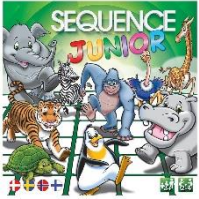

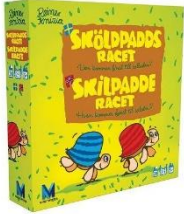
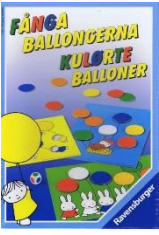





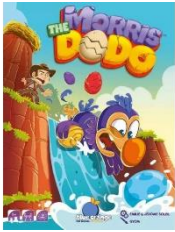
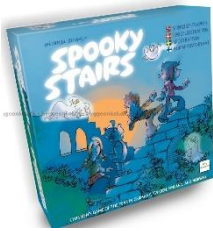
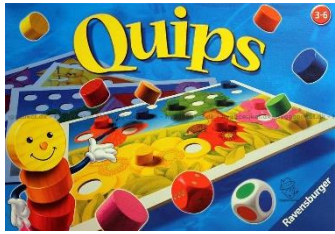





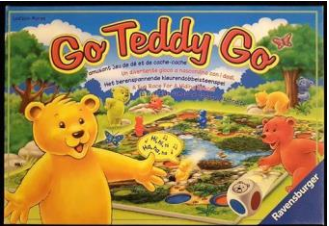
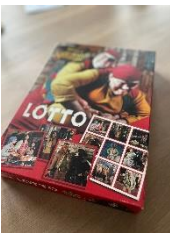


SPILL	HVA GÅR DET UT PÅ?	FAGOMRÅDE OG FERDIGHETER
	<p>Sequence for kids/junior er barneversjon av spillet Sequence. Målet er å få 4 på rad, vannrett, loddrett eller på skrå. Spiller har 3 kort på hånd og legger ned brikke for tilsvarende kort. Enhjørning gir mulighet til å legge brikke hvor man vill. Drage gir mulighet til å fjerne brikke fra motstander. Den første til 4 på rad vinner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Matematikk • Strategi • Logikk • Språk - begreper • Gjenkjenne dyr • Turtaking • Sosialt samspill
	<p>Morsomt spill for fire spillere. Kortene inneholder oppgaver for barna, gjenkjenning av farger, bokstaver og tall. Rimord, finne fantorangen på brettet, ulike bevegelser osv. Barna får flytte brikken like mye slik kortet sier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bevegelse • Matematikk, tall og telling • Språk – begreper, rim, bokstaver • Musikk • Konsentrasjon • Turtaking
	<p>Obs! Utgått – går bare an å finne brukt. Litt mer avansert spill som barna liker godt. Hver spiller trekker brikke som viser hvilken farge skilpadde de er. Denne skal holdes hemmelig for de andre spillerne. Barna får 5 kort på hånden (vi spiller som regel med åpne kort) Kortene har bilder på de ulike skilpaddene med +, ++, -, ↑ & ↑↑. + = et skritt fram, ++ = to skritt fram, - = et skritt bak, ↑ = bakerste skilpadde et skritt fram og ↑↑ = bakerste skilpadde to skritt fram. Barna må bestemme seg for hvilket kort de spiller og prøve å få sin egen skilpadde fram uten å avsløre hvilken farge de er. Av og til må de flytte sin egen skilpadde bak men en annen spiller kanskje flytter den fram. Først i mål vinner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Holde sin farge hemmelig • Matematikk – plus, minus • Logikk • Strategi • Farger • Form

	<p>Enkelt spill for de minste. Alle spillere får brett og første spiller til å få farge på alle ballongene sine, vinner. Barna triller fargeterning og tar tilsvarende farge og legger på brettet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Farger
	<p>Annet veldig enkelt spill. Hvilken snegl kommer først til kålet. Det er 6 snegler, alle er med uansett hvor mange spillere er med. Barna triller to farge terninger og flytter tilsvarende snegler ett skritt framover. Her er det bare gleden av å trille sin egen farge.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Farger
	<p>Kanskje vårt mest populære spill for tiden. Ligner på vildkatten men tar mye mindre plass. Boksen sier 6 år + men 3 åringer klarer dette veldig fint. Alle får et rundt kort og resten av bunken står i midten. Hvert kort inneholder ca 8 bilder i ulike størrelser. Hver spiller skal prøve å finne ut hvilket bilde de har som er likt på kortet i midten. Den som finner sitt bilde først, roper hva de finner og får kortet. Da vises nytt kort og vi begynner å lete etter nytt bilde. Den som har flest kort til slutt, vinner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Språk • Matematikk • Turtaking • Konsentrasjon • Farger • Form • Mønster
	<p>Klassisk memory</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hukommelse • Turtaking • Kan være alt fra former/mønster/bilder osv.
	<p>Racerbilspillet! Her har vi 6 racerbiler som skal kjøre Monza. Banen har tre filer som er delt opp i forskjellige farger. Barna triller 6 farge terninger og må finne ut hvilken kombinasjon av farger hjelper dem å komme lengst fram på brettet. Kanskje kommer du deg 2 skritt fram, kanskje klarer du å gå 6 skritt fram. Forbikjøring, noen som skubber deg bak (men du selv kan ikke bakke) og dekk på veien</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Farger • Form • Telling • Logikk • Mild strategi

	<p>gjør det litt vanskeligere å komme seg fram. Triller du ikke fargene du trenger er det neste mann sin tur. Veldig kjekt spill!</p>	
	<p>Fantastisk samarbeidsspill der det er spillerne mot spillet. Spillerne skal klare å plukke all frukt fra trærne før kråka kommer og spiser dem. Terning med farger som viser hvilken frukt barna skal plukke, kurv = ta 2 frukt biter, kråka = bygg puslespillet i midten. Om puslespillet er klart før trærne er tomme har spillet vunnet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Samarbeid • Turtaking • Omtanke – hva passer best for laget og ikke bare hva jeg har lyst på. • Farger
	<p>Morris the dodo bird. Morris får redde alle eggene sine før utforskeren kommer! Spillet inneholder noen forskjellige elementer. Barna må legge eggene opp på vingene til Morris og dytte han ned fossen. Kommer eggene hele ned fossen, får vi egget og legger det på en brikke nede med fossen som hjelper oss å forsinke utforskeren å komme fram. Utforskeren går framover på fargede steiner. Knekker eggene får utforskeren flytte seg til samme farge som egget som knakk. Så det gjelder å tenke på hvilken farge vi trenger på brikkene med fossen for å forsinke utforskeren, samtidig som vi ikke redder egg som gir utforskeren mulighet å hoppe fire skritt fram. Veldig kjekt samarbeidsspill der barna får virkelig sjansen til å heie på hverandre samtidig som de får øve seg på å være forsiktige med dyttingen og tenke hva er luredet å gjøre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Samarbeid • Logikk • Fingerferdighet (e. Dexterity) • Tall & telling • Farger • Strategi

	<p>Hvilket spøkelse kommer først opp trappen og skremmer det gamle spøkelseset som er øverst? Fire spillere med fire farger, vi triller en terning og flytter oss opp trappen etter tallet på terningen. Triller vi spøkelse får vi spøkelse oppå markøren vår. Da gjelder det å huske hvilket spøkelse er ditt. Til slutt blir alle spøkelser og de kan bli forvekslet. Kappløp opp trappen og forhåpentligvis klarer man å holde kontroll på hvilken spøkelsesmarkør man har.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Turtaking • Hukommelse • Tall og telling
	<p>Enkelt spill. Barna har en brikke foran seg med ulike hull som skal fylles med ulike farger. Barna triller to terninger, en med tall og en med farger. Tallet tilsier hvor mange sylindere barna kan ta for å fylle opp hullene på brettet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Farge gjenkjenning • Turtaking • Tall og telling • Form
	<p>Veldig populært spill som trener konsentrasjons evnen og ordforråd. Barna trekker bildebrikke, sier hva det er og så er det å lete og første som finner roper Vildkatten!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Språk – ordforråd • Konsentrasjon • Turtaking
	<p>Bygg en figur. Hver figur har fire deler, hatt (1), hode (2), kropp (3) og bein (4). Triller du 5 får du ingenting. Triller du 6 får du 1 av hver brikke. Alle triller og tar brikker fram til bunken er tom. I del 2 av spillet prøver vi å gjøre komplette figurer. Samme tall prinsipp gjelder som i del 1. Brikkene har mønster som hjelper barna å gjenkjenne hvilke deler hører sammen. Man får ikke ta hvilken brikke som helst. Man må selv ha en brikke med mønsteret for å prøve å lage en komplett figur. Den som har flest komplette figurer til slutt vinner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kroppsdeler • Turtaking • Tall og telling • Språk • Mønster • Fantasi • Å tåle å gi fra seg / tape brikker.

	<p>*Vi har søstrene grene versjonen men samme prinsipp. Man kaster så mange terninger man ønsker og lager en historie ut ifra bildet som er på terningen. De kan være veldig korte eller veldig lange og avanserte. Alt etter fantasien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Språk • Fortellerkompetanse • Fantasi
	<p>Dyrene skal få plass på flåten! Boksen inneholder ulike brett med ulike flåter. Vi legger ut 10 dyrekort rundt flåten og legger tilsvarende dyr på kortene. Barna får vurdere om dyrene får plass på flåten. De stemmer ja eller nei. Stemmer alle ja, legger vi til et til kort/dyr, stemmer igjen fram til det blir ja/nei. Flertallet får da bevise om dyrene får plass eller ikke. Den som stemte riktig, får poeng. Spillet går over 6 runder og den som har flest poeng til slutt, vinner.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Språk • Farger • Dyr • Form • Antall • Størrelse • Avstemming • Samarbeid
	<p>Veldig enkelt spill for de minste. Stikk hånden inn i tøyposen for å finne de riktige klærne til karakterene på ditt Brett. Spilleren som først finner alle klærne og sitt eget lam vinner spillet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Form • Taktile sansen • Farger • Turtaking
	<p>Målet med spillet er å være først til å gjemme alle sine bjørner. Hver spiller får hver sin farge og tre bjørner i den fargen. De triller terning og flytter bjørnen framover. Triller de bjørn får de gjemme bjørnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enkel strategi • Farger
	<p>Helt vanlig lotto. Vårt har kaptein sabeltann tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gjenkjenne like bilder • Turtaking



Snap. Kortspill for de eldste og for 2 personer.
Spillerne får like mange kort, de snur over kortene samtidig fram til de får identiske kort, så her gjelder det å være veldig oppmerksom på hva som kommer på kortet. Da er det første spiller til å rope «SNAP», den som er raskere får alle kortene til den andre. Spillet er over når en av spillerne har alle kortene.

- Oppmerksomhet
- Være rask
- Tempo



Rim lotto. Vanlig lotto med rim tema. Om barnet har bilde på «mus» på brettet, er det mest sannsynlig at det er «hus» på kortet. Barna hjelper hverandre med å komme på hva som rimer på ordet på kortet.

- Språk
- Turtaking
- Samarbeid