

Aktiviteter til de 17 verdensmål

Materialer: Hver skole får fire sæt memory-kort.

Derudover er det muligt at printe og laminere de tilsvarende 18 kort verdensmålene i A4-størrelse. (Se bilag) Disse kan anvendes til de samme spil udført i stort format og eventuelt udendørs.

Memory-spil

Eleverne spiller Memory i grupper. De skal finde et par. De skal finde så mange par som muligt. Memory kan spilles af 3-6 personer eller 3-4 hold med to elever på hvert hold.

Variation: I stedet for at hver elev/hold vender to kort, kan første spiller vende to kort og kun vende det ene om igen (hvis de viser sig ikke at matche). Den næste spiller forsøger at finde et match til det kort, der ligger der i forvejen. Hvis der ikke er et match, vendes den første brik. Derved bliver spillet lidt mere vanskeligt og kræver lidt mere strategi for at vinde.

Variation: Spillet kan spilles med de store kort udendørs. Her kan der spille på slidt større hold som en stafet. Hvis holdene står lidt væk fra kortene, kræver det, at holdene kommunikerer om, hvad de har set, og hvor de enkelte kort ligger.

Fuld plade

Alle kort (fire store sæt) placeres med bagsiden opad i en firkant. De skal blandes, så verdensmålene ikke ligger i en bestemt rækkefølge.

Eleverne fordeles i fire hold bag ved en kegle.

Første elev løber hen og vender et kort, hvis det er verdensmål 1, må han/hun tage kortet med tilbage til basen, hvis ikke vendes kortet og lægges tilbage på samme plads. Eleven fortæller resten af gruppen, hvilket verdensmål kort han/hun vendte. Elev nr. 2 løber ud og vender et kort osv. Når de har fundet verdensmål 1, skal de finde verdensmål 2 osv. Det hold, der først får alle 18 kort i rækkefølge har vundet.

Variation: der spilles med de små kort og kortene placeres på et bord. Fire elever eller fire hold med hver to elever skiftes til at vende et kort.

Variation: Verdenskortene sorteres i spande, verdensmål 1, verdensmål 2 osv. som placeres i en tilfældig række overfor keglene. Eleverne skiftes til at løbe ud til en spand og hente et verdensmål.

Æsel

Materialer: Fire (eller flere) sæt verdensmål-kort.

Der spilles kun med de 17 verdensmålskort. Det 18. kort med cirklen fjernes før start. Kortene blandes og fordeles mellem deltagerne. Hver deltager anbringer sine kort i en bunke foran sig med bagsiden opad. Deltagerne vender på skift i urets retning det øverste kort i deres bunke og anbringer det foran deres bunke med billedsiden opad.

Hvis en deltager vender et kort, der i opad- eller nedadstigende rækkefølge passer på et kort, vendt af en anden deltager, anbringes kortet ovenpå dette kort. Dvs. at man både kan lægge kort nummer 6 og kort

nummer 8 oven på kort nummer 7. Herefter får deltageren ret til at anbringe endnu et kort, enten et kort fra sin bunke af allerede vendte kort, eller et kort, der endnu ikke er vendt. Således fortsættes, indtil deltageren vender et kort, der ikke passer noget sted. Turen går så videre til næste deltager.

Når en spiller vender kort nummer 1, lægges dette kort midt på bordet med billedsiden opad. Ovenpå dette kort, skal deltagerne anbringe kort i opadstigende rækkefølge efterhånden som de vendes, dvs. ovenpå kort nummer 1 lægges kort nummer 2, oven på kort nummer 2 lægges kort nummer 3 osv. men ellers gælder de samme regler som nævnt ovenfor.

Kort der passer på midterbunken, skal placeres på midterbunken og må ikke placeres andre steder. Hvis et kort ikke passer på midterbunken, men kan passe på flere af de andre deltagers bunker, skal kortet anbringes hos den deltager, der sidder nærmest i urets retning.

Når en deltager har vendt alle sine kort, og turen kommer denne deltager igen, vender deltageren sin bunke med bagsiden opad og begynder forfra med at vende kortene. Det sker først, når det er ens tur, for det skal være muligt for de øvrige deltagere at lægge kort på ens bunke.

Den deltager, der først kommer af med alle sine kort, har vundet.

Variation: I det oprindelige Æselspil får man tildelt æselkortet, hvis en deltager overser en mulighed for at komme af med et kort. Når en deltager har æselkortet bliver man kaldt "æsel". Desuden får deltageren et kort fra hver af de andre deltagers bunker med ikke-vendte kort. Næste gang en anden deltager overser en mulighed for at lægge et kort, går æselkortet videre til denne deltager. Selvom man er kommet af med alle sine kort, vinder man ikke spillet, hvis man har et æselkort. Kun hvis en deltager bliver æsel, inden der er en anden, der kommer af med alle sine kort. Som Æselkort kan man anvende et kort nummer 18.

Variation: Hvis man ikke ønsker at spille med "æsel", kan det 18. kort være startkortet til bunkerne midt på bordet.

Krig

Spillet er for to elever eller to hold med hver 2 elever. Man skal bruge 4 sæt kort med de 17 verdensmål. Det 18. kort skal ikke bruges. Alle kort blandes og deles i to bunker. Det gælder om at vinde alle kortene, ved at tage stik. Begge spillere vender samtidig det øverste kort fra sin bunke. Det højeste kort tager stikket. Stikkene lægges i bunden af bunken.

Hvis begge spillere vender kort med samme værdi, så skal man råbe KRIG!

Begge spillere lægger nu yderligere 3 kort fra bunken ned på bordet. Det tredje kort afgør, hvem der vinder krigen.

Vinderen tager alle de vendte kort (fire) fra modstanderen. Hvis der igen bliver krig, så vendes yderligere tre kort.

Sådan fortsætter man, indtil en af spillerne har vundet alle kort fra sin modstander.

Variation: Man kan spille tre personer. Den med den højeste værdi vinder kort fra begge modspillere. Der bliver kun KRIG, hvis der er to spillere, der har den højeste værdi. Der er kun krig mellem disse to spillere.

Variation: Når eleverne har spillet spillet et par gange, kan det udvides med et krav om, at spillerne skal sige, hvilket verdensmål der er på kortet.

Fisk

Materialer: Fire sæt verdensmål-kort.

Alle kortene placeres med bagsiden opad på bordet. Hver spiller trækker 7 kort. Hvis man har fire ens har man et stik. Elev nr. 1 spørger en medspiller om han må få fx alle verdenskort nr. 7. Hvis medspilleren har

et eller flere verdensmål nr. 7, skal de afleveres. Hvis medspilleren ikke har kort, der passer på forespørgslen skal man sige FISK. Spilleren, der spurgte skal så tage et kort fra bunken på bordet. Hvis man får et stik, bevarer man turen til at spørge en medspiller om bestemte kort. Ellers går turen videre til næste spiller med uret. Vinderen er den, der får flest stik.