- Peliohje

littleASSOCIATION



Ikä: 2,5 - 5 vuotiaille
Pelaajia: 2 - 4
Kesto: 10 min

Sisältö:
3 eläintä (1 pupu, 1 sammakko, 1 lehmä)
3 maisemakorttia (puutarha, lampi, niitty)
30 kuvakorttia

Pupun maailma:
Puutarha

Porkkana
Salaatti
Siili
Etana
Kastelukannu
Harava
Linnunpelätin
Pupu
Kori
Tomaatti



Sammakon maailma:
Lampi

Kaisla
Perhonen
Ankka
Sammakko
Sudenkorento
Kala
Kilpikonna
Ankanpoika
Haikara
Vene



Lehmän maailma:
Niitty

Kaukalo
Omena
Kello
Aita
Lintu
Kukka
Maitokanisteri
Lehmä
Mehiläispesä
Mehiläinen



Valmistelut:

Pupu, lehmä ja sammakko sekä 3 maisemakorttia laitetaan keskelle pöytää, niin että kaikki pelaajat yltävät niihin.

Aseta myös 30 kuvakorttia keskelle pöytää, kuvapuoli alaspäin. Nämä muodostavat pakan.

Pelin kulku:

Nuorin pelaaja kääntää pakasta kortin.
Kaikki pelaajat katsovat korttia ja miettivät mihin maisemaan kuva kuuluu.
Kun he keksivät oikean ratkaisun, he yrittävät mahdollisimman nopeasti napata pöydältä maisemaan kuuluvan eläimen ja asettaa sen oikeaan maisemaan.

Pelaaja joka saa ensimmäisenä eläimen oikeaan maisemaan, voittaa kuvakortin itselleen.

(E.sim. jos pelaaja kääntää kortin, jossa on kala. Kala kuuluu sammakon maisemaan, lampeen. Nopein, joka nappaa sammakon ja laittaa sen „lampi -maisemaan, voitta kala-kortin itselleen)

Jos pelaajalla menee väärin, hän laittaa yhden kuvakortin pakan alimmaiseksi. (Jos pelaajalla ei ole vielä yhtään korttia, mitään ei tapahdu).

Peli jatkuu ja aloittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja jatkaa kääntämällä kortin pakasta, jne.

Kuka voittaa?

Riippuen siitä, kuinka kauan halutaan pelata, voidaan ennen aloittamista sopia, että voittaja on se:

- jolla on eniten kortteja kädessään, kun pakka loppuu
,
- jolla on ensimmäisenä 5 korttia kädessään.

Maahantuoja: www.hiiviskettu.fi

- Peliohje

littleASSOCIATION



Ikä: 2,5 - 5 vuotiaille
Pelaajia: 2 - 4
Kesto: 10 min

Sisältö:
3 eläintä (1 pupu, 1 sammakko, 1 lehmä)
3 maisemakorttia (puutarha, lampi, niitty)
30 kuvakorttia

Pupun maailma:
Puutarha

Porkkana
Salaatti
Siili
Etana
Kastelukannu
Harava
Linnunpelätin
Pupu
Kori
Tomaatti



Sammakon maailma:
Lampi

Kaisla
Perhonen
Ankka
Sammakko
Sudenkorento
Kala
Kilpikonna
Ankanpoika
Haikara
Vene



Lehmän maailma:
Niitty

Kaukalo
Omena
Kello
Aita
Lintu
Kukka
Maitokanisteri
Lehmä
Mehiläispesä
Mehiläinen



Valmistelut:

Pupu, lehmä ja sammakko sekä 3 maisemakorttia laitetaan keskelle pöytää, niin että kaikki pelaajat yltävät niihin.

Aseta myös 30 kuvakorttia keskelle pöytää, kuvapuoli alaspäin. Nämä muodostavat pakan.

Pelin kulku:

Nuorin pelaaja kääntää pakasta kortin.
Kaikki pelaajat katsovat korttia ja miettivät mihin maisemaan kuva kuuluu.
Kun he keksivät oikean ratkaisun, he yrittävät mahdollisimman nopeasti napata pöydältä maisemaan kuuluvan eläimen ja asettaa sen oikeaan maisemaan.

Pelaaja joka saa ensimmäisenä eläimen oikeaan maisemaan, voittaa kuvakortin itselleen.

(E.sim. jos pelaaja kääntää kortin, jossa on kala. Kala kuuluu sammakon maisemaan, lampeen. Nopein, joka nappaa sammakon ja laittaa sen „lampi -maisemaan, voitta kala-kortin itselleen)

Jos pelaajalla menee väärin, hän laittaa yhden kuvakortin pakan alimmaiseksi. (Jos pelaajalla ei ole vielä yhtään korttia, mitään ei tapahdu).

Peli jatkuu ja aloittaneen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja jatkaa kääntämällä kortin pakasta, jne.

Kuka voittaa?

Riippuen siitä, kuinka kauan halutaan pelata, voidaan ennen aloittamista sopia, että voittaja on se:

- jolla on eniten kortteja kädessään, kun pakka loppuu
,
- jolla on ensimmäisenä 5 korttia kädessään.

Maahantuoja: www.hiiviskettu.fi