



Indhold: Regler, spilleplade, regnbue, mime- og gættekort, legekort, Ramasjangfigurer, børnefigurer og spinnerboks.

Spil ide

RAMASJANGFESTEN er et sjovt og aktiverende spil til små krudtugler. Der er fest i Ramasjang og ved at løse sjove mime- og gætteopgaver og skøre legeopgaver, kan spillerne bestemme, hvem og hvad der skal med til festen. Bliver det Bamse, Onkel Reje og Hr. Skæg eller andre af de kendte figurer? Og lakridspiber, gaver og stjernekastere eller andre lækre og sjove sager?

Til forældrene/de voksne:

Spillet kan spilles på 3 forskellige måder: som et samarbejdsspil for 2-8 børn fra 3+ **eller** som et samarbejdsspil på tid med 2-8 børn fra 5+ **eller** som et holdspil på tid med 2 hold fra 5+.

Kan mindre børn efterligne Hr. Skæg og mime en banan? Ja, med lidt hjælp og støtte fra en voksen. Det kan være en god idé at starte med den enklere spilversion (3+) og lade RAMASJANGFESTEN vokse i takt med barnets interesse og færdigheder.

"Læs de generelle spilleregler, inden I vælger spilversion"

Rigtig god fornøjelse!

Før spilstart:

1. Monter spillepladen som vist på billedet.
2. Sæt fødder på Ramasjang-figurerne og børnefigurerne.
3. Placer Ramasjang-figurerne og alle børnefigurerne ved siden af spillepladen.
4. Fyld æsken med drejepilen med mime-og-gættekort og legekort.
5. Aftal, hvor længe I vil spille. Ca. 30 minutter kan være passende. (Holdspillet kræver ikke aftalt spilletid.)
6. Aftal, hvem der skal starte med at sætte pilen i gang.



Spillet i korte træk

- Spiller 1 drejer på pilen, der afgør om der skal løses en mime-og-gætteopgave (de røde runde kort) eller en legeopgave (de firkantede blå kort)
- Hvis der trækkes en mime-og-gætteopgave, skal spilleren mime den figur eller den ting der er på kortet, og de andre spillere skal gætte, hvem eller hvad det er. Hvis der gættes rigtigt, må spilleren tage figuren eller tingen med til festen og placerer den på øen. Turen går videre.
- Hvis der trækkes en legeopgave, skal legen eller opgaven udføres af alle, som beskrevet på kortet. Hvis legen eller opgaven udføres korrekt, må spilleren tage en af børnefigurerne med til festen og placerer den på øen. Turen går videre.
- Hvis der svares forkert, lægges kortet til side, og turen går videre.
- Spillet afsluttes efter en nærmere aftalt tid, f.eks. 30 minutter. Og det tælles op hvem og hvad man har fået med til festen. Det gælder om at få så mange gæster og ting med på øen som muligt.

Generelle spilleregler/spilstart:

Sæt pilen i gang, og tag et kort!



Pilen peger på mime-og-gættekortet (det røde runde kort):

Gæt, hvem jeg tager med til øen! eller Gæt, hvad jeg tager med til festen!

Den, som sætter pilen i gang, tager det forreste kort fra æsken, uden at vise billedet til de andre. Prøv derefter med mimik og håndbevægelser at efterligne figuren (uden lyd!), eller mim den ting, der vises på kortet. De andre spillere skal sammen gætte, hvad deres holdkammerat prøver at vise.



Svaret er rigtigt: Hurra! Nu har vi flag til festen! Læg kortet på øen.

Hurra! Bamse kommer med til festen!

Stil Bamse-figuren på øen. Læg kortet til side.

Svaret er forkert: Desværre! Læg kortet til side.

Næste spiller i rækken sætter pilen i gang!



Pilen peger på legekortet:

Hvad skal vi lege? (det blå firkantede kort): Spilleren, der har sat pilen i gang, tager et legekort op af æsken og viser de andre børn det. Alle skal være med i legen!

Når legen er slut, må spilleren flytte 1 børnefigur til øen.

Læg det brugte kort til side.

Næste spiller i rækken sætter pilen i gang!

Pilen peger på mime-og-gættekort OG legekort:

Frit valg! Den, der har sat pilen i gang, kan enten vælge et mime-og-gættekort eller et legekort. Samme regler gælder som ovenfor.

Næste spiller i rækken sætter pilen i gang!

Sørg for, at alle børn får lov at sætte pilen i gang.

Spilvarianter efter alder:

Samarbejdsspil for 2-8 børn fra 3+ (enkel)

3+ Vi hjælper hinanden og spiller uden tidtagning på opgaverne. Vi skiftes til at sætte pilen i gang. Hvor mange børn, figurer og festlige sager når frem til Ramasjangfesten, inden den aftalte spilletid udløber?

Spillet slutter, når den aftalte spilletid udløber:

Tæl, hvor mange Ramasjang-figurer, børn og brikker, der er på øen og er med til festen. Spil igen, og se, om I kan få flere venner og ting af sted næste gang. Jo flere vi bliver, desto sjovere bliver festen!

Samarbejdsspil på tid med 2-8 børn fra 5+

5+ Mim, leg og samarbejd på tid. Alle mime-og-gætteopgaver udføres på tid (vend timeglasset, 30 sekunder). Når sandet er løbet ud, er tiden udløbet for både at mime og gætte. **Hold udkig efter timeglassymbolet** på lege-kortene: Disse aktiviteter skal laves på tid (vend timeglasset, 30 sekunder).

Spillet slutter, når den aftalte spilletid udløber.

Hvor mange Ramasjang-figurer, børnefigurer og ting er der på øen, når den aftalte spilletid er udløbet?? Tæl dem, og spil igen. Se, om I bliver flere til den næste fest!



Holdspil på tid med 2 hold fra 5+

Før spilstart: Opdel børnene i to hold (grønt og gult). Uddel de seks børnefigurer (holdkammerater) i samme farve til holdet. Afgør, hvilket hold der skal starte med at sætte pilen i gang.

5 + holdspil Holdene skiftes til at sætte pilen i gang og trække et kort. Hvilket hold får først sine 6 børne-figurer over på øen? Bliver det gult hold? Eller grønt?



Hvem gør hvad i mime-og-gætteopgaven? Holdspilleren, som sætter pilen i gang, tager kortet op, **vender timeglasset** og udfører sin mime-og-gætteopgave. Holdkammeraterne må gætte, indtil sandet i timeglasset er løbet igennem.

Rigtigt svar – ting: Flyt brikken + **1 børnefigur** (holdkammerat) til øen.

Rigtigt svar – Ramasjang-figur: Flyt Ramasjang-figuren + **1 børnefigur** (holdkammerat) til øen. Kortet lægges til side.

Forkert svar: Det andet hold får chancen for at gætte **én** gang! Hvis holdet gætter rigtigt, må de flytte en af **deres** børnefigurer til øen sammen med tingen eller Ramasjang-figuren.

Nu må det andet hold sætte pilen i gang!



Hvem gør hvad i legen? Spilleren, som sætter pilen i gang, arrangerer legen på sit hold. Alle på holdet udfører aktiviteten sammen.

Timeglasssymbolet: Betyder, at aktiviteten udføres på tid. Vend timeglasset! Hold øje med tiden! Aktiviteten skal være færdig, inden sandet løber igennem.

Vi nåede at gennemføre legen! Flyt 1 børnefigur til øen. Læg kortet til side.

Vi nåede det ikke! Læg kortet væk.

Nu må det andet hold sætte pilen i gang! Sørg for, at alle børn på holdet får lov at sætte pilen i gang.

Hvilket hold vinder?

Det hold, der først får sine 6 børnefigurer (holdkammerater) over, vinder spillet!
Tillykke! Nu starter festen!

