

GÖR.. DET LÄTT

GÖR FRÅGOR SOM ÄR KOMPLETTA OCH LÄTTA

INNEHÅLL

- 80 dubbelsidiga frågekort
- 30 bokstavskort
- spelplan
- 6 speljäser
- regler
- Därtill behöver ni något för tidtagning, t.ex. timglas eller telefon.

SPELIDÉ OCH MÅL

Gör frågor som är kompletta - och lätta! Spelarna delar in sig i lag. Ett lag får 45 sekunder tid, en fråga som saknar ett ord och en angiven bokstav, som används för att snabbt fylla i luckan med ett lämpligt ord på den aktuella bokstaven. Frågorna ska göras lekande lätta – det gäller att få lagkamraterna att svara rätt! Målet är att hinna med så många kompletta frågor och rätta svar som möjligt inom utsatt tid, för att få poäng som hjälper laget framåt på spelplanen. Först i mål vinner!

Bokstavskort



Kasthög för bokstavskorten

FÖRBEREDELSE

Montera spelplanen mitt på bordet, som bilden visar. Blanda bokstavskorten och lägg dem med bokstavssidan uppåt i en hög på den markerade rutan på spelplanen. Blanda frågekorten och lägg dem i en hög intill spelplanen. Det spelar ingen roll vilken sida av korten som är uppåt, för man använder den sida som är nedåt.

Spelarna delar in sig i minst två lag, som inte behöver vara lika stora. Lagen väljer spelpjäser och ställer dem på spelplanens startruta. Ta fram en telefon eller annan utrustning för tidtagning. Laget med den yngsta spelaren börjar.

SÅ SPELAR NI

Utse vem inom laget som ska starta som frågeställare och byt sedan frågeställare vid varje speltur. Frågeställaren plockar bort det översta bokstavskortet i bokstavshögen och lägger det i en kasthög bredvid spelplanen. Det kort som blir synligt visar spelarens bokstav. Någon från de övriga lagen ställer tidtagningen på 45 sekunder. När frågeställaren är redo, startas tiden och frågeställaren börjar ställa frågor från frågekorten till sina medspelare.

Den färdiga spelplanen



Frågekort på hög intill spelplanen

Spelpjäserna ställs på startrutan

Det saknas ett ord i varje fråga. Ordet är utmärkt med punkter och det måste börja på den angivna bokstaven. Frågeställaren drar det översta kortet från frågekortshögen och läser upp frågan på kortets baksida, samtidigt som hen muntligt fyller i ordet (eller orden, varav det första måste börja på den angivna bokstaven). På den nedre delen av frågekortet står det vilken typ av ord som ska fyllas i. Kom



ihåg att ordet måste börja på spelrundans angivna bokstav och kom ihåg att göra det lätt för dina lagkamrater att svara! **Obs!** Svaret får börja på vilken bokstav som helst.

Lagkamraterna svarar på frågan och så fort de svarat rätt drar frågeställaren snabbt ett nytt kort och ställer en ny fråga. Ordet som saknas ska börja på samma bokstav under hela spelturen. Det gäller att hinna med så många frågor och rätta svar som möjligt innan tiden är slut. Frågeställaren samlar de korrekt avklarade korten på en hög. Om frågan eller svaret är fel, eller om frågeställaren väljer att hoppa över ett kort, läggs dessa på en annan hög.

När tiden tagit slut får lagmedlemmarna svara på den sista frågan, om en komplett fråga hunnit ställas. Om frågeställaren lyft ett kort men inte hunnit ställa en komplett fråga, tar spelturen omedelbart slut.

Laget räknar korten i högen med de korrekt avklarade frågekorten och flyttar sin spelpjäs motsvarande antal steg på spelplanen. Alla de använda frågekorten läggs i en kashög vid sidan om spelplanen, med den använda sidan uppåt.

Därefter går turen över till nästa lag medsols, som inleder sin speltur genom att lägga undan det översta bokstavskortet på kashögen.

SPELPLANENS SPECIALRUTOR

Det finns en del specialrutor på spelplanen. Om ett lag stannar på någon av dem, gäller detta vid följande speltur:



Dubbel tid: laget får 2 x 45 sekunder tid



Dubbla steg: laget får avancera två steg per rätt svar

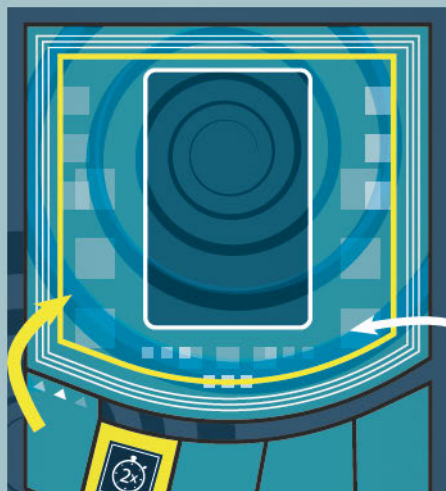


Vald bokstav: något av motståndarlaget tar tre bokstavskort och väljer en av bokstäverna till spelturnens bokstav. Den valda bokstaven läggs överst på bokstavskorthögen, medan de resterande två läggs på kashögen.

SÅ VINNER MAN

När ett lag tar sig över mållinjen och når spelplanens målområde, får de övriga lagen fortsätta varvet ut, tills alla lag spelat lika många spelturer.

Det lag som först når målområdet vinner! Om flera lag går i mål samtidigt, är resultatet oavgjort mellan dem.



Målområde

ALLMÄNNA REGLER OCH TIPS

- Samla de använda frågekorten i en hög med den oanvända sidan nedåt. Om korten tar slut, så kan man fortsätta spela med den andra sidan av korten.
- Om bokstavskorten tar slut, blandar man kashögen och tar korten i bruk igen.
- Om ett lag misstänker att något av motståndarlagens svar inte är rätt, kan man kolla upp svaret när tiden är slut, innan poängräkning.
- Om ni inte är överens om svaret låter ni Google vara facit. Spelet blir extra lärorikt, för utöver svaret på frågan får ni garanterat kringkunskaper!
- Man får inte poäng för kort där
 - frågan kompletteras av ett ord som börjar på fel bokstav
 - frågan kompletteras med ett felaktigt ord (tex om frågeställaren säger ett land, när det frågas efter en stad)
 - svaret är fel
 - det känns för svårt att komma på det kompletterande ordet, så man väljer att passa
- Man kan i förväg komma överens om att alla lag får svara på den sista frågan, om tiden tar slut mitt i frågandet. Det lag som svarar snabbast får hoppa ett steg framåt på spelplanen.
- Om man spelar med yngre barn, kan det vara bra att tillsammans gå igenom betydelsen av ord som adjektiv, superlativ, livsmedel, filmgenre, politiker...
- Om ordet som saknas kan användas i olika böjningsformer, så är det fritt fram för frågeställaren att välja form.
- Man kan spela om och om igen, eftersom frågekorten blir som nya med andra bokstavskort än tidigare!
- Man kan även spela individuellt, exempelvis med tre spelare. Då roterar man medsols, så att frågorna alltid ställs till följande spelare, som sedan svarar. För rätt svar får båda spelarna poäng.

