

# SPILE til Den tapre skrædder

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

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

Hvis du lander på en rød stjerne, skal du trække et kort og følge det, der står på kortet.

Den, der kommer først i mål, får prinsessen/prinsen og det halve kongerige.

Spillepladen kan evt. forstørres til A5.

Både spilleplade og kort kan lamineres.

























Kortene kan evt. kopieres på grønt papir.

Eleverne kan finde på deres egne sætninger og spilleregler. Skriv i de 12 tomme felter.

Sætningerne kan også udformes, så det er aktiviteter, der foregår udendørs.

Fx:

Du skal hjælpe kæmpen med at bære et træ. *Kør trillebør* 5 skridt med en kammerat, og flyt så din brik 5 skridt frem.

START										
										
										
										
										
										
										
										
										
									MÅL	

<p>1 Du sidder på dit skrædderbord og syr. Vent en omgang.</p>	<p>2 Du syr med store sting for at blive hurtigt færdig. Gå to skridt frem.</p>
<p>3 Du smører en ekstra honningmad. Begynd forfra.</p>	<p>4 Du er stolt – 7 med ét slag. Slå nu en sekser i ét slag. Gå seks skridt frem, eller vent en omgang.</p>
<p>5 Fuglen er glad for at komme op i luften. Gå tre skridt frem.</p>	<p>6 Du får en luns af det stegte får. Vent en omgang, mens du spiser.</p>
<p>7 Kæmperne tror, at du er et spøgelse. Vent en omgang, så de kan blive ekstra bange.</p>	<p>8 Kongen giver dig en udfordring. Du får energi og må slå et ekstra slag.</p>
<p>9 Du får 100 ryttere med til at løse dine udfordringer. Tæl dem, mens du venter en omgang.</p>	<p>10 Enhjørningen løber ind i et træ. Gå tre skridt tilbage, mens du saver hornet af.</p>
<p>11 Vildsvinet bliver lukket inde. Slå en 6'er for at komme videre.</p>	<p>12 Prinsessen ville have, at du skulle om bord på et skib. Slå et ekstra slag, fordi det ikke lykkedes.</p>

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12