

ILKA



123-spelet 123-spillet

Art. nr. 2210



Spelregler art.nr. 2210

123-spelet

2-4 deltagare



Innehåll: Spelplatta i trä, 4 spelpjäser, pricktärning och spelregler.

Spelet lär siffra och antal med siffrorna 1-5.

Spelalternativ 1

Alla spelare sätter sina pjäser på flickan. Slå med tärningen och flytta så många steg som tärningen visar. Om du hamnar på en siffra så får du flytta fram till den bild som har samma antal föremål som siffran visar. T.ex. om du hamnar på siffran 5 i början av spelplanen flyttar du till bilden med fem löv. Hamnar du på siffran 1 i början av spelplanen flyttar du till solen. Hamnar du på en bild så får du inte flytta fram utan stanna kvar där tills det blir din tur nästa gång. Hamnar du på de blå- och vitrandiga cirkelarna får du stå över ett kast. Den som kommer först fram och placerar sin pjäs på kulramen har vunnit.

Spelalternativ 2

Alla spelare sätter sina pjäser på kulramen. Slå med tärningen och flytta så många steg som tärningen visar. Om du hamnar på en bild så får du flytta fram till den siffra som motsvarar det antal som bilden visar. T.ex. om du hamnar på bilden med två nyckelpigor i början av spelplanen (fråga "Hur många är det?") flyttar du till siffran 2. Hamnar du på bilden av en tröja ("fråga "Hur många är det?") så flyttar du till siffran 1. Hamnar du på en siffra så får du inte flytta fram utan stanna kvar där tills det blir din tur nästa gång. Hamnar du på de blå- och vitrandiga cirkelarna får du stå över ett kast. Den som kommer först fram och placerar sin pjäs på flickan har vunnit.

Spelet kan också spelas som ett tärningsspel där man bara flyttar framåt det antal steg som tärningen visar.

Copyright: ILKA Förlagsprodukter AB 2003

Spilleregler art.nr. 2210

123-spillet

2-4 deltagare



Innehåll: Spilleplate i tre, 4 brikker, terning og spilleregler.

Spillet lær deg lære sifre og antall med sifrene 1-5.

Spillealternativ 1

Alle spillerne setter sine brikker på hjørnet. Slå med terningen og flytt så mange steg som terningen viser. Om du havner på et siffer så får du flytte frem til det bildet som har samme antall formål som sifferet viser. Eks. hvis du havner på sifferet 5 i begynnelsen av spilleplaten flytter du til bildet med 5 løv. Havner du på sifferet 1 i begynnelsen av spillet flytter du til solen. Havner du på et bilde får du ikke flytte frem før det er din tur igjen neste gang. Havner du på de blå- og hvitstripede sirkelene må du stå over et kast. Den som kommer først fram og plasserer brikken i kulerammen har vunnet

Spillealternativ 2

Alle spillere setter sine brikker på kulerammen. Slå med terningen og flytt så mange steg som terningen viser. Om du havner på et bilde så må du flytte frem til det sifferet som motsvarer det antall som bildet viser. Eks. om du havner på bildet med to mariehøner i begynnelsen av spilleplaten (Spør "Hvor mange er det?") flytter du til sifferet 2. Havner du på bildet med trøje (Spør "Hvor mange er det?") så flytter du til sifferet 1. Flytter du på et siffer, må du stå over en runde. Havner du på de blå- og hvitstripede sirkelene får du stå over et kast. Den som kommer først fram og plasserer sin brikke i mål har vunnet.

Spillet kan også spilles som et terningspill der man bare flytter fremover det antall som terningen viser.

Copyright: ILKA Förlagsprodukter AB 2003

Spilleregler art.nr. 2210

123-spillet

2-4 deltagare



Innehåll: Spillebræt i træ, 4 spillebrikker, terning og spilleregler.

Spillet lærer cifre og antal med cifre 1-5.

Spillealternativ 1

Alle spillere placerer deres brikker på pigen. Slå med terningen og flyt så mange trin som terningen viser. Hvis du kommer på et ciffer så må du flytte frem til det billede der ha samme antal ting som ciffret viser. Fx hvis du kommer på ciffret 5 i begyndelsen af spilleplanen flytter du til billedet med fem blade. Kommer du på ciffret 1 i begyndelsen af spilleplanen flytter du til solen. Kommer du på et billede så må du ikke flytte frem uden blive stående der til det bliver din tur næste gang. Kommer du på de blå- og hvidstribede cirkler må du blive stående et slag. Den der kommer først frem og placerer sin brikke på kugleramme har vundet.

Spillealternativ 2

Alle spillere placerer deres brikker på kuglerammen. Slå med terningen og flyt så mange trin som terningen viser. Hvis du kommer på et billede så må du flytte frem til det tal der modsvarer det antal som billedet viser. Fx hvis du kommer på billedet med to mariehøner i begyndelsen af spilleplanen (spørg: "Hvor mange er der?") flytter du til tallet 2. Kommer du på billedet med en trøje (spørg "Hvor mange er der?") så flytter du til tallet 1. Kommer du på et tal så må du ikke flytte frem men blive stående der til det bliver din tur næste gang. Kommer du på de blå- og hvidstribede cirkler må du blive stående et slag. Den der kommer først frem og placerer sin brikke på pigen har vundet.

Spillet kan også spilles som et terningspil hvor man kun flytter frem det antal trin som terningen viser.

Copyright: ILKA Förlagsprodukter AB 2003