



FÖR 2-4 SPELARE (en läskunnig måste vara med). **FRÅN 5 ÅR OCH UPPÅT.**

Spelet i korthet

Kasta tärningen och flytta din spelpjäs! På spelplanens gröna rutor får du enkla frågor om Pippi och hennes vänner. I sagostunden på de röda rutorna gäller det att lyssna aktivt och hitta bildkortet som passar till ett visst ord ur sagan. Den som vinner flest guldmynt och fräknar i ansiktet, känner Pippi allra bäst och vinner spelet.

Innehåller

Spelplan, 4x8 bildkort, 1 kortlek (sagokort och frågekort), guldmynt, tärning, 4 spelpjäser, sminkpenna (till fräknarna) och 4 kappsäckar (till guldmynten).

Vid första speltillfället

Tryck försiktigt ut spelets bildkort och de fyra kappsäckarna.

Spelförberedelser varje gång

Sortera korten. Lägg sagokorten i en hög och frågekorten i en annan hög. Lägg ut 1 guldmynt på spelplanens blå rutor. Lägg 3 guldmynt på sista rutan. Välj varsin spelpjäs. Ställ pjäserna på startrutan. Dela ut varsin kappsäck att lägga vunna guldmynt på.

Före spelstart

Dela ut 8 bildkort i samma baksidesfärg till varje spelare. Spelaren lägger korten framför sig på bordet med bildsidan uppåt. Studera korten en liten stund. Försök att lägga motiv och ordningsföljd på minnet. Vänd tillbaka korten så att bilderna döljs vid spelstart.

Utse en läskunnig spelare till spelledare (kortläsare). Yngsta deltagaren börjar spela!

Ett speldrag

Spelaren slår med tärningen och flyttar spelpjäsen lika många steg som tärningen visar. Färgen på rutan som spelpjäsen stannar på, talar om vad som sker i draget:

RÖD SAGORUTA

Här ska alla vara med och tävla. Spelledaren tar det översta röda sagokortet och läser upp en av texterna för spelarna. Ett visst ord ur sagan hör ihop med ett av bildkorterna som spelarna har framför sig (se exemplet nedan). Alla som vänder upp rätt bildkort (även spelledaren deltar!) vinner en fräkne på kinden. Rita en stor fin prick med pennan på respektive spelares kind. Om fel bild vänds upp händer inget. Vänd tillbaka bildkorterna, innan tärningen går över till nästa spelare. Lägg tillbaka det lästa sagokortet underst i korthögen.



EXEMPEL PÅ SAGOKORT

"Tommy och Annika hoppade högt av förtjusning, när de såg den fina, vita sanden som man kunde gräva ner sig i, och det blåa havet som såg så inbjudande ut."

HITTA TOMMY OCH ANNIKA

(Rätt svar: Spelarna vänder upp bildkortet med Tommy och Annika på.)



GRÖN FRÅGERUTA

Spelledaren drar ett grönt frågekort och läser upp frågan med samma siffra, som spelaren slog i sitt tärningskast. Spelaren som står på rutan får svara, ingen annan. Om spelaren kan det rätta svaret, vinner han/hon 1 guldmynt att lägga på sin kappsäck. Är svaret fel, händer inget. Därefter går tärningen över till nästa spelare. Hjälp gärna de yngsta spelarna med svaret om frågan känns svår.

BLÅ RUTA

Spelaren som först hamnar på rutan får ta upp och behålla det utlagda myntet. Rutan förblir tom under resten av spelet. Lägg guldmyntet på kappsäcken, innan tärningen går vidare till nästa spelare.



GUL RUTA

Spelaren får rita 1 fräkne på kinden. Sedan går tärningen över till nästa spelare.

Vem vinner?

Spelaren som först går i mål vinner 3 guldmynt. Sedan får spelledaren hjälpa spelarna att räkna ihop poängen (ex 3 mynt + 2 fräknar = 5 poäng). Den som har högst poäng vinner spelet. Tänk på att det inte alltid är den som går först i mål som vinner. LYCKA TILL!



Texter och frågor är baserade på boken "Boken om Pippi Långstrump" av Astrid Lindgren.