

## Spillets afslutning

Når den aftalte spilletid er gået stoppes spillet.

**Spillelederen** tæller spillerenes point sammen.

**Spillerne** tæller point sammen på de kort, de har på hånden og meddeler dette tal til spillelederen.

Hvis spilleren har et **gavekort**, der ikke er blevet benyttet i løbet af spillet, fordobles antallet af point som spilleren skal fratækkes.

**Spillelederen** trækker disse point fra den enkeltees vundne point. Den spiller, der har flest point, har vundet spillet.

## Evaluering

Når spillet har været spillet et par gange, kan man tage **EVALUERINGSKEMAEET** i brug.

Eleverne skal sætte en streg i enten feltet RIGTIGT eller FØR KERT ud for den farve, som de har fået spørgsmål i. Skemaet skal afleveres til læreren, når spillet slutter.

Det er vigtigt, at få en tilbagemelding fra eleverne, om de synes at opgaverne var for svære eller for lette, så stavetrinnet kan justeres inden næste spil.

Den enkelte elevs spilleresultat kan hjælpe læreren til at vurdere, hvilket stavetrin eleven befinder sig på, og resultatet kan derfor med fordel anvendes, når der skal fastsættes individuelle læringsmål for den enkelte elev.

Læreren kan anvende evalueringen i sit arbejde med at evaluere og planlægge den differentierede stavundervisning i klassen.

Se endvidere spillets lærervejledning.



### Vigtigt!

Spillereglerne erstatter ikke lærervejledningen.

Det er vigtigt at læreren læser hele vejledningen. Her gøres der bl.a. rede for de pædagogiske tanker, der ligger bag ved spillet, og om hvorledes spilleresultater kan indgå i evaluering og planlægning af den differentierede stavundervisning.

## Forberedelser til spillet

Læreren har udleveret et stavetrinskort til hver spiller, der angiver spørgsmålskategorien (1-2, 3 eller 4-5). Dette kort placerer spilleren foran sig på spillebordet, så spillelederen kan se det.

**Spillelederen** er læreren eller en elev, der på forhånd er udpeget af læreren.

**Spillelederen** blander kortene godt.

Hver spiller får 6 kort.

Resten af kortene lægges i en bunke midt på bordet med billedsiden nedad.

**Spillelederen**/læreren fastsætter inden spillets start, hvornår spillet skal slutte (tid eller antal stik).

**Spillelederen** lægger spørgeskortene foran sig i de tre kategorier.

**Spillelederen** fører løbende pointregnskab og tæller ved spillets afslutning pointene sammen (se side 3).

## Spillet

**Spillelederen** starter med at spørge: "Hvem har stik?" (3 kort i samme farve). Deltagere, der har stik, lægger dem foran sig. De får et spørgsmål pr. stik begyndende med spilleren, der sidder til venstre for spillelederen.

Herefter skal spillerne tage kort fra bunken, så de har 6 kort på hånden.

Første spiller er spilleren til venstre for spillelederen.

Spilleren beder én af de andre deltagere om de kort, vedkommende har i en bestemt farve, også selv om spilleren allerede har kort på hånden, der giver et stik.

Man kan kun bede om kort med en farve, som man selv har.

Hvis medspilleren har kort i den farve, der er blevet bedt om, skal alle disse kort afleveres til spilleren, der har bedt om dem.

Har medspilleren ikke kort i den farve, der er blevet bedt om, skal spilleren tage det øverste kort fra bunken på bordet, og spillet går videre til den næste.

Har spilleren 3 kort i ens farve lægges de som et stik og spilleren får et spørgsmål.

Den spiller, der afleverer kort til en medspiller, tager samme antal kort fra bunken på bordet, som der er afleveret inden spillet går videre.

Alle spillere skal have mindst 6 kort på hånden under hele spillet.

## Stik

Når en spiller har samlet 3 kort med samme farve, skal de 3 kort lægges ned på bordet med farvesiden opad.

**Spillelederen** skal nu give spilleren et spørgsmål.

**Spillelederen** skal tage et spørgsmålskort fra den bunke, der passer til spillerens Stavetrinskort, og finde det spørgsmål, der passer til spillerens stik (fx rødt stik – rødt spørgsmål.) Har spilleren 2 stik, skal der stilles 2 spørgsmål.

Når spørgsmålet er besvaret lægger **spillelederen** spørgeskortet tilbage nederst i bunken, hvor kortet blev taget fra.

Samme spørgeskort kan således godt anvendes flere gange i samme spil.

Har spilleren ingen stik, går turen videre til næste spiller.

## Point

Hvis spilleren svarer rigtigt på spørgsmålet, gives der point. Tallet på de tre kort, der dannet stikket, lægges sammen. **Spillelederen** fører regnskab med deltagernes point, der skrives i pointskemaet.

De kort, der har givet stik afleveres til **Spillelederen**

Herefter skal spillerne tage kort fra bunken, så de har 6 kort på hånden.

Hvis en spiller ved korttagning får tre kort med samme farve, kan spilleren først lægge sit stik næste gang, det bliver spillerens tur.

## Spillet fortsætter

Spillet fortsætter venstre om (med uret) på samme måde: Først kan spilleren bede en af medspillerne om dennes kort med en farve, som spilleren i forvejen har.

Dernæst kan spilleren lægge sit stik og få et spørgsmål fra **spillelederen**.

Når **spillelederen** har noteret pointene lægges stikket i bunken af brugte kort.

Når bunken på bordet er tom, blander **spillelederen** bunken af brugte kort. Disse kort lægges med billedsiden nedad og fungerer nu som bunken, man tager kort fra.

## Spil med gavekort

Iblandt spørgeskortene er 6 **gavekort**. Trækker en spiller et gavekort lægger spilleren kortet foran sig. Spilleren tager herefter et nyt kort fra bunken.

Gavekortet giver en fordobling af et stiks point ved rigtigt svar. Hvis svaret er forkert, giver gavekortet spilleren det antal point, der er på stikkets kort.

Spilleren kan selv vælge, hvornår kortet skal anvendes, men skal gøre opmærksom på, at kortet benyttes inden spørgsmålet bliver stillet.

Når gavekortet er benyttet, skal det afleveres til **spillelederen**, der lægger det i sin bunke af deltagernes stik-kort. Hvis en spiller ikke har anvendt sit **gavekort** inden spillet afsluttes, fordobles antallet af minuspoint. (se **Spillets afslutning**).