

Lär dig

## LÄSA



4–8 år · 2+ spelare · 10+ minuter || Innehåll: 4 samlarramar, en bokmaskbricka och 64 kort.

## Förberedelser

- Varje spelare får en samlarram och lägger den framför sig.
- Blanda korten väl och dela ut korten till spelarna. Om någon får fler kort spelar det inte någon roll. Varje spelare lägger sin egen korthög framför sig med bilden nedåt. Man ska bara dra ett kort i taget.
- Ramar som inte används läggs åt sidan.
- Bokmaskbrickan visar vilken spelare som står i tur. Den äldsta spelaren lägger bokmaskbrickan framför sig och börjar spelet.

## Spelidé

Att kunna läsa är en dörröppnare till världen där utanför och låter din fantasi flöda. Börja med att lära dig känna igen enstaka bokstäver och därefter lär dig läsa steg för steg – det kan du göra med hjälp av det här spelet!

Jämför de olika egenskaperna på korten och försök att samla de djur du gillar mest i din egen ram. Under spelets gång ska ni berätta för varandra om djuren på korten och vad de heter. Du kan också lära dig något roligt om varje djur. Den spelare som är först med att fylla sin ram med kort vinner spelet.

## Tips till de vuxna

När ett barn börjar intressera sig för bokstäver och vill lära sig mer om dem är det en bra idé att sporra genom att spela spel – samtidigt som du följer barnets motivation och intresse. För att lära sig läsa måste barnet vara motiverat och kunna koncentrera sig.

Först lär sig barnet att känna igen enkla ord baserat på hur de ser ut, men förstår inte nödvändigtvis vad de läser. Prata om betydelsen av olika ord tillsammans.

Det här spelet erbjuder barn intressanta fakta om djur i små portioner med lättläst text. Efter varje spel blir det lättare och lättare att läsa.

## Så här går spelet till

1. Du som är i tur drar det översta kortet i din hög och läser högt vilken typ av djur det är och vad det heter. Välj därefter en av de fyra egenskaperna och läs högt värdet för egenskapen, till exempel "Gullighet 4" (= 4 mörkare rutor).
2. Övriga spelare drar sedan översta kortet från sina högar och läser värdet på samma egenskap på sina kort.
3. Spelaren med det högsta värdet på den valda egenskapen vinner alla korten som använts i den rundan och talar om för alla vilket djur som fanns på det vinnande kortet.
4. Du som vann den rundan väljer ett av korten du vann och lägger det i en tom lucka i din ram. Resten av korten lägger du i botten på din egen korthög. Det är bara en spelare som kan lägga ett kort i sin ram vid varje runda.
5. Du som var i tur ger bokmasken till spelaren som är näst i tur (till vänster).
6. Spelet fortsätter på samma sätt som tidigare med att alla drar översta kortet i sin hög och spelaren i tur väljer en egenskap på sitt kort och läser både värdet på egenskapen, vilket djur det är och namnet på djuret. Spelaren med högst värde vinner i vanlig ordning. Och så fortgår spelet.



## Vid oavgjort

Om minst två spelare har samma högsta värde är övriga spelare ute ur rundan och lägger sina kort som de precis drog på bordet (alltså inte underst i högen). Spelaren i tur väljer en annan egenskap och spelarna som spelade oavgjort jämför värdet på dessa egenskaper på varandras kort. Vinnaren får sedan alla kort som använts under den rundan.

Om de spelare som spelade oavgjort fortfarande har samma värden får spelarna dra ett nytt kort från sina högar och fortsätta spela tills där finns en vinnare.

## Spelslut

När en av spelarna har lagt fyra djur i sin ram har den spelaren vunnit. Efter spelet kan ni läsa högt för varandra roliga saker om djuren som står på korten.

Hoppa in i barnens värld  
i serien **Lär dig!**  
Bara skanna koden!



Fler roliga och underhållande  
spel hittar du på

