



Nomerkort-workshop

– udviklet i samarbejde med Roskilde Bibliotekerne



Workshoppen her er tilrettelagt efter 24 elever i alderen 1. - 4. klasse:

MATERIALER:

- Print 24 kopier af det tomme skabelonark (side 3 i denne PDF)
- Blyanter (viskelædre og blyantspidser)
- Tuscher eller farveblyanter
- Sakse
- Strimler med 15 (8 mm) prikker (Googlesøg på f.eks på '8 mm grønne etiketter')
- En farvekopimaskine, der står klar til at tage 288 kopier. Det tager omkring 25 minutter.

WORKSHOPPEN:

1. Uddel arket med de to tomme kort: et 'nomerkort' og et 'monsterkort'. Eleverne vælger, om de vil tegne enten en ny type nom (venstre kort) eller et monster (højre kort).
(Vi havde 1 time, så hver elev havde kun tid til ét kort.)
2. Når de er færdige med tegningen, finder de på et navn til navnefeltet.
3. Så får de udleveret 15 grønne prikker, som skal fordeles på de 5 evner. Evnerne er nærmest selvforklarende, men bemærk at 'våben' ikke er antallet af våben, men styrken af våbenet.
(I stedet for at bruge prikker, kan eleverne udfylde 15 af de 25 cirkler med tuscher. Vi valgte at bruge prikkerne, fordi det er mere taktilt, og det hjælper de yngste elever med at sætte det korrekte antal prikker).
4. Så klipper eleverne det 'tomme' kort af, og afleverer det færdige kort til kopiering.
5. Alle kort kopieres. To kort (A5) kan lægges sammen til ét A4 ark. (Med 24 elever, bliver det 12 x 24 kopier, altså 288 kopier, hvis alle skal have et sæt.)
6. Eleverne får hver deres sæt kopier (12 A4 ark), som skal klippes over, så de har 24 enkeltkort. Og så er de klar til at spille.

Du kan læse reglerne på næste side.





Reglerne

STARTEN

Del kortene i lige store bunker mellem spillerne.
Kortene ligger med bagsiden opad.

EN RUNDE

Hver spiller trækker et kort fra sin bunke, som de andre ikke må se.

I første runde er det den yngste spiller, der vælger hvilken af de fem evner, man konkurrerer i.
Den yngste spiller fortæller sit valg til de andre spillere.

Alle spillere lægger nu deres kort på bordet med billedsiden opad.

Den spiller, der har flest prikker i den valgte evne, har vundet runden OG de kort, der har været i spil i den runde.

En ny runde begynder, og vinderen fra sidste runde vælger 'evne' i den nye runde.

Har to eller flere spillere samme antal prikker i den valgte evne, så er der 'krig'!
(altså kun hvis de også samtidig er dem, der har flest prikker i den evne).

KRIG

Alle spillere lægger deres kort fra den runde i en stak, og kun de spillere, der er i krig, trækker et nyt kort. Det er automatisk samme evne, der konkurreres i. Spilleren med flest prikker i den oprindelige evne vinder alle kortene i puljen. Hvis de igen har samme antal prikker, fortsætter man på samme måde, indtil der er fundet en vinder.

VINDEREN

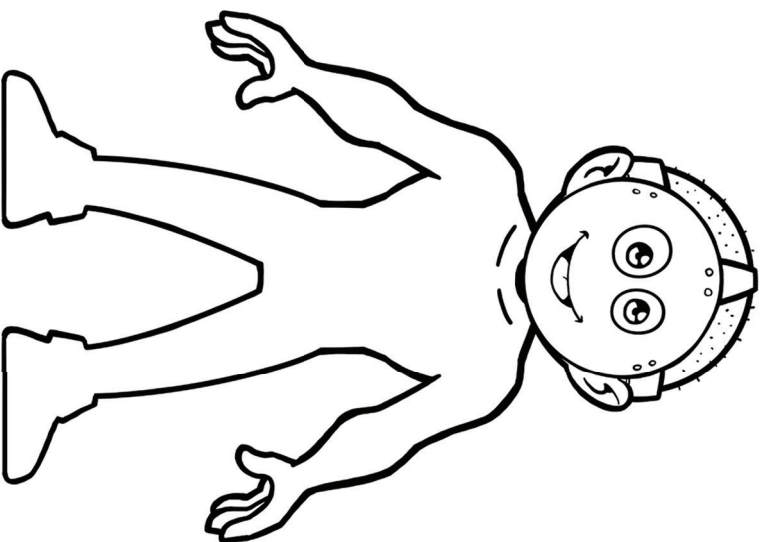
Løber man tør for kort, er man ude af spillet
Den spiller, der til sidst sidder med alle kortene, har vundet!

Man kan også spille på tid. Når tiden udløber, er det den spiller med flest kort, der har vundet.

Den tredje side er skabelonen til kortene.



Nomer-navn:



Styrke

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Fart

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Godhed

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Magi

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Væben

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Monster-navn:



Styrke

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Fart

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Godhed

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Magi

☐ ☐ ☐ ☐ ☐


Væben

☐ ☐ ☐ ☐ ☐