

# RITA – LJUDA – VISA

## Pratkvarnen-spelets förberedelser

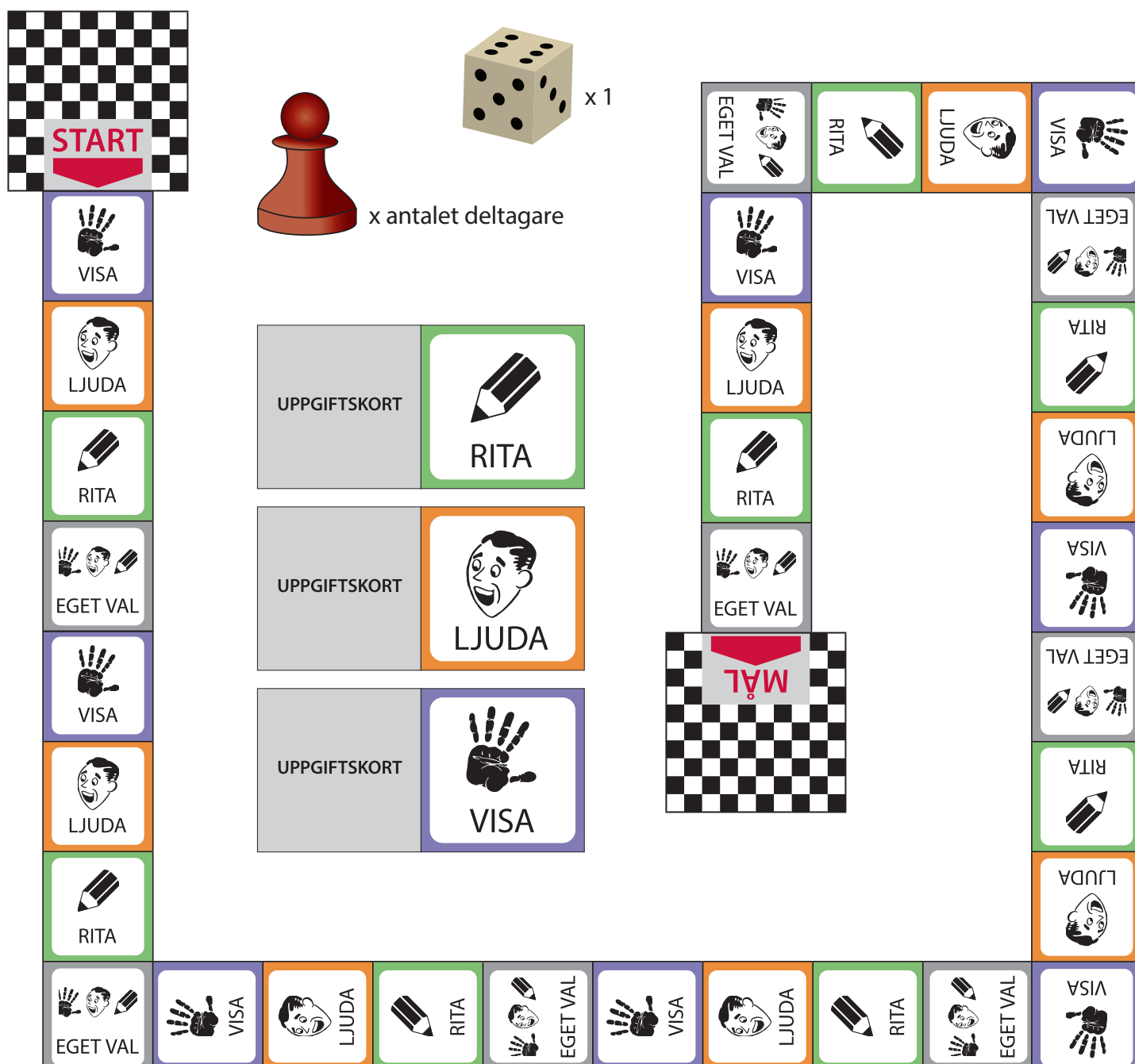
Du behöver en spelplan, uppgiftskort, en tärning och spelpjäser.

Printa ut och bygg en spelplan som passar till bordet man spelar vid.

Mellan start och mål finns uppgiftsrutor. Ju fler uppgiftsrutor det finns, desto längre räcker spelet.

Uppgiftskorten placeras i mitten av spelplanen. Korthögarna kan placeras på de utmärkta platserna på den utprintade spelplanen, så att de olika uppgifterna hittas lättare. Om bordet är stort så kan korten placeras på en bricka.

Fäst spelplanens olika delar till bordet med häftstift eller tejp.



# RITA – LJUDA – VISA

## Pratkvarnen-spelets instruktioner

Spelarna väljer en egen spelpjäs och rör sig framåt längs med spelplanens rutor genom att kasta tärningen.

På uppgiftsrutan står det från vilken korthög spelaren ska dra ett kort och hur spelaren ska framföra ordet till andra. Alternativen är: visa, ljuda, rita och eget val. De andra gissar vilket ord det är frågan om. Turen går sedan vidare till nästa spelare. Spelet kan fortsätta tills någon når målet eller så länge gruppen vill spela.

De rätta svaren kan hittas från ordlistor, som kan printas ut. Ta hjälp av dem om det är svårt för spelarna att tala eller hitta ord.

Det lönar sig att göra Pratkvarnen-spelet mer hållbart genom att t.ex. laminera det. Korten och ordlistorna kan även användas på många olika sätt utöver spelet.

---

Låter spelet svårt? Här finns lättare alternativ:

### VISA OCH GISSA -SPEL

Printa och klipp ut visa-kort och visa-ordlistor.

Deltagarna drar turvis ett kort ur korthögen och framför kortets innehåll med gester och miner, men utan ord. De andra försöker gissa vad som finns på kortet.

I en stor grupp lönar det sig att testa på Visa och gissa -spelet parvis eller i små grupper. Om deltagarna har svårt att svara genom att tala, kan de peka på ordet i ordlistan.

### RITA OCH GISSA -SPEL

Dela ut rita-ordlistor, pennor och papper till paren.

Den ena i paret väljer ett ord från listan som de ritar på pappret. Den andra försöker gissa vilket ord teckningen föreställer.