



Spilatími er 30 mín. +
fer eftir fjölda leikmanna.

lestrarævintýri

Spilið er unnið upp úr Grímsævintýrum fyrir börn sem komu fyrst út árið 1812. Þessi ævintýri eru grimmari útgáfur en tíðkast í dag. Þrautir og persónur í spilu vísa í þessar gömlu sögur og setja leikmenn í spor þeirra.

Hver leikmaður velur sér bók við hæfi (í léttari kantinum), sem gæti skemmt samspilurum því alltaf er lesið upphátt. Bókin er höfð við hendina meðan spilað er. Miðað er við að lesin sé hálf til ein blaðsíða á reit nema annað sé tekið fram eða eftir getu hvers og eins til að gera leikinn skemmtilegan.

Leikreglur

Yngsti leikmaðurinn byrjar að kastar teningnum til að sjá hvaða sögupersónu hann leikur, síðan koll af kolli eftir aldursröð. Fyrir hverja tölu eru tvær persónur, sá sem er fyrstur til að fá töluna má velja. Ef sama talan kemur þrisvar er kastað aftur þangað til lent er á lausri tölu. Setjið ykkar leikmenn á reit eitt. Nauðsynlegt er að kynna ykkur sérstöðu hvers leikmanns fyrir sig, allir hafa einhvern sérstakan hæfileika sem hver leikmaður fyrir sig þarf að passa upp á að nota.

Yngsti leikmaðurinn byrjar aftur að kasta teningnum og fer áfram í takt við kastið og leysir þraut á þeim reit sem hann lendir á nema annað sé tekið fram. Ef leikmaður treystir sér ekki til að leysa þrautina les hann venjulega og situr eftir eina umferð. Síðan gengur hringurinn réttssælis. **(Munið eftir að halda utan um hversu oft er lesið svo hægt sé að senda inn þátttökuseðil í sumarlestri).**

Til að taka þátt í útdrætti sumarlesturs fyllið þá út þátttökuseðil á heimasíðu Bókasafns Reykjanesbæjar. Einnig er hægt að setja í lukkupott í afgangi Bókasafnsins eða skila í bókasöfn grunnskóla Reykjanesbæjar í haust. **Fylla má út miða eftir hvern leik, fleiri miðar því meiri möguleikar á vinningi. Dregið verður út einu sinni í viku í allt sumar. Einnig hlýtur skólinn með mesta þátttöku verðlaun í haust.**

Sérstöður sögupersóna

1. Asninn - Í hvert skipti sem þessi leikmaður fær einn á teningnum færir hann sig um einn reit og kastar aftur.

1. Vonda nornin - Þessi leikmaður má hoppa yfir alla reiti með einn í seinni tölu.

2. Gréta - Þessi leikmaður kastar alltaf aukakasti þegar hann lendir á reit sem tilgreinir aukakast. Þetta á við bæði þegar leikmaður fer áfram og aftur á bak.

2. Harkadurtur - Þessi leikmaður er mikið fyrir að dansa og ef hann lendir á reit þar sem minnst er á dans eða skó kastar hann aftur.

3. Froskakóngurinn - Ef þessi leikmaður fær þrjá á teninginn má hann hoppa yfir á næsta gullreit.

3. Mjallhvít - Þessi leikmaður má hoppa yfir alla reiti sem enda á þremur.

4. Rauðhetta - Ef þessi leikmaður fær fjóra á teningnum má hann hoppa yfir alla reiti með rauðum tölustaf sem á vegi hans verða í þeirri umferð.

4. Pylsan - Þessi leikmaður má hoppa yfir alla reiti með 4.

5. Úlfurinn - Ef þessi leikmaður fær fimm á teninginn þá eiga neikvæðir reitir ekki við hann í þeirri umferð, hann þarf bara að lesa.

5. Lúðurinn - Þessi leikmaður má hoppa yfir alla reiti sem enda á fimm.

6. Stígvélaði kötturinn - Þessi leikmaður fer áfram tvo aukareiti þegar hann kastar sex á teningnum.

6. Handalaus stúlkan - Þessi leikmaður má hoppa yfir alla rauða reiti þegar hann kastar sex á teningnum.



1 á tening
má kasta
aftur.



Hoppar
yfir alla
reiti sem
enda á 1.



Aukakast
á auka-
kastreit.



Ef minnst er á
dans eða skó
á reit kastaðu
aftur.



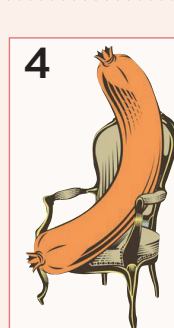
3 á tening, þú
mátt hoppa
yfir á næsta
gullreit.



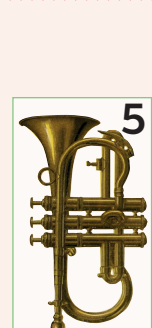
Hoppar
yfir reiti
sem enda
á 3.



Hoppar yfir
alla rauða
reiti ef
kastar 4.



Hoppar yfir
alla reiti
með 4.



Má hoppa
yfir reiti
sem enda
á 5.



5 á tening
og neikvæð
áhrif gilda
ekki.



6 á tening
og þú ferð
2 aukareiti
áfram.



6 á tening og þú
mátt hoppa yfir
alla rauða reiti.