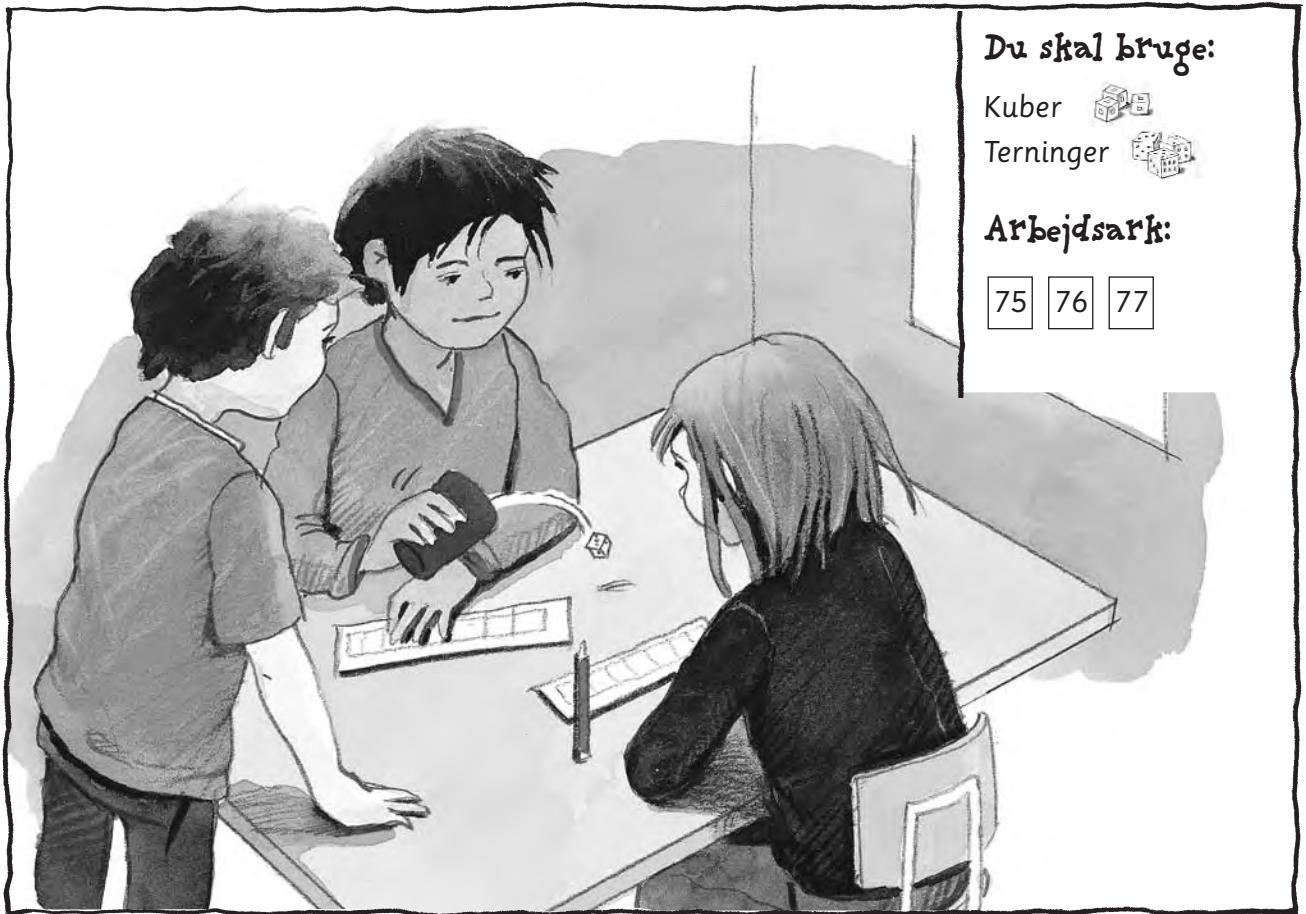


4. DELESPILLET



Spil Delespillet

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade, en brik til hver spiller og en terning

Det gælder om at komme først i mål.

Spil spillet Fire på stribe fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Det gælder om først at få fire på stribe.

Spil spillet Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade til hver spiller og tre terninger

Det gælder om først at få farvet alle felter på spillepladen.



4. Delespillet

75

Delespillet

Antal spillere: 2-3

Materialer: Spilleplade, en brik til hver spiller og en terning

Det gælder om at komme først i mål.

Sådan gør du:

- Spil på spilleplade 1.
- Stil din brik på 12. Slå med terningen.
- Kan 12 deles med det tal, du slog? Hvis du slog 1, 2, 3, 4 eller 6, er svaret ja, og du må rykke et felt frem. Hvis du slog 5, er svaret nej, og du må blive stående.
- Herefter er det næste spillers tur.

Vinderen er den, der kommer først i mål.

Lav selv en spilleplade og spil på den.

Spilleplade 1

12
6
10
8
9
16
15
18
14
20
MÅL

Spilleplade 2

28
24
18
30
36
32
40
42
27
25
MÅL

Spilleplade 3

MÅL



4. Delespillet

76

Fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade til hver spiller og tre terninger

Det gælder om først at få farvet alle felter på spillepladen.

Sådan gør du:

- Slå med de tre terninger.
- Brug øjentalene samt tegnene +, - og ·. Få et resultat, som passer til et tal på spillepladen.
- Farv tallet på din spilleplade. Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får farvet alle sine felter på spillepladen.

Spil også med, at du må farve alle de resultater, du kan få ud af et enkelt slag.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



4. Delespillet

77

Fire på stribe fra 1 til 36

Antal spillere: 2-3

Materialer: En spilleplade, tre terninger og kuber i forskellige farver

Det gælder om først at få fire på stribe.

Sådan gør du:

- Slå med de tre terninger.
- Brug øjentallene samt tegnene +, – og ·. Få et resultat, som passer til et tal på spillepladen.
- Læg en kube på tallet på spillepladen. Kan slaget ikke bruges, er det tabt.

Vinderen er den, der først får fire på stribe.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36