

Vejledning til spillet: Alle mine kyllinger kom hjem.

Idé, layout & forfatter: Pia Gravlund Kinch Ilsfort

Illustrator: Sarah Mølbak Ilsfort

Aldersgruppe: Fra 3 år

Forberedelse:

Print de 4 ark med spillet ud, brug evt kopipapir 160 g/m².

Klip eller beskær de 2 stiplede linjer, der er på hvert ark.

Sæt printene sammen, således at det danner en stor spilleplade - se fig. 1

Lim spillepladerne på et stort stykke karton som passer til størrelsen på spillet.

Beklæd evt. spillet med bogplast.

Du kan købe (bredde 40 cm) bogplast her: grafical.dk

Her kan du også finde små kyllinger i 4 forskellige farver, som du skal bruge som spillebrikker.

Find noget der egner sig til at lave en gå plade til kyllingerne, ellers vælter de under spillet og det er ret irriterende. Lim kyllingerne på hver deres gå plade. (se fig. 2)

Tips: Jeg benytter mig ofte af materialet: Krympeplast, det er meget sjovt at arbejde med, da det krymper og bliver hårdt i ovnen ved 170 grader.

I kan også lave jeres egne kyllinger med dette materiale. Tegn og farvelæg på krympeplasten, vær obs på at den skrumper i ovnen.

Fig 1:

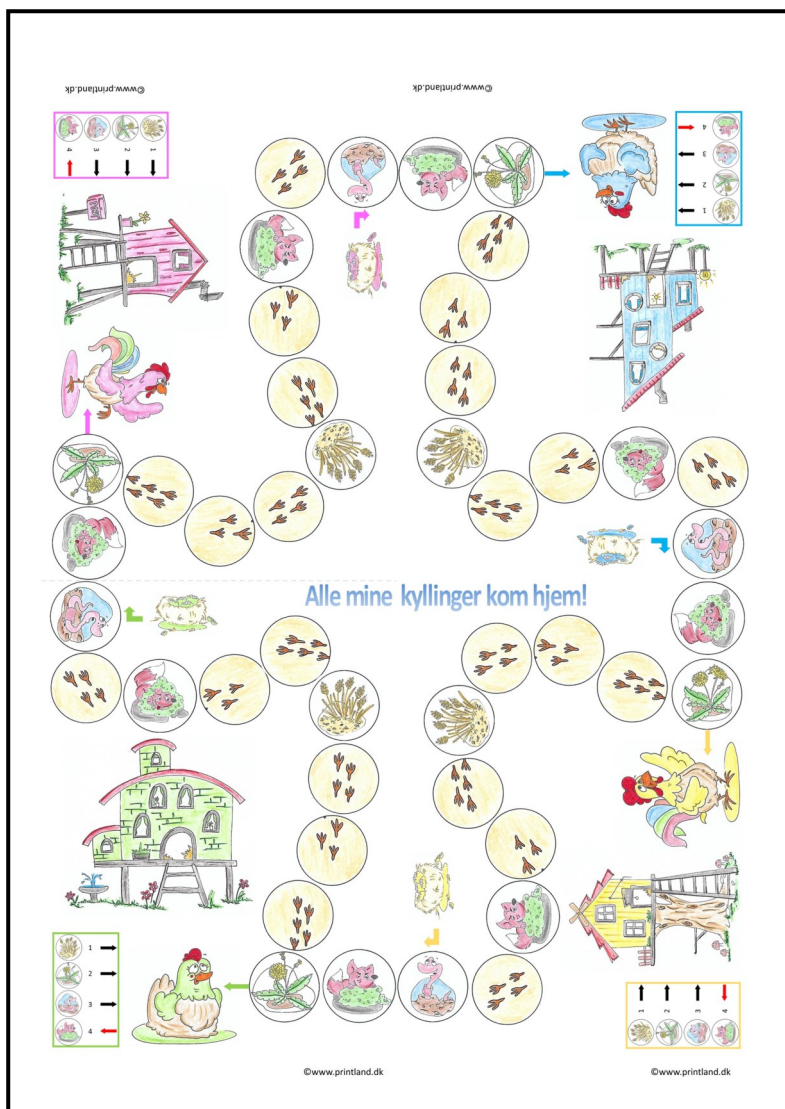


Fig 2:



Spillet går ud på at alle kyllinger kommer hjem til deres respektive hønemor/hanefar & hønsehus.

Der er 4 forskellige farver: blå, gul, grøn & lyserød.

Du placerer kyllingen/kyllingerne i rederne med de udklækkede æg.

Afstem efter alder, hvor mange kyllinger I vil spille med.

Børnene skal på skift slå med 1 terning og rykke kyllingen de antal gange terningen viser.

Inden I starter spillet, viser du børnene reglerne for hvad de skal gøre, hvis de lander på et bestemt felt.

Det er illustreret ved hvert hønsehus, vis dem det og spørg om de kan se hvad billederne forestiller:

Spørg om de ved hvad kyllinger spiser og hvem der er ude efter kyllingerne/hønsene.

Er der nogen af børnene der har høns, eller kender nogen der har høns?

Spørg om børnene kan se/gætte hvad de skal gøre hvis de lander på et af de felter der er vist. (Se fig. 3)

Hvis de ikke kan gætte det, peger du og fortæller hvad det betyder:

Hvis du lander på kornet, kan du gå 1 ekstra skridt frem - det kan du se på pilen.

Hvis du lander på mælkebøtten, kan du gå 2 ekstra skridt frem - det kan du se på pilen.

Hvis du lander på ormen, kan du gå 3 ekstra skridt frem - det kan du se på pilen.

Men lander du på ræven, hvad mon du så skal? - kan du se det på pilen?

Kig på pladen sammen med børnene og snak om det de kan se.

Kan de se hvad der hører sammen?

Er der noget de kan genkende? Nogen der har høns derhjemme?

Ved de noget om høns, kyllinger, høner & haner? Hvem er faren? Hvem er moren?

Hvad spiser de? Hvem skal de frygte? Hvad betyder frygte?

Hvorfor spiser ræven høns? Har den også unger? Osv

Rigtig god fornøjelse!

Fig 3:

