

Nivå 8: Du spelar

Upplägg: Fyra koppar med djurbilden uppåt och Lilla Kaninen

Att spela: När barnet och barnets ordförråd växer, kan barnet vara den som gömmer Lilla Kaninen medan du blundar och får ledtrådar. Utöver att barnet får förbättra sina språkkunskaper, övar barnet också på att ställa abstrakta frågor.

TIPS: Korrigera inte felaktiga ordval eller beskrivningar. Det finns en annan tid och plats för det. Just nu försöker du bara följa ledtrådarna för att hitta Lilla Kaninen.



Hur spela

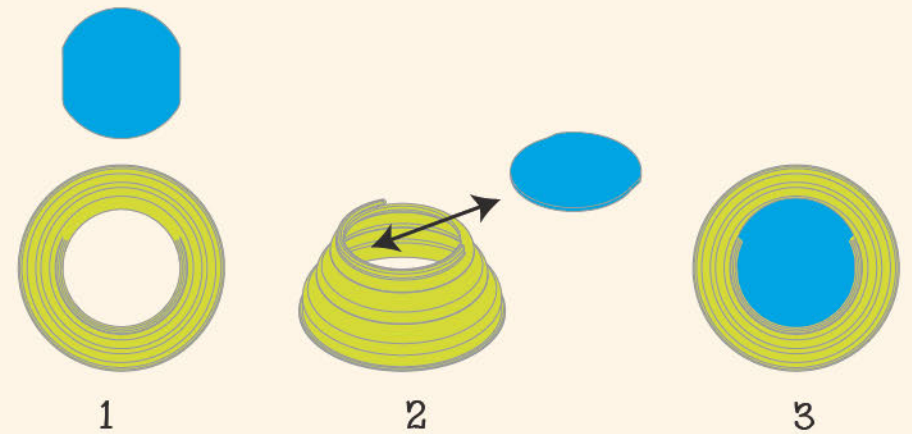
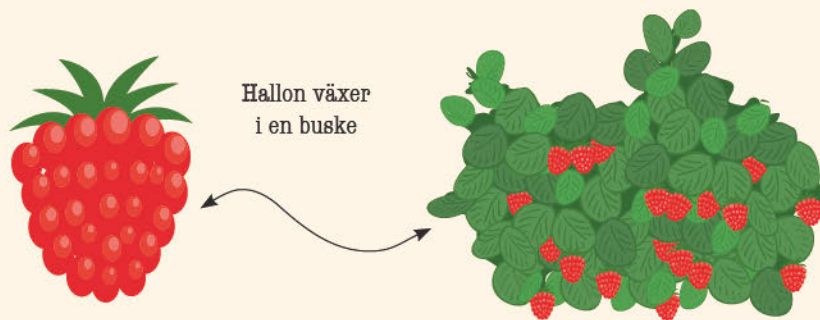
“Var är Lilla Kaninen?” är ett lekbaserat spel där en förälder eller t.ex. äldre syskon leker med ett litet barn (18 månader och uppåt). Spelet innefattar Lilla Kaninen i form av en mjukis, sex koppar och 16 dubbelsidiga brickor samt anvisningskort för att lätt komma igång med spelet. I spelet ber den vuxne barnet att blunda och gömmer sedan Lilla Kaninen under en av kopparna, på besök hos en djurvän. Den vuxne berättar sedan för barnet var Lilla Kaninen gömmer sig och barnet får leta efter Lilla Kaninen. Inga förlorare i detta spel: barnet kan fortsätta försöka tills Lilla Kaninen hittas.

Spelet förutsätter inga förkunskaper. Allt som barnet behöver kunna för att spela detta spel kommer barnet att lära sig under spelets gång! När barnet lär sig mer och mer om Lilla Kaninens djurvänner, kan de vuxna ge mera utmanande ledtrådar som passar ihop med barnets aktuella förmågor.

Det finns olika spelnivåer; det är dags att gå vidare till nästa nivå först när barnet börjar hitta Lilla Kaninen varje gång. En väsentlig del av Var är Lilla Kaninen? är engagemanget mellan dig och barnet. Alla djur kan prata och emellanåt säger de och gör de något mycket tokigt. Släpp loss fantasin och ha roligt!

Växtbrickorna

“Var är Lilla Kaninen?” inkluderar också en annan uppsättning av brickor som lär barnet om växter och var de växer. När barnet börjar lära sig djuren och miljöerna kan du använda växtbrickorna för att lära om växterna. Alla nivåer kan spelas också med växtbrickorna och du kan även kombinera djur- och växtbrickor i ett spel. Kom bara ihåg att introducera nya brickor och bilder i två faser: att lära och att använda. Idén är att ta med en ny sak och fortsätta med en sak som barnet redan känner till.



Bli kreativ

Korten tar upp bara några sätt att spela Lilla Kaninen. En variation är att gömma en av bildbrickorna, alltså en av Lilla Kaninens djurvänner. Och det finns oändligt många typer av frågor som du kan ställa. Här finns några förslag:

Färg: “Lilla Kaninen besöker ett djur som är grått.” eller “Lilla Kaninen ligger under den röda koppen.”

Förmåga: “Lilla Kaninen är hos någon som kan flyga.”

Läge: “Lilla Kaninen besöker djuret ovanför Räven.”

Negation: Lägg fram bara tre djur. “Lilla Kaninen är inte hos Ugglan eller Räven. Hos vem är Lilla Kaninen?”

Räkning: Sätt fem djur på rad. “Lilla Kaninen är hos det tredje djuret.” Räkna med barnet: “Ett. Två. Tre! Tittut, Lilla Kaninen!”

Minne: “Lilla Kaninen besöker Bävern. Oj, kolla. Här kommer Ugglan. Hur står det till, Ugglan? (Ugglans röst) Jag kom just tillbaka från en resa till stranden. Jag hade med mig min hink och spade och jag byggde ett sand-slott. Jag ville berätta för Lilla Kaninen om det stora tornet som jag byggde till slottet. Har du sett Lilla Kaninen? Vet du var han är?”

Nivå 1: Att lära sig djurnamn

Upplägg: Tre djurbrickor, tre koppar och Lilla Kaninen

Att spela: Låt barnet träffa Lilla Kaninen. “Det här är Lilla Kaninen.” Plocka sedan upp ett av djuren och ge det till barnet medan du säger dess namn: “Det här är Igelkotten. Säger du hej till Igelkotten?” Efter introduktionen kan du placera bildbrickorna på kopparna djurbilden uppåt.

Sedan är det dags att gömma Lilla Kaninen. Medan barnet fortfarande håller på att lära sig djurnamn, BE INTE barnet att blunda. Låt barnet se vart du gömmer Lilla Kaninen. “Titta. Lilla Kaninen besöker Igelkotten. Kan du visa mig var Lilla Kaninen finns?”

Barnet kan peka på Hackspetten eller skuffa på koppen eller bara skratta. Vid behov kan du hjälpa barnet att upptäcka var Lilla Kaninen gömmer sig. Uppmuntra och var entusiastisk när Lilla Kaninen hittas.

TIPS: Efter att ha spelat några gånger, ta med flera av djuren. Kom ihåg att introducera dem när du gör det.

Jag heter
Ugglan, inte
Magnus



Nivå 2: Att besöka djuren

Upplägg: Tre djurbrickor, tre koppar och Lilla Kaninen

Att spela: När barnet känner till några av djurnamnen, kan du börja be barnet att blunda medan du gömmer Lilla Kaninen. "Lilla Kaninen besöker Musen. Kan du visa mig var Lilla Kaninen är?" Du kan även foga berättande in i spelets gång. "Lilla Kaninen gick till Musen för att leka. Hjälp mig hitta Lilla Kaninen."

TIPS: När barnet hittar Lilla Kaninen med framgång, hämta in andra djur tills de alla är med i spelet.

Nu har vi
mus här i
vårt hus



Nivå 5: Vems miljö?

Upplägg: Två koppar med miljöbilderna uppåt och Lilla Kaninen

Att spela: Den här nivån kan vara ett stort steg för barnet. Göm Lilla Kaninen under en miljö. Berätta sedan till barnet vilket djur som Lilla Kaninen besöker. Till exempel, om du lade Lilla Kaninen under träsket, fråga: "Lilla Kaninen besöker Grodan. Var är Lilla Kaninen?"

TIPS: När barnet hittar Lilla Kaninen med framgång, ta med flera djur. Du kan beskriva miljön ifråga om barnet inte hittar Lilla Kaninen.

Borta bra men
hemma träsk



Nivå 3: Att lära sig miljöer

Upplägg: Tre miljöbrickor, tre koppar och Lilla Kaninen

Att spela: På baksidan av varje djurvänsbricka finns miljön de lever i. För att lära barnet de olika miljöerna, visa först ett djur till barnet och sedan miljön. "Titta. Igelkotten har sitt bo i en lövhög." Placera bildbrickorna på kopparna miljöbilden uppåt.

Nu är det dags att gömma Lilla Kaninen. Lägg Lilla Kaninen under en av miljöerna medan barnet tittar på. "Lilla Kaninen besöker Igelkotten i hennes lövhög." Det är viktigt att säga både djurets namn och miljön tillsammans medan man spelar på denna nivå.

TIPS: Börja igen med några miljöer. Om barnet inte hittar Lilla Kaninen, flytta brickorna lite åt sidan en efter en för att underlätta sökandet. Kom ihåg att säga namnet på djuret och miljön när du flyttar på kopparna. "Lilla Kaninen var inte hos Ugglan i boet."

Här får man
inte bli varg!



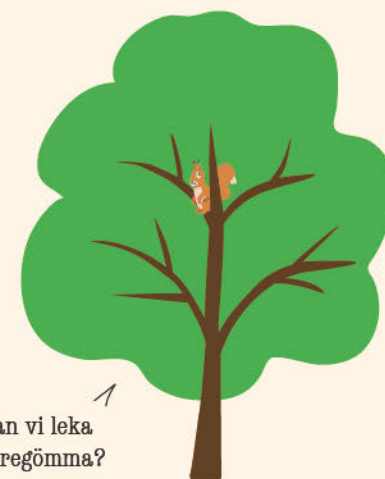
Nivå 6: Vilket djur?

Upplägg: Tre koppar med djurbilderna uppåt och Lilla Kaninen

Att spela: Göm Lilla Kaninen under ett djur. Berätta sedan för barnet i vilken miljö Lilla Kaninen är. Till exempel, om du lade Lilla Kaninen under Ekorren, fråga "Lilla Kaninen gick till trädet. Hos vem är Lilla Kaninen?"

TIPS: Om barnet väljer fel djur, ge ledtrådar. "Vem bor i ett träd? Ja, Ekorren bor i ett träd." Om barnet håller på att ta fel djur kan du säga: "Det där är träsket. Bor Ekorren i ett träsk?"

Kan vi leka
kurregömma?



Nivå 4: Att besöka miljöer

Upplägg: Tre koppar med bildbrickor miljöbilden uppåt och Lilla Kaninen

Att spela: När barnet känner till namnen på miljöerna, be barnet att blunda medan du gömmer Lilla Kaninen. "Lilla Kaninen gick till ett bo i ett trä för att besöka Ugglan. Var är Lilla Kaninen?"

TIPS: När barnet hittar Lilla Kaninen med framgång, ta med flera djur i sina miljöer. Du kan beskriva miljön ifråga om barnet inte hittar Lilla Kaninen.

Den som
sover
skyndar icke



Nivå 7: Blandad lek

Upplägg: Fyra koppar, två med djurbilden uppåt och resten miljöbilden uppåt, och Lilla Kaninen

Att spela: I blandad lek föreställer några av kopporna djur och andra visar miljöerna så att du kan ställa frågor från spelets alla nivåer.

TIPS: Lägg till flera djur och miljöer i spelet. För att liva upp spelet kan du berätta en hel historia om var Lilla Kaninen var och vem han besökte.

Det var en gång...



...och sen åt vi
glass

