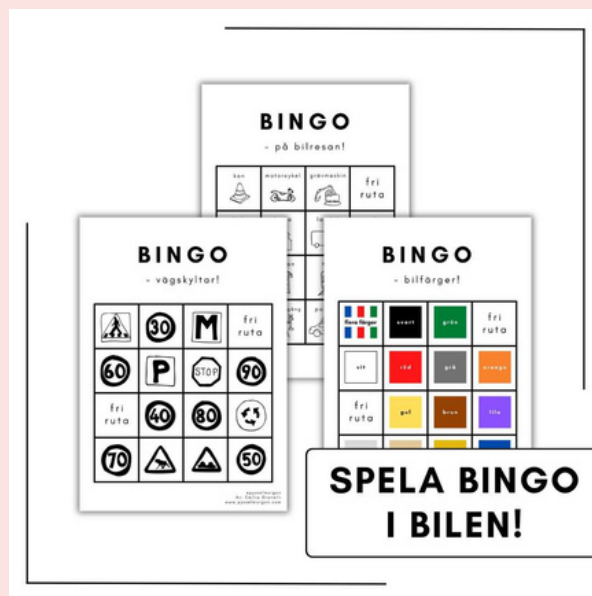
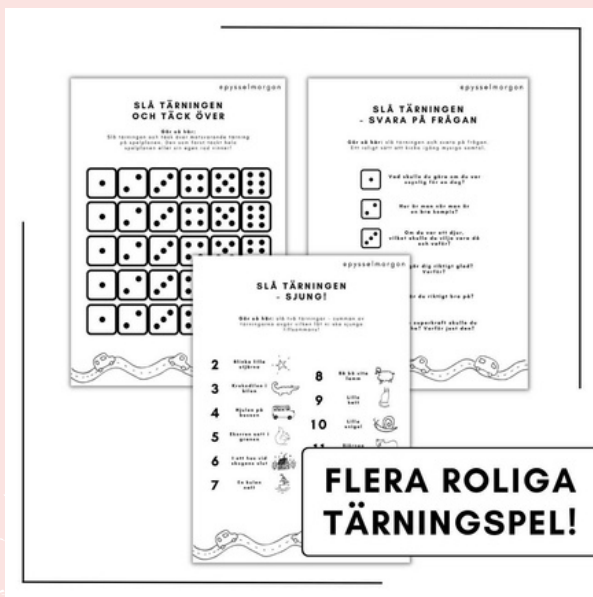


# TIPS TILL RESAN!

SKRIV UT OCH TA MED I BILEN ELLER PÅ TÅGET!



**PÅ RESAN!**



# GRATISMATERIAL

## - PRICKSPEL -



**Tips! Ta med detta häfte på resan för underhållning för barnen.**

## Gör så här:

Skriv ut sidan 6 eller 7, "**Prickspelet**", och laminera den eller lägg den i en plastficka. Använd sedan whiteboardpennor för att skriva på den - då kan ni enkelt torka av och spela om och om igen! Regler till de olika spelen hittar du på nästa sid. 3-5 Spelplanen finns i två olika storlekar - en med stora och färre prickar och en med mindre och fler prickar.

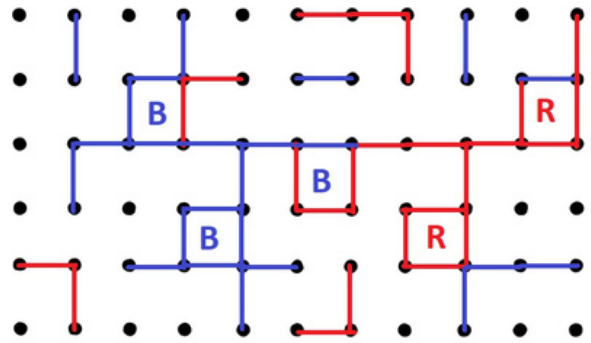
Undrar du  
över något?  
maila gärna mig:  
[info@pysselmorgonshop.com](mailto:info@pysselmorgonshop.com)

Tagga gärna mig  
-@pysselmorgon- om du  
lägger ut bilder på era  
lekstunder!

# PRICKSPEL

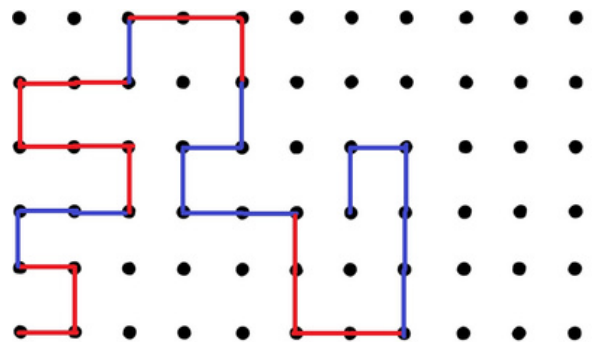
## 1. Prickar och fyrkanter:

Två spelare, två olika färger på pennorna. Turas om med att rita lodräta eller vågräta streck mellan prickarna. Den som avslutar en fyrkant får skriva sitt namn i den. Den som har flest fyrkanter när spelplanen är fylld med streck vinner.



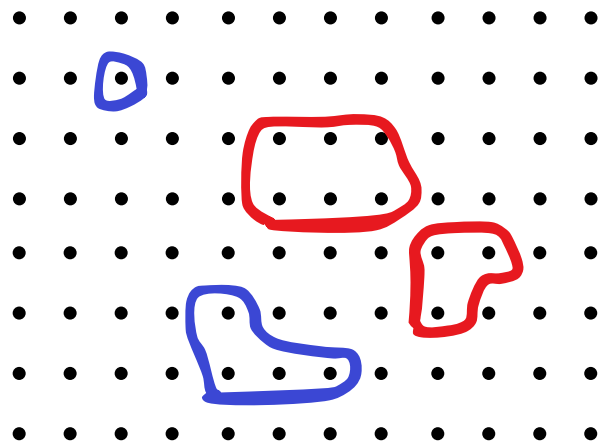
## 2. Fångad!

Två spelare använder varsin färg på pennan och turas om att slå tärningen. Antalet som visas på tärningen avgör hur många streck spelaren får rita, och strecken får endast dras lodrätt eller vågrätt. Målet är att skapa en sammanhängande linje och strategiskt placera strecken för att till slut fånga motståndaren genom att omringa dem. Spelet fortsätter tills en spelare inte längre kan röra sig. I exemplet till höger vann den blå spelaren eftersom röd slog tärningen och fick ett högre tal än ett, vilket gjorde att den inte kunde undvika att bli instängd. Spelet kan även spelas utan tärning genom att spelarna turas om att dra ett streck i taget, vilket ger ett mer strategiskt upplägg.



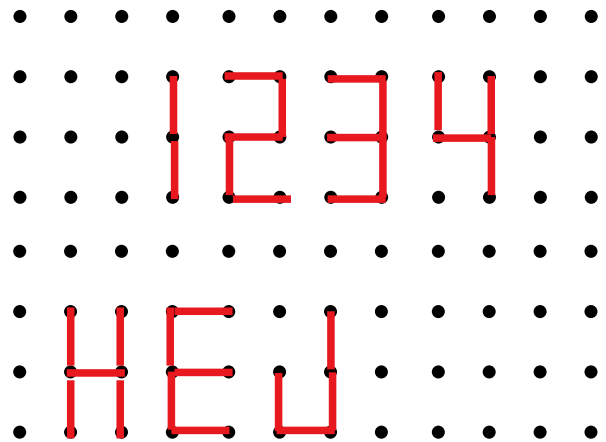
## 3. Tärningsprickar

Slå tärningen och räkna antalet prickar. Leta sedan upp lika många prickar på pappret och ringa in dem. Fortsätt tills alla prickar är inringade eller tills ni vill börja om!



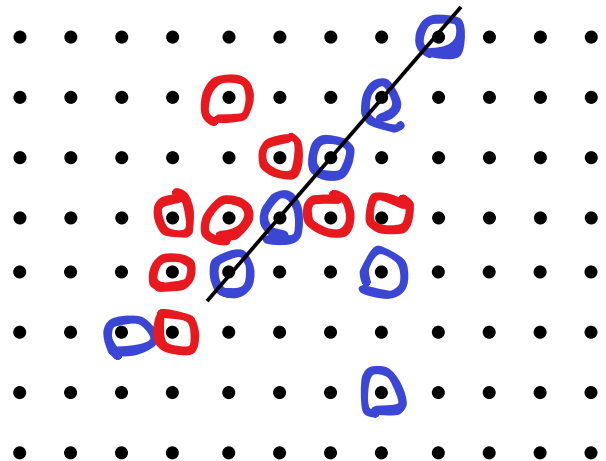
#### 4. Bokstavs- och ordlek

Bilda bokstäver och siffror genom att rita linjer mellan prickarna.



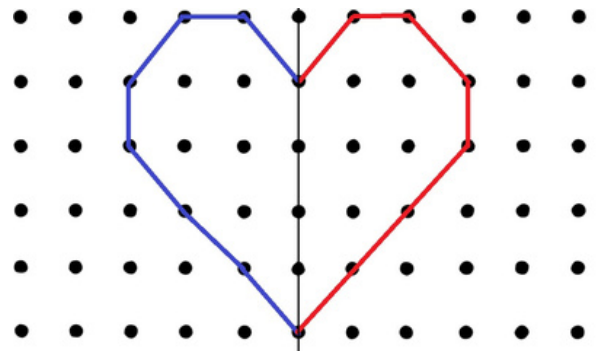
#### 5. Fem i rad

Spelarna turas om att sätta en markering på en prick genom att ringa in den eller kryssa över den. Varje spelare ritar med en egen färg. Målet är att få fem markeringar i rad - horisontellt, vertikalt eller diagonalt. Först att lyckas vinner!



#### 6. Symmetri:

Dela upp spelplanen på mitten. Turas om att rita en halv form som den andra sedan ska kopiera, spegelvänt Vilka former och figurer kan ni skapa tillsammans?



# FLER TIPS

## 1. Slå tärningen och räkna

Slå en eller två tärningar, addera eller multiplicera dem med varandra och ringa in lika många prickar. Fortstätt tills alla prickar är inringade.

## 2. Räkneuppdrag med tärning

Slå två tärningar, räkna prickarna och koppla ihop rätt antal prickar med en linje eller färglägg dem.

Variation:

- Addera tärningarnas prickar (ex.  $3 + 4 = 7$ , ringa in/koppla ihop 7 prickar).
- Subtrahera (ex.  $6 - 2 = 4$ , ringa in/koppla ihop ihop 4 prickar).
- Multiplicera (ex.  $3 \times 2 = 6$ , ringa in/koppla ihop 6 prickar).

## 3. Pricktävling

Skriv ut varsin spelplan med prickar. Turas om att slå tärningen och ringa in motsvarande antal prickar. Den som först ringat in alla prickar på sin spelplan vinner. Spela med en eller två tärningar - kör med addition eller multiplikation.

## 4. Skapa geometriska former

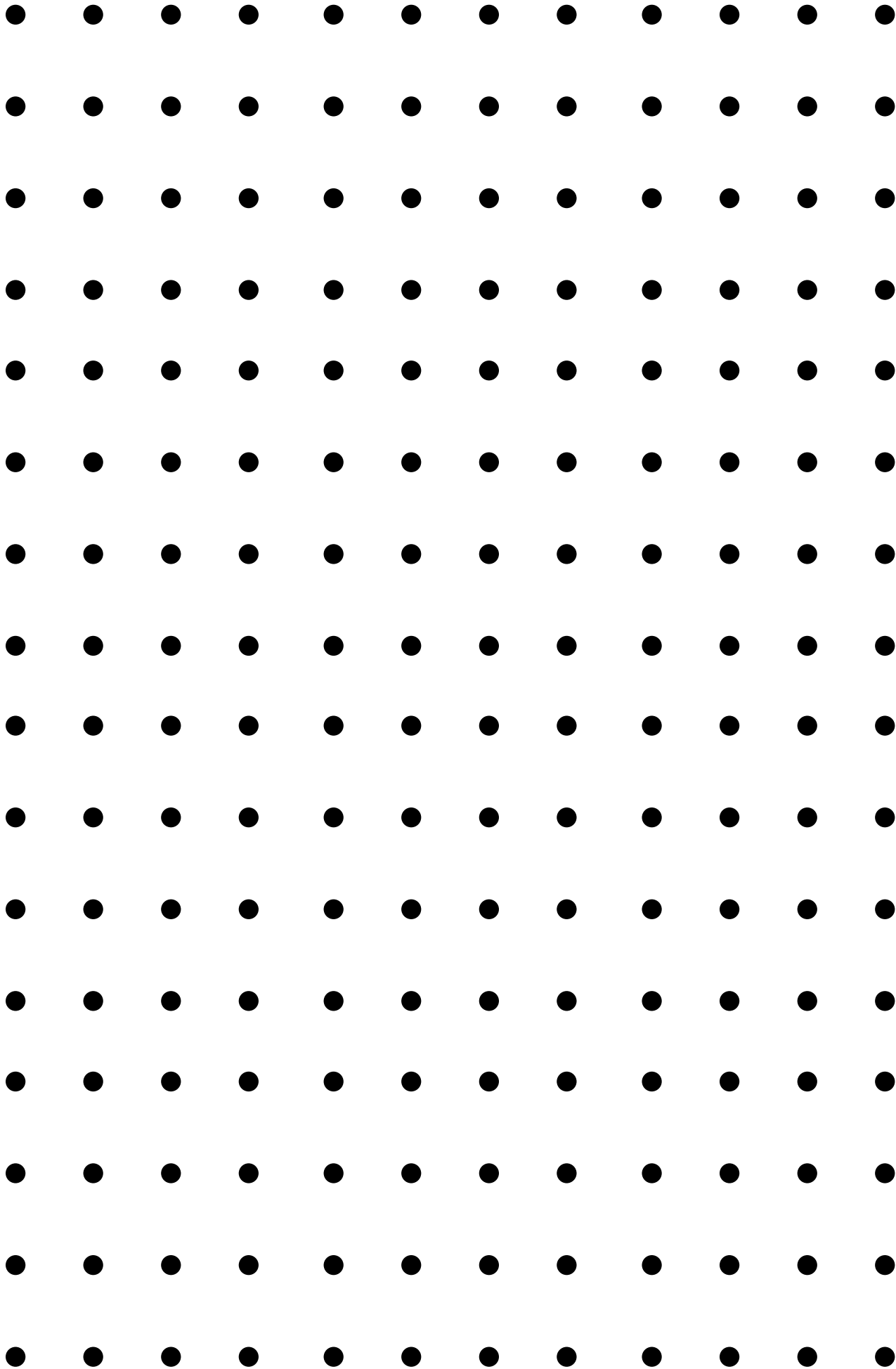
Ge barnen olika uppdrag, t.ex. "koppla ihop 4 prickar till en kvadrat" eller "koppla ihop 6 prickar till en triangel".

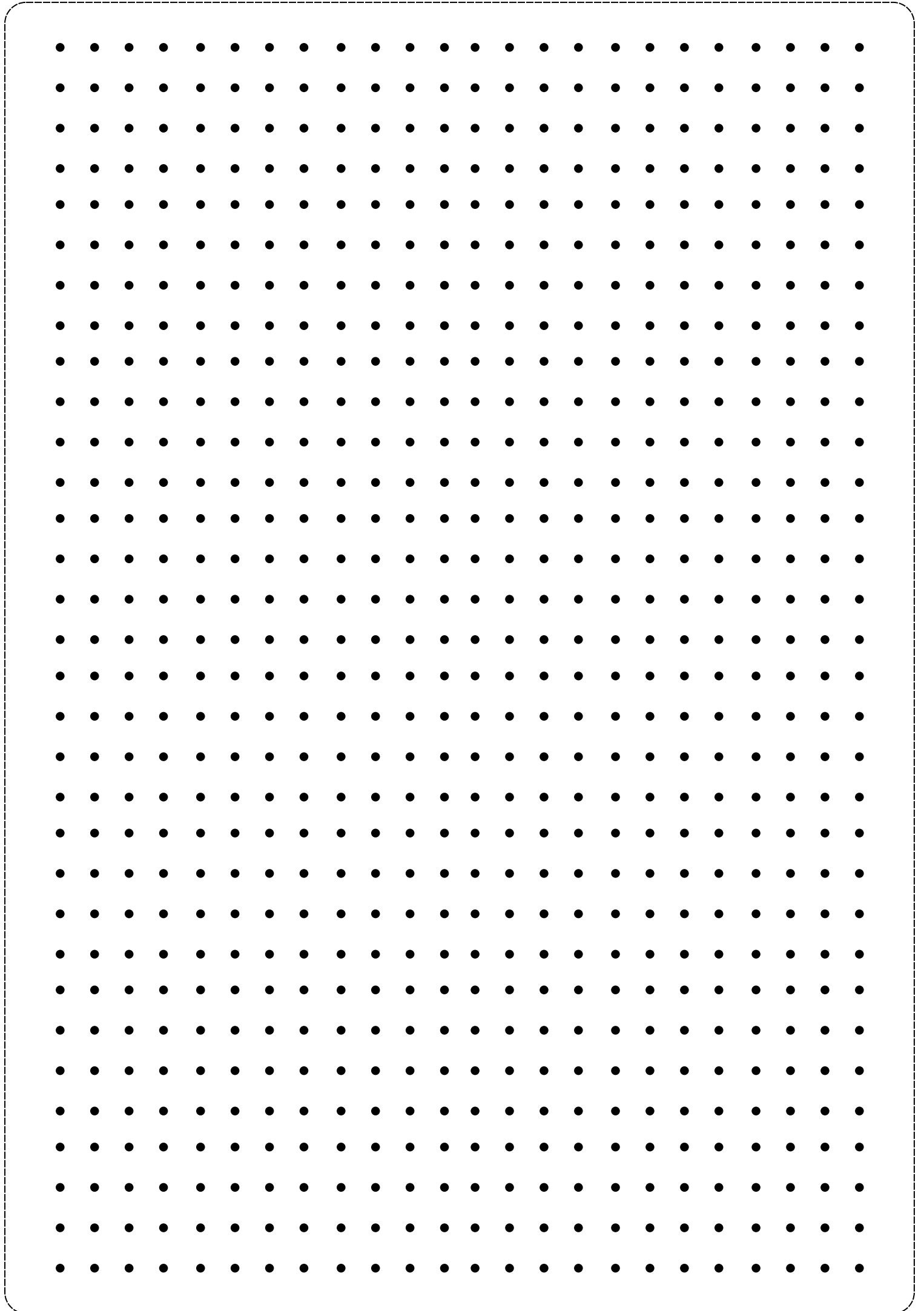
## 5. Hitta mönstret - minneslek

En spelare ritar ett mönster genom att koppla prickarna. Den andra spelaren studerar det i några sekunder, sedan suddas det bort. Nu ska spelaren återskapa mönstret från minnet!

## 6. Rita fritt

Dra linjer mellan prickarna och skapa egna bilder.





# KOM UT I NATUREN!

Locka ut barnen i naturen  
nu när våren är på väg!



**KÖP**

# UPPTÄCK NATUREN!

SKOJ FÖR HELA  
FAMILJEN!

UTFORSKA  
LEK & LÄR!



**KÖP**