

Ortby-spel

Ortby är ett frågesportspel där man repeterar det man lärt sig i grundskolan. För att tillverka spelet behöver du litet tjockare papper eller kartong. (Ta reda på hur tjockt papper du kan lägga i den kopieringsmaskin du använder.)

Printa ut följande filer:

- Spelplanen på vitt papper. Du kan välja mellan två storlekar: A3 eller A4. Laminera spelplanen.
- Frågekorten i alla sex kunskapsområden på olika färgs papper. Varje kunskapsområde motsvaras av sin egen färg (gul, blå, ljusgrön, mörkgrön, röd och lila). Frågekorten klippas ut och lamineras.
- Frågeteckenkortet på vitt papper. Laminera och klipp ut.
- Spelbrickor enligt deltagarantalet. Laminera och klipp ut.

Dessutom behöver du:

- Gummisnoddar för att hålla ihop frågekorten i buntar.
- Knappar för att markera rätta svar.
- Tärning och spelpjäser som deltagarna flyttar på spelplanen.

Ortby-spelets regler

Antal deltagare: 2-8 spelare eller spellag.

Spelets mål: Vinnaren är den som först får sin spelbricka fylld med knappar, dvs. har svarat rätt på minst en fråga ur varje kunskapsområde (6 st.).

Obs! I början av spelet kan man även komma överens om ett mindre antal knappar och rätta svar för att vinna, eller att man bestämmer om en tidsgräns och vinnaren är den som vid tidens utgång har flest knappar på sin spelbricka. Man kan även bestämma ifall den som har svarat rätt på alla frågor, ska ännu gå till kyrkan för att utkoras som vinnare.

Den som får största tärningsantalet börjar spelet från START-rutan.

Spelets gång: Deltagaren kastar tärning och flyttar sin pjäs enligt tärningens antal. Därefter lyfter en annan deltagare eller till frågeställare vald person ett frågekort enligt spelplanens färgrutor. Frågekortets färg motsvarar spelplanens färgrutor. Varje frågekort har tre frågor: första frågan riktar sig till eleverna i åk 1-2, andra frågan till eleverna i åk 3-4 och sista frågan till eleverna i åk 5-6.

Om deltagaren svarar rätt, får han/hon en knapp som placeras på den egna spelbrickan på den färgen som motsvarar kunskapsområdets färg. Därefter får deltagaren kasta tärningen på nytt. Om deltagaren svarar fel, går turen till nästa spelare. Spelturen går medsols. Kortet med den besvarade frågan sätts underst i kortbunten.

Rutan med frågetecknet: Denna ruta ger ingen knapp till spelbrickan, men om man svarar rätt får man kasta tärningen på nytt. Vid fel svar går turen över till nästa spelare. Frågan lyfts från de vita korten och den visas till den som skall svara så att man täcker det rätta svaret på kortets nedre kant.

Rutan med kyrkan: Hamnar en spelare här under spelets gång, får han/hon fritt välja från vilket kunskapsområde en fråga ställs. Vid rätt svar får man en knapp till sin spelbricka, vid fel svar går turen över till nästa deltagare.

Startrutan: Hamnar en spelare i startrutan under spelets gång får man kasta på nytt.

Frågekortens kunskapsområden

Frågetecken (vit): Bildigenkänningsfrågor om föremål, kyrkosånger, böner etc.

Bibelbrunnen (röd): Frågor från Bibeln

De heligas hamn (grå): Frågor om de heliga (helgon)

Konstgalleriet (gul): Frågor om kyrkokonst, såsom ikoner, textilier, kyrkomusik osv.

Tidshelgandets torg (lila): Frågor om kyrkoåret, fester, fastetider osv.

Kyrkan (ljusgrön): Frågor om kyrkobyggnad, liturgiska föremål osv.

Förrättningarna förgård (mörkgrön): Frågor om gudstjänster, sakramenten osv.