

KLAPPESPIL

Varenr. 181790



Fra 5 år

Her gælder det om at være snu.
Snu er den, der stiller de rigtige spørgsmål.

Vinderen er den, der stiller færrest spørgsmål.

Eksempler på spørgsmål:

Tager piger det på?

Har dyret pels?

Kan den flyve? osv. osv.

Fagligt område	Sprog og specialundervisning
Aldersgruppe	Fra ca. 5 år
Arbejdsform	Fra 2 spillere
Formål	Sprogudviklende Ordforrådet øges Anvendes til iagttagelses- og formuleringsøvelser
Materiale- beskrivelse	2 grundmoduler af træ 1 filtmatte (lyddæmpende) 1 pose med jetoner 3 ens billedfriser af hver i følgende 4 temaer (12 i alt): - dyr - mad - musik - beklædning 1 billedfrise i hver kategori klippes op i enkeltbilleder
Forberedelse af spillet	Temaer i supplerende kort (bestilles separat på nr. 181792): - Husholdningsredskaber - Legetøj - Arbejde/profession - Inventar/møbler og - Fritidsinteresser Inden for hvert tema findes 3 billedfriser. Klip én af billedfriserne op i enkeltbilleder, så der stadigvæk er 2 komplette friser tilbage i hver kategori. De 2 komplette billedfriser lægges i grundmodulerne og spillerne vælger eller trækker hver et billede og lægger det i grundmodulet længst til venstre ved siden af billedfrisen. Modstanderen må ikke se kortet.

Spilleregler

To spillere (eller grupper) sidder overfor hinanden med den samme billedfrise i hver deres grundmodul og hver spiller har et enkeltbillede sat i længst til venstre (ved siden af billedfrisen). Nu gælder det om at finde ud af hvilket enkeltbillede, modstanderen har valgt. Første spiller starter med at stille et spørgsmål. Spørgsmålet stilles, så der kun kan svares med "ja" eller "nej".

Eksempel: Har dyret fjer?

Svarer modstanderen med "ja", så ved man, at alle dyr med f.eks. pels skal udelukkes. Bliver der svaret "nej" så ved man, at alle dyr med fjer kan udelukkes.

Når et billede (eller flere billeder) skal fjernes/udelukkes så dækkes de til af en klap, så billederne ikke kan ses længere.

Så er det modstanderens tur til at stille et ja/nej-spørgsmål. Man skiftes til at stille spørgsmål, indtil en af spillerne har fundet ud af, hvilket billede modstanderen sidder med.

Spilvariation:

Hvis man spiller med 24 motiver, har kun en spiller (eller gruppe) grundmodulerne foran sig (med mindre man har tilkøbt sig 4 grundmoduler).

Spilleren uden grundmodul trækker et enkeltkort. Spilleren med grundmodulerne stiller spørgsmål til sin modstander og dækker motiverne til efterhånden som de udelukkes. Der må kun svares på spørgsmålene med "ja" og "nej". Når runden er slut skifter man. Den, der har stillet færrest spørgsmål, har vundet. Brug jetonerne til at tælle antallet af brugte spørgsmål.

God fornøjelse med spillet !!

GONGE
DANMARK **LEG & LÆR**

Gonge Danmark • Holmagervej 4 • 8543 Hornslet • www.gongeshop.dk