

22710 Happy Farm

Befrämjar:



Räkning, inläring av bytesvärden och mängdrelationer



Igenkänning och benämning av olika djurarter och verksamhet på bondgården



Finmotorik vid uppställning och fördelning av djur på spelbrädet



Språkutveckling vid benämning av djuren och förklaring av bytesföfarande



Fritt spel, rollspel

Ålder: 4+

Deltagare: 2-4

Varaktighet: 15 - 20 min.

Innehåll:

- 1 Spelplan av papp
- 4 Spelfigurer
- 20 Tupper
- 15 Får
- 5 Kor
- 1 Traktor
- 3 Djurskyltar
- 3 Stativ
- 1 Tärning

Skapad av

John Ede utvecklade sitt första spel år 1976 i London, där han arbetade vid skatteverket. Han var stor sportentusiast, men eftersom det inte fanns något förlag för detta fotbolls-brädspel grundade han sin egen firma, Supergames Ltd., och fick tag i en berömd fotbollsspelare som promotor. Senare följde ytterligare spel hos olika förlag. Hans barnbarn var drivfjädern för utvecklingen av spelet HAPPY FARM, som fann vägen till beledus genom samarbete mellan agenturen Projektspel av Christian Beiersdorf och 2009 erhöll den tyska utmärkelsen för inlärningsspel, *Deutsche Lernspielpreis*. John Ede dog 2012 i 77 års ålder.

Spelidé

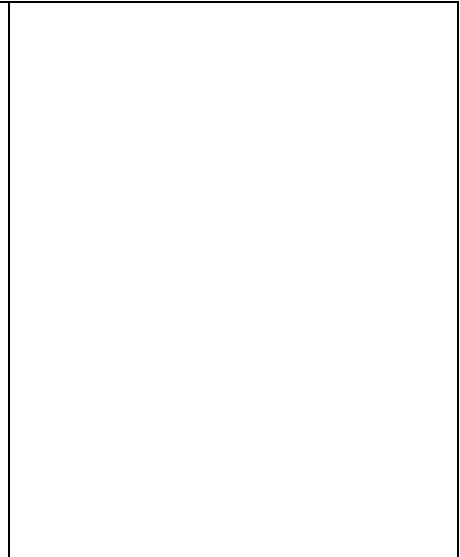
På den gård där Patrik bor med sina föräldrar finns det alltid mycket att göra. Sedan länge har Patriks far önskat sig en traktor. Patrik vet att en av grannarna gärna vill bli av med sin traktor. Men för detta vill han ha två kor i byte. Men Patriks föräldrar har bara tuppar och får. Då får han en idé – han byter helt enkelt ut sina tuppar och får mot kor, så att han till slut kan överraska fadern med den fina traktorn.

Spelarna samlar ihop de avbildade djuren på deras väg över spelbrädet. När de når fram till en av de båda ladorna, så får de byta ut djuren mot varandra.. Den som först har två kor får byta dem mot traktorn och har vunnit spelet..

Spelförberedelse

Placera spelbrädet i mitten av bordet, så att det är lätt att nå för varje deltagare och lägg tärningen intill. Fördela dessutom alla tuppar, får och kor på betesmarken. Ställ bytesskyltarna i stativen för dessa och ställ även dessa på betesmarken. Varje spelare väljer nu en spelfigur och sätter en av de båda halmbalarna framför ladan mittemot. Till slut ställs huvudvinsten, traktorn på sin plats. Den spelare som senast besökt en bondgård får börjar. Sedan går turen medurs runt bordet

f e d c c c b ba a	a. Lägg spelplanen i mitten av bordet b. Lägg tärningen redo c. Fördela djuren d. Fördela stativen e. Ställ spelfigurerna i startläge f. Ställ traktorn på plats
--	---



Spelets förlopp

Den första spelaren kastar tärningen och går med sin spelfigur så många steg som tärningen visar. Nu finns det följande möjligheter:

- Om spelaren blir stående på ett fält med en eller två avbildade djur, så tar han motsvarande djur från betesmarken och ställer dem framför sig. Sedan blir det nästa spelares tur.






- Om en spelare blir stående på en av de båda halmbalarna, så kan **han byta ut de djur han samlat ihop** (så som visas på skyltarna). Om spelaren ännu inte har fått ihop de djur som krävs, så kan han inte byta och måste stå över denna runda. Nästa spelare är då på tur.



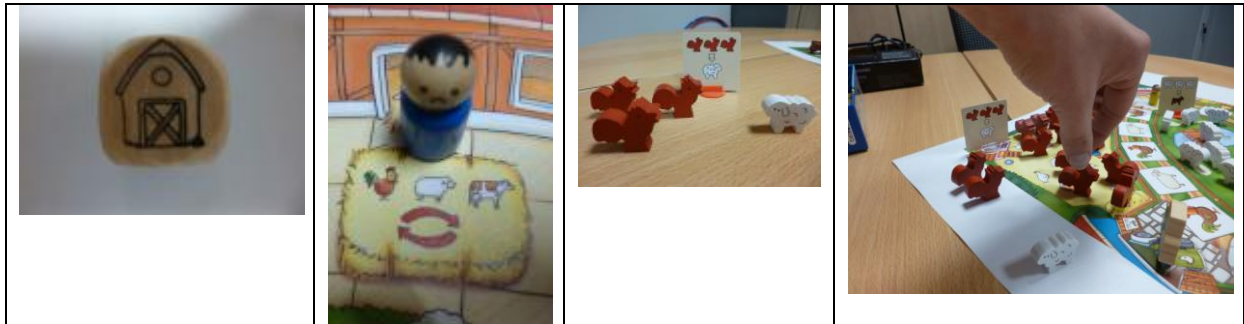
		 <p>Ännu ej tillräckligt många djur för byte.</p>
--	--	---

- Om spelaren kastar tärningen så att ladan kommer upp, så ställer han sin spelfigur på nästa halmbal och byter ut sina hopsamlade djur (så som visas på skyltarna). Om spelaren ännu inte har fått ihop så många djur som behövs, så kan han inte byta och måste stå över denna runda. Nästa spelare är då på tur.

 		 <p>Djuren kan bytas</p>  <p>Ännu ej samlat ihop så många djur som behövs</p>
---	---	---

Så går bytet till (halmbal / ladan):

- Om en spelare har samlat tuppar, så ställer han tillbaka dem på ängen och tar ett får i utbyte.
- Om en spelare har samlat får, så ställer han tillbaka dem på betesmarken och tar en ko i utbyte.
- När en spelare har samlat två kor, så ställer han tillbaka dem på betesmarken och kan byta dem mot traktorn. Därmed har han vunnit spelet.



Spelarna kan byta ut alla hopsamlade djur när de blir stående på en halmbal eller kastar tärningen så att ladan kommer upp.




<p>Bzw.</p>	<p>Spelaren hade hittills samlat fem tuppar och fyra får. Nu kan han samtidigt byta tre tuppar mot ett får och tre får mot en ko.</p>	<p>Efter bytet har spelaren tillgång till följande djur: två tuppar, två får och en ko.</p>

Det får alltid stå flera spelfigurer på samma fält. Om ett visst djur inte längre finns på betesmarken, så kan spelaren tyvärr inte ta till sig något djur och måste stå över.

Spelets slut

Den spelare som först har två kor kan strax byta dem mot traktorn och har vunnit spelet

Tips för dagshemspersonal etc.

	Räkning och sortering (ålder: 4+): Låt barnen sortera de olika djuren och sedan räkna dem. Hur många tuppar, får och kor finns tillgängliga för barnen? Barnen kan sedan fördela djuren på betesmarken och ängarna.
	Kunskap om livet djuren på en bondgård (ålder: 4+): Prata med barnen om vilken funktion som tuppar, får och kor har på en bondgård. För detta kan man göra en väggtidning med bilder av olika djur och viktig information, t.ex. om djurens levnadssätt och egenskaper..
	Berätta historier (ålder: 4+): Titta på de olika scenerna på spelplanen tillsammans med barnen. Låt gärna barnen berätta små historier om det som just kan hända där. På detta sätt stimulerar man barnens fantasi och befrämjar deras språkutveckling.

Tips för föräldrar

Ta semester på en bondgård tillsammans med barnen. Där kan de se hur livet levs på landet, lära känna olika djur och vara med om i arbetet på gården. Dessutom får de lära sig värdefulla saker om djurhållning och om orsakerna till varför de över huvud taget finns på en bondgård.

Text på kartongen:

På den gård där Patrik bor med sina föräldrar finns det alltid mycket att göra. Sedan länge har Patriks far önskat sig en traktor. Patrik vet att en av grannarna gärna vill bli av med sin traktor. Men för detta vill han ha två kor i byte. Men Patriks föräldrar har bara tuppar och får. Då får han en idé – han byter helt enkelt ut sina tuppar och får mot kor, så att han till slut kan överraska fadern med den fina traktorn.

Befrämjar: lakttagelseförmåga. enkel räkning, inläring av bytesrelationer, språkutveckling