svampen ifall att samma färg kommer upp igen. Den som först har samlat ihop alla 7 ingredienserna i sin kittel vinner spelet.

### **Spelförberedelser:**

Först lägger ni spelbrädan i mitten av bordet så att alla når fram ordentligt. Placera nu den runda skivan på spelbrädans mitt och fördela de 28 träsvamparna i de hål som finns i spelbrädan. Ta fram tärningen och sedan får varje spelare välja en häxa. Den yngsta häxköksmästaren får börjar.

Spelbrädan ska ligga i mitten av bordet



Placera den runda skivan



Lägg ut träsvamparna

**Så här spelar ni:**

Den första spelaren slår tärningen och drar ut en valfri färg svamp ur skivan. Nu finns följande alternativ:

1. Färgpunkt under svampen = färgtärning → Spelaren får ta svampen och lägga den i sin

→ Spelaren får ta svampen och lägga kittel och sedan är det nästa spelares tur.



2. Färgpunkt under svampen ≠ färgtärning → Spelaren måste lägga tillbaka svampen på

→ Spelaren måste lägga tillbaka skivan.



Tips: De andra spelarna försöker komma ihåg färgen under den tillbakalagda svampen ifall att de skulle få upp samma färg på tärningen när det är deras tur nästa gång. Nu är det nästa spelares tur att slå tärningen.

Den som först lyckas samla 7 flugsvampar är häxköksmästare.

### **Tips för klippska häxor:**

För lite äldre häxköksmästare eller klippska häxor är det möjligt att gestalta spelet lite mer spännande. I sådana fall spelar ni spelet såsom beskrivits ovan men nu vrider ni på skivan ett halvt varv när det är nästa spelares tur att slå tärningen. På så vis vrids färgpunkterna och det blir svårare att komma ihåg var färgerna befinner sig.

### **Spelets slut:**

Den häxa som först lyckas fylla sin kittel med 7 flugsvampar vinner spelet. Häxan bjuder in alla häxvännor till en häxmiddag och njuter tillsammans av den goda soppan.

Samla 7 flugsvampar för att vinna spelet.

### **Boxtext:**

#### **Ett förtrollande färg- och minnesspel för små häxköksmästare**

Små häxköksmästare letar efter tärningens färger under svamparna. Om färgen under svampen stämmer överens med tärningens färg, får man lägga ner svampen i den egna kitteln. Om färgen inte stämmer överens, måste man lägga ner svampen på skivan igen. De andra barnen måste komma ihåg färgerna tills att det blir deras tur. Den som först har fyllt sin kittel med 7 flugsvampar är häxköksmästare.

### **Spelet tränar:**

- Känna igen färger
- Minne
- Uppmärksamhet / koncentrationsförmåga