

Snack Attack!

Snúðu, paraðu og staflaðu

Fyrir 2 til 6 leikmenn, frá 4ja ára aldri og upp úr.



Langar þig í góða skemmtun! Komdu þá með Snack Attack! að borðinu og bjóddu upp á hratt samstæðuspil, þar sem leikmenn keppast við að stafla upp skífum. Leikmaðurinn sem nær og staflar upp flestum snarlskífunum á diskinn sinn vinnur spilið! Leikmenn á öllum aldri munu biðja um ábót í þessu spili.

Lærdómsgildi:

- Að para saman
- Að þjálfra sjónrænt minni
- Einbeiting og minni
- Eftirtektasemi og skilningur
- Fínhyfingar og samhæfing
- Fylgja leiðbeiningum
- Skiptast á
- Að vinna og tapa



Innhald:

- 1 snúningsfat
- 1 snúningshandfang (með tveimur hylkjum)
- 66 snarlskífur með myndum báðum megin.
- 5 snarldiskar með myndum báðum megin.

LEIÐBEININGAR

Markmið spilsins:

Leikmaðurinn sem safnar flestum snarlskífum með því að para þær saman við myndirnar á disknum sínum vinnur spilið.

Undirbúningur:

1. Fjarlægðu lokið af snúningshandfanginu, hvolfdu snarlskífum úr því og blandaðu þeim vel saman.
2. Komdu mjóa enda handfangsins fyrir í gatið á sveif snúningsfatsins.
3. Raðaðu snarlskífum inn í handfangið
4. Settu snúningsfatið á miðju á borðsins svo allir leikmenn geti auðveldlega séð það og eigi greiða leið að því.
5. Hver leikmaður velur sér snarldisk. Diskarnir eru með tvær hliðar en hliðarnar tákna mismunandi erfiðleikastig. Allir leikmenn ættu að nota hliðar í sama lit.



BLÁA HLIÐIN: Þessi hlið er MINNA krefjandi. Bláu diskarnir hafa fjóra reiti fyrir snarlskífurnar með auka „villtum“ reit í miðjunni. Þegar þessi reitur er ekki með skífu, þá má láta hvaða snarlskífu sem er á þennan reit. Hinsvegar um leið og skífa hylur reitinn þá er farið eftir venjulegum reglum eins og útskýrðar eru í „spilið sjálft“ kaflanum.

RAUÐA HLIÐIN: Þessi hlið er MEIRA krefjandi. Rauði diskurinn hefur fjóra reiti en engan villtan reit.



Spilið sjálf:

1. Einn leikmaður getur þjónað til borðs sem „kokkurinn“ og fyllt á snúningsfatið, eða leikmenn skiptast á að vera „kokkurinn“. Við mælum með að fullorðinn eða eldra barn byrji á að vera kokkur.
2. Kokkurinn snýr snúningshandfanginu ein hring um fatið, eða þar til það er aftur komið í upphafsstöðu. Með því ættu snarlskífur að fara í allar sjö raufarnar á snúningsfatinu.
3. Þegar leikmaður sér skífu sem samsvarar mynd á disknum hans/hennar, þá ætti hann/hún að kalla upp nafnið á snarlinu og taka skífuna.

ATHUGIÐ: Leikmenn verða að kalla upp nafnið á snarlinu áður en þeir taka skífuna. Ef leikmenn kalla upp samtímis upp nafn á skífu, þá eignast skífuna sá leikmaðurinn sem nær henni fyrstur. **Leikmenn verða að bíða með að kalla upp nöfn á skífum þar til kokkurinn hefur klárað að fylla snúningsfatið.**

4. Eftir að leikmaður tekur skífuna snýr hann/hún skífunni við og lætur hana á diskinn þannig að myndin á disknum „kyssir“ samsvarandi mynd á skífunni. **Ný hlið sést nú á skífunni sem var snúið við, með nýrri mynd, og leikmaður á nú að reyna finna skífu sem samsvarar nýju myndinni.**



5. Leikmenn halda áfram með að stafla á diskinn þar til engar myndir eru eftir sem hægt er að nota.
6. Ef enginn leikmaður getur parað saman, eða þegar snúningsfatið er tómt, þá snýr kokkurinn handfanginu heilan hringt til að fylla í raufarnar. Leikmenn halda þá áfram með að kalla upp nöfnin á skífunum og koma þeim fyrir á disknum sínum.

ATHUGIÐ: Látið ónotaðar skífur á snúningsfatinu vera þegar fylla skal fatið. Nýjar skífur fara aðeins í tómu raufarnar.

7. Ef diskurinn er fullur af gómsætu snarli en engin leikmaður getur parað saman myndir (allar sjö skífurnar standa óhreyfðar), skulu leikmenn að hreinsa diskinn sinn með því að hella skífurnar af honum í snyrtilega hrúgu. Spilið gengur síðan áfram sinn vanagang og leikmenn halda áfram að stafla á diskinn sinn. Skífurnar eru síðan taldar með í lok spilsins. Ef enginn geta heldur ekki parað saman eftir að diskar hafa verið hreinsaðir, þá eru allar sjö skífurnar teknar af fatinu og settar í snúningshandfangið og nýjar gómsætar skífur útteildar í staðinn.
8. Þegar allir diskar hafa verið hreinsaðir kallar kokkurinn upp „snarl árás!“ (e. Snack Attack!) og spilið heldur áfram með því að nota upphaflegu myndirnar á diskunum.

9. Ef það gerist að fjórar eða fleiri eins skífur (myndir) eru eftir á fatinu og enginn getur parað þær saman, má hvaða leikmaður sem er kalla upp „Gumbó“ áður en handfangið er snúið á ný. Þá eru skífunar sem eru eins teknar af fatinu og settar í handfangið.



10. Spilið heldur áfram með því að leikmenn snúa, para, stafla og hreinsa af diskunum þar til engar skífur eru eftir í handfanginu og engin leikmaður getur parað saman fleiri skífur.
11. Leikmenn telja snarlskífunar sem þeir náðu að safna saman meðan á spilinu stóð. Sá sem er með flestu skífunar vinnur spilið.
12. Sigurvegarinn byrjar næstu umferð á því að vera kokkurinn.

Góða skemmtun!
 Nordic Games,
www.nordicgames.is
 Maí 2011

Foreldrahandbók Snack Attack!

Þú ert e.t.v. ekki vön/vanur því að heyra fjögra ára barnið þitt segja „ég vil fá græna papriku!“, en þegar spilað er Snack Attack! eru slíkar setningar ekki bara algengar heldur einnig bara ein af mörgum kostum spilsins. Snack Attack! er skemmtilegt og hratt spil þar sem barnið þitt æfir sig í að finna samstæður, hugsa hratt og samhæfingu handa og augna.

Mikil einbeiting og snerpa er nauðsynleg til að vinna spilið en barnið er fljótt að ná því. Snack Attack! þjálfar einnig hreyfigetu barnsins. Að nota snúningshandfangið og ná í og stafla skífum þjálfar upp samhæfingu handa og augna. Jafnvel eldri börn geta þjálfað fingrafimina og jafnvægissskynið og bæta fljótt færni sína í að ná í snarlskífurnar og byggja upp staflana!

Markverðast við Snack Attack! er að börnin eiga samneyti og keppa við hvert annað á spennandi og lærdómríkan hátt.

Hvernig getur Snack Attack! gagnast barninu þínu best?

1. **Að þekkja spilið:** Það er mikilvægt fyrir krakka að kynna spilið áður en það er spilað. Fyrir þau er það leikur út af fyrir sig að raða í og úthluta skífum úr snúningsfatinu.
2. **Byggðu upp minni og einbeitingu barns:** Reyndu að fá börnin til að skoða hvaða myndir eru á snarldiskunum þeirra áður en spilið hefst en það hjálpar þeim við að einblína á þær skífur sem þau þurfa í upphafi. Til að hjálpa börnunum að leggja á minnið nokkrar myndir, er til dæmis hægt að biðja þau um að útbúa sögu þar sem hver mynd kemur fram. Til dæmis er hægt að biðja þau um að hugsa um máltíð sem inniheldur allan matinn á disknum þeirra
3. **Að snúa við og stafla:** Ef barn á erfitt með að raða snarlskífum rétt í stafla er hægt að spila spilið í samvinnu. Þá er aðeins einn diskur notaður og börnin skiptast á að finna samstæðu. Þegar þau hafa fundið samstæðu skaltu láta þau sýna þér hvernig þau leggja skífurnar á snarldiskinn. Skemmtið ykkur með þetta! Saman getið þið athugað hversu háa stafla þið getið byggt.
4. **Kalla, taka, snúa!** Þessi 3 einföldu orð „kalla, taka, snúa!“ minna börnin á að þegar þau spila þurfa þau að: 1. kalla upp nafnið á samstæðunni, 2. taka skífuna og 3. snúa henni við á snarldiskinum. Hegðið ykkur kjánalega! Athugaðu hvort þau geta búið til athöfn fyrir hvert orð og fáið þau til að leika orðin.

5. **Fæðuhringurinn:** Snack Attack! inniheldur snarl úr öllum 6 fæðuflokkunum. Notaðu tækifærið og ræddu um hvað snarl tilheyrir hverjum fæðuflokk og hvaða snarl er ákjósanlegast. Í lok spilsins geta leikmenn skipt skífunum sínum eftir mismunandi fæðuflokkum.



Kornvörur

Grænmeti

Ávextir og ber

Fiskur, kjöt, egg, baunir og hnetur

Mjólk og mjólkurafurðir

Fetitmeti

www.lydheilsustod.is

6. **Þjálfaðu í að gera samanburð:** Í lok spilsins, í stað þess að telja skífurnar til að sjá hver hefur unnið, er hægt að bera saman staflana með skífunum. Hvert barn býr til einn háan stafla með öllum skífunum sem það vann í spilinu. Því næst eru staflarnir bornir saman, hlið við hlið, til að sjá hver er hæstur. Hægt er að raða þeim eftir hæð og sá sem á hæsti staflann vinnur spilið! Þetta æfir ekki aðeins börnin í því að gera samanburð heldur er þetta einnig frábær æfing fyrir fínhyringar.
7. **Góð íþróttamennska:** Ungir leikmenn eru líklegast búnir að ná tökunum á því að leika saman en eru enn að læra að keppa á móti hvor öðrum. Það að skiptast á, sýna þolinmæði og fagna góðum árangri annarra leikmanna krefst æfingar. Snack Attack! hjálpar leikmönnum að upplifa allar þær góðu og slæmu tilfinningar sem fylgir keppni á öruggan og skemmtilegan máta.
8. **Fjölskyldustund:** Þó Snack Attack! er hannað aðallega með lærdómsþroska yngri barna í huga hentar það öllum aldurshópum! Hraðinn og tvö erfiðleikastig gerir þetta að skemmtilegu spili fyrir alla fjölskylduna.
9. **Góða skemmtun!** Leikmenn á öllum aldri geta skemmt sér við það að spila Snack Attack! Snúningsfatið kemur með skemmtilega herkænsku inn í spilið. Við vonum að Snack Attack! gefi þér og þinni fjölskyldu ótalmargar klukkustundir af skemmtun!