

# KALASRÄDDAREN

## Leklådan innehåller

1 skattkarta med 4 plastfickor  
20 kort till skattkartan  
5 tomma kort för egna ritningar  
1 whiteboard-penna  
1 spelplan med spindel  
1 ögonbindel  
24 bollar med färgprickar (8 röda, 8 gröna, 8 blåa)  
1 tärning  
1 tygpåse  
20 djurkort  
1 tygboll

## Antal deltagare

Upp till 10 barn.

## Pingisjakten

Hitta en öppen yta i rummet. Samla alla barn i en cirkel. Lägg alla bollar i påsen, kasta tärningen och vänd på påsen så bollarna trillar ut. Det gäller att ta flest bollar av den färg som tärningen visar. Den som fångat flest bollar med rätt färg vinner. Lägg tillbaka alla bollarna i påsen, kasta tärningen igen och upprepa spelgången.

**Alternativ pingislek:** Placera spelets kartonglock och botten (ta ut den svarta plasthållaren) på golvet. Dela upp barnen i två lag och fördela bollarna så alla har lika många. Låt barnen ställa sig på cirka 2 till 3 meters avstånd från lådorna. Det gäller att kasta och få så många pingisbollar som möjligt i lådorna. Det lag som får fem bollar att stanna i lådan först, vinner. Låt lagen turas om att kasta. Ett tips är att "studsa" bollen i lådan.

## Mata spindeln

Ett barn får lämna rummet och under tiden placerar de andra barnen spindeln på valfritt ställe i rummet på golvet. Sätt ögonbindeln på barnet som lämnat rummet innan han/hon leds in igen och får bollen. De andra barnen ska nu leda vägen till spindeln, t.ex. säga "Rätt håll!", "Nej, andra hållet!". När barnen tycker att han/hon har nått målet ropar de "Mata spindeln!". Då ska barnet släppa bollen. Hur nära munnen kom du? Låt

nästa barn få "Mata spindeln". Närmast vinner!

**Alternativ spindellek:** Placera alla barn som ska leda spelaren nära spindelbilden. Då kan barnen ropa "Hitåt!" och det är lättare för spelaren att hitta spindeln.

## Djurleken

Sätt alla barnen i en ring. Låt ett barn gå ut en bit från ringen och dra ett kort från djurkortleken utan att visa de andra barnen. "Kortbarnet" ställer sig i mitten av ringen. Nu får lekledaren tillsammans med de övriga barnen ställa frågor till "kortbarnet". Exempel på frågor kan vara:

1. Vad äter djuret?
2. Var bor djuret?
3. Visa hur djuret rör sig.
4. Hur låter djuret?

Barnet ska med hjälp av gester, ljud och tal svara på frågorna utefter bästa förmåga.

De andra ska gissa vilket djur det är. Den som först räcker upp handen och gissar rätt djur får dra ett nytt kort och spelgången upprepas.

## Skattkartan

Detta moment blir kalasets höjdpunkt och leder till en överraskning, t.ex. barnens "gotte-påse". Förbered med att sätta ledtråd nr 1 i plastfickan på skattkartan. Ledtråd nr 2-4 har du gömt i förväg. Det första ledtrådskortet leder till ledtrådskort nummer två, två till tre, tre till fyra.

Korten leder barnen i skattjakten. När de har hittat alla ledtrådar och lagt dessa i plastfickorna på skattkartan får de ledtråd nr 5 av dig. Denna avslöjar var överraskningen finns, som du har gömt i förväg.



Kundservice: +46 (0)36 690 00 [info@wonderfultimes.se](mailto:info@wonderfultimes.se)  
© 2013 Wonderful Times Toys & Games AB, Järnvägsgatan 18, 561 34 Huskvarna  
All rights reserved. [facebook.com/wonderfultimes](https://www.facebook.com/wonderfultimes) [www.toysandgames.se](http://www.toysandgames.se)

