

Pelin tavoite

Kerää eniten pisteitä! Pelaajat keräävät pisteitä liittämällä loogisesti yhteensopivia kuvalaattoja toisiinsa. Mitä enemmän saat yhdistettyä laattoja yhdellä kierroksella, sitä enemmän saat pisteitä.

Mikä yhdistää -peli testaa ja kehittää kykyä perustella, luokitella ja tunnistaa eri asioiden välisiä yhteyksiä.

Kuvalaatat: Mikä yhdistää -pelissä on kaksi eri versiota.

Aloittelijoiden peli (lyhyt versio)

58 punaista laattaa ja 2 taikasauvaa

Edistyneiden peli (pidempi versio)

58 punaista laattaa ja 30 sinistä laattaa sekä 2 taikasauvaa

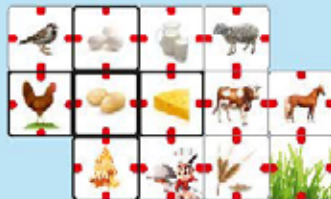
Valitse pelattava versio pelaajien iän ja taitotason mukaan.

Pelissä on kaksi taikasauvaa.

Taikasauvan voi yhdistää mihin tahansa kuvalaattaan. Käytetty taikasauva jätetään palkalleen, jossa se muistuttaa käytettyä talkuudesta. Myös käytetty taika säilyy samana koko pelin ajan. Eli jos taikasauva on käytetty "taukulamppuna", se on "taukulamppu" koko loppupelin ajan.



Pisteet: Jokaisesta yhteydestä saa pisteitä. Mitä enemmän saat yhdistelmiä kuvalaattaasi, sitä enemmän saat pisteitä.



Pelin aloittaminen

- Istukaa pöydän ympärille tai lattialle niin, että keskelle jää tilaa pelaamiseen.
- Jokainen pelaaja ottaa pussista yhden kuvalaatan. Pelaaja, joka nostaa laatan, jonka alkukirjain on lähimpänä aakkosten alkua, aloittaa pelin (esim. banaani, lammas, nappi). Taikasauva on parempi kuin A. Kun aloittaja on selvinyt, laitetaan laatat takaisin pussiin. Jos kaksi tai useampi pelaajista saa samanarvoisen laatan, vaihdetaan laatat pussista ja näin jatketaan kunnes aloittaja on selvillä.
- Jokainen pelaaja ottaa pussista kuusi kuvalaattaa ja asettaa ne omaan telineeseensä.
- Pelaaja voi tehdä vuorolleen yhden kolmesta vaihtoehdosta:
 - Asettaa peliin yhden kuvalaatan ja rakentaa yhteyksiä.
 - Vaihtaa yhden kuvalaatoistaan. Vaihdeettava laatta laitetaan pussiin ja tilalle nostetaan uusi. Tämän jälkeen pelaaja EI voi enää asettaa laattaa peliin, vaan vuoro siirtyy seuraavalle.
 - Jättää vuoronsa väliin.

Ensimmäinen yhteys: Pelaaja aloittaa pelin yhdistämällä kaksi laattaa toisiinsa. Tämän jälkeen pelaaja kertoo, mikä yhdistää kahta kuvaa. Ensimmäinen pelaaja saa 5 pistettä. Esimerkiksi malto ja juusto -yhdistelmässä molemmat ovat maitotuotteita. Pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään ja pelaajat yrittävät tehdä yhdistelmiä pelialueella jo oleviin kuvalaattoihin.

Hyväksytyt yhteydet: Pelaaja voi yhdistää mitkä tahansa kuvalaatat toistinsa perustelemalla yhteyden. Muut pelaajat päättävät onko yhteys looginen ja perustelu hyväksyttävissä. Jos muut pelaajat eivät hyväksy perustelua, yhteyttä ei hyväksytä ja vuoro siirtyy seuraavalle.

Yhteyden voi muodostaa esimerkiksi seuraavilla perustella:

- Toiminta: käytetään johonkin tai joku käyttää johonkin.
- Sama ominaisuus, esimerkiksi väri, muoto, koko tai valmistusmateriaali.
- Kuuluvat samaan luokkaan, esimerkiksi syötävillä, kulkuneuvoja, eläimiä.
- Omistussuhde, esimerkiksi junassa on ikkunat.
- Syy-seuraussuhde: joku johtuu jostakin tai joku johtaa johonkin.
- Tieteellinen perustelu, esimerkiksi pallo ja höyhen kelluvat vedessä.

Kuvalaattojen määrä: Kun pelaaja yhdistää kuvalaattansa peliin, ottaa hän aina vuoronsa päätteeksi pussista uuden laatan niin, että hänen telineessään on aina kuusi kuvalaattaa. Laatat nostetaan pussista "sokkona" eli niitä ei saa katsoa.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun kuvalaatat ovat loppuneet pussista ja pelaajat ovat käyttäneet kaikki kuvalaattansa.

Pistelden laskeminen: Kun peli on päättynyt, kaikki pelaajat laskevat yhteen pisteensä. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Laita mietintämyssy päähäsi ja perustele valintasi!

Spelets mål

Samla mest poäng! Spelarna samlar poäng genom att kombinera logiskt förenliga bildbrickor med varandra. Ju flera brickor du kan kombinera på en omgång, desto flera poäng får du.

Hitta samband-spelet testar och utvecklar förmågan att motivera, klassificera och känna igen sambanden mellan olika saker.

Bildbrickorna: Det finns två olika versioner av Hitta samband-spelet.

Nyborjarspel (kort version)

58 röda brickor och 2 trollstavar

Avanceratades spel (längre version)

58 röda brickor och 30 blå brickor samt 2 trollstavar

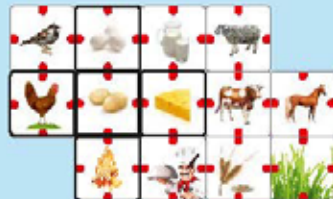
Välj version enligt spelarnas ålder och kunskapsnivå.

I spelet finns två trollstavar.

En trollstav kan kombineras med vilken bildbricka som helst. En använd trollstav lämnas på sin plats, där den påminner om trolleriet som använts. Också det använda trolleriet förblir oförändrad under hela spelet. Med andra ord: om trollstaven har använts som "ficklampe", är trollstaven "ficklampe" under hela återstoden av spelet.



Poäng: För varje samband får man poäng. Ju fler kombinationer du får för din bildbricka, desto fler poäng får du.



Spelets start

- Sätt er runt bordet eller på golvet så att det finns plats för att spela i mitten.
- Varje spelare tar en bildbricka ur påsen. Den spelare, som lyfter brickan, vars första bokstav är närmast början på alfabetet, börjar spelet (t.ex. banan, får, knapp). Trollstaven är bättre än A. När det har blivit klart vem som ska börja spelet, läggs brickorna tillbaka i påsen. Om två eller flera spelare får en bricka med samma värde, byts brickorna från påsen och så här fortsätter man tills det har blivit klart vem som ska börja spelet.
- Varje spelare tar sex bildbrickor från påsen och ställer dem i sin egen ställning.
- Under sin tur kan spelaren göra ett av tre alternativ:
 1. Lägga en bildbricka i spelet och bygga kombinationer.
 2. Byta ut en av sina bildbrickor. Den bricka som skall bytas ut läggs in i påsen och man lyfter fram en ny. Efter detta kan spelaren INTE mera lägga en bricka i spelet, utan turen går över till följande.
 3. Avstå sin tur.

Den första kombinationen: Spelaren börjar spelet genom att kombinera två brickor med varandra. Efter detta berättar spelaren vilket sambandet mellan de två bilderna är. Den första spelaren får 5 poäng. Till exempel i ost och mjölk-kombinationen är båda mjölkprodukter. Turen går till nästa spelare medsols och spelarna försöker hitta samband mellan de bildbrickor som redan finns på spelområdet.

Godkända samband: Spelaren kan kombinera vilka som helst bildbrickor med varandra genom att motivera kombinationen. De andra spelarna beslutar om sambandet är logiskt och motiveringen acceptabel. Om de andra spelarna inte godkänner motiveringen, godkänns kombinationen inte, utan turen går över till följande.

En kombination kan bildas med till exempel följande motiveringar:

- Funktion: används för någonting eller av någon.
- Har samma egenskap, till exempel färg, form, storlek eller tillverkningsmaterial
- Hör till samma klass, till exempel ätbara, fordon, djur
- Ägarförhållande, till exempel ett tåg har fönster.
- Orsakssamband: något beror på något eller något leder till något
- Vetenskaplig motivering, t.ex. en boll och en fjäder flyter på vattnet

Antalet bildbrickor: När spelaren kombinerar sin bildbricka i spelet, tar spelaren alltid en ny bricka ur påsen i slutet på sin tur så att spelaren alltid har sex bildbrickor i sin ställning. Brickorna lyfts från påsen "i blindo", dvs. man får inte titta på dem.

Spelets slut

Spelet slutar, när bildbrickorna är slut i påsen och spelarna har använt alla sina bildbrickor.

Poängräkning: När spelet är slut, räknar alla spelare samman sina poäng. Den spelare som samlat mest poäng vinner spelet.

Sätt på tänkarmössan och motivera ditt val!