

SEGÐU SÖGU

Minnis og söguleikur sem reynir á hugmyndaflugið.
(Tell-A-Story)

Fyrir 1-5 þátttakendur á aldrinum 4 - 8 ára.
Spilatími u.þ.b. 15 mínútur.

Innihald:

50 Söguspjöld, 10 Persónuspjöld.

Þetta spil geymir fjöldan allan af sögum sem bíða eftir því að verða uppgötvaðar og sagðar. Aðferðin er þessi: Hver þátttakandi velur sér persónuspjald og reynir síðan að verða fyrstur til þess að safna öllum söguspjöldunum fimm sem tengjast þeirri persónu sem var valin. Þegar söguspjöldunum fimm er raðað í rétta röð segja þau sögu.

Upphaf leiks:

Takið persónuspjöldin og söguspjöldin úr kassanum. Ætlið eina persónu fyrir hvern þáttakanda spilsins og finnið söguspjöldin fimm sem passa við hverja persónu. Leggið ónotuð spjöld til hliðar. (vanir spilamenn vilja e.t.v. hafa öll spjöldin með í spilinu.)

Dreifðið úr persónuspjöldunum og látið myndirnar snúa niður. Hver leikmaður velur sér eitt persónuspjald. Raðið nú söguspjöldunum skipulega með myndhliðina niður, þannig að allir nái vel til þeirra.

1. Hluti: Minnið:

Yngsti þáttakandinn byrjar leikinn. Eftir það er farið réttisælis. Sá sem gerir, flettir einu söguspjaldi þannig að allir sjái myndina. Ef söguspjaldið passar við persónuna hans, heldur hann því og má fletta öðru söguspjaldi. Þannig heldur hann áfram þar til myndin á söguspjaldinu passar við persónu einhvers annars leikmanns. Þá á að leggja spjaldið niður á sama stað, á

hvolf, og næsti maður á leik. Reynið að muna hvaða spjöldum hefur verið snúið við svo auðveldara sé að safna eigin söguspjöldum.

2. Hluti: Sagan:

Sá vinnur sem er fyrstur til að safna öllum fimm söguspjöldunum sem passa við persónu hans, en hinir halda spilinu áfram þar til þeir hafa fengið öll sín spjöld. Þá raða allir þátttakendur söguspjöldunum þannig að “lesa” megi úr þeim sögu frá vinstri til hægri. Leikmenn skiptast á að segja sögu sína eða sögur, því margir sagnamöguleikar eru fyrir hverja spjaldaröð. Leiknum er lokið þegar allir hafa sagt sögu.

Nokkrar ráðleggingar:

1. Yngstu þátttakendurnir þurfa e.t.v. hjálp við að raða söguspjöldunum í rétta efnis röð og að búa til sögu við þau. Eldri og reyndari leikmenn geta aðstoðað, sagt fyrstu söguna og látið barnið endurtaka hana eða byrjað söguna og látið barnið ljúka henni.
2. Eftir því sem leiknin eykst hafa mörg börn tilhneigingu til að færa sögurnar í stílinn og eiga þá til að týna efnispræðinum. Þá er ráð að spyrja einnar spurningar eða tveggja. T.d. Hvað gerði kettlingurinn svo? Hvað gerðist þegar kettlingurinn lék sér með hnykilinn?
3. Í sumum sögum er hægt að raða spjöldunum á mismunandi vegu. Ef leikmenn fara að endurtaka sömu sögurnar aftur og aftur er hægt að hvetja þá til þess að raða söguspjöldunum á annan hátt og fá út nýja sögu..
4. Segðu sögu er líka skemmtilegt þó maður sé einsamall.
5. Til þess að auka fjölbreytnina og þjálfu minnið betur er hægt að hafa ónotuðu söguspjöldin með í spilinu.
6. Aukin fjölbreytni fæst einnig með því að hver leikmaður velji sér tvær persónur og finni söguspjöldin með báðum. Í þessu afbrigði spilsins verður að finna a.m.k. fimm spjöld áður en sjálf sagnaskemmtunin hefst.

Góða skemmtun!