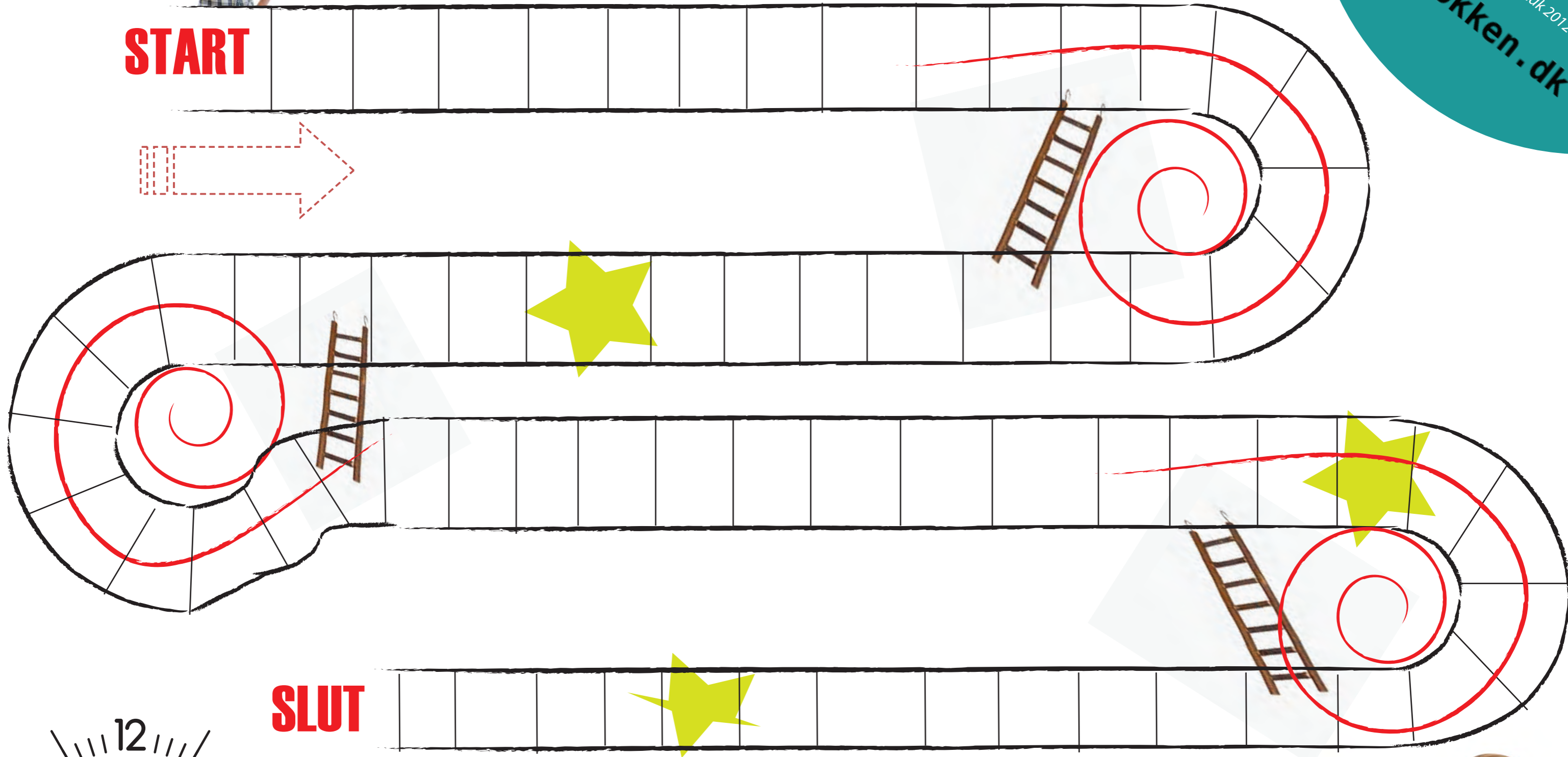




HVAD ER KLOKKEN?

Copyright @ lærklokken.dk 2012
Lærklokken.dk

START



SLUT



REGLER:

Aftal gerne inden start, hvordan eller om de 3 stiger skal bruges. Hvilken vej skal de bruges. Brug evt. også stjernerne (flere slag) som straf eller gevinst.

Spil 1: Hent ure på www.lærklokken.dk/ogaver/til-udprint. Klip urene ud. Læg alle urene på opgavefeltet. Vend bagsiden opad. Urene er nu opgavekort. Kast en terning. Man rykker det antal felter, som øjnene viser. Når man har rykket sin spillebrik, så skal man trække et opgavekort og sige, hvad klokken er på det ur, som er på opgavekortet. Siger man rigtigt, så får man uret. Siger man forkert, så lægger man uret ned igen. Man vinder ved at have samlet flest opgavekort, når første spiller er kommet i mål.

Spil 2: Hent ure på www.lærklokken.dk/ogaver/til-udprint. Spillerne skal selv definere reglerne for deres eget spil. Svar på spørgsmålene herunder:
Hvordan vinder man? Gælder det om at komme først i mål eller sidst? Hvordan eller skal stjernerne og stigerne bruges?
Hvornår skal man trække en opgave? Hvad sker der, hvis man svarer rigtigt eller forkert?
Skal man have en opgave på alle felter eller skal man udvælge nogle felter, hvor der skal trækkes en opgave.

