

Levande Charader

Innehåll:

- 150 kort (varav 50 är bildkort) i tre högar,
- spelplan (asken),
- 6 spelpjäser,
- timglas,
- tärning

Spelets mål

Den spelare som bäst gör charader och som gissar bäst får flytta framåt på spelplanen. Den som först kommer i mål vinner.

Innan spelet börjar

1. Välj en av korthögarna som ni ska spela med.

Obs! Högen med bildkorten används endast om det finns spelare som inte kan läsa.

2. Välj ett rymligt spelutrymme, en "scen", där det finns tillräckligt med plats för att spela teater.

3. Barnen sätter sig i en ring framför "scenen" och spelplanen placeras i mitten av ringen. Timglas och tärningen placeras intill den yngsta spelaren. Den valda korthögen placeras med text- och bildsidan nedåt bredvid spelplanen. Varje spelare tar en spelpjäs och placerar den på Start-rutan (den lila triangeln) på spelplanen.



Spelets gång

1. Den yngsta spelaren börjar genom att kasta tärningen. Sedan tar han/hon det översta kortet från korthögen, ser på kortet vid motsvarande nummer som tärningen visar, vänder på timglas och börjar att med charader visa detta ord.

**Alla gester och läten är tillåtna, men man får inte använda ord!
Obs! De spelare som inte kan läsa uppträder alltid enligt det som finns avbildat på kortet.**

2. När spelaren uppträder på scenen (han/hon har den tiden på sig som sanden rinner genom timglas), får alla andra gissa vad han/hon föreställer. Detta görs i tur och ordning så, att personen som sitter till vänster om den som uppträder börjar och om han/hon svarar fel går turen därefter medurs till följande spelare.

3. Spelaren, som först gissar rätt, får flytta sin spelpjäs två steg framåt. Spelaren som uppträdde får flytta sin spelpjäs ett steg framåt på spelplanen. Om ingen svarar rätt, läggs kortet underst i högen, och ingen flyttar på sin spelpjäs. Turen går sedan medurs till nästa spelare.

Obs! Det rätta svaret behöver inte vara ordagrant samma som på kortet. Huvudsaken är att spelet är roligt och därför borde man även godkänna de nästan rätta svaren.

Stjärnrutan



Det finns ett antal stjärnrutor på spelplanen. Om en spelare som uppträder står på en stjärnruta, så får alla de andra spelarna samtidigt försöka gissa vad charaden föreställer. Om en spelare svarar rätt, får både han/hon och den som uppträtt flytta sina spelpjäser ett steg framåt. Efter detta går turen medurs.

Vinnaren



Spelaren, som först lyckas få sin spelpjäs i mål, den blå rutan, vinner.

Tips!

Levande charader kan även spelas utan spelplan. I denna version får spelaren som gissat rätt på en charad alltid kortet som uppträdaren använt. Spelaren som först fått tre kort, dvs. gissat rätt på tre charader, vinner.

