Habermaaß-spel nr 3377

Dra mig i örat

SVENSKA

En spelsamling med små, stora och färgglada öron.
För 2 - 4 barn mellan 3 - 12 år.

Spelidé: Brigitte Pokornik
Illustration: Antje Flad
Spellängd: vardera ca 5 - 10 minuter

„Dra mig i örat" säger katten till den lilla hunden.
„Men försiktigt!" Alldeles försiktigt drar hunden i det ena örat.
„Men du, det där är ju MITT öra!" brummar björnen.
„Kattens öra ser ju alldeles annorlunda ut!"
„Men det är så svårt" gnäller hunden förtvivlat.
„Kanske finns det någon som kan hjälpa mig?"

Spelinnehåll

9 djurkort
21 trä-öron
1 påse
1 spelanvisning

Kära föräldrar,
Gå igenom spelmaterialet med barnet innan den första omgången spelas. Ta först bort de blåa öronen ur spelet. Alla övriga öron stoppas i påsen.
Titta på korten tillsammans och gå igenom vilka djur som finns, och hur de låter. Låt barnet dra upp träöronen ur påsen. Titta på öronen tillsammans och hjälp barnet att passa ihop färgerna och att placera bitarna i lämpliga utstansningar.

SVENSKA

1. Mina öron, Dina öron

För 2 och 3 små öronletare från 3 års ålder.

Vem kan - med litet tur och skicklighet - först dra upp de öron ur påsen som passar till djuren som han eller hon har?

Spelförberedelser

Varje barn letar rätt på tre djurkort där man ser djur med olika form på öronen: ett djur skall ha trekantiga öron, ett andra djur skall ha runda öron, och det tredje djuret skall ha ovala öron.
Om bara två barn spelar, lägger man de övriga djurkorten åt sidan.
Lägg de tre blåa öronen åt sidan: de behövs inte för detta spel. Alla övriga öron hamnar i påsen.

Spela så här

Barnet med de största öronen börjar. Om ni inte kan komma överens, börjar det yngsta barnet och drar två öron ur påsen.

- Passar formen och färgen på ett, eller t.o.m. båda öronen, till ett djur som Du har liggande framför Dig?
  Du får lägga alla passande öron i djurkortets utstansning.

- Öron som inte passar till något av Dina djur lägger Du tillbaka i påsen.

Ge påsen till nästa barn i medsols ordning.
Detta barn försöker nu att dra två öron som passar till något av det egna djuren.

Slut på spelet

Så snart som ett barn har samlat ihop alla öron till de egna tre djuren, är spelet slut, och detta barn vinner och blir „Stora öronmästaren".

Variant för otåliga örondragare
Man får dra inte bara två, utan tre öron vardera..

Känn efter vilka öron som passar till de egna djurkorten

Ta 3 kort

Alla utom blåa öron i påsen

Dra 2 öron

Passar öronen? Lägg dem på det egna kortet (de egna korten)

Passar inte öronen? Tillbaka i påsen

Du har hittat alla öron till de egna djuren = vinst

2. Haren har långa öron

För 2 - 4 barn från 4 års ålder.

Vem kan samla flest djur med litet tur och skicklighet?

Samla djur

Spelförberedelser

Lägg alla djurkort bredvid varandra på bordet.
Alla öron – även de tre blåa – läggs i påsen.
Man drar ett valfritt öra och lägger det på ett passande djurkort..

Korten i mitten av bordet, öron i påsen, dra 1 öra, lägg på kortet

Spela så här

Det barn som bäst kan vifta på öronen, får börja. Om ni inte kan komma överens, börjar det största barnet.

Dra ett öra ur påsen och lägg det på ett passande djurkort.

Dra 1 öra, lägg det på kortet

- Har Du dragit ett blått öra?
  Det finns inget passande kort. Lägg tillbaka örat i påsen.

Blått öra = påsen

- Har djuret nu fått bägge öronen?
  Som belöning får Du plocka upp kortet och öronen och lägga dem framför Dig.

Kortet färdigt? Ta kort och öron

Sedan skickar Du påsen vidare och det barn som sitter närmast i medsols ordning står på tur.

Slut på spelet

Spelet är slut så fort som det sista djuret har fått sina bägge öron och ligger framför ett barn. Det barn som har flest djurkort vinner och blir den största „öronexperten". Om flera barn har lika många kort, vinner de tillsammans.

Flest kort = vinst

SVENSKA

3. Tick, Tack, Djur

För 2 - 4 små taktiker från och med 5 års ålder.

Lägg rader om tre

Den som kan lägga det sista örat i en rad med tre kort, vinner.

Spelförberedelser

Blanda kort, lägg i 3 rader med 3 kort vardera, öron i påsen

Djurkorten blandas och läggs ut till en kvadrat i tre rader med tre kort i varje rad. De blåa öronen läggs åt sidan, alla övriga läggs i påsen.

Spela så här

Har någon av er ett av de djur som visas på något av djurkorten? Då får den spelaren börja. Om ni inte kan komma överens, får det äldsta barnet börja.

Dra öron, lägg på kort

Dra ett öra ur påsen och lägg det på ett passande kort.
Sedan är det nästa barn i medsols ordning som står på tur.

OBS:
det är inte tillåtet att dra två ören med samma form direkt efter varandra. Om det i alla fall skulle inträffa, lägger man det andra örat tillbaka i påsen och så är det nästa barns tur direkt.

Slut på spelet

Tre kort klara i en rad = vinst

Så snart som tre kort i en rad (lodrätt, vågrätt eller diagonalt) har försetts med öron, är spelet slut.
Det barn som lade det sista örat vinner.

Spel med blåa öron

Variant
Litet mer taktiskt blir det om man tar med även de blå öronen i spelet.

- Den som drar ett blått öra, får lägga det i en ledig passande utstansning.
- Den som sedan drar det öra som hör till denna plats, får byta ut det.
- Spelaren lägger det blåa örat direkt på en ny plats som passar.
- Om det inte finns någon ledig plats mer, plockas örat bort ur spelet.