

## Art.nr. 22707 Mixola

### Innehåll:

- Spelbräda av papp
- 6 spelpjäser i trä
- 3 färgade snigeltärningar
- 1 färgblandningskarta av papp
- 1 korthållare i trä

**Ålder:** 4+

**Medspelare:** 2-6

**Speltid:** ca. 15-20 min.

**Författare:** Sjaak Griffioen

Sjaak Griffioen föddes 1960 i en liten by i det gröna hjärtat av Nederländerna mellan Amsterdam och Rotterdam. Som oberoende speldesigner, har han uppfunnit mer än 100 olika spel och pussel för marknadsföringssyfte, utbildning och underhållning. Det är hans mål i livet att föra samman människor från hela världen genom att spela spel tillsammans. Sjaak lever med sin fru, två döttrar och en son och två hundar i Nederländerna.

### Snabbguide:

Spelarna turas om att föra sina spelpjäser över spelfältet. Vid varje speldrag måste ni blanda snigeltärningars färger. När färgerna blandas krävs mycket koncentration. Med lite tur, är du den första som når målet i mitten av snigeln och vinner spelet.

### Spelförberedelser:

Först lägger ni spelbrädan i mitten av bordet så att alla når fram ordentligt. Sedan lägger ni den färgblandningskarta i korthållaren och placerar den synligt för alla spelare. Denna översikt hjälper spelarna att orientera sig under loppet av spelet. Snigeltärningarna lägger ni också fram. Nu får alla barn välja en spelpjäs och ställa sig på startfältet på snigeln hals. Den spelare med de mest färgglada kläder får börja.



- Spelbrädan ligger mitt på bordet
- Lägg fram färgblandningskartan
- Lägg fram snigeltärningarna
- Välj spelpjäser och ställ de på startpositionen

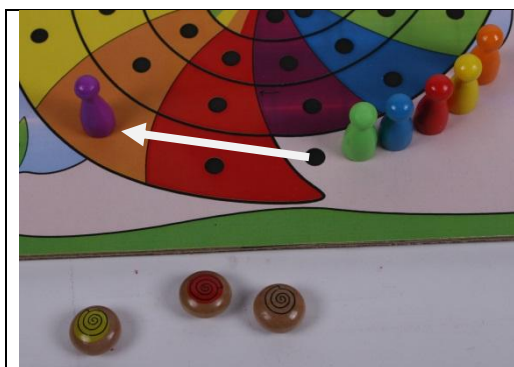
### Anmärkning till snigeltärningarna:



Det finns sniglar i tre olika färger. Var och en har ett färgat snigelhus (rött, gult eller blått) på ena sidan och ett vitt snigelhus på den andra sidan. Spelaren måste ta alla tre sniglarna i båda händerna, skaka de väl och sedan kasta de på bordet. Sniglarnas färgerna blandas och ger sedan en spelfärg. Färgblandningskartan visar vilken färgkombination som skapas av de tärningarnas färger.

### Spelförlopp:

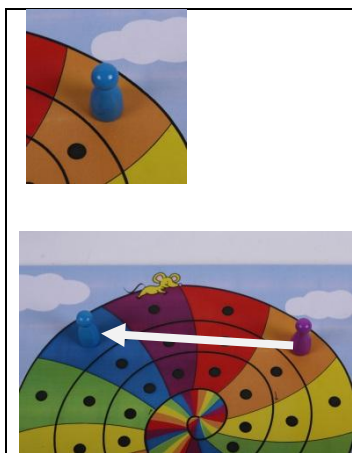
Den första spelaren tar nu alla tre snigeltärningarna i båda händerna, skakar dem väl och kastar dem sedan på bordet. Nu måste ni titta noga. Vilka färger kastades?



T.ex.: Den första spelaren får upp den röda, gula och vita sidan på tärningarna. Nu kan spelaren titta på de färgblandningskartan och läsa av vilken färg som uppstår med denna blandningen. I detta fall, resulterar rött och gult tillsammans till orange. Nu får spelare flytta sin spelpjäs till nästa orangefärgade fält.

Nu är det nästa spelares tur. Spelet spelas medurs.


### Vad händer om det redan en annan spelares spelpjäs står på färgrutan?




Om en färgruta redan är upptagen av en annan spelare, kan spelaren vars tur det är, putta undan den andra spelaren. Hur fungerar det? Motståndarens spelpjäs får nu ställas tillbaka till den färgruta som ligger närmast och som har samma färg som spelpjäsen har.

T.ex.: Om den blå spelaren står på en orange färgrutan, får man flytta tillbaka denna spelpjäs till det blåa fält som ligger närmast. Finns det ingen blå färgrutan som man kan flytta tillbaka spelpjäsen till, måste man flytta tillbaka den till startpositionen på snigels hals.


### Vad händer om alla tre snigeltärningar visar den vita färgen:

	Om alla snigeltärningar visar den vita färgen när en spelare har slagit tärningarna, har denna spelare tyvärr haft otur. Spelpjäsen får i sådana fall stanna kvar i samma ruta och spelaren hoppas över runda.
---	--

### Vad händer om spelaren slår tärningen och den visar upp sidan med regnbågens färger:

	Om en tärning visar regnbågens färger får spelaren välja vilken färgruta spelpjäsen ska flyttas till. Här gäller det att vara strategisk. Spelaren bör kolla med vilken färg eller färgkombination spelpjäsen kommer längst in i snigeln.
---	---

### Anvisningar om snigelns mitt (regnbågens färger):

	Mitten på snigeln kan man endast nå om man slår regnbågens färger med tärningarna (d.v.s. rött, gult och blått) eller om man får upp den egna spelpjäsens färg när man slår tärningarna. Det gäller endast om den egna spelpjäsens färg inte längre finns som färgruta framför spelpjäsen.
--	--

### Spelets slut:

Den som först har nått snigelns mitt har vunnit spelet.

### Avancerad variant (ålder: 5+):

Man spelar spelet som det är beskrivet ovan. Men nu används ytterligare några regler:

### Vad händer om spelaren får upp den egna spelpjäsens färg:

Om spelare får upp den egna spelpjäsens färg, finns det två möjligheter:

1. Spelaren får byta spelpjäs med en annan medspelare. I det här fallet bör man självklart byta spelpjäs med en medspelare vars pjäs står närmast mitten av snigeln.
2. Om ingen spelare står närmare mitten kan spelaren ge tärningarna till en annan spelare och stå kvar i färgrutan eller ställa sin spelpjäs i den färgruta som tärningarna visar, d.v.s. om det fortfarande finns en sådan färgruta på vägen in till mitten.

### Färgruta och spelpjäs av samma färg:

En spelpjäs kan inte puttas bort om den står i en färgruta med samma färg som spelpjäsen själv. Spelaren vars tur det är, får i sådana fall hoppa över spelpjäsen och ställa sig i den färgruta som tärningarna visar.

### Gå bakåt:

Mitten på snigeln kan man endast nå om man slår regnbågens färger med tärningarna (d.v.s. rött, gult och blått) eller om man får upp den egna spelpjäsens färg när man slår tärningarna. Det gäller endast om den egna spelpjäsens färg inte längre finns som färgruta framför spelpjäsen. Om en spelare slår en annan färg som inte längre finns på vägen mot mitten måste spelaren gå bakåt till nästa färgruta med denna färg.

#### **Spelets slut:**

Den som först har nått snigelns mitt har vunnit spelet.

#### **Textruta = Korta instruktioner:**

#### **Ett kreativt färgkombinationsspel**

Spelarna turas om att föra sina spelpjäser över spelfältet. Vid varje speldrag måste ni blanda snigeltärningars färger. När färgerna blandas krävs mycket koncentration. Med lite tur, är du den första som når målet i mitten av snigeln och vinner spelet.

#### **Spelet tränar:**

- Motoriken: Finmotorik tränas när barnen ställer spelpjäserna i färgrutorna. Dessutom krävs grovmotorik. När barnen kastar snigeltärningarna tränar de sig i att reducera sin kraft i kastet så att snigelhusen inte ramlar ner från bordet.
- Kommunikation: Barnen namnger grundfärgerna, och får sedan förklara resultatet av färgblandningen.
- Färger: Barnen tränar hanteringen av grund- och blandfärger.
- Kognition: Barnen tränar färgers begrepp. Dessutom ansluter spelet till upplevelser som barn gör i naturen. Barn tycker det är väldigt roligt att titta på sniglar i naturen.

#### **Praktiska tips för dagispersonal:**

Koppla spelet till ett projekt om sniglar. Samla tomma snigelhus tillsammans med barnen och jämför de olika storlekarna och färgerna. Presentera spelet när ni samlas på morgonen. Ha en korg med tomma snigelhus i olika storlekar stående i mitten. Lägg t.ex. olika mönster med snigelhusen. Prata om vad ni tror att det finns för olika sorters sniglar. Därefter trollar du fram spelet som legat gömt under ett skycke el. dyligt. Förklara sedan hur spelet går till. För att träna in de blandade färgerna kan du låta barnen använda sig av fingerfärger och blanda de tre grundfärgerna rött, blått och gult för att se vilka resultat de ger. Genom sin egen erfarenhet är det lättare för barnen att tilldela färgerna.

#### **Praktiska tips till föräldrar:**

Gå ut med barnen i naturen och samla sniglar. Barn älskar att jämföra olika storlekar och färger. Spelet "Mixola" är ett spel som hela familjen kommer att ha glädje av eftersom barnen upptäcker ett av deras "favorit forskningsområden" med detta spel."