



Taitotoukat

Opettavainen pujottelupeli



Pelisäännöt / Spelregler / Game rules



Joko tunnet nämä opettavaiset Leikkien-pelit?



Leikkien Leppisleikki on lystikäs ja liikunnallinen peli koko perheelle. Onnistutko tekemään liikkeet yhdessä leppäkerttujen kanssa?

Leikkien Karamelli on hauska ja opettavainen peli väreistä. Tätä herkullista peliä voi pelata myös muulloin kuin karkkipäivänä!



Leikkien Taitotoukat on hauska ja opettavainen pujottelupeli, jossa opetellaan värejä ja muotoja sekä harjoitellaan käden hienomotorisia taitoja. Hauska peli kaikenikäisille!

Taitotoukat

LEIKKIEN TAITOTOUKAT – Opettavainen pujottelupeli

Ikäsuositus: Yli 3-vuotiaille

Pelaajia: 1-4

Peliaika: Noin 10 minuuttia

Sisältö: 4 eriväristä toukkaa, 34 muotopalaa, muotonoppa ja värinoppa

Leikkien Taitotoukat on hauska ja opettavainen pujottelupeli, jossa opetellaan värejä ja muotoja sekä harjoitellaan käden hienomotorisia taitoja. Peli kehittää myös reagointia ja yhteisten pelisääntöjen noudattamista. Pelissä on viisi eritasoista pelivaihtoehtoa, joista voi valita pelaajille parhaiten soveltuvan vaikeustason.

Pelivaihtoehto 1: Opetellaan värejä

Kukin pelaaja valitsee yhden toukan ja laittaa sen eteensä. Kaikki puiset muotopalat asetellaan pelaajien keskelle ja värinoppa niiden viereen. Muotonoppa ei ole mukana pelissä ja se siirretään sivuun.

Nuorin pelaajista aloittaa pelin heittämällä värinoppaa. Pelaajan tulee löytää muotopalojen joukosta nopan osoittaman värin värisen pala. Löydettyään palan, pelaaja pujottaa sen toukkaansa ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli noppien osoittamaa palaa ei ole enää mukana pelissä, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut toukkaansa kuusi muotopalaa.

Pelivaihtoehto 2: Opetellaan muotoja

Kukin pelaaja valitsee yhden toukan ja laittaa sen eteensä. Tässä pelissä pelaaja pujottaa toukkaansa ainoastaan toukkansa värisiä muotopaloi.

Kaikki puiset muotopalat asetellaan pelaajien keskelle ja muotonoppa niiden viereen. Värinoppa ei ole mukana pelissä ja se siirretään sivuun.

Nuorin pelaajista aloittaa pelin heittämällä muotonoppaa. Pelaajan tulee löytää oman toukkansa väriinen ja muotonopan osoittaman muodon mukainen pala. Jos pelaaja löytää oikean palan, saa hän pujottaa sen toukkaansa ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli noppien osoittamaa palaa ei ole enää mukana pelissä, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle.

Mikäli muotonoppa osoittaa sydäntä, saa pelaaja valita minkä tahansa muotoisen palan, mutta värin tulee olla yhtenevä toukan värin kanssa. Mikäli muotonoppa osoittaa surunaamaa, siirtyy pelivuoro suoraan seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut toukkaansa kuusi muotopalaa.

Pelivaihtoehto 3: Opetellaan värejä ja muotoja

Kuin pelaaja valitsee yhden toukan ja laittaa sen eteensä. Kaikki puiset muotopalat asetellaan pelaajien keskelle ja molemmat nopat niiden viereen.

Nuorin pelaajista aloittaa pelin heittämällä samanaikaisesti muoto- ja värinoppaa. Muotonoppa näyttää etsittävän palan muodon ja värinoppa sen värin. Jos nopat esimerkiksi näyttävät punaista ja kolmiota, tulee pelaajan löytää punainen kolmionmuotoinen pala. Jos pelaaja löytää oikean palan, saa hän pujottaa sen toukkaansa ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Mikäli noppien osoittamaa palaa ei ole enää mukana pelissä, siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle.

Mikäli muotonoppa osoittaa sydäntä, saa pelaaja valita minkä tahansa muotoisen palan, mutta värin tulee olla värinopan mukainen. Mikäli muotonoppa osoittaa surunaamaa, siirtyy pelivuoro suoraan seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut toukkaansa kuusi muotopalaa.

Pelivaihtoehto 4: Kuka on nopein?

Kuin pelaaja valitsee yhden toukan ja laittaa sen eteensä. Kaikki puiset muotopalat asetellaan pelaajien keskelle ja molemmat nopat niiden viereen.

Nuorin pelaajista aloittaa pelin heittämällä samanaikaisesti muoto- ja värinoppaa. Muotonoppa näyttää etsittävän palan muodon ja värinoppa sen värin. Jos nopat esimerkiksi näyttävät punaista ja kolmiota, tulee pelaajan löytää punainen kolmionmuotoinen pala.

Tässä pelivaihtoehdossa kaikki pelaajat etsivät oikeaa palaa ja ensimmäisenä palan löytänyt pelaaja saa pujottaa sen toukkaansa. Jos pelaaja ottaa vahingossa väärän värisen tai väärän muotoisen palan, hänen pitää laittaa toukastaan yksi pala takaisin kerättävien muotopalojen joukkoon. Mikäli noppien osoittamaa palaa ei ole enää mukana pelissä, siirryy vuoro seuraavalle pelaajalle.

Mikäli muotonoppa osoittaa sydäntä, saa pelaaja valita minkä tahansa muotoisen palan, mutta värin tulee olla värinopan mukainen. Mikäli muotonoppa osoittaa surunaamia, siirryy pelivuoro suoraan seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut toukkaansa kuusi muotopalaa.

Pelivaihtoehto 5: Tunnustellaan erilaisia muotoja

Kukin pelaaja valitsee yhden toukan ja laittaa sen eteensä. Kaikki puiset muotopalat asetellaan pelaajien keskelle ja muotonoppa niiden viereen. Värinoppa ei ole mukana pelissä ja se siirretään sivuun.

Nuorin pelaajista aloittaa pelin heittämällä muotonoppaa. Pelaaja katsoo nopan osoittaman muodon, jonka jälkeen hän laittaa silmänsä kiinni ja muotopalojen sekoitetaan. Pelaajan tulee löytää oikean muotoinen pala tunnustelemalla paloja. Kun pelaaja on mielestään löytänyt oikean muodon, hän sanoo "valmis" ja avaa silmänsä. Jos palan muoto on oikea eli nopan osoittama muoto, pelaaja saa pujottaa muotopalan toukkaansa. Mikäli muoto on väärä, jäädä pala pöydälle ja pelivuoro siirryy seuraavalle pelaajalle, samoin kun tilanteessa, jossa nopan osoittamaa palaa ei ole enää mukana pelissä.

Mikäli muotonoppa osoittaa sydäntä, saa pelaaja valita itse minkä muotoista palaa hän etsii. Mikäli muotonoppa osoittaa surunaamia, siirryy pelivuoro suoraan seuraavalle pelaajalle.

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä saanut toukkaansa kuusi muotopalaa.



LEIKKIE DUKTIGA LARVER – Ett lärorikt trädningsspel

Åldersrekommendation: För barn över 3 år

Spelare: 1-4

Speltid: 10 minuter

Innehåll: 4 larver i olika färger, 34 formbitar, en formtärning och en färgtärning

Leikkien Duktiga larver är ett roligt och lärorikt trädningsspel där man lär sig färger och former och övar handens finmotorik. Spelet utvecklar också reaktionsförmågan och viljan att följa gemensamma spelregler. Spelet har fem spelalternativ på olika nivåer av vilka man kan välja den svårighetsgrad som passar spelarna bäst.

Spelalternativ 1: Vi lär oss färger

Varje spelare väljer en larv och lägger den framför sig. Alla formbitar av trä placeras i mitten av spelarna och färgtärningen bredvid bitarna. Formtärningen är inte med i spelet och den flyttas åt sidan.

Den yngsta spelaren börjar spelet genom att kasta färgtärningen. Bland formbitarna skall spelaren hitta den färg som tärningen visar. När spelaren har hittat biten trär han den i larven och turen går över till nästa spelare. Om den bit som tärningarna visar inte längre finns med i spelet, går turen över till nästa spelare.

Den spelare som först har fått sex formbitar i sin larv vinner spelet.

Spelalternativ 2: Vi lär oss former

Varje spelare väljer en larv och lägger den framför sig. I det här spelet trär spelaren i sin larv endast formbitar som har samma färg som larven. Alla formbitar av trä placeras i mitten av spelarna och formtärningen bredvid bitarna. Färgtärningen är inte med i spelet och flyttas åt sidan.

Den yngsta spelaren börjar spelet genom att kasta formtärningen. Spelaren skall hitta en bit som har samma färg som spelarens larv och den form som

formtärningen visar. Om spelaren hittar den rätta biten, får han trä den i sin larv och turen går över till nästa spelare. Om den bit som tärningarna visar inte längre finns med i spelet, går turen över till nästa spelare.

Om formtärningen visar på hjärtat, får spelaren välja en bit i vilken form som helst, men färgen måste vara samma som larvens färg. Om formtärningen visar ett sorgansikte, går spelturen direkt över till nästa spelare.

Den spelare som först har fått sex formbitar i sin larv vinner spelet.

Spelalternativ 3: Vi lär oss färger och former

Varje spelare väljer en larv och lägger den framför sig. Alla formbitar av trä placeras i mitten av spelarna och båda tärningarna bredvid dem.

Den yngsta spelaren börjar spelet genom att kasta form- och färgtärningen. Formtärningen visar formen på den bit som söks och färgtärningen dess färg. Om tärningarna till exempel visar rött och en triangel, måste spelaren hitta en röd triangelformad bit. Om spelaren hittar den rätta biten, får han trä den i sin larv och turen går över till nästa spelare. Om den bit som tärningarna visar inte längre finns med i spelet, går turen över till nästa spelare.

Om formtärningen visar på hjärtat, får spelaren välja en bit i vilken form som helst, men färgen måste vara enhetlig med färgtärningen. Om formtärningen visar ett sorgansikte, går spelturen direkt över till nästa spelare.

Den spelare som först har fått sex formbitar i sin larv vinner spelet.

Spelalternativ 4: Vem är snabbast?

Varje spelare väljer en larv och lägger den framför sig. Alla formbitar av trä placeras i mitten av spelarna och båda tärningarna bredvid dem.

Den yngsta spelaren börjar spelet genom att kasta form- och färgtärningen. Formtärningen visar formen på den bit som söks och färgtärningen dess färg. Om tärningarna till exempel visar rött och en triangel, måste spelaren hitta en röd triangelformad bit.

I detta spelalternativ söker alla efter den rätta biten, och den spelare som först hittat biten får trä den i sin larv. Om spelaren i misstag tar en bit av fel form, måste han lägga en bit från sin larv tillbaka bland de formbitar som inte ännu plockats upp. Om den bit som tärningarna visar inte längre finns med i spelet, går turen över till nästa spelare.

Om formtärningen visar på hjärtat, får spelaren välja en bit i vilken form som helst, men färgen måste vara enhetlig med färgtärningen. Om formtärningen visar ett sorgansikte, går spelturen direkt över till nästa spelare.

Den spelare som först har fått sex formbitar i sin larv vinner spelet.

Spelalternativ 5: Vi känner efter olika former

Varje spelare väljer en larv och lägger den framför sig. Alla formbitar av trä placeras i mitten av spelarna och formtärningen bredvid bitarna. Färgtärningen är inte med i spelet och den flyttas åt sidan.

Den yngsta spelaren börjar spelet genom att kasta formtärningen. Spelaren ser på den form som visas av tärningen efter vilket hon sluter sina ögon och formbitarna blandas. Spelaren skall hitta den rätta formen genom att känna på bitarna. När spelaren tror sig ha hittat den rätta formen, säger hon "klar" och öppnar ögonen. Om biten har rätt form, dvs. är den form som visats av tärningen, får spelaren träda formbiten i sin larv. Om formen är fel, stannar biten kvar på bordet och turen går över till nästa spelare. Samma gäller situationer där den bit som visas av tärningen inte längre är med i spelet.

Om formtärningen visar på hjärtat, får spelaren välja vilken form som helst för att känna efter. Om formtärningen visar ett sorgansikte, går spelturen direkt över till nästa spelare.

Den spelare som först har fått sex formbitar i sin larv vinner spelet.



LEIKKIEN CLEVER CATERPILLARS – An educational threading game

Recommended for ages: 3 and up

Players: 1-4

Game duration: 10 minutes

Contents: 4 caterpillars of different colours, 34 shapes, one shape dice and one colour dice

The Leikkien Clever Caterpillars is a fun and educational threading game, where you can learn colours and shapes and practice fine motor skills of the hand. The game also develops responses and the ability to abide by the rules of the game. There are five different level options that you can choose from to achieve the right level of difficulty.

Game option 1: Let's learn colours

Each player selects a caterpillar and places it in front of them. All the wooden shapes are placed in the centre of the table next to the colour dice. The shape dice is not used and can be set to one side.

The youngest player starts the game by throwing the colour dice. The player must find the piece in the colour indicated on the dice from among the shapes. Once they find the piece, the player slides it onto their caterpillar and play continues to the next player. If the piece indicated by the dice is no longer in play, play continues to the next player.

The first player to collect six shapes on their caterpillar wins.

Game option 2: Let's learn shapes

Each player selects a caterpillar and places it in front of them. In this game, players slide only the shapes corresponding to the colour of their caterpillar onto their caterpillar. All the wooden shapes are placed in the centre of the table next to the shape dice. The colour dice is not used and can be set to one side.

The youngest player starts the game by casting the shape dice. The player

must find a piece indicated by the colour of their own caterpillar and the shape on the shape dice. If the player finds the right piece, they may slide the piece onto their caterpillar, and play continues to the next player. If the piece indicated by the dice is no longer in play, play continues to the next player.

If the shape dice indicates a heart, the player may select any shape, but the colour must correspond to the colour of their caterpillar. If the shape dice indicates a sad face, play automatically continues to the next player.

The first player to collect six shapes on their caterpillar wins.

Game option 3: Let's learn colours and shapes

Each player selects a caterpillar and places it in front of them. All the wooden shapes are placed in the centre of the table next to both dice.

The youngest player starts the game by casting the two dice simultaneously. The shape dice indicates the shape of the required piece and the colour dice indicates the colour. If the dice, for example, indicate the colour red and a triangle, the player must find a red triangle shape. If the player finds the right piece, they may slide the piece onto their caterpillar, and play continues to the next player. If the piece indicated by the dice is no longer in play, play continues to the next player.

If the shape dice indicates a heart, the player may select any shape, but the colour must correspond to the colour on the colour dice. If the shape dice indicates a sad face, play automatically continues to the next player.

The first player to collect six shapes on their caterpillar wins.

Game option 4: Who is the fastest?

Each player selects a caterpillar and places it in front of them. All the wooden shapes are placed in the centre of the table next to both dice.

The youngest player starts the game by casting the two dice simultaneously. The shape dice indicates the shape of the required piece and the colour dice indicates the colour. If the dice, for example, indicate the colour red and a triangle, the player must find a red triangle shape. If the player finds the right piece, they may slide the piece onto their caterpillar, and play continues to the next player.

In this game option, all the players look for the right piece and the first player to find it may slide it onto their caterpillar. If a player takes a wrong-

shaped piece or in the wrong colour by accident, they must remove one piece from their caterpillar and place it among the pieces on the table. If the piece indicated by the dice is no longer in play, play continues to the next player.

If the shape dice indicates a heart, the player may select any shape, but the colour must correspond to the colour on the colour dice. If the shape dice indicates a sad face, play automatically continues to the next player.

The first player to collect six shapes on their caterpillar wins.

Game option 5: Let's feel shapes

Each player selects a caterpillar and places it in front of them. All the wooden shapes are placed in the centre of the table next to the shape dice. The colour dice is not used and can be set to one side.

The youngest player starts the game by casting the shape dice. The player looks at the shape indicated by the dice, then closes their eyes, and the shapes are shuffled. The player must find the right shape piece by feeling the shapes. Once the player thinks they have found the right shape, they say "ready" and open their eyes. If the shape of the piece is right, i.e. the shape indicated by the dice, the player may slide the shape onto their caterpillar. If the shape is wrong, the shape remains on the table and play continues to the next player, as is also the case when the shape indicated by the dice is no longer in play.

If the shape dice indicates a heart, the player may select any shape to look for. If the shape dice indicates a sad face, play automatically continues to the next player.

The first player to collect six shapes on their caterpillar wins.



© 2014 Leikkien Group Oy

Kaikki oikeudet pidätetään | Alla rättigheter reserverade | All rights reserved

Julkaisija | Publicerare | Published by:
Leikkien Group Oy
Sarankulmankatu 12, 33900 TAMPERE, FINLAND

www.leikkien.fi



VAROITUS! Ei sovella alle 3-vuotiaalle lapsille. Tukehtumisvaara! Sisältää pieniä osia.
Säästä tiedot mahdollista myöhempää tarvetta varten.

WARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Kvävningsrisk. Innehåller smådelar.
Spara förpackningens information för möjligt senare behov.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking hazard! Contains small parts.
Keep this information.