



Spelregler för 2-4 spelare från 3 år

## Välkommen till spännande äventyr med Bolibompa och draken!

Det här är en låda som har fantasin och berättarglädjen i centrum. Slå med tärningarna, hitta bilderna, lägg dem framför dig eller sätt dem på scenen och berätta din egen saga. Det är spännande att sätta ord på saker och ting och att själv få bestämma vad som händer i berättelsen.

Det gäller att vara kreativ och påhittig så klart, men du måste även vara fokuserad och uppmärksam – så att du har koll på tärningarna och bilderna! Lådan innehåller två roliga spelvarianter. Känner ni inte för att spela spel just i dag? Då kan ni skippa tärningarna och använda figurerna och scenen helt och hållet för att fantisera ihop spännande sagor och busiga berättelser.

**INNEHÅLL:** 1 scen, 1 fondvägg, 1 startbild, 4 stora trätärningar, 18 bilder, spelregler

### SPELVERSION 1: Titta och hitta

#### SPELET I KORTHET

Slå med tärningarna och hitta bilderna. Den som först har fyra bilder framför sig på bordet vinner och får inleda den gemensamma sagan, där alla bilderna efter hand sätts upp på scenen.

#### FÖRBEREDELSE

Plocka upp scenen, fondväggen, bilderna och de 3 bildtärningarna ur lådan. I den här spelvarianten behövs inte specialtärningen.

Montera scenen och sätt upp fondväggen och startbilden. Lägg alla bilder med bildsidan uppåt mitt på bordet så att alla kan nå dem.



Fondvägg & startbild

#### BÖRJA SPELA!

Den yngsta spelaren börjar och slår med tärningarna. Vilka bilder visar de? Nu gäller det att vara på hugget för alla spelarna letar samtidigt. Så fort du hittar en bild, ta den och lägg den framför dig. Hinner du ta fler? När alla tre bilderna ligger framför spelarna är det nästa spelares tur att slå med tärningarna.

## VEM VINNER?

Den spelare som först har 4 bilder framför sig vinner och får som pris inleda sagan. Han eller hon sätter upp sina bilder en efter en på scenen i vilken ordning som helst. I takt med att bilderna hamnar på scenen berättar han eller hon en saga för de andra. När hans eller hennes bilder är slut är det nästa spelares tur att fortsätta sagan och fylla på med sina bilder. **BOLIBO!**

## SPELVERSION 2:

### Håll koll på tärningarna

#### SPELET I KORTHET

Slå med tärningarna och plocka så många bilder som möjligt. Sätt upp bilderna på scenen allt eftersom och berätta dina sagor. Spelaren som först blir av med sina bilder vinner.

#### FÖRBEREDELSE

Plocka upp scenen, fondväggen, bilderna och de 4 tärningarna ur lådan. Montera scenen och sätt upp fondväggen och startbilden.

Dela ut bilderna: 2 spelare – 9 bilder var, 3 spelare – 6 bilder var och 4 spelare – 4 bilder var (sätt de två som blir över på scenen). Lägg bilderna framför er på bordet med bildsidan upp. Utse en spelledare som hjälper barnen och håller koll på vems tur det är. (Kanske en vuxen eller ett barn som är lite äldre?) Bestäm vem som ska börja.

#### BÖRJA SPELA!

1. Du som börjar slår med de tre bildtärningarna. Visar tärningarna någon av de bilder du har framför dig på bordet?

**JA** – Då tar du den bilden eller de bilderna och sätter upp på scenen. Läs vidare under punkt 2.

**NEJ** – Om du inte har någon av bilderna som tärningarna visar händer ingenting. Du får behålla dina bilder framför dig på bordet. Läs vidare under punkt 2.

2. Nu får övriga spelare chans att plocka bilder på samma tärningar. Spelledaren frågar: Är det någon mer som har bilder som tärningarna visar? Här gäller det att hänga med och ha koll på tärningarna och sina bilder!

3. De spelare som har en eller flera av bilderna på tärningarna ropar

**BOLIBO!** De får i tur och ordning slå med specialtärningen. Om det är draken som kommer upp får spelaren sätta upp sin bild (eller sina bilder) på scenen. Om specialtärningen visar en blank sida får spelaren behålla sina bilder på bordet framför sig – vilken otur!



4. Spelledaren frågar på nytt: Är det någon mer som har någon av de bilder som bildtärningarna visar? Inte? Då går turen över till nästa spelare.

5. Han eller hon slår med de tre bildtärningarna och kollar om någon av de bilder som tärningarna visar finns bland hans eller hennes bilder på bordet.

#### VEM VINNER?

Den som först blir av med sina bilder vinner.

**BOLIBO!** Vinnaren får nu med hjälp av alla bilderna berätta en spännande, rolig, oväntad eller kanske sorglig historia saga med draken i centrum. Sätt upp bilderna en efter en och trollbind dina åhörare. Draken är säkert pigg på det mesta så ta ut svängarna ordentligt! Om du har svårt att komma igång får de andra gärna hjälpa till. Antingen med tips och idéer eller så turas ni om att berätta allihop.

#### SPELVERSION 3:

### Fantisera och berätta fritt

I den här versionen är spelmomentet borta och det går helt ut på att berätta sagor och historier fritt ur hjärtat. Berätta din saga från början till slut eller turas om och bygg på varandras berättelser. Det viktiga är att fantasin får flöda och att allt är tillåtet!

#### KOM IGÅNG SÅ HÄR!

Lägg alla bilder mitt på bordet. Antingen med bildsidan uppåt så att spelarna kan se och välja bild, eller med bildsidan neråt och då är det slumpen som avgör vilken bild det blir. Det äldsta barnet börjar. Han eller hon tar en bild, sätter den på scenen och börjar på en saga. Nästa person i tur tar en ny bild, sätter upp den och fortsätter berättelsen.

Det kan vara bra att utse en spelledare som driver sagan framåt, sammanfattar vad som har hänt och kanske ställer frågor. T.ex. Vem är det som kommer nu? Vad gör hen? Vad säger de andra då? Vem får tårtan? Och så vidare.