

## Art. Nr. 22706 Balamari

### Inhalt:

- 1 kangas
- 4 pahvista korttia
- 16 puista kalaa

<b><u>Ikäsuositus:</u></b>	4+
<b><u>Pelaajien lukumäärä:</u></b>	2 tai 4
<b><u>Pelin kesto:</u></b>	noin 15- 20 minuuttia

Inforuutu: Pedagogiset vinkit kasvatustuntija Katrin Erdmannilta

**Pelin tekijät:** Helmut Punke ja Peter Joppig

Peter Joppig (s. 1958 Bremenissä) ja Helmut Punke (s. 1963 Oldenburgissa), jotka kumpikin ovat ammatiltaan palomiehiä, nauttivat saadessaan kehitellä uusia ideoita. He kehittävät pelejä mottonaan: ”Pelaaminen tuo hyvän mielen ja uusia ystäviä!” Pelien kehittämisessä on haasteellisinta keksiä aina jotain uutta, josta on iloa niin lapsille kuin aikuisillekin.

Beleduc on jo aiemmin julkaissut Helmut Punkelta pelit ”Busy Bee” ja ”Flori Colori”. Peter Joppigille ”Balamari” on ensimmäinen peli, jonka hän on suunnitellut Beleducille.

### **Johdanto:**

*Nyt sattuu ja tapahtuu! Lystikkäät kalat ovat lähdössä tutkimaan merten maailmaa. Tutkimusmatkallaan he törmäävät värikkäisiin koralliriuttoihin, simpukoihin ja muihin meren asukkeihin. Hugo-haita kannattaa kuitenkin varoa! Se piileskelee mielellään tummien levien seassa kärkkymässä herkullisia kaloja. Hailta turvassa pysymiseen vaaditaan ennen kaikkea taitoa sekä hyvää yhteistyötä.*

### **Ohjeet lyhyesti:**

Pelaajat yrittävät saada tasapainoiltua kalat kankaassa oleviin värikkäisiin aukkoihin. Siinä heiltä vaaditaan taitoa, yhteistyötä ja keskinäistä sopimista. Huom.! Kalojen täytyy väistellä mustia aukkoja, koska pudotessaan sinne joutuvat ne hain hampaisiin! Nyt kilpaillaan siitä, kuka onnistuu neljällä pelikierröksellä keräämään eniten kaloja, pelaajat vai Hugo-hai?

### **Pelivalmistelut:**

Kangas levitetään aluksi lattialle. Vihje: Kaikki aukot tulee avata kunnolla ennen pelin alkua, sillä muuten kalojen on vaikea saada sujahtamaan niihin. Kaikki neljä pahvikorttia laitetaan ylösalaisin kankaan viereen. Korteissa on samat värit kuin kankaan väripilkuissa. 16 puista kalaa ja hailaatikko otetaan myös esille. Sitten valitaan kaksi pelaajaa ensimmäiselle kierrokselle. Toinen pelaajista laittaa neljä kalaa mustien aukkojen väliin keskelle kangasta. Nyt kaikki on valmista ja peli voi alkaa!



- kangas levitetään lattialle
- kortit laitetaan nurinpäin kankaan viereen
- kalat otetaan esille
- hailaatikko laitetaan lattialle kalojen viereen
- 4 kalaa laitetaan keskelle kangasta

**Pelin kulku:**

Kaksi pelaajaa tarttuu yhdessä kankaaseen pituussuunnassa ja nostaa sen ilmaan. Tarkoitus on yrittää saada kaikki neljä kalaa värikkäisiin aukkoihin niin, että vain yksi kala sujahtaa yhteen aukkoon. Tärkeintä on kuitenkin väistellä mustia aukkoja. Onnistuminen vaatii hyvää pelaajien välistä yhteistyötä.

Vihje: Joskus saattaa käydä niin, että samaan aukkoon lipsahtaa useampi kala. Se ei kuitenkaan ole vaarallista, mutta hankaloittaa mahdollisuutta kerätä kierroksen suurin kalasaalis.

Jos jokin kaloista putoaa lattialle pelin aikana, annetaan sen olla siellä kunnes muut kalat on saatu aukkoihin. Lattialle tai mustaan aukkoon pudonnutta kalaa ei saa ottaa uudestaan peliin mukaan.

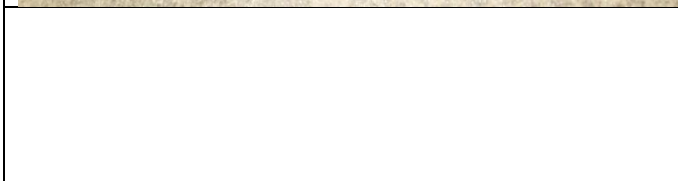
Kun kaikki kalat on saatu aukkoihin, joko värillisiin tai mustiin, on aika ottaa pahvikortit esille. Toinen pelaajista laskee, kuinka monessa värillisessä aukossa kaloja on. Sen jälkeen käännetään yhtä monta korttia ja toimitaan jollakin seuraavista tavoista:

Esimerkki: Kaloja on vain kahdessa värillisessä aukossa. Pahvikortteja käännetään siis vain kaksi.



Kaikkien korttien värit täsmäivät niiden aukkojen värien kanssa, joissa on kaloja.

Pelaajat saavat ottaa kaikki värillisiin aukkoihin pudonneet kalat itselleen.



	<p>Vain yhden kortin väri täsmää yhden täyden aukon väriin (esim. punainen).</p>	<p>Pelaajat saavat ottaa kalan vain siitä aukosta, jonka väri täsmää kortin värin kanssa (esim. punainen).</p>
	<p>Korttien värit eivät täsmää niiden aukkojen värien kanssa, joissa on kaloja.</p>	<p>Kaikki kalat joutuvat hain hampaisiin.</p>

	<p><u>Mitä lattialle tai mustiin aukkoihin pudonneille kaloille tehdään?</u></p> <p>Mustiin aukkoihin pudonneet kalat päätyvät Hugo-hain hampaisiin. Ne otetaan aukoista pois ja laitetaan hailaattikkoon, johon Hugo kerää kaloja. Näin on helppo vertailla, kuka kerää eniten kaloja. Myös lattialle pudonneet kalat laitetaan samaan laatikkoon.</p>
--	---

Tämän jälkeen kortit sekoitetaan uudelleen ja laitetaan ylösalaisin seuraavaa kierrosta varten.

Sitten on kahden seuraavan pelaajan vuoro yrittää saada kalat aukkoihin. Kaksi kahden hengen joukkuetta pelaa siis kumpikin kaksi kierrosta.

**Pelin lopetus:**

Pelin voittaa se pelaaja tai joukkue, joka on kerännyt eniten kaloja. Jos taas hai on onnistunut keräämään suurimman saaliin, on se pelin voittaja.

### **Pelivaihtoehto aloittelijoille:**

Yksinkertaisemmassa versiossa ei käytetä pahvikortteja. Muutoin peli etenee kuten yllä kuvattu. Pelaajat yrittävät yhdessä saada kaloja aukkoihin. Lattialle tai mustiin aukkoihin pudonneet kalat joutuvat hain syömiksi. Kuka tai ketkä onnistuvat keräämään eniten kaloja?

### **Peli edistää:**



Pelissä liikkuminen, koordinaatio ja motoriikka: kankaalla tasapainoteltaessa harjaantuvat sekä silmä-käsi-koordinaatio että hienomotoriset taidot



Viestintätaidot: joukkueoverin kanssa sopiminen edistää lapsen kielellistä kehitystä



Sosiaaliset taidot: mahdollisimman suuren kalamäärän keräämiseen tarvitaan joukkueenjäsenten välistä yhteistyötä



Kognitiiviset taidot: visuaalisen hahmotuskyvyn sekä keskittymiskyvyn harjoittaminen, strategisen ajattelun alkeet



Luvut, määrät & muodot: määrien ymmärtäminen, laskemisen alkeet

### **Pakkausteksti:**

Pelaajat yrittävät saada tasapainoteltua kalat kankaassa oleviin värillisiin aukkoihin. Se ei ole helppoa ja pelissä tarvitaankin paljon taitoa ja yhteistyötä pelikaverin kanssa. Huom.! Kalojen täytyy väistellä mustia aukkoja välttyäkseen joutumasta hain hampaisiin. Kuka on neljän kierroksen jälkeen kerännyt eniten kaloja, joukkueet vai Hugo-hai?

Yhteistoiminnallinen joukkuepeli

### **Vinkkejä kasvatusalalla työskenteleville:**

*Balamari soveltuu muokkautuvuutensa vuoksi hyvin esimerkiksi kesäiseen projektiin teemalla ”meri ja sen asukit”.*

*Kankaalla kuvatuista merenelävistä, kuten koralleista, meduusoista, haista ja kaloista voidaan tehdä kuvakortteja.*

*Korttien avulla lapset voivat leikkisällä tavalla oppia hyödyllistä tietoa meduusoista, koralleista ja haista. Samalla voidaan opetella lajien tunnusmerkkejä, liikkumistapoja, ravitsemusta sekä mieltä yhdessä esimerkiksi meressä uimisen vaaroja.*

*Askarrelkaa yhdessä lasten kanssa pieniä kuvakirjoja, joihin keräätte hyödyllistä tietoa eri merenelävistä.*

*Merenelevien kuvista voidaan myös rakentaa pala- tai muistipelejä. Lisätkää kuviin myös eläinten nimet.*

*Korallien rikas väri- ja muotomaailma soveltuu erinomaisesti erilaisiin luovuutta kehittäviin tehtäviin.*

*Hait ovat lasten mielestä erittäin kiehtova aihe. Tutkikaa yhdessä lasten kanssa erilaisia hailajeja ja niiden elinympäristöjä. Kirjastosta löytyy varmasti mielenkiintoisia aiheeseen liittyviä teoksia, joissa tieto on esitetty lapsille sopivalla tavalla.*

*Kootkaa yhdessä lasten kanssa kollaasi aiheesta ”meri ja merenelävät” tai vaihtoehtoisesti rakentakaa esimerkiksi kenkälaatikosta akvaario, johon lapset saavat lisätä omat suosikkinsa merenelävistä. Akvaario voidaan rakentaa myös julkiseen tilaan, jossa lapset voivat tarkkailla kaloja ja samalla myös oppivat huolehtimaan niistä. Samalla sosiaaliset taidot kehittyvät kuin huomaamatta.*

*Myös simpukat ovat mielenkiintoisen muotoisia ja värisiä. Tutkikaa yhdessä lasten kanssa erikokoisia ja erivärisiä simpukoita.*

*Etsikää karttakirja tai -pallo ja tutkikaa siitä erilaisia elinympäristöjä ja niiden ilmastollisia erityispiirteitä. Miettikää esimerkiksi miten eri puolilla maailmaa kalastetaan?*

*Minkälaisia kulttuurisia erikoispiirteitä elinympäristöihin liittyy ja miten ihmiset eri puolella maailmaa pukeutuvat?*

### **Vinkkejä vanhemmille:**

*Balamari vie koko perheen matkalle merten ihmeelliseen maailmaan. Se edistää innostavalla ja leikkisällä tavalla erilaisten taitojen kehittymistä sekä auttaa yhteishengen luomisessa. Balamari on koko perheen peli, joka soveltuu niin kotona kuin matkoillakin pelattavaksi. Lomalla voi esim. kerätä simpukoita pelikankaalle tai mieltä, mitä kaloja lapset jo tunnustavat? Vierailu merimuseossa, jossa voi tutustua esimerkiksi haihin, on varmasti ikimuistoinen kokemus lapselle. Lasten kannattaa antaa vapaasti keksiä omia ideoita ja keinoja tutkia merten elämää. Mukavia yhteisiä hetkiä merten ihmeellisessä maailmassa!*