

Sådan spiller du

Hvor er den Lille Kanin er et legebaseret spil, hvor en forælder eller en ældre søskende spiller med barnet (+18 måneder). Med til spillet hører plysbamsen Lille Kanin, seks kopper, 16 brikker og spillekort.

Den voksne gemmer Lille Kanin under en af kopperne. Den voksne fortæller derefter barnet, at Lille Kanin er på besøg hos en dyreven og barnet får lov til at finde Lille Kanin. Man kan ikke tabe spillet; barnet får lov til at lede indtil Lille Kanin bliver fundet – eller til spillet ikke er sjovt mere.

Spillet kræver ikke noget forudgående kendskab. Barnet lærer de ting, det er nødvendigt at vide gennem legen. I takt med at barnet lærer mere og mere om Lille Kanin og hans venner, kan den voksne gøre spillet mere udfordrende og hæve sværhedsgraden.

Spillet har forskellige niveauer: Det er på tide at rykke til et nyt niveau, når barnet begynder at finde Lille Kanin med det samme. En essentiel del af spillet er interaktionen mellem dig og barnet. Alle dyrene kan tale, og nogle gange gør og siger dyrene de mest fjollede ting: Slip fantasien løs og hav det sjovt!

Niveau 1: At lære dyrenes navne

Opsætning: Brug tre dyrebrikker, tre kopper og Lille Kanin.

Spillet: Introducer dit barn for Lille Kanin: "Det her er Lille Kanin". Saml derefter et af de andre dyr op og giv det til barnet, mens du siger dyrets navn: "Det her er Ræv. Kan du sige hej til Ræv? Efter introduktionen placerer du brikkerne på koppen, så man kan se dyrene.

Når du har introduceret alle dyrene og lagt dem på koppen, gemmer du Lille Kanin. Mens dit barn stadig er i en fase, hvor barnet skal lære navnene, skal du ikke få barnet til at lukke øjnene eller holde barnet for øjnene. Barnet skal kunne se, hvor du gemmer Lille Kanin. "Se. Nu er Lille Kanin på besøg hos Ræv. Kan du vise mig, hvor Lille Kanin er?"

Måske peger dit barn på Spætte, vælter koppen eller giver sig til at grine. Hvis barnet har brug for hjælp, kan du vise barnet, hvor Lille Kanin er. Vær opmuntrende og vis begejstring, når Lille Kanin er fundet.

TIP: Når I har spillet nogle gange, kan du begynde at tage flere dyr med. Sørg for at introducere de nye dyr hver for sig.

Mit navn er
Ugle. Hvad er
dit?



Niveau 2: Besøg dyrene

Opsætning: Brug tre dyrebrikker, tre kopper og Lille Kanin.

Spillet: Når dit barn kender nogle af dyrenes navne, så kan du begynde at bede dit barn om at lukke øjnene, mens du gemmer Lille Kanin. "Lille Kanin er taget hen for at besøge Mus. Kan du vise mig, hvor Lille Kanin er?" Du kan også flette en historie ind i spillet: "Lille Kanin er taget hen for at lege med Mus. Kan du hjælpe mig med at finde ham?"

TIP: I takt med at barnet finder Lille Kanin, kan du introducere flere dyr til spillet – indtil I bruger alle dyrene i spillet.

Nu har vi
mus, her i
vort hus



Niveau 3: Dyrenes levesteder

Opsætning: Brug tre levestedsbrikker, tre kopper og Lille Kanin.

Spillet: På hver side af dyrevennerne er deres levesteder. For at lære barnet de forskellige levesteder, skal du først vise dyret og derefter levestedet: "Se. Ræv bor i en hule i jorden." Når du har præsenteret levestederne, placerer du brikkerne på koppen, så man kan se levestedet.

Derefter gemmer du Lille Kanin. Læg Lille Kanin under et af levestederne, mens barnet ser det. "Lille Kanin besøger Ræv hjemme i Rævs hule." Det er vigtigt, at du siger både dyrets navn og dyrets levested, når du spiller på det her niveau.

TIP: Hvis barnet ikke kan finde Lille Kanin, skubber du brikkerne til side en efter en for at gøre det nemmere. Husk at sige navnet på dyret og levestedet, mens du skubber dem væk: "Lille Kanin er ikke på besøg hos Ugle i reden."



Niveau 4: Besøg levestederne

Opsætning: Tre kopper med levestedsbrikkerne og Lille Kanin.

Spillet: Når barnet kender navnet på levestederne, skal barnet lukke øjnene, mens du gemmer Lille Kanin. "Lille Kanin er taget hen til reden i træet for at besøge Ugle. Hvor er Lille Kanin?"

TIP: Hvis barnet lykkes med at finde Lille Kanin, så introducerer du flere dyr og deres levesteder. Beskriv levestedet, hvis dit barn ikke kan finde Lille Kanin.

Jeg vil rede
mig en lille
lur



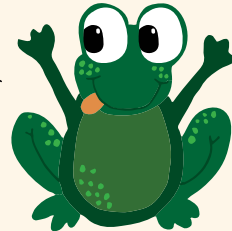
Niveau 5: Hvem bor her?

Opsætning: To kopper med levestedsbrikker og Lille Kanin.

Spillet: Dette niveau kan være svært for barnet. Gem Lille Kanin under et af levestederne. Fortæl barnet hvilket dyr Lille Kanin besøger. Hvis du har lagt Lille Kanin under vandhullet, så spørger du: "Lille Kanin besøger Frø. Hvor er Lille Kanin?"

TIP: Hvis barnet lykkes med at finde Lille Kanin, introducerer du flere dyr til spillet. Beskriv levestedet, hvis barnet ikke kan finde Lille Kanin.

Jeg elsker mit
vandhul >

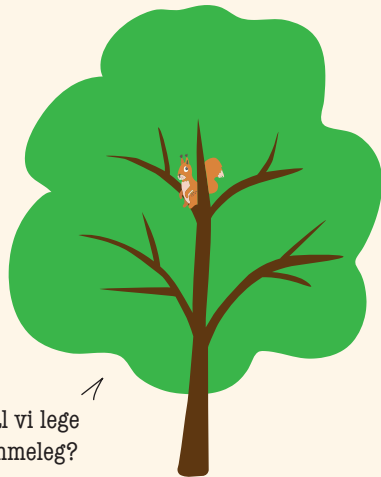


Niveau 6: Hvilket dyr?

Opsætning: Tre kopper med dyrebrikker og Lille Kanin.

Spillet: Gem Lille Kanin under et dyr. Fortæl derefter barnet, hvilket levested Lille Kanin besøger. Hvis du har gemt Lille Kanin under Egern, så kan du spørge: "Lille Kanin er taget hen til træet. Hvem besøger Lille Kanin?"

TIP: Hvis barnet vælger et forkert dyr, kan du hjælpe barnet: "Hvem bor i træet? Nå ja, Egern bor i træet." Hvis barnet rækker ud efter det forkerte dyr, kan du sige: "Det er søen. Bor Egern i søen?"



Skal vi lege
gemmeleg?

Niveau 7: Blandet leg

Opsætning: Fire kopper; to med dyrebrikker og to med levesteder samt Lille Kanin.

Spillet: I den blandede leg, stiller du spørgsmål fra alle niveauer. Nogle af kopperne viser dyr og nogle af dem viser levesteder.

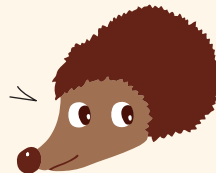
TIP: Tilføj flere dyr og levesteder til legen, og fortæl en hel historie om Lille Kanin for at live spillet op. Fortæl en historie om hvor han tog hen og hvem han besøgte.

Der var en
gang...

>



...hvor vi
spiste en is.



Niveau 8: Du spiller

Opsætning: Fire kopper med dyrebrikker og Lille Kanin.

Spillet: I takt med at barnet vokser og lærer flere ord, kan I skifte roller, så du lukker øjnene, mens barnet gemmer Lille Kanin og derefter giver dig hints til at finde Lille Kanin igen. Dette træner barnet i at bruge de nye ord og øve sig i at formulere abstrakte spørgsmål.

TIP: Du skal ikke rette på barnets formuleringer eller beskrivelser. Det kan du gøre på et andet tidspunkt. Mens I spiller, skal du forsøge at følge ledetrådene og finde Lille Kanin.

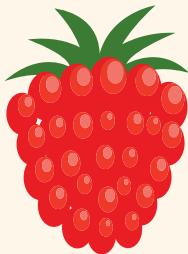
Kuk-kuk? ↗



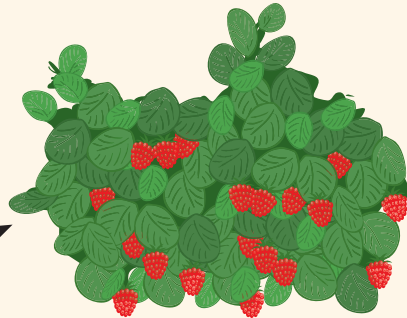
Plantebrikker

Sammen med spillet hører også et sæt plantebrikker, som du kan bruge til at lære barnet om planter og hvor de gror. Når barnet begynder at lære dyrene og levestederne at kende, kan du begynde at introducere planter med plantebrikkerne.

Alle niveauer kan spilles med plantebrikkerne, og du kan endda blande dyre- og plantebrikkerne sammen. Husk at introducere nye brikker og billeder i to stadier: Læring og brug. Det afgørende er, at du følger op på en ny information med noget, som barnet allerede ved.



Hindbær vokser
på en busk



Vær kreativ

Kortene introducerer nogle få måder, som du kan spille Lille Kanin på. En af variationerne i spillet er at gemme en af dyrevennerne i stedet for Lille Kanin. Derudover er variationsmulighederne i den måde du stiller spørgsmål på næsten uendelig. Her er nogle muligheder, du kan overveje.

- Farver: "Lille Kanin besøger et dyr, der er gråt" eller "Lille Kanin er under den orange kop."
- Evner: "Lille Kanin besøger en, der kan flyve."
- Placering: "Lille Kanin er på besøg hos det dyr, der er over Ræv."
- Udeladelse: Sæt tre dyr frem. "Lille Kanin er ikke på besøg hos Ugle eller Ræv. Hvor er Lille Kanin på besøg?"
- Tælle: Stil fem dyr på række. "Lille Kanin er sammen med det tredje dyr." Tæl sammen med barnet: "En, to, tre! Fundet! Vi har fundet dig, Lille Kanin".
- Hukommelse: "Lille Kanin besøger Ræv. Hov, se! Her kommer Ugle. Hej Ugle, hvad så?" (Ugles stemme) "Uh, jeg er lige kommet hjem fra en tur på stranden. Jeg var lige ude og stå lidt på mit surfbræt. Jeg ville egentlig fortælle Lille Kanin om den fede bølge, jeg fangede på mit surfbræt. Har du set Lille Kanin? Ved du, hvor han er?"
- Rækkefølge: Lille Kanin besøgte Bæveren og gik derefter til Frøens vandhul. Hvor er Lille Kanin?