

PÅ TUR MED MINUS

“På tur med minus” går ud på at trække fra og komme i mål.

I skal bruge: en spillebrik til hver spiller og en terning.

SPILLETS GANG

Find ud af, hvem der starter. Det kan fx være yngste spiller.

Sæt spillebrikkerne på feltet med “start 10”.



Lad os sige, at første spiller hedder Azra.

Azra kaster med terningen og slår en 2'er. Hun skal nu trække 2 fra 10, fordi hun står på et felt med tallet 10.

$10 - 2 = 8$. Azra skal rykke 8 felter frem.

Nu er det næste spillers tur. Lad os sige, at næste spiller hedder Adam.

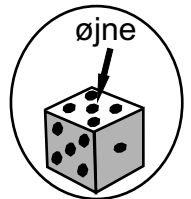
Adam står også på startfeltet med tallet 10. Han slår en 6'er.

$10 - 6 = 4$. Adam rykker 4 felter frem.

Nu er det Azras tur igen. Da hun rykkede 8 felter frem, kom hun til at stå på et felt med tallet 9. Azra slår med terningen. Det bliver en 3'er.

$9 - 3 = 6$. Azra skal rykke 6 felter frem.

Adam er landet på 7. Når han har kastet terningen, skal han trække antallet af øjne fra tallet 7.



Sådan fortsætter spillet - men:

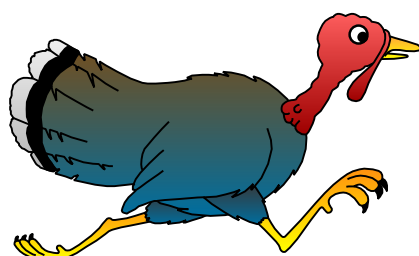
HVIS EN SPILLER LANDER PÅ ET RØDT FELT, SKAL HAN ELLER HUN IKKE RYKKE FREM MEN TILBAGE.

Hvis en spiller står på et felt med et 6-tal og slår en 6'er, skal han eller hun blive stående, fordi $6 - 6 = 0$.



Vinder er den spiller, der først når i mål.

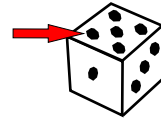
RIGTIG GOD FORNØJELSE



SPILE MED MINUS og en lille smule plus

I skal bruge: tre terninger og en spilleseddel til hver spiller.

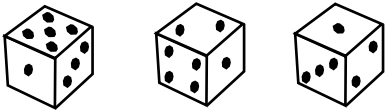
Spillet går ud på at lave regnestykker med terningernes øjne.



SPILLETS GANG

Første spiller kaster de tre terninger og skal nu lave et regnestykke, der giver et af de resultater (fx $\boxed{4}$), som står på spillesedlen.

Lad os sige, at kastet ser sådan ud:

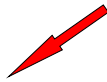


Dette kast kan bruges til tre regnestykker.

$$(5+1)-2 = \boxed{4}$$

$$(5+2)-1 = \boxed{6}$$

$$\begin{array}{l} ()+()-() = \boxed{8} \\ \text{eller} \\ (5+2)+1 = \boxed{8} \end{array}$$



Tallene i parantesen $()+()$ regnes ud først.

Man må selv vælge, hvilket regnestykke, man vil skrive på spillesedlen.

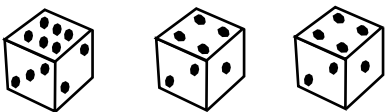
Der skal kun skrives ét regnestykke, hver

gang man har tur. Første spiller vælger at lave regnestykket, der giver $\boxed{4}$

Nu er det næste spillers tur.

Han eller hun kaster de tre terninger.

Lad os sige, at kastet ser sådan ud:



Spilleren kan lave 2 regnestykker med dette kast - sætte X over 0 eller 2.

$$(6+4)-4 = \boxed{6}$$

$$(4+4)-6 = \boxed{2}$$

Når man har sat X over et resultat, kan resultatet IKKE bruges mere.

Hvis man ikke kan bruge et kast til noget, er det bare ærgeligt. Turen går videre til næste spiller.

BEMÆRK: Ved resultaterne 8, 9, 10 og 11 kan man finde resultatet på to måder. Man må selv bestemme hvilket regnestykke, man vil lave.

Vinder af spillet er den, der først får sat X over alle 12 resultater.

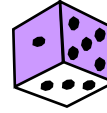
SPILLESEDDEL			
$()+()-() = \boxed{0}$	$()+()-() = \boxed{8}$		
$()+()-() = \boxed{1}$	$\begin{array}{l} ()+()-() \\ \text{eller} \\ ()+()+() \end{array} = \boxed{8}$		
$()+()-() = \boxed{2}$	$()+()-() = \boxed{9}$		
$()+()-() = \boxed{3}$	$\begin{array}{l} ()+()-() \\ \text{eller} \\ ()+()+() \end{array} = \boxed{9}$		
$(5+1)-2 = \boxed{4}$	$()+()-() = \boxed{10}$		
$()+()-() = \boxed{5}$	$\begin{array}{l} ()+()-() \\ \text{eller} \\ ()+()+() \end{array} = \boxed{10}$		
$()+()-() = \boxed{6}$	$()+()-() = \boxed{11}$		
$()+()-() = \boxed{7}$	$\begin{array}{l} ()+()-() \\ \text{eller} \\ ()+()+() \end{array} = \boxed{11}$		

RIGTIG GOD FORNØJELSE

	U	T	N	U	T		U	T
T	DANSK PÅ SPIL							N
N	N - navneord							
U	U - udsagnsord							
	T - tillægsord							U
U	 Modtag 1 point fra hver af dine medspillere.  Modtag 2 point fra hver af dine medspillere.  Gå tre skridt i pilens retning.							T
								N
N								T
T								
								U
N	 Giv 1 point til hver af dine medspillere.							N
U	 Giv 2 point til hver af dine medspillere.							
N	DANSK PÅ SPIL							
U	N	U	T	N	N		U	Start 

KAST MED BOGSTAVER

Spillet går ud på at lave ord på 3, 4 og 5 bogstaver.



SPILLETS GANG

Find ud af, hvem der skal starte. Det kan fx være den ældste spiller.

Første spiller kaster med terningen.



Vi kalder første spiller for Gurli.

Lad os sige, at Gurli slår en 

Hun må nu vælge et bogstav fra række nr. 1 på bogstavtavlen (a, b, c, d, e).

Hun skriver sit bogstav ned på et stykke papir.

Gurli skal tænke på, at hun skal lave et ord med 3 bogstaver.

Nu er det næste spillers tur.



Vi kalder næste spiller for Gert.

Lad os sige, at Gert slår en 

Han må nu vælge et bogstav fra række nr. 4 på bogstavtavlen (p, q, r, s, t).

Han skriver sit bogstav ned på et stykke papir.

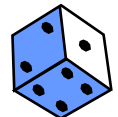
Gert skal også tænke på, at han skal lave et ord med tre bogstaver.

Sådan fortsætter spillet til én af spillerne kan lave et ord på 3 bogstaver.

Lad os sige, at Gert har samlet bogstaverne s, ø, i og d. Gert siger "ORD", da han kan lave ordet "sød".

Nu skal runden spilles færdig - dvs. at alle skal have haft lige mange ture.

Alle spillere, der kan lave et ord på 3 bogstaver, får 5 point.



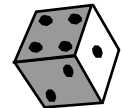
Nu starter anden runde. Gert får lov til at starte.

Alle de bogstaver, spillerne har samlet i første runde, streges over.

På samme måde som i første runde kaster spillerne terningen og vælger et bogstav. Nu skal der bare laves et ord på 4 bogstaver.

Denne gang har Gurli samlet bogstaverne h - p - a - n - e og siger "ORD", fordi hun kan lave ordet "hane". Runden spilles færdig.

Alle spillere, der kan lave et ord på 4 bogstaver får 10 point.



Nu starter tredje og sidste runde.

Reglerne er de samme som i første og anden runde. Nu skal spillerne bare lave et ord på 5 bogstaver.

Ord på 5 bogstaver giver 15 point.



Den spiller, der har fået flest point efter tredje runde, har vundet.

Man kan også spille med ord på 2, 3 og 4 bogstaver - eller på 4, 5 og 6 bogstaver.

RIGTIG GOD FORNØJELSE

SPIL MED DE VILDE VOKALER

“Spil med de vilde vokaler” går ud på at få sin spilleseddel færdig først - at få indsat passende vokaler i alle ordene på spillesedlen.

I skal bruge to terninger og en spilleseddel til hver spiller.

SPILLETS GANG

Find ud af, hvem der skal starte spillet. Lad os sige, at det er Anja.

Anja kaster med de to terninger. Hun slår en 1'er og en 5'er. De to tal lægges sammen. Det bliver 6. Tallet 6 giver Anja et **u** - fordi:

2 giver et **a**.

3 giver et **e**.

4 giver et **i**.

5 giver et **o**.

6 giver et **u**.

7 giver et **y**.

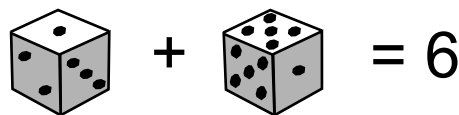
8 giver et **æ**.

9 giver et **ø**.

10 giver et **å**.

11 giver ret til selv at vælge en vokal.

12 betyder, at turen går videre til næste spiller.



spilleseddel →

SPILSEDEL 1

l _ _ se

s _ _ nd

s _ _ nge

l _ _ ve

fr _ _ kke

b _ _ de

t _ _ nde

l _ _ gte

v _ _ nder

v _ _ nte

Det er altid summen af øjnene på de to terninger, der gælder.

Anja skal nu finde et ord på spillesedlen, hvor hun kan indsætte et u. Hun vælger at indsætte det i “sund”.

Nu er det næste spillers tur til at kaste terningerne, lægge øjnene sammen, få en vokal og indsætte vokalen i et af ordene på spillesedlen.

Sådan fortsætter spillet.

På et tidspunkt vil spillerne have sat vokaler i de fleste ord på spillesedlen. Det kan nu ske, at man slår et tal, som giver en vokal, man ikke kan bruge. Det er bare ærgerligt. Turen går videre til næste spiller.

Bemærk tallene 11 og 12. Slår du en 5'er og en 6'er - altså summen 11, er du heldig. Du må selv vælge en vokal, du kan bruge til at lave et ord på din spilleseddel. Slår du to 6'ere - altså summen 12, er du ikke så heldig. Turen går videre til den næste spiller.

Vinder er den, der først får lavet alle ordene på spillesedlen.

Alle skal selvfølgelig have haft lige mange ture.

BEMÆRK: I kan vælge mellem 3 forskellige spillesedler.

Spilleseddel 3 er den sværeste.

BEMÆRK OGSÅ: Sværhedsgraden kan øges, hvis man laver en regel om, at ordene skal laves i rækkefølge oppefra og nedefter.

RIGTIG GOD
FORNØJELSE

SPIL MED DE DOBBELTE OG DE STUMME

“Spil med de dobbelte og de stumme” går ud på at få sin spilleseddel færdig først - at få indsat passende konsonanter i alle ordene på spillesedlen.

I skal bruge to terninger og en spilleseddel til hver spiller.

SPILLETS GANG

Find ud af, hvem der skal starte spillet. Lad os sige, at det er Benny.

Benny kaster med de to terninger. Han slår en 1'er og en 5'er. De to tal lægges sammen. Det bliver 6. Tallet 6 giver Benny **kk** - fordi:

2 giver **ll**.

3 giver **ld**.

4 giver **nn**.

5 giver **nd**.

6 giver **kk**.

7 giver **gg**.

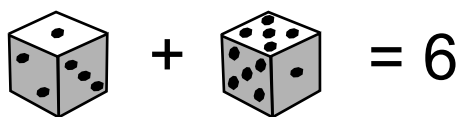
8 giver **tt**.

9 giver **pp**.

10 giver **ss**.

11 giver ret til selv at vælge to konsonanter.

12 betyder, at turen går videre til næste spiller.



spilleseddel →

SPILSEDEL 1

vi ____ e

sky ____ e

try ____ e

bi ____ er

hy ____ e

ka ____ e

tæ ____ e

ki ____ er

ma ____ e

ti ____ er

Det er altid summen af øjnene på de to terninger, der gælder.

Benny skal nu finde et ord på spillesedlen, hvor han kan sætte sine to k'er. Han vælger at sætte sine to k'er i ordet “try kk e” på spillesedlen.

Nu er det næste spillers tur til at kaste terningerne, lægge øjnene sammen, få to konsonanter og indsætte dem i et af ordene på spillesedlen.

Sådan fortsætter spillet.

På et tidspunkt vil spillerne have sat konsonanter i de fleste ord på spillesedlen. Det kan nu ske, at man slår et tal, som giver to konsonanter, man ikke kan bruge. Det er bare ærgerligt. Turen går videre til næste spiller.

Bemærk tallene 11 og 12. Slår du en 5'er og en 6'er - altså summen 11, er du heldig. Du må selv vælge to konsonanter, du kan bruge til at lave et ord på din spilleseddel. Slår du to 6'ere - altså summen 12, er du ikke så heldig. Turen går videre til den næste spiller.

Vinder er den, der først får lavet alle ordene på spillesedlen.

Alle skal selvfølgelig have haft lige mange ture.

BEMÆRK: I kan vælge mellem 2 forskellige spillesedler.

Spilleseddel 2 er den sværeste.

BEMÆRK OGSÅ: Sværhedsgraden kan øges, hvis man laver en regel om, at ordene skal laves i rækkefølge oppefra og nedefter.

RIGTIG GOD
FORNØJELSE

ET SPIL OM FÆLLESNÆVNERE

Dette spil handler om at finde fællesnævnerne til brøker.

SPILLETS GANG

Udnævn en spiller til at være pointtæller. Giv ham eller hende et stykke papir og en blyant.

Aftal, om I skal spille 1, 2, 3 eller flere bunker (forklaring på “bunker” kommer om lidt).

Læg brøkkortene på bordet med bagsiden opad.

$$\frac{1}{3} \text{ og } \frac{1}{4} \quad \text{Brøkkort}$$

Læg kortene med fællesnævnerne, så alle spillere kan nå dem, med tallene opad.

$$12 \quad \text{Fællesnævnerkort}$$

Første spiller vender et brøkkort, så alle spillere kan se det.

Nu gælder det om at være den første, der tager den rigtige fællesnævner til de brøker, der står på kortet.

Fx vendes $\frac{1}{3} \text{ og } \frac{1}{4}$ og det gælder om først at tage fællesnævneren 12

Den der får fat i fællesnævneren får 1 point.

BEMÆRK: Det skal være den LAVESTE fællesnævner. Fx kan både 12 og 24 bruges som fællesnævner til $\frac{1}{3} \text{ og } \frac{1}{4}$ men kun spilleren, der får fat i 12 får point.

Læg brøkkortet væk, og læg fællesnævnerkortet tilbage midt på bordet.

Når alle brøkkort er brugt, har I spillet “en bunke”.

Hvis I har valgt at spille flere bunker, blandes kortene, lægges med bagsiden opad og I begynder forfra med at vende brøkkortene og finde fællesnævnerne.

I kan også vælge at spille en avanceret runde:

I den avancerede runde skal man både finde fællesnævner OG lægge brøkerne sammen.

Den, der får fat i fællesnævneren får 1 point.

Den, der først får lagt brøkerne sammen får 1 point.

Hvis det er den samme spiller, der får fat i fællesnævneren OG lægger brøkerne sammen, fordobles pointene. Spilleren får altså 4 point.

HVIS MAN TAGER EN FORKERT FÆLLESNÆVNER, FÅR MAN ET MINUSPOINT.

Ekstra avanceret: Når et kort med  vendes, skal brøkerne trækkes fra hinanden.

RIGTIG GOD FORNØJELSE

DIVISION PÅ SPIL

Spillet går ud på at dividere og samle stjerner.

I skal bruge: en spilleplade, en terning, en spillebrik til hver spiller, en bunke ?-kort og en masse stjerner. 

SPILLETS GANG

Hver spiller skal have 10 stjerner, inden I går i gang.

Læg ?-kortene i en bunke med bagsiden opad ved siden af spillepladen.

Stil spillebrikkerne på eller ved 

Find ud af, hvem der starter. Lad os sige, at det er Anton.

Anton kaster terningen og rykker så mange felter frem, som øjnene viser.

De forskellige felter betyder:



Hvis Anton lander på et felt med et ? skal en af hans medspillere tage det øverste kort i bunken med ?-kort. Han eller hun giver Anton det regnestykke, der står på kortet. Hvis Anton kan give det rigtige resultat, får han en stjerne.



Hvis Anton lander på et felt med to tal, skal han lave et divisionsstykke med det lille tal (her 21), der giver resultatet, det store tal viser (her 3). Altså: Hvilket tal divideret med 21 giver resultatet 3?



Anton skal give en stjerne til en af sine medspillere. Han må selv bestemme, hvem han vil give stjernen til.



Anton får en stjerne fra HVER af sine medspillere.



Anton skal give en stjerne til HVER af sine medspillere.



En pil betyder, at Anton skal gå 3 skridt tilbage og gøre det, feltet viser, han skal gøre.

Hvis Anton svarer forkert, betyder det ikke andet, end at han ikke får en stjerne.

Nu er det næste spillers tur. Lad os sige, at det er Anja. Hun kaster med terningen og rykker så mange felter frem, som øjnene viser - og gør det, feltet viser.

Det er helt OK, at der står flere spillere på samme felt - eller ved samme felt.

Spillet fortsætter, til alle spillere er i 

Første spiller i mål får 7 stjerner.

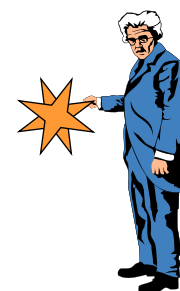
Anden spiller i mål får 5 stjerner.

Tredje spiller i mål får 3 stjerner.

Fjerde spiller i mål får 1 stjerne.

Hvis der er flere spillere, får resten desværre ingen stjerner.

Vinder af spillet er den, der har flest stjerner, når alle er i mål.



**RIGTIG GOD
FORNØJELSE**

BEMÆRK: Felternes farver betyder kun noget, når det gælder stjerner.

REGN MED FIDO OG TABELLERNE

Spillet går ud på at samle så mange kødben, I kan.

Der skal regnes med de små tabeller.

I skal bruge: 1 spilleplade, 1 hundekurv (find en lille kurv, æske eller lignende),
1 terning, 1 spillebrik til hver spiller og en masse kødben. →



SPILLETS GANG

Giv hver spiller 5 kødben og læg resten i Fidos kurv.

Læg ?-kortene i en bunke ved siden af spillepladen med bagsiden opad.

?	4 x 2	?
?	= 8	

dette er forsiden

Find ud af, hvem der starter.

START

Sæt spillebrikkerne på eller ved

Første spiller kaster terningen og rykker så mange felter frem, som terningen viser.

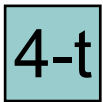
De forskellige felter betyder:



Bed en af de andre spillere om at trække et ?-kort og give dig det gange-stykke, der står på kortet. Kan du svare rigtigt, får du et kødben.



Nævn et gangestykke fra en af de små tabeller (2-10), der giver resultatet 20 (fx 4 x 5). Hvis du kan nævne et rigtigt gangestykke, får du et kødben.



Her skal du bare sige 4-tabellen. Hvis du kan (uden fejl), får du 2 kødben.



Fido giver dig et kødben.



Du giver Fido et kødben.



Du får et kødben fra hver af dine medspillere.



Gå 3 skridt baglæns.



Det gælder altså om at regne rigtigt - og at være lidt heldig.

Når du har gjort det, der står på feltet, er det næste spillers tur.

Spillet fortsætter, indtil ALLE er i mål.



SKOVTUREN



I skal bruge: tre terninger og en skovtur.



Spillet går ud på at komme først ud i skoven og hjem igen.

SPILLETS GANG



Man går igennem skoven ved at få det antal øjne på terningerne, der passer til tallet på træerne - eller ved at lægge antallet af øjne på terningerne sammen, så resultatet bliver tallet på træerne.

Man må IKKE springe nogle træer over.

Det kræver altså en 1'er at starte skovturen.

BEMÆRK: Det er helt tilladt at tegne flere dyr og måske også mennesker på sin skovtur :o)

Eksempel: Første spiller får en 1'er, en 3'er og en 6'er.

Træet med tallet 1 kan krydses af.



Næste spiller får en 1'er, en 2'er og en 5'er.

Træet med tallet 1 kan krydses af. Træet med tallet 2

kan krydses af. Træet med tallet 3 kan også

krydses af, fordi spilleren har en 1'er og en 2'er - $1 + 2 = 3$.



Næste spiller får en 1'er, en 1'er og en 2'er.

Spilleren kan krydse følgende træer af: 1, 2, 3 og 4,

fordi spilleren har to 1'ere og en 2'er - $1 + 2 = 3$, og $1 + 1 + 2 = 4$.

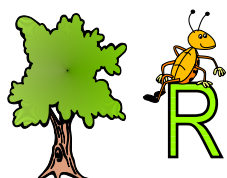


Næste spiller får en 2'er, en 3'er og en 6'er.

Spilleren kan ikke krydse nogle træer af og må blive hjemme indtil næste gang, det er hans eller hendes tur.



Vinder er den, der kommer først ud og hjem.



RIGTIG GOD FORNØJELSE

