

LESESPILL

SPILLEREGLER

INNHold

Spilleplan, 4 spillebrikker og 29 bokstavbrikker.

FORBEREDELSE

Riv de 29 bokstavbrikkene forsiktig fra hverandre. Bokstavbrikkene legges med bokstavsiden ned utenfor spilleplanet og blandes godt. Bemerkt at bokstaven Q ikke er illustrert på spilleplanet, men la den likevel være med i spillet, slik at barna lærer *alle* bokstavene i alfabetet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på hvert sitt startfelt nederst på spilleplanet.

SLIK SPILLER MAN

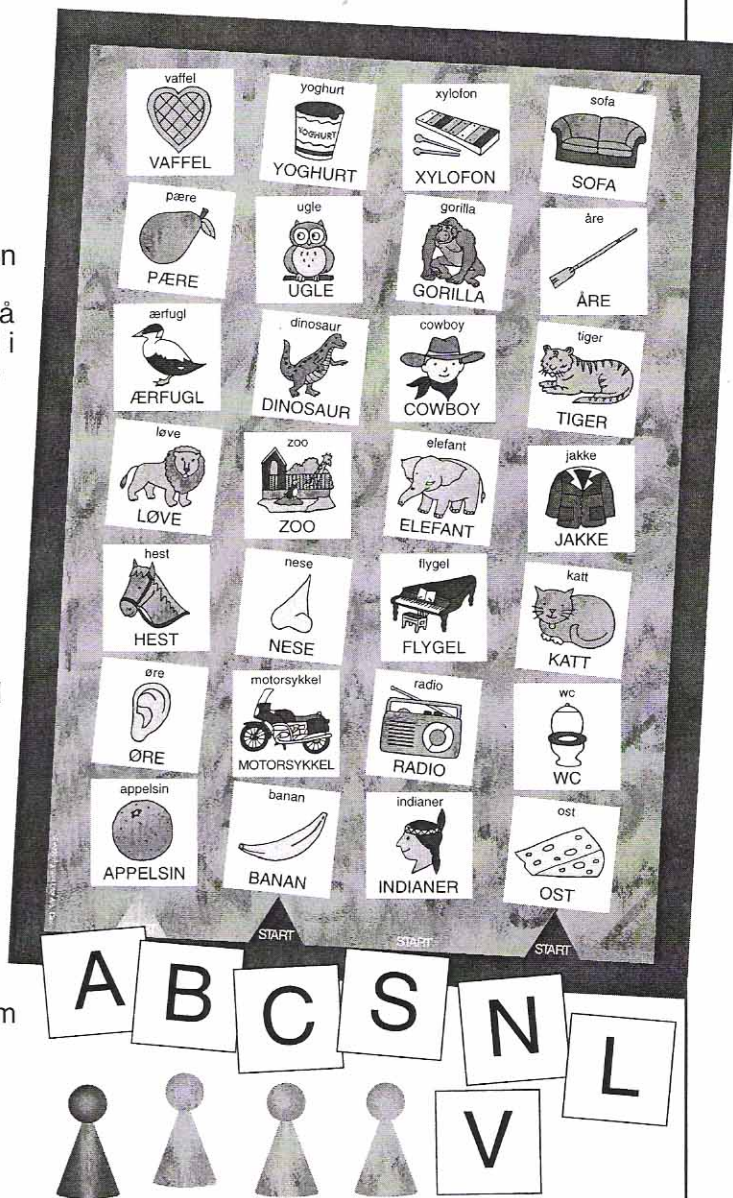
Yngste spiller begynner spillet og skal nå finne bokstavbrikken som passer til bildet på det første feltet i raden foran ham. Skal f.eks. spilleren flytte til feltet med Appelsin er det bokstaven A spilleren skal finne. Spilleren snur en av bokstavbrikkene på bordet. Er det riktig bokstav får han flytte spillebrikken til feltet med appelsinen. Han fortsetter så på samme måte med neste felt som er et øre. Spilleren fortsetter altså til han ikke lenger finner riktig bokstavbrikke. Spillet går da videre til spilleren til venstre. Bokstavbrikken snus tilbake på samme plass for hver gang, uavhengig om den passer til bildet eller ikke.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren som først når fram til det siste feltet i raden sin, og finner riktig bokstavbrikke til denne, vinner spillet.

Alternative regler:

- Spillerne kan flytte i den retningen de selv ønsker - på skrå, til siden eller rett fram. Reglene følges som ellers.
- Spillerne får trekke flere bokstavbrikker om gangen, f.eks. to eller tre.



LESESPILL er et spill for 2-4 deltakere fra 5 år og oppover.



Spill fra Litor