Rumlige figurer-jagt

Spilleregler · 1. klasse · 2–4 spillere · 20–30 min

I skal bruge: spillepladen, de 60 kort (20 grønne, 20 gule, 20 røde), 12 jagtkort (★), en brik til hver og hjælpekortet. Ingen terning.

Sådan spiller I

1. Alle starter på START. Bland hver farve for sig.
2. Den yngste starter. Vælg en farve og træk et kort. En voksen eller en makker kan læse kortet op.
3. Sig figurens navn. De andre tjekker svaret, som står på hovedet nederst på kortet.
4. Rigtigt svar: **grøn** = ryk til næste felt med figuren · **gul** = næste felt med figuren + 1 felt · **rød** = næste felt med figuren + 2 felter. Forkert svar: bliv stående.
5. Lander du på ★, trækker du et jagtkort og gør, hvad der står.
6. Er der ikke flere felter med figuren foran dig, går du i MÅL. Først i MÅL vinder.

Eksempel



Mia står på felt 4. Hun trækker et **gult** kort: «Hvilken figur ligner en saftdåse?» Hun siger: **«En cylinder – den har 2 runde flade sider og kan trille.»** Svaret på kortet er cylinder. Rigtigt!
Næste cylinder-felt er felt 9. Gult kort giver 1 felt ekstra, så Mia rykker til **felt 10**.

Øv dig Spil kun med grønne kort: se figuren, sig navnet, ryk. God til at lære de 6 navne: terning, kasse, kugle, cylinder, kegle, pyramide.

Brug det Bland grønne og gule kort. Hverdagsting: dåse, bold, isvaffel, mursten, telt. Sig også *hvorfor*: «Den er rund og kan trille.»

Udfordring Spil med alle tre farver. Røde kort er gåder om flader, hjørner og kanter. Tæl på en rigtig ting, hvis I er i tvivl.

Lang version (20–30 min): spil fra START, alle farver. **Hurtig version (10 min):** start på felt 25. **Hele klassen:** læreren læser et kort op, og alle holder den rigtige figur (eller tegning) op.