



RAMASJANG REDDER - PRINT-SELV VENDESPIL

Spillet består af

En PDF med 2 A3-sider med 14 kort på. De to sider skal printes ud på for- og bagsiden af én A3-side, således kortene får en forside og bagside. Kortene klippes ud til 14 kort og kan med fordel lamineres. Kortene har illustrationer af dyr på, og så noget der hjælper det dyr. F.eks. et kort med en bi og en blomst, eller et kort med et pindsvin og et pindsvinehus. Når du har 14 kort klippet ud og lamineret, er du klar til at spille.

Sådan kommer du i gang

Spillet fungerer som et typisk vendespil til børn. Kortene ligges ud på bordet, med bagsiden (Ramasjang Redder- logoet) op ad. Kortene spredes ud ved siden af hinanden i rækker. Det er vigtigt, at kortene er blandet, så spillerne ikke ved, hvad der er på den anden side af kortene.

Spillets regler

Spillet starter ved, at den første spiller vælger et kort og vender det. Kortet vil have en illustration af et dyr og noget, der hjælper det dyr. Spilleren skal nu finde det kort, der matcher, altså et kort der er magen til det, som man har vendt. Spilleren vender derfor et kort mere. Hvis kortet matcher, og det er det samme dyr, må spilleren



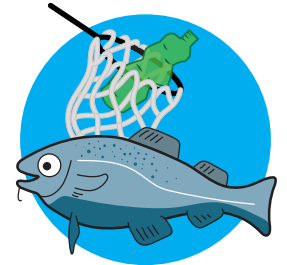
nu tage de to kort og har fået et stik. Og så må den spiller vende yderligere to kort.

Hvis kortet ikke matcher, skal spilleren vende kortene om, så bagsiden vender op ad igen.

Alle spillere skal kunne se, hvad der er på de kort, der bliver vendt. Det gælder om at huske, hvilke kort der ligger hvor. Når den første spiller har vendt to kort, der ikke matcher, går turen videre i urets retning, og den næste spiller gør nu det samme.

Sådan fortsætter spillet, indtil at der ikke er flere kort tilbage på bordet.

Vinderen af spillet er den, der til sidst har samlet flest stik.



Spillets betydning

Spillet kan bruges til at tale med børnene om de dyr, de ser på kortene. Det er nemlig alle dyr, der har brug for vores hjælp. På kortene kan I også se, hvad der hjælper de dyr.

