

ILKA



ABC-spelet ABC-spillet

Art. nr. 2210



Spelregler art.nr. 2208

ABC-spelet

2-4 deltagare



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

Spelet lär och tränar bokstäver.

Spelalternativ 1

Alla spelare sätter sina pjäser på pojken. Slå med tärningen och flytta så många steg som tärningen visar. Om du hamnar på en bokstav så får du flytta fram till den bild som har ett föremål med samma begynnelsebokstav. T.ex. om du kommer på bokstaven B så flyttar du till bilden med en bil. Kommer du på bokstaven F flyttar du till fåret. 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 boken har vunnit.

Spelalternativ 2

Alla spelare sätter sina pjäser på boken. Slå med tärningen och flytta så många steg som tärningen visar. Om du hamnar på en bild så får du flytta fram till den bokstav som är samma som bildens begynnelsebokstav. T.ex. om du kommer på bilden med en brandbil (fråga "Vilken bokstav börjar ordet med?") flyttar du till bokstaven B, kommer du på bilden med en elefant (fråga "Vilken bokstav börjar ordet med?") så flyttar du till bokstaven E. Hamnar du på en bokstav 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 pojken har vunnit.

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

Copyright: ILKA Förlagsprodukter AB 2003

Spilleregler art. nr. 2208

ABC-spillet

2-4 deltagare



Innehåll: Spilleplate i tre, 4 spillebrikker, terning og spille regler.

Spillet lar deg lære og trene bokstaver

Spillalternativ 1

Alle spillerne setter brikkene sine på brettet. Slå terningen og flytt brikken så mange steg som terningen viser. Hvis du havner på en bokstav så får du flytte frem til et bilde som har samme begynnelses bokstav. Eks. om du kommer på bokstaven B, så flytter du til bildet med bil. Kommer du på bokstaven L, flytter du til lammet. Kommer du på et bilde så må du bli stående der, til det er din tur igjen. Kommer du på de blå og hvit stripete sirkelene, så må du stå over et kast. Den som kommer først i mål med brikken har vunnet.

Spillalternativ 2

Alle spillerne plasserer sine brikker på start plassen. Slå med terningen og flytt så mange steg som terningen viser. Havner du på et bilde, kan du flytte brikken frem til den bokstaven som har samme begynnelses bokstav som bildet. Eks. Om du kommer på bildet med brannbil (Spør "Hvilken bokstav begynner ordet med?") flytter du til bokstaven B. Kommer du på bildet med elefant (Spør "Hvilken bokstav begynner ordet med?") så flytter du til bokstaven E. Kommer du på en bokstav, får du ikke flytte igjen før neste runde. Havner du på en av de blå- og hvitstripete må du stå over et kast. Den som kommer først frem, og plasserer brikken sin i mål har vunnet.

Spillet kan også spilles som et terningspill der man flytter fremover så mange steg som terningen viser.

Copyright: ILKA Förlagsprodukter AB 2003

Spilleregler art. nr. 2208

ABC-spillet

2-4 deltagere



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

Spillet lærer og træner bogstaver.

Spillealternativ 1.

Alle spillere placerer deres brikker på drengen. Slå med terningen og flyt så mange trin som terningen viser. Hvis du kommer på et bogstav så må du flytte frem til det billede der har en ting med samme begyndelsesbogstav. Fx hvis du kommer på bogstavet B så flytter du til billedet med en bil. Kommer du på bogstavet F så flytter du til fåret. 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 bogen har vundet.

Spillealternativ 2

Alle spillere placerer deres brikker på bogen. Slå med terningen og flyt så mange trin som terningen viser. Hvis du kommer på et billede så får du flytte frem til det bogstav som er ens med billedets begyndelsesbogstav. Fx hvis du kommer på et billede med brandbil (spørg "Hvilket bogstav begynder ordet med?") flytter du til bogstavet B, kommer du på billedet med en elefant (spørg "Hvilket bogstav begynder ordet med?") så flytter du til bogstavet E. Kommer du på et bogstav 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 drengen 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