

Catch Me – Ludo (del av vnr. 28010)

Alder: 3+

De fire vennene Mimi Mus, Bernie Bjørn, Anna And og Harry Hund ønsker å organisere et lagløp. Alle har forberedt seg til denne dagen I lang tid, og de har alle invitert med seg flere venner for å støtte dem. Hvert lag på fire løpere har forskjellige fargerike løpsvester. Hvilket lag får en god start og når målstreken først? Hell med terningen og utholdenhet vil hjelpe dem til seier. Spillerne bytter på å flytte spillfigurene sine på spillbrettet på de motivene som terningen viser. Vinneren er den første spilleren som tar med alle figurene av fargen sin inn i målområdet



Spill-forberedelse

Før du starter spillet, er brettet plassert i midten på bordet innen lett rekkevidde for alle spillerne. Hver spiller velger en farge og plasserer de fire figurene på de riktige fargede punktene på sitt hjørne av brettet. Terningen er også klar. Spilleren som kan løpe raskest - eller den yngste spilleren - kan starte.

Slik spiller du:

Spillet går med klokka. Den første spilleren kaster symbolterningen. For å kunne gjøre det første trekket med sin figur, må spilleren kaste symbolet som passer med sitt startfelt. For å få den første spilleren ut, har hver spiller tre forsøk på å kaste terningen. Hvis en spiller ikke klarer å få sin figur ut på startfeltet etter tre forsøk, er det neste spillers tur. En spiller kan fortsette å ha tre forsøk i hver runde helt til han har klart å få sin første figur i spill.



Når figuren har kommet inn i spillet, kan spilleren kaste en gang til med en gang, og flytte sin figur frem til neste felt som matcher symbolet vist på terningen. Hvis dette feltet allerede er opptatt av en annen spiller, blir den spilleren "slått ut". Figuren må da returnere til sitt hjørne av brettet. Først når en spillers figur har nådd målområdet, har han lov til å prøve å få ut flere brikker i spillet ved å kaste tre ganger. Hvis symbolet på

terningen også passer et felt lenger fram i målområdet kan han velge å enten sette en ny figur i spill eller flytte nærmere mål. Så er det neste spillers tur.

Slutten på spillet

Vinneren er spilleren som først lykkes med å bringe alle sine fire sine figurer inn i målområdet.

Variasjon for avanserte spillere

For eldre, mer erfarne spillere kan du endre/utvide reglene:

1. Spill med alle fire figurene samtidig: I løpet av spillet kan en spiller bestemme om han vil spille med en figur eller flere om gangen. Hvis det er flere figurer i spill, har han en bedre sjanse til å kaste ut sine konkurrenter og ankomme tidligere i mål. Han kan få en annen figur i spill hver gang han kaster symbolet tilsvarende sitt fargede startfelt.
2. "Slå ut" har prioritet: Nå må spilleren være oppmerksom, fordi før man flytter en av sine figurer ut i spillet, må man først se etter om man kan bruke en annen figur til å "slå ut" andres figurer. I så fall har «slå ut» prioritet.
3. Joker: Når en spiller kaster sitt eget symbol, kan han flytte figuren og deretter kaste igjen straks.

Dette gjør at det blir mer variasjon og spenning i spillet.

Tips til barnehagelærere og foreldre

Telling (Alder: 3+):

Selv om barna flytter fra symbol til symbol, kan du få dem til å telle antall trinn de har flyttet framover. På denne måten oppfordres de til telling i området 1-6.

Oppgi dyr (og fugler) (Alder: 3+):

Få barna til å nevne dyrene de har kastet. De kan også gjøre dyrelydene som passer. Følg dette opp ved å fortelle barna hvordan dyrene beveger seg (på to eller fire ben). Er noen raskere enn de andre? Hva er egenskapene til fuglene/dyrene? Hva liker de å spise? Hvor liker de å bo (favoritt habitat)?