



# Tralalaspålet

## Regler 2-4 spelare från 4+

**INNEHÅLL:** Scen, spelplan, 10 djurfigurer, 4 spelpjäser (Ellen och Olle), 14 plastfötter, 10 äppel- och sångmarker, tärning 1-2-3, underrede till scenen, regler.

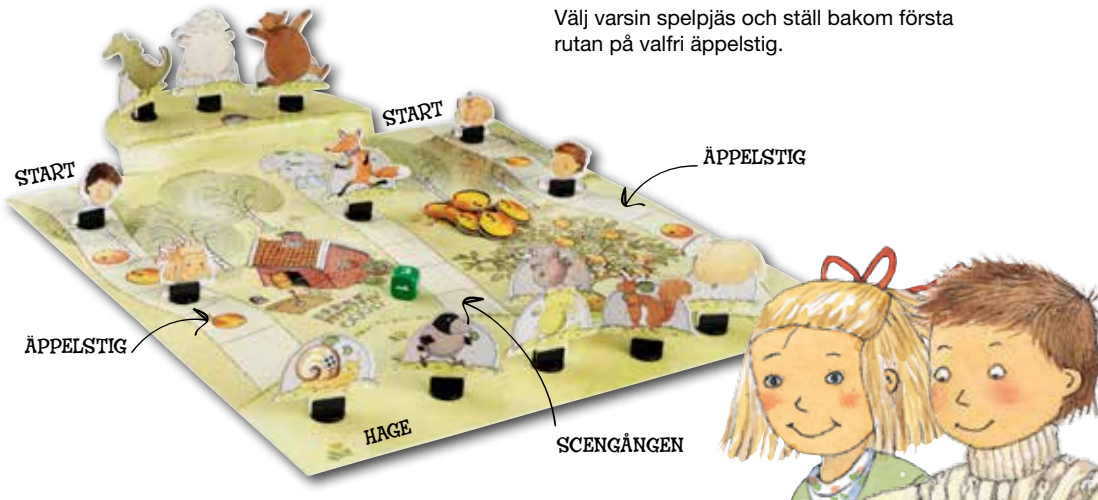
### Kom i gång!

Lägg ut spelplanen på bordet. Vik upp scenen och ställ den vid spelplanens ovankant. Stick in den svarta delen under spelplanen och montera underredet till scenen så det står stabilt.

Lägg äppelmarkerna på spelplanen under björken där äppelkorgen finns.

Montera plastfötter på djurfigurerna och på Ellen och Olle. Placera djuren i hagen (se bilden)

Välj varsin spelpjäs och ställ bakom första rutan på valfri äppelstig.



## Alla djur till scenen, tack!

**TRALALASPELET** är ett enkelt, aktivt spel som stimulerar barnens kreativitet både vad det gäller rörelse och sång. Hagen är full av förväntansfulla djur som bara väntar på att få komma upp på scenen och sjunga. Ellen och Olle hjälper till att hämta dem i hagen.

## Så här spelar ni:

Yngsta spelaren börjar. Slå tärningen och gå med din spelpjäs det antal steg som tärningen visar. Hamnar du på en ruta med ett äpple, tar du upp en äppelmarker från högen.

På baksidan av markern finns ett djur som du nu ska hämta, antingen med ett läte eller med en charad (beror på vilken ålder barnen är som spelar). Djuret är även det som du ska hämta i hagen. Alla medspelare ska nu hjälpas åt och gissa vilket djur du föreställer. Den som gissar rätt får lite extra beröm. När du har gjort din charad, lägger du äppelmarkern bredvid dig. I nästa drag behöver du inte slå tärningen, utan får gå direkt till hagen för att hämta ditt djur. Turen går sedan över till nästa spelare..

Blir du utan äppelmarker i ditt drag, får du traska fram och tillbaka längs Äppelstigen i följande drag, tills du hamnar på ett äpple och får ditt djur. Härma djuren och låt de andra gissa. I nästa drag får du gå direkt till hagen för att hämta ditt djur.

När det åter är din tur, slår du tärningen och går med ditt djur det antal steg som tärningen visar i mittgången mot scenen. När du kommit fram, ställer du ditt djur på scenen. De tecknade sterna räknas också som steg, men du behöver inte gå jämnt upp med tärningen för att ta plats på scenen med ditt djur.

## Äntligen dags att sjunga!

Tillsammans ska ni nu sjunga en visa om djuret. Ekorre = Ekor'n satt i granen, Björn = Björnen sover etc.

Det finns ingen rätt eller fel visa så länge den handlar om rätt djur. Naturligtvis kan du improvisera och hitta på egna visor.

**GRATTIS!** Du har klarat uppgiften och får som belöning behålla din äppelmarker.

Ta din spelpjäs från scenen och ställ den vid Start igen. Kanske vill du byta äppelstig den här gången? Ditt djur får stanna kvar på scenen och vänta på fler djurkompisar.

## Vem vinner?

Alla är vinnare i **TRALALASPELET!** Vill ni ha ett tävlingsmoment kan ni t.ex. bestämma att vinner gör den spelare som först lyckas få 3 stycken djur på scenen.

## Tips på visor om djuren!

Björn; *Björnen sover*

Lamm; *Bä bä vita lamm*

Elefant; *En elefant balanserade*

Krokodil; *Krokodilen i bilen*

Råtta; *Vad gör du lilla råtta?*

Snigel; *Lilla snigel akta dig*

Kråka; *Prästens lilla kråka*

Groda; *Små grodorna*

Räv; *Räven raskar över isen*

Ekorre; *Ekor'n satt i granen*

*Trevlig tralalastund önskar vi på ALGA!*

