

Sådan spiller I

Forberedelse:

Opdel kortene i to bunker: (1) kort med klamme ting, der skal tegnes, og (2) de ni udfordringskort (3 af hver).

Bunken med kort, der skal tegnes, placeres midt på bordet med billedsiden nedad.

Udfordringskortene placeres for sig selv ved siden af spilleområdet med billedsiden nedad og trækkes kun, hvis I ønsker lidt ekstra udfordring.

Find papir og blyant/tuscher – og evt. en timer.

Vælg en tegner:

Yngste deltager starter som tegner.

Tegneren trækker ét kort uden at vise det til de andre.

Tegn!

Tegneren har 1 minut til at tegne den klamme ting, der står på kortet.

Man må ikke skrive ord, bogstaver eller tal – kun tegne. De øvrige deltagere gætter frit undervejs, men I skiftes til at gætte, og hver spiller må kun komme med ét endeligt gæt pr. runde.

Gæt og point:

- Den spiller, der gætter den rigtige klamme ting først, får 2 point.
- Tegneren får 1 point, hvis nogen gætter rigtigt.
- Hvis ingen gætter rigtigt inden tiden er gået, får ingen point.



Næste runde:

Turen går videre til næste spiller, som bliver tegner, og et nyt kort trækkes.

Spillet fortsætter, indtil en spiller når 10 point, eller I beslutter et bestemt antal runder.

Udfordringskort (valgfrit, for ekstra sjov)

Hvis I vil gøre spillet endnu sjovere, kan I trække et Udfordringskort.

Mulige udfordringer:

- Tegn med den modsatte hånd – prøv at tegne med venstre hånd (eller højre, hvis du er venstrehåndet).
- Tegn med bind for øjnene – de andre må hjælpe med at placere blyanten.
- Halv tid! – du har kun 30 sekunder til at tegne.

Point og vinder:

- Hver deltager skriver sine point ned på et pointkort.
- Den første spiller, der når 10 point, vinder spillet.
- I kan også spille i hold, hvis I er mange.

Tips og bonusaktiviteter:

- Tal sammen efter hver runde:
 - Har nogen set den klamme ting i virkeligheden?
- Giv bonuspoint, hvis nogen kan fortælle en sjov eller sand fakta om tingen
- I kan også lave jeres egne klamme kort og tilføje til bunken!
- Spiller man med små børn kan man alternativt åbne op for, at man må lave klamme lyde, mens man tegner.