

## Art.nr. 25516 XXL Fjäril

### Spelet utvecklar:



Färger: Lära om primära och blandade färger



Rörelse i spel/siffror, kvantiteter och former:

Kombinera rörelse med matematisk träning, förstå mängder, första siffror, första beräkningarna



Koordination och motorik: Sikta, träning av motor- och finmotorik



Kognition: träning av visuell perception och strategiskt tänkande

Infobox: Pedagogiska tips av förskole expert Katrin Erdmann.

**Ålder:** 3+

**Spelare:** 1+ (fungerar även mycket bra som ett lagspel)

**Spelet tar:** cirka 10-20 minuter.

**Skapare:** Elisabeth & Werner Schug

Elisabeth Schug, född i Mörsdorf 1959, utbildade sig till sjuksköterska och har därefter arbetat inom många olika områden inom medicin.

Det var hennes man Werner som först introducerade henne till idén att utveckla barnspel.

Beleduc har redan publicerat spelkoncepten "Red wins", "Beetle Mambo" och "The Big Builder".

### Innehåll:

- 6 fjärilskvadrater med 1-6 prickar (grön, röd, gul, blå, orange, lila)
- 21 läderkulor
- 21 poängsymboler
- 1 tärning med färger och siffror



### Art. Nr. 25516 "XXL Fjäril"

Ett roligt tärningsspel för utomhus- eller inomhusbruk.

#### Sätta upp spelet:

Placera först 6 fjärilskvadrater på golvet (eller på marken) inom räckhåll för alla spelare. De kan sättas ut i valfri ordning. Beroende på hur de är placerade, kommer spelet att ha olika svårighetsgrader.



- Sprid ut fjärilskvadraterna
- Placera ut läderkulorna, poängsymbolerna och tärningen
- Bestäm var tärningen ska kastas

Läderkulorna, poängsymbolerna och tärningen läggs ut. Eftersom barnen kommer att kasta läderkulorna på fjärilarna, bör de vara på ett visst avstånd ifrån dem. Innan spelet börjar etablerar man utgångspunkten för alla spelare. Detta kan variera beroende på spelarnas ålder och svårigheten på spelet.

#### Hur man spelar:

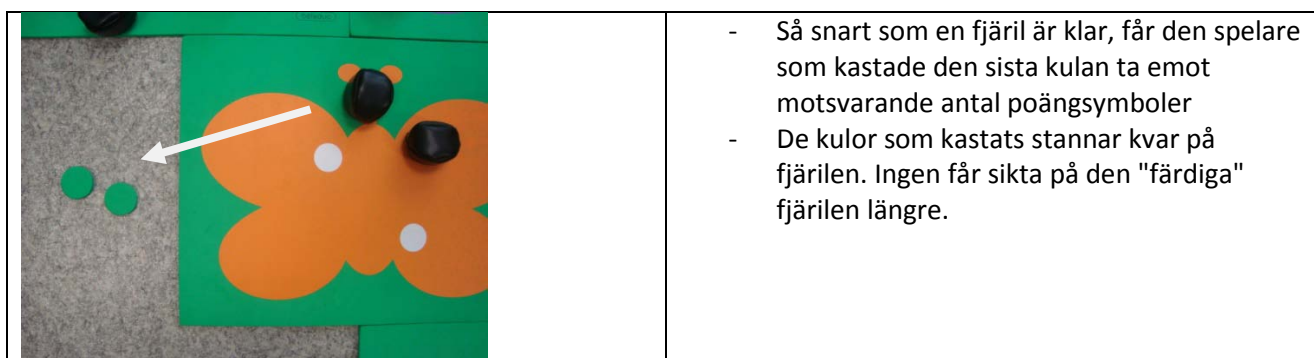
Att spela utan tärningen:

Den första spelaren tar en kula och säger i förväg vilken fjäril som han eller hon kommer att sikta på. Yngre barn kan ange färgen och äldre numret.

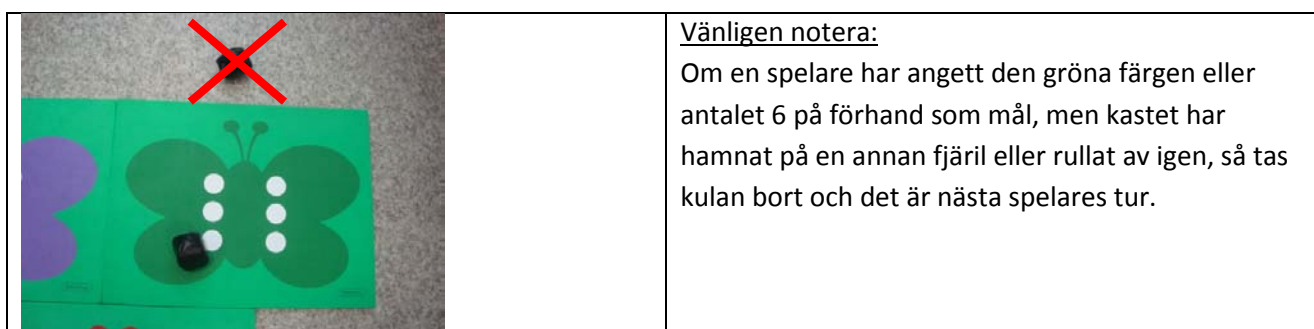
Exempel: Den första spelaren vill sikta på den lila fjärilen. Nu kastar han kulan i den riktningen. Om kulan stannar på den angivna fjärilen eller på kvadraten så räknas detta som ett vinnande kast. Nu är det nästa spelares tur.



När så många kulor har landat på en viss fjäril som antalet prickar på fjärilen, får den sista kulan som landade där alla poängsymbolerna. Antalet poängsymboler beror på hur många prickar fjärilen har - till exempel när den lila fjärilen är "klar", vinner spelaren fyra symboler.



När fjärilen har klarats av och poängsymbolerna delats ut, så kommer kulorna som kastats fortfarande stanna kvar på den (och dess kvadrat). Denna fjäril är nu ur spel och spelarna får inte sikta på den längre.



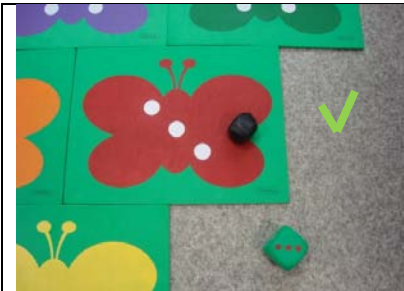
**Slutet av spelet:**

Spelet fortsätter tills alla fjärilarna är "avslutade" och poängsymbolerna delats ut till spelarna. Vinnaren är den spelare med flest poängsymboler.

#### Version för avancerade spelare:

Vi rekommenderar denna version av spelet för barn som redan har haft lite träning i att kasta och sikta. Spelet kräver noggrannhet och finess.

I den här versionen används tärningen. Den första spelaren rullar tärningen och måste sikta en kula på fjärilen med den färg/det nummer som visas på tärningen. Nu finns följande möjligheter:

	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kulan landar på rätt fjäril (eller dess kvadrat) och stannar där.</li><li>2. Kulan missar fjärilen (eller dess kvadrat) som indikeras av färgen på tärningen, eller landar på den men sedan rullar av den igen. I det här fallet avlägsnas kulan och spelaren är inte tillåten att försöka igen.</li></ol>
---	---

Om en spelares kast färdigställer antalet kulor som motsvarar prickarna på en fjäril, vinner spelaren lika många poängsymboler som prickarna på denna fjäril.



Om tärningen indikerar en fjäril som redan är "klar" får spelaren rulla tärningarna igen.

#### **Slutet av spelet:**

Spelet fortsätter tills alla 21 kulor har kastats. Sedan räknas poängsymbolerna ihop. Den spelare som har lyckats samla flest poängsymboler vinner.

#### Tips för lärare:

Då spelet är varierat är det lika lämpligt att använda på förskolan som när man arbetar med barn med särskilda behov eller mentala handikapp.



### **A: Arbete med blandade (icke-primära) färger med barnen**

Ge barnen fingerfärg i de relevanta grundfärgerna. Ställ ut de kvadrater som har primära färger på dem, med tanke på de färgkombinationer som du vill blanda. Låt nu barnen välja grundfärgerna och blanda ihop dem. Sedan, tillsammans med barnen, matcha upp resultaten med lämpliga kvadrater.



### **B: Siffror, mängder och former:**

Variant 1: Fördelning av mängder, uppbyggnad av mängder

Genom att kombinera olika fjärilskvadrater bildas olika mängder. Detta introducerar barnen till hur olika nummer är uppbyggda, vilket förstärks av prickarna på fjärilarnas vingar. Här kan de första matematiska reglerna upptäckas.

1. Visa den blå och den röda fjärilen, tillsammans med den lila. Beräkningen  $5+3 = 8$  erhålles. Den lila fjärilen med nummer fyra är exakt hälften av åtta.
2. Den röda fjärilen och den gula fjärilen visas tillsammans med den orangefärgade, vilket ger beräkningen  $3+1=4$ . Den orangefärgade fjärilen med nummer två är exakt hälften av fyra.
3. Den blå fjärilen och den gula fjärilen visas tillsammans med den gröna. Följande beräkning erhålls:  $5+1 = 6$ . Den gröna fjärilen med numret sex samma antal prickar som de blå och gula fjärilarna tillsammans.

Variant 2: jämföra mängder

Fjärilskvadraterna från 1-6 är "husnummer". Sätt ihop en tillräcklig samling av lämpliga material. Varje barn får ett "husnummer" och har nu till uppgift att välja lämpligt antal objekt, t.ex. stenar, pinnar, byggstenar och dukar, för att matcha prickarna på fjärilen.

Variant 3: Nummerintervall 1-10

Arbeta med barnen i nummerintervallet 1-10. Barnen har till uppgift att ordna kvadraterna på olika sätt för att få mängden "10". Följande lösningar är möjliga:

$5 + 3 + 2$	$6 + 4$
$1 + 2 + 3 + 4$	$5 + 1 + 4$
$6 + 3 + 1$	



### **F: Användning i idrott**

Tillsammans med barnen, gör korten som visar symboler till olika rörelser. Varje gång ett barn kastar och missar den specificerade fjärilen måste en rörelse utföras. Antalet gånger rörelsen upprepas beror på vilken fjäril som indikeras av tärningarna. Till exempel: Ett barn har fått en tvåa, men misslyckas med att landa en kula på fjärilen med 2 prickar (eller dess kvadrat). Nu får alla barnen tillsammans utföra tillsammans t.ex. 2 st. hopp, 2 st. klapp eller 2 st. "sprattelgubbar".