

## Piolino - språkspel

Art.nr. 7763-023-4

### Innehåll

- 4 genomskinliga brickor som kan sättas fast på rad.
- 32 plastknoppar med bilder av 4 djur (fisk, sköldpadda, uggla och igelkott) i de fyra grundfärgerna samt stora och små.
- 8 instruktionsknoppar
- 1 tygpåse



### Spelregler

1. Lägg alla knoppar i påsen.
2. Var och en tar en knapp med ett djur på och sätter den lägst till vänster på sin bricka. (Får man en instruktionsknapp läggs denna tillbaka i påsen.)
3. I turordning tas sedan två knoppar var ur påsen.

Tre kombinationer är då möjliga:

- a. De två knapparna är djur: För att få sätta dem på brickan måste spelaren argumentera för att varje knapp har minst ett kriterium lika med den senast placerade knoppen. Knoppar som inte går att sätta på brickan läggs tillbaka i påsen.
  - b. En av knapparna innehåller instruktioner: Sätt först djurknoppen på plats om det går och följ sedan instruktionen.
  - c. Båda knapparna innehåller instruktioner: Instruktionerna följs i valfri ordning och läggs sedan tillbaka i påsen. Om en av instruktionsbrickorna är den överkursade handen händer inget.
4. Spelet fortsätter tills någon fyllt sin bricka.

**Antal spelare:** 2-4

**Ålder:** från 3 år

### Användningsområden

- förskola
- särskola
- tal- och språkträning
- terapi

### Inlärningsmål

- Identifiera 4 djur, 4 färger och 2 storlekar.
- Identifiera 1 - 3 gemensamma kriterier för två brickor.
- Följa spelregler

En enklare och mindre tävlingsinriktad variant är att spela utan instruktionsbrickor.

### Instruktionsbrickor



Inget händer.



Ta två knoppar ur påsen.



Lägg tillbaka en knapp i påsen. (Gäller ej om bara en knapp finns på brickan.)



Ta en knapp från någon och lägg i påsen. (Gäller ej om bara en knapp finns på brickan.)