

GEOGRAFI

RELIGIONSKUNSKAP



START

SH

GE

RE

HI

FY

KE

SH

GE

RE

HI

BI

KE

SH

GE

RE

HI

BI

Placera ut spelpjäserna på starttrutan. Alla spelare slår ett slag med tärningen och den som får högst börjar spelet genom att slå tärningen på nytt. Lycka till!



Händelse
Du ska gå och panta PET-flaskor – slå tärningen en gång till!



Händelse
Du ska följa med en kompis och träna yoga – andas djupt och stå över ett kast!



Händelse
Det är bråttom att skicka in en insändare som du har skrivit – slå ett extra slag!

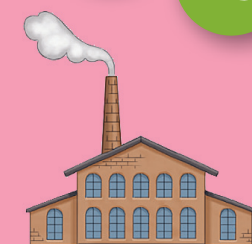


PULSSO 6



PULS-kampen

PULSNO 9



Händelse
Fira att du har kommit en bra bit på vägen! Slå med tärningen, får du en fyra eller sexa får du kliva fram 3 steg!

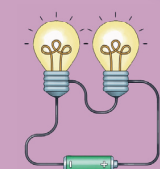
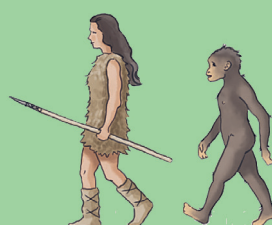
Spelets gång

Spelaren som börjar går så många steg på spelplanen som tärningen visar. När spelaren hamnat på en färgad cirkel ska denne besvara en fråga utifrån vilket ämne/färg på cirkeln hen har hamnat på. Spelaren som sitter till vänster om den som slagit läser frågan. Vid fel svar går turen vidare till nästa spelare. Vid rätt svar får spelaren slå tärningen och flytta sin pjäs på nytt, och har möjlighet att besvara en ny fråga. Hamnar spelaren på cirkeln med flerfärgade fält får hen välja tre valfria ämnen från kortet. För varje rätt svar får spelaren gå ett steg på spelplanen.

På spelplanens vita cirklar finns en händelse som spelaren följer utan att svara på någon fråga.

- SH Samhällskunskap
- GE Geografi
- RE Religionskunskap
- HI Historia
- BI Biologi
- FY Fysik
- KE Kemi
- Valfria ämnen

Händelse
Heja heja – slå ett extra slag!



Händelse
Du har massor med energi! Slå med tärningen, får du en etta eller femma får du springa fram 3 steg!



Händelse
Snart i mål – slå ett extra slag!



MÅL

Grattis!
Nu har du hunnit fram hela vägen till målrutan på spelplanen och spelet är över.



HISTORIA

PULS-KAMPEN

KEMI

FYSIK

SAMHÄLLSKUNSKAP

BIOLOGI