

02750

Chat Perché

Kisukapphlaup

Kapleikur

Aldur: 6-12 ára

2-4 leikmenn

Tími: 30 mín

Innihald:

- Leikborð
- 4 kattarpeð
- 1 hundapeð
- 16 matarskífur (4 kjötbitar, 4 fiskar, 4 skinkur og 4 mjólkurflöskur)
- Teningur
- 5 runnar
- 5 tré
- Leikreglur

Stelsjúku kettirnir í hverfinu eru komnir á kreik. Markmið þeirra er að færa mat heim til sín. En þeir þurfa að vara sig á hundinum sem vaktar göturnar. Hann getur birst hvenær sem er til að elta kettina og stela af þeim matnum.

Tilvalinn leikur til að:

- Örva einbeitingu og þjálfra fínhyfingar
- Læra að telja
- Læra að spila spil með flóknari reglum

Undirbúningur:

Leggið trén og runnanna á grænu reiti leikborðsins. Leggið hvern kött á sitt viðeigandi hús. Leggið matarskífurnar við hliðina á leikborðinu.

Leikreglur:

- A. Hver leikmaður velur sér kött. Leikmenn skiptast á að leika og leika réttisælis. Þeðin (kettirnir og hundurinn) hreyfast einnig réttisælis.

- B. Sá leikmaður sem hermir best eftir ketti leikur fyrst. Hann eða hún lætur hundinn detta á mitt leikborðið. Hundurinn er lagður á nálægasta reitinn með hundakofa frá trýni hans.
- C. Leikmaðurinn kastar teningnum og leikurinn hefst.

Teningurinn:

- Hliðar með 1, 2, 3 eða 4: kötturinn fer áfram um samsvarandi fjölda reita.
- Hlið með tré+limgerði: kötturinn fer upp á næsta tré eða limgerði.
- Hlið með hundi: hundurinn fer áfram í næsta hundakofa.

Reitirnir:

-Hús: Hver köttur á sitt eigið hús sem er bæði byrjunarreitur hans og endareitur. Þeð leikmannsins verður að lenda nákvæmlega á reitnum í lokin, annars verður leikmaðurinn að færa þeðið aftur á bak. Hinir kettirnir mega lenda á húsareit í leiknum.

-Búðir: 2 sælkeraverslanir, 2 kjötbúið, 2 ostabúið, 2 fiskbúðir. Þegar köttur lendir á búðarreit, fær hann samsvarandi matarskífu (skinku í sælkerabúðinni, kjöt í kjötbúðinni, mjólk í ostabúðinni og fisk í fiskbúðinni).

Matvælin eru lögð fyrir framan leikmanninn.

Hundurinn: Þegar leikmaður fær upp hundinn á teningnum, færist hundurinn á næsta hundakofa.

- Ef hundurinn rekst á kött á leiðinni í hundakofann, neyðir hundurinn köttinn til að flýja aftur heim í húsið sitt. Ef kötturinn á mat, má hann vera áfram á reitnum en hundurinn tekur matinn (1 skífu).
- Ef hundurinn rekst á kött upp í tré eða limgerði (grænn reitur), er kötturinn of hátt uppi til að hundurinn nái honum. Kötturinn þarf ekki að færa sig og missir ekki matinn sinn. Leikurinn heldur áfram.
- Ef kötturinn lendir á hundakofa og hundurinn er ekki þar, gerist ekkert. En ef hundurinn er þar, verður kötturinn annað hvort að fara aftur í húsið sitt eða gefa hundinum af matnum sínum (1 skífu).

- D. Fyrsti kötturinn sem snýr aftur heim með einhvern mat er sigurvegarinn!