

Kyrkslättssäventyret – anvisningar till brädspelet

Kyrkslättis natur är fullt av unika utflyktsmål. Med hjälp av brädspelet är det möjligt att bekanta sig med objekten hemma, på dagis eller i skolan. Äventyret börjar hemma på gården, så man måste inte resa till platserna. Spela spelet inomhus eller på gården. Ni kan använda er av reglerna nedan eller hitta på egna regler.

Tillbehör

- Tärning
- 1 lagmärke
- 19 spelmärken (vad som helst som kan täcka in de röda objektsrutorna)
- Utskrivet äventyrsdiplom eller en egen lista över objekten
- Ett äventyrligt sinne, motionsfröjd och glädje att göra saker tillsammans
- En dator eller mobilenhet

Spelets gång

1. Inledning/Förberedelser

Spela tillsammans med ett spelmärke. Fundera på var i Kyrkslätt ni är (hemma, på dagis, i skolan o.s.v.). Sätt ut ett gemensamt spelmärke på platsen ni väljer. Om ni inte är i Kyrkslätt, välj om ni vill börja på vägen som leder till Sjundea (spelets vänstra kant) eller på vägen som leder till Esbo (spelets högra kant).

2. Rörelse på spelbrädet

Man framskrider på spelbrädet genom att kasta tärning och röra sig på ett överenskommet vis enligt talet som tärningen visar.

Exempel. Tärningen visar talet 4, vi väljer att röra på oss genom hukhopp, spelarna gör 4 hukhopp.

Det viktigaste är att röra på sig tillsammans på ett sätt som passar alla deltagare. Välj vilka rörelser som passar er eller hitta själv på flera sätt.



Olika sätt att röra på sig är till exempel olika

- Hopp (x-hopp, skidhopp, hukhopp, hoppa på ett ben)
- Snurr (snurra medan du hoppar, kullerbytta, helikopter: den vuxna snurrar barnen - håll greppet under armen)
- Ställningar (våg, stå på ett ben, stå på huvud, akrobatiska rörelser i par, brygga)
- Andra "trender" (floss, shoot, dab)

Ni kan framskrida med ett tärningskast direkt till det närmaste objektet ni väljer (röda cirklar) trots antalet vita prickar. Undantag är objekten med kronor,

Objekten med kronor

Objekten längs Kungsvägen har kronor i sina spelrutor. För att komma till dessa objekt måste man kasta tärning två gånger och göra den valda rörelsen så många gånger som tärningstalen blir multiplicerade tillsammans. I objektsbeskrivningarna berättas trivia om Kungsvägen.

3. Ankomst till objektet (röda cirklar)

Öppna uppgifterna om objektet på dator eller en mobilenhet. Läs beskrivningen och basuppgifterna om objektet. Titta på och diskutera bilderna och lek rörelseleken som hör till objektet. När ni har bekantat er med objektet, täck in objektets spelruta med ett spelmärke. Kasta igen tärning, rör på er enligt tärningstalet och förflytta er till följande objekt. Ni kan hoppa över intäckta objekt.

Avslutning

Ni kan under en äventyrsgång bekanta er med ett eller flera objekt. När ni avslutar spelet, kryssa för de objekt i äventyrsdiplomet som ni har bekantat er med. Om ni använder en egen lista över objekten, stryk över de objekt som ni redan har bekantat er med. Då vet ni till nästa spelomgång vilka objekt ni ska täcka in.

Trevligt äventyr!