

## 3, 2, 1 Go Challenge Words

### Orðaáskorun

Aldur: 6 ára og eldri

Leikmenn: 2-5

### Kynning

Verður þú fljótasti leikmaðurinn til að finna stafina og mynda úr þeim orð? Finndu stafina í orðið þitt á undan hinum til að sigra leikinn.

### Innihald

48 orðaspjöld (á ensku)

150 stafalísar

### Gangur leiksins

Að vera fyrsti leikmaðurinn til að finna og safna öllum stöfunum í orðunum sínum.

### Undirbúningur

Leggðu allar stafalísarnar á borðið með framhliðina upp innan seilingar allra leikmanna. Orðaspjöldin eru sett í bunka til hliðar með framhliðina niður.

### Gangur leiksins

Hægt er að spila Orðaáskorunina í þremur mismunandi tilbrigðum sem reyna á hraða og athyglisgáfu á skemmtilegan hátt.

### 1. Hraðleikur

Yngsti leikmaðurinn er skipaður leikjameistari og gefur hverjum leikmanni orðaspjald með framhliðina niður og byrjar á sjálfri/um sér. Síðan segir hann/hún "3, 2, 1... byrja!" til að hefja umferðina. Allir leikmenn fletta spjaldinu sínu við og leita samtímis að stöfum fyrir orðin sín í borðinu.

Þegar leikmaður finnur einn stafanna sem hann/hún þarf, er hann settur neðan við spjaldið á viðeigandi stað. Þegar orðið er klárað, les leikmaðurinn það upphátt. Hann/hún vinnur sér inn spilið og er leikjameistari í næstu umferð.

Allir leikmenn setja stafafliðsarnar sínar aftur á mitt borðið og fá nýtt orðaspjald fyrir næstu umferð. Ef leikmaðurinn sem las orðið sitt er með einhverja vitlausa stafi, dettur hann/hún úr umferðinni og hinir halda áfram þar til einhver klárar orðið sitt án mistake. Leikurinn heldur þannig áfram þar til einhver leikmannanna klárar 5 orð og sigrar leikinn.

## **2. Orðaveiði**

Leikurinn er spilaður á sama hátt og Hraðleikurinn en þegar leikmaður klárar orð, dregur hann/hún strax nýtt spjald og heldur áfram að leita að stöfum ÁN ÞESS að skila þeim sem búið var að draga.

Þegar leikmaður heldur að það vanti staf í borðið til að klára orð kallar hann/hún "Stopp!" og leikurinn er stöðvaður til að athuga það. Ef það vantar staf, telst spjaldið sem hann vantar í "klárað" og leiknum lýkur. Ef leikmaðurinn hefur gert mistök, verður hann/hún að skila einu af kláruðu spjöldunum sínum og leikurinn heldur áfram.

Sá leikmaður sem hefur klárað flest spjöld í leiklok sigrar.

## **3. Orðaræktun**

Fyrir leikinn, tekur hver leikmaður spjald með 5 stafa orði, 6 stafa orði, 7 stafa orði og 8 stafa orði og setur þau í bunka fyrir framan sig í réttri röð, með stysta orðið efst og lengsta orðið neðst. Yngsti leikmaðurinn hefur leikinn með því að segja "3, 2, 1... byrja!" og allir leikmenn byrja samtímis að leita að stöfunum sem þarf í orðið á efsta spjaldinu í bunkanum. Þegar leikmaður klárar efsta spjaldið, les hann/hún það upphátt, skilar stöfunum aftur í borðið og flettir næsta spjaldi.

Leikurinn heldur áfram þar til einn leikmaður klárar 8 stafa orðið og sigrar leikinn.