

SPIL til Silja og Nilas

Til spillet skal bruges en terning og en brik til hver deltager.















Hvis du lander på et tal eller et ikon, skal du læse, hvad du skal gøre, i den blå ramme.

Hvis du lander på en rød stjerne, må du gå et skridt frem.

Den, der kommer først i mål, får sin egen rensdyrflok.

Spillepladen kan evt. forstørres til A5 og lamineres.

	Du er bange for noaiden (shamanen). Slå et ekstra slag, så du kan komme væk fra ham.
	Nilas er helt bleg. Du bliver så ked af det, at du må gå 6 skridt tilbage.
	Du kommer i trance ved at høre den rytmiske tromme. Vent en omgang.
	Du lukker op for hjertets dør. Gå 5 skridt frem, for nu er der lys i grotten.
	Du lukker op for halsens dør og begynder at synge. Bliv stående en omgang.
	Din sang om, hvor meget Nilas betyder for dig, bliver til en gylden bro. Gå over broen med 4 skridt.
	Du lukker op for øjets dør, og nu kan du se ting for det, de virkelig er. Gå 3 skridt frem.
	Du bliver slikket i ansigtet af små, søde hvalpe. Vent en omgang.
	Du skynder dig hjem med Nilas på skulderen. Gå 7 skridt frem. Du skal nå det, inden det er for sent.
	Nilas er ikke bleg mere. Du bliver så glad, at du hopper 6 skridt frem.
	Silja og Nilas jager igen ulvene væk fra rensdyrene. Vent to omgange.
	Nilas ved, hvad hun er i stand til. Gå direkte i mål.

START				1						
								2		
										
									3	
					4					
		5						6		
							7			
				8						
								9		
			10							MÅL