

Monstersej talmagi

Monster
MÅL



START

8 Du er **monster-TRÆT** vent en omgang

7 Hvad er **1+1=**

6 **HIGH FIVE** din spille-makker

5 Lav en **monster-lyd**

4 **HOP** frem til felt 7

3 **HOP** 5 gange på ét ben

2 Hvad er **3+3=**

1 **TÆL** til din alder

9 Lav et **monster-ANSIGT**

10 Slå en **Kolbøtte**

11 **FLYT** tilbage til felt 7

12 **LAV 5** sprølle-mandshop

13 **ØV!** hop ét felt tilbage

14 **HOP** frem til felt 17

15 Hvad er **2+2=**

16 **LAV 5** mave-bøjninger

23 **TÆL** til 10

22 **HOP** 3 felter frem

21 Du er **monster-TRÆT** vent en omgang

20 Giv et **monster-KRAM** til én af de andre

19 Hvad er **3+2=**

18 **ØV!** hop ét felt tilbage

17 Hvad er **4+1=**

24 Stå på ét ben **TÆL** til 15

25 **GÅ** baglæns rundt om bordet

26 **ØV!** hop ét felt tilbage

27 **HOP** frem til felt 30

28 Hvad er **4+3=**



34 **HOP** 3 felter frem

33 Find på et sjovt **monster-NAVN**

32 **LAV 5 ENGLE HOP**

31 **ØV!** hop ét felt tilbage

30 Hvad er **8+2=**

29 **VENT** en omgang

35 Tæl baglæns **FRA 5 til 1**

36 **SNUR** rundt **5 GANGE**

37 Lav en sjov **monster-LYD**

38 **ØV!** hop ét felt tilbage

42 Hvad er **6+2=**

41 **VENT** en omgang

40 Sig dit **yndlings-tal**

39 Stå på ét ben **TÆL** til 10

REGLER



ALDER: 5-7 år
ANTAL DELTAGERE: 2-4
DU SKAL BRUGE: 2-4 klistermærker fra Skolemælk + 1 terning
UDBYTTE: Samvær, bevægelse og leg og læring med tal

TIPS!

Lim spillepladen på kraftigt pap, bund af papkasse eller karton og få en lidt mere stabil spilleplade. Find fx en æske og dekorér den som en monster spillekasse og gem jeres hjemmelavede spillebrikker deri. Det giver spillet gemmeværdi.

- Anvend klistermærkerne fra Skolemælk, sæt dem på et stykke pap og klip ud.
- Spillebrikkerne placeres på "startfeltet".
- Den yngste deltager starter med at slå med terningen.
- Terningen bliver kastet og du rykker din Monsterbrik det antal øjne, som terningen viser.
- Gør, som der står på det felt, du lander på. *OBS: Hvis du lander på et felt, hvor du skal flytte frem eller tilbage, skal du løse opgaven på det nye felt, du rykker hen på, i samme runde.*
- Derefter er det næste deltagers tur.
- Fortsæt indtil alle deltagere er i mål – den der først kommer i mål er vinderen af **Monstersej talmagi**.