

DIALOGSPELET

Man spelar med bildkort från Dialog-Språkmemory. Det går givetvis också att använda andra kort. Spelreglerna är utformade så att ingen elev blir långt efter de andra. Det är inte bara den som kan alla ord som vinner! Det blir spännande långt in i det sista och spelet ger goda tillfällen till att öva och befästa orden. Ord som eleverna inte kan, upprepas och återkommer i spelet.


Spelregler:

Bildkorten delas i två högar (valfritt antal kort), som läggs på spelplanens röda och gröna fält. Det gula fältet är till att börja med tomt. Spelet börjar med att alla slår var sitt slag med tärningen. Den som slår högst börjar.

Spelaren slår och flyttar det antal steg som tärningen visar. Om man stannar på en grön färgmarkering så får man ta ett kort ur den gröna högen. Om man stannar på en röd färgmarkering tar man ett kort ur den röda högen och hamnar man på en gul färgmarkering tar man ett kort ur den hög som ligger i det gula fältet. Är det gula fältet tomt tar man ett kort ur någon av de andra högarna.

Kan spelaren säga vad kortet föreställer (benämna föremålet, eventuellt agera om man spelar med verbkort), så får hen kortet. Kan hen inte svara eller svarar fel, lägger hen kortet på det gula fältet och läraren (eller annan elev) säger rätt svar. Därefter är det nästa spelares tur. Varvet går medsols.

Om den markering är upptagen som man enligt tärningen ska flytta till, så flyttar man i stället framåt till nästa tomma markering och får på så sätt ett eller flera extrasteg. Om man slår en sexa får man slå en gång till efter man tagit sitt kort - även om man svarar fel.

Spelet fortsätter likadant tills någon spelare kommit till den rosa färgklicken i kvadraten, . Då räknar man sina kort och flyttar framåt så många steg som man har kort, dock maximalt 12 steg.

För att komma i mål måste man slå exakt det antal steg som behövs. Slår man för många steg får man inte flytta alls, (t.ex. om man har fyra steg kvar och slår en femma). Framför mål gäller inte regeln om extrasteg vid upptagen markering. Är markeringen man ska flytta till upptagen så får man stå kvar. Inga fler kort ska tas upp sedan man passerat markeringen i kvadraten.

Den som kommer först i mål har vunnit.

Det går också att variera reglerna så att det passar till olika tillfällen. Har man riktigt ont om tid kan man t.ex. spela med två tärningar.

