

Danskjagten

Er du klar til at jage ord og billeder?
 Har du hurtige reflekser og et godt overblik?
 Hvis du kan svare ja til begge, er du nok ret skrap til spillet Danskjagten!

Materialer

- Spilleplade.
- Kopiarket "Ordkort" - kan udskrives gratis på mattip.dk eller didaktiko.dk.
- En "brik" pr. spiller. Kan være hvad som helst.
- Evt. kopiarket "Guldmønter" - kan udskrives gratis på mattip.dk eller didaktiko.dk.

Regler

Der kan være 2-6 spillere pr. plade.
 Der er forskellige måder at spille Danskjagten. Her er de tre mest brugte tilgange:



Metode 1 (skal spilles af 3+ spillere)

- Alle spillerne sidder rundt om pladen.
- Den første spiller vender et kort og læser det højt. Denne spiller er ikke med i runden.
- Nu skal de andre hurtigst muligt finde den ting/figur/farve, der står på kortet og lægge sin brik på denne. Lykkedes det, modtager man en guldmønt.
- Nu er det den næste spillers tur til at læse op og denne sidder nu over. De resterende spillere gør som før beskrevet. Vinderen af runden får en guldmønt.
- Når alle spillerne rundt om bordet har læst op, er der gået en runde. Man aftaler inden starten, hvor mange runder man vil tage.
- Vinderen er den eller de, der sidder med flest guldmønter efter sidste runde.
- Straf: placerer man sin brik på et forkert "felt," mister man en guldmønt (hvis man har nogen). Man kan ikke "skylde" en guldmønt.

Metode 2 (skal spilles af 2+ spillere)

- Alle spillerne sidder rundt om pladen.
- Alle spillere trækker et kort. På samme tid vendes kortet, og alle læser deres eget kort.
- Nu skal man hurtigst muligt finde den ting/figur/farve, der står på kortet og lægge sin brik på denne.
- Hvis man er to spillere, får den hurtigste en guldmønt. Er man 3 spillere, får de to hurtigste en guldmønt. Er man 4 spillere, får de 2 hurtigste en guldmønt. Er man 5 spillere, får de 2 hurtigste en guldmønt. Er man 6 spillere, får de 3 hurtigste en guldmønt.
- Man spiller indtil alle kort er brugt, eller der aftales på forhånd et antal runder.
- Vinderen er den eller de, der sidder med flest guldmønter efter sidste runde.
- Straf: placerer man sin brik på et forkert "felt," mister man en guldmønt (hvis man har nogen). Man kan ikke "skylde" en guldmønt.

Metode 3 (skal spilles af 2+ spillere og kan med fordel spilles af hele klassen på én gang)

- Alle spillerne sidder rundt om pladen/pladerne i klassen.
- Læreren trækker et kort og skriver ordet på tavlen.
- Den, der først finder ordet på de forskellige plader og markerer det med sin brik, vinder runden og får en guldmønt.
- Man fortsætter et aftalt antal runder.
- Vinderen er den eller de personer med flest guldmønter.

