Former-jagt · spilleregler

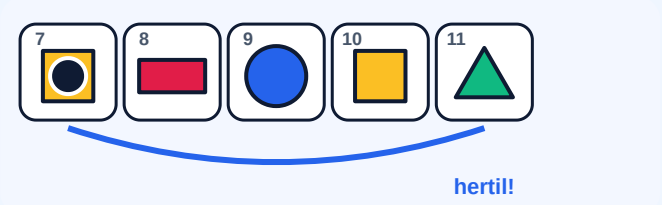
0. klasse · cirkel, trekant, kvadrat, rektangel · 2–4 spillere · Spilletid 20–30 min

🧰 Det skal I bruge

Spillepladen (48 felter), 60 kort (20 grønne, 20 gule, 20 røde), 12 jagtkort og 1 brik til hver spiller. Ingen terning!

💡 Eksempel

Din brik står på felt 7. Du trækker et grønt kort med en **trekant**. Find den næste trekant på pladen: det er felt 11. Ryk derhen.



Sådan spiller I

1. Alle brikker starter på START. Den yngste begynder.
2. Træk et kort i den farve, I har valgt. Sig figurens navn højt.
3. **Grønt kort:** ryk til næste felt med den figur. **Gult kort:** tæl hjørnerne, og ryk så mange felter. **Rødt kort:** tæl de figurer, kortet siger, og ryk så mange felter.
4. Den voksne eller en makker tjekker. Svaret står på hovedet nederst på kortet.
5. Lander du på ★, trækker du et jagtkort: find figuren i rummet, og ryk frem.
6. Først i MÅL vinder. Man behøver ikke ramme MÅL præcist.

🟢 Grøn · let

Kend figurerne: cirkel, trekant, kvadrat og rektangel.

🟡 Gul · mellem

Tæl hjørner: trekant 3, firkant 4, femkant 5, sekskant 6. En cirkel har ingen hjørner.

🔴 Rød · svær

Find og tæl én slags figur på et billede med mange figurer.

⏱️ Hurtig version (10 min)

Start på felt 25, og brug kun grønne kort.

🐢 Lang version (30 min)

Bland alle farver. Gå til MÅL og tilbage til felt 25.

👨‍👩‍👧 Til den voksne

Spørg: Hvordan ved du, at det er en trekant? Ros ord som *hjørne*, *side*, *rund* og *lige*. Et kvadrat er også et rektangel, men i spillet kalder vi det kvadrat.