

# Gimme5-spelet



SPELPLAN  
SPELKORT  
+  
SPELPJÄSER  
TÄRNING  
TIDTAGARUR  
ELLER TIMGLAS (60 s)  
ANTECKNINGSBLOCK  
PENNOR

FRUKTKORT = ORANGE  
GRÖNSAKSKORT = GRÖNT  
BÄRKORT = ROSA  
ALLA GISSAR-KORT = BLÅTT

MS = MEDELSVÅR  
S = SVÅR



BLÅ ALLA GISSAR-BOLL



MÖRKBLÅ GIMME5-BOLL

Gimme5-spelet är ett ord- och bildförklaringspel som spelas i lag. Minsta antal spelare är fyra. Spelet är lämpligt för barn över sex år. Om spelarna inte kan läsa ska lärare eller annan vuxen finnas med som hjälp.

## Spelidén

Gimme5-spelet går ut på att du genom att antingen beskriva med ord, visa med gester och miner (pantomim) eller rita ska få dina lagkamrater att under en minut svara rätt på ett uppgiftskort. Svaret är en frukt, en grönsak, ett bär eller något annat matrelaterat såsom kryddor, svampar, desserter eller smak.

## Innehåll

Gimme5-spelet som ni kan ladda ner från Folkhälsans webbplats innehåller en spelplan och spelkort samt instruktioner och spelregler. För att spela behöver ni också spelpjäser, en tärning, ett tidtagarur eller ett timglas (60 s) samt anteckningsblock och pennor.

## Spelkort

Korten är indelade i fruktkort (orange), grönsakskort (grönt), bärkort (rosa) och alla gissar-kort (blått). Av varje typ av kort finns det olika uppgiftskort. Uppgiften är antingen att beskriva med ord, visa med gester och miner (pantomim) eller rita. för att få dina lagkamrater att svara rätt.

Vissa uppgiftskort är märkta med svårighetsgrad. MS står för medelsvår och S betyder svår. Här kan läraren i lägre klasser plocka bort de svårare uppgifterna och till en början använda enbart de lättare. När barnen klarar de lätta uppgifterna kan man gradvis tillsätta de svårare, och så småningom lär sig barnen även de mer ovanliga grönsakerna, frukterna och bären.

## Frukt och grönt som belöning

Om ni under spelets gång hamnar på en blå boll och det lag som står på tur drar ett Alla gissar-kort, får alla lag – oberoende av vem som förklarar – försöka svara rätt. Det lag som svarar rätt på Alla gissar-kortet får äta några bitar frukt eller grönsaker som belöning. Om ni hamnar på en Gimme5-boll (mörkblå boll med hand) får alla som är med och spelar äta några bitar frukt eller grönsaker. Om frukt eller grönsaker inte finns att tillgå kan man före spelets gång hitta på en annan belöning, t.ex. omkast vid nästa omgång.



# Så spelar ni



## Förberedelser

Skriv ut spelplanen och spelkortet med en färgskrivare. Spelplanen består av fyra A4:or. Klipp marginalerna så att sidorna passar ihop med varandra och tejpa ihop spelplanen. Genom att skriva ut på båda sidor av papperet får kortet respektive färg på baksidan. Klipp noggrant ut kortet längs linjen. Klipp även bort de vita marginalerna som blir på baksidan, då blir alla kort så lika som möjligt. Om du vill att spelet ska hålla länge kan det vara en idé att laminera spelplanen och kortet.

Läraren kan förbereda ett fat med frukt, grönsaker och bär. Därifrån får spelarna ta ett par bitar när laget svarar rätt på ett Alla gissar-kort eller hamnar på en Gimme5-boll.

## Spelregler

1. Börja med att placera era spelpjäser vid START. Blanda kortet och placera dem i motsvarande rutor på spelplanen. Vänd det understa kortet åt motsatt håll – då vet ni när kortet i högen är slut och behöver blandas på nytt.
2. Bestäm vem som börjar. Spelarna i det lag som börjar kommer överens om vem som ska dra det första uppgiftskortet.
3. Laget kastar tärningen. Tärningens antal prickar bestämmer hur många steg framåt ni får flytta er spelpjäs – men innan ni får gå vidare från START måste ni svara rätt på ett uppgiftskort. Vilket kort laget ska dra bestäms av vilken boll tärningen visar att ni får gå till. Varje prick på tärningen motsvarar ett steg framåt. Exempel: om tärningens antal prickar visar att ni får gå till första bollen på spelplanen, drar ni ett kort ur den hög som har samma färg som den första bollen.
4. Den i laget som förklarar drar det översta kortet ur rätt hög. Samtidigt startar någon ur ett annat lag tidtagningen. Den som dragit kortet utför uppgiften som beskrivs på kortet. Om barnet inte förstår uppgiften, stannas tidtagningen och en lärare eller annan vuxen hjälper till.
5. Om laget svarar rätt får de flytta sin spelpjäs så många steg framåt som tärningen visar. Om laget svarar fel står spelpjäsen kvar.
6. När minuten har gått ut ropar den som tar tid "stopp!". Om uppgiften inte är löst får de andra lagen försöka svara rätt. Det lag som svarar rätt får flytta fram sin spelpjäs så många steg som tärningen visar.
7. Om laget hamnar på en blå boll dras ett Alla gissar-kort och alla lag får försöka svara rätt. Det lag som svarar rätt på Alla gissar-kortet får en belöning, till exempel ett par bitar frukt, grönsaker eller bär. Om ett lag hamnar på en Gimme5-boll får alla som är med och spelar en belöning.
8. Nästa lag i tur får fortsätta. Laget kastar tärningen. Den som förklarar drar ett kort ur rätt hög och en spelare från ett annat lag startar tidtagningen. Den som dragit kortet utför uppgiften som beskrivs på kortet.
9. Spelarna i laget byter uppgift efter varje omgång, så att den som senast förklarade, får gissa under nästa omgång.
10. Det lag som kommer först i mål vinner.