



### TILL FÖRÄLDERN/DEN VUXNE:

Vilka gester gör en bäver? Hur låter en delfin? Och lever krokodilen alltid i vatten eller bara ibland?

Även vi vuxna kan ha svårt att veta vad som är det "rätta" svaret. Att alla svar blir rätt är inte heller avgörande för spelidén. Ibland kan man tycka både och. Ett djur som verkar främmande och farligt för ett barn, kan vara välkänt och älskat av ett annat. Så alla måste inte tycka likadant, för att spela och ha kul med 20 frågor GISSA DJURET!

**Tänk på att:** Små barn kan behöva lite hjälp att klura på hur olika djur ser ut, var de bor och gör om dagarna och hur de låter före spelstart. Äldre barn kan ha JÄTTESVÅRT att vänta på sin tur. Utgå från spelreglerna och gör er egna anpassningar när det behövs.

Trevligt spelnöje önskar vi på Alga!

### INNEHÅLL

Spelplan, 1 kortlek, runda marker, poängblock, spelregler.



## REGLER

20 frågor GISSA DJURET

För 2-4 spelare

Speltid ca 30 min

### SPELET I KORTHET

En av spelarna är ett djur och övriga spelare ska gissa vilket. Ställ ja och nej-frågor med hjälp av spelplanens bilder. Lägg en grön marker om svaret är ja och en röd om det är nej. Efterhand som ni spelar får barnen en tydligare bild av vilket djur det kan vara. Först som gissar rätt djur får poäng som skrivs upp i poängblocket. Vinner gör spelaren med flest poäng när samtliga spelare varit "djur" lika många gånger.

## SPELFÖRBEREDELSE

Lägg spelplanen mitt på bordet. Gå igenom alla frågerutorna på planen. Förklara vilka frågor som ska ställas och hur "djuret" svarar genom att lägga en marker:



**Specialruta charad:** Istället för att få en fråga, ska "djuret" göra en charad (ex härma elefantens rörelser utan ljud). När charaden är gjord, läggs markern märkt ✓ på rutan. (Tänk på att denna specialruta gynnar nästa spelare i tur, som blir den som får chansen att gissa!)



**Lätt att härma läte-rutan:** Här ska man inte härma djuret, bara fundera på hur det låter. (Har bläckfisken ett ljud? Låter fjärilen? Vad säger fåstingen?)

Blanda djurkorterna och lägg dem bredvid spelplanen med baksidan uppåt. Sortera markerna efter färg och lägg dem så att alla spelarna når att ta. Skriv upp spelarnas namn på poängblocket.

Bestäm hur många gånger varje spelare ska få vara "djur" före spelstart! Äldst får börja spela som "djuret".

## SVARSMARKERNES BETYDELSE



Svaret på frågan är nej.



Svaret på frågan är ja.



Används om man är tveksam till svaret eller om det är så att det kan vara både och. Ex En hund kan ju vara både stor och liten, så då passar en rödgrön marker utmärkt som svar.



Spelaren vet inte svaret.



**Läggs bara på färgrutan:** Betyder att djuret alltid har samma färger (ex getingen är alltid svart-gul, zebran är alltid svart-vit, delfinen är alltid gråfärgad)



**Läggs bara på färgrutan:** Betyder att djuret finns i olika färger (ex vit häst, svart häst, brun häst.)



Charaden är gjord!

## ANPASSA DJURKORTEN EFTER BARNETS ÅLDER.

**Lätt att spela:** Gå igenom djurkorterna och plocka ut de mest välkända, t ex 25 st. Visa dem för barnen och förklara djurens egenskaper om det behövs.

**Lite svårare:** Spela med hela kortleken. Denna variant passar utmärkt när äldre syskon och vuxna är med och spelar.

## BÖRJA SPELA!

### ETT SPELDRAG:

Spelaren som ska vara "djuret" drar ett kort utan att visa det för någon. Spelaren som sitter till vänster om "djuret" ställer första frågan. Man får välja vilken ruta som helst på spelplanen. Ex "Får du plats i en hatt? Nej, jag är för stor." Efter varje ställd fråga lägger "djuret" en svarsmarker i rutan (i det här exemplet en röd nejmarker på rutan med en hatt). Nu är det nästa spelares tur att ställa sin fråga till "djuret". Turen fortsätter sedan vidare till spelaren till vänster.

**GISSA DJURET!** När det är din tur, ska du antingen ställa en fråga eller gissa på djuret. (Du kan även be djuret göra en charad.) Du får bara gissa på djuret när du står i tur. Och gissar du, får du inte ställa en fråga efteråt.

Gissar du fel djur får du 3 minuspoäng som skrivs upp i blocket innan spelet fortsätter.

Gissar du rätt djur får du lika många poäng som det är tomma rutor kvar på spelplanen. Räkna samman markerna som ligger på planen. Exempel: 12 frågor av 20 har ställts ( $20 - 12 = 8$ ) ger spelaren 8 pluspoäng.

**FORTSÄTT SPELA!** När en spelare har gissat rätt börjar en ny spelomgång. Töm spelplanen på marker. Nästa spelare i tur att vara "djur" tar upp ett kort och så fortsätter spelet.

### VEM VINNER?

Beroende på hur många som spelar avslutas spelet när; Alla har varit "djur" lika många gånger, ex;

- Alla varit "djur" 1 gång
- Alla varit "djur" 2 -4 gånger

Räkna samman poängen. Vinner gör spelaren med flest poäng. GRATIS!