

Sammanfattning

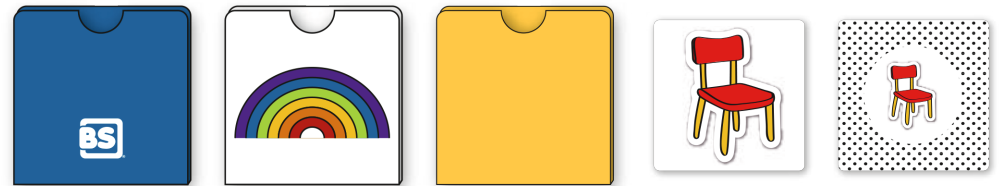
Med Skattjakten skapar ni snabbt och enkelt en skattjakt hemma, i förskolan eller på fritids. Välj om en vuxen eller någon av spelarna ska lägga ut kuverten med ledtrådar.

Spelare och skattletare

En spelare (eller en vuxen) är spelledare, övriga är skattletare. Spelledaren börjar med att skapa skattjakten (del A nedan), därefter påbörjar skattletarna sin jakt på skatten (del B).

Innehåll

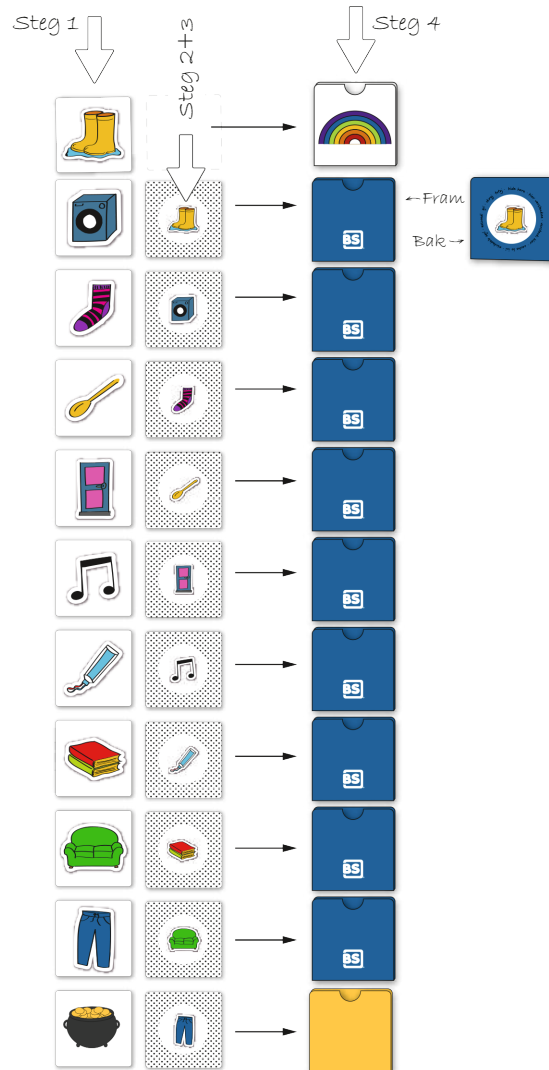
51 randiga bildkort, 50 prickiga bildkort och 22 kuvert (20 blå, 1 med regnbåge och 1 guldfärgat).



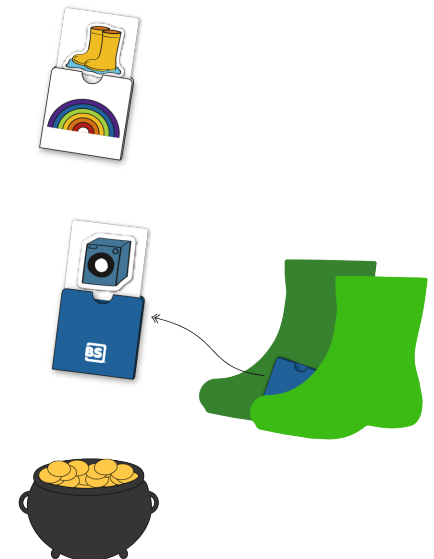
50 ledtråds kort
ger mängder
av variations-
möjligheter.

A) Skapa en skattjakt

- Som spelledare väljer du ut de bildkort (med randig baksida) som ska ingå i skattjakten. I exemplet används 10 bildkort, men det går att använda fler eller färre kort. Lägg bildkorten i valfri ordning (steg 1), och avsluta med skatten (krukan med guldmynt).
- Leta upp de prickiga bildkort som hör till de bildkort du valde i steg 1. Bilda par genom att lägga matchande bildkort bredvid varandra. Platsen bredvid skatten förblir tom i det här läget.
- Flytta ner hela kolumnen med prickiga bildkort ett steg.
- Lägg det översta bildkortet i regnbågs-kuvertet. Lägg efterföljande bildkortspar i de blå kuverten, se till att bilden på det prickiga kortet syns i cirkeln på kuvertets baksida. Till sist lägger du bildparet där skatten ingår i det guldfärgade kuvertet.
- Göm kuverten på platser som stämmer med bilden i cirkeln på respektive kuvert. Spara regnbågskuvertet till skattletarna. Skattjakten kan börja!

**B) Gå på skattjakt**

- Skattjakten inleds med att skattletarna får regnbågskuvertet av spelledaren. Bildkortet i kuvertet är en ledtråd till var nästa kuvert är gömt. Tänk på att det ibland kan finnas flera platser som stämmer in på en ledtråd.
- När skattletarna hittat det första blå kuvertet leder den stora bilden (med randig baksida) till nästa gömställe.
- Skattjakten fortsätter på samma sätt tills skattletarna har hittat det guldfärgade kuvertet med skatten.

**C) Tips!**

- Variera svårighetsgraden genom att gömma kuverten på olika sätt. Exempel: Ett kuvert kan läggas synligt uppe på en soffa (enklare), alternativt gömt under en soffdyna (svårare).
- Om ni inte vill använda spelets bildkort kan ni skapa egna ledtrådar. Det kan vara ritade bilder eller skrivna ledtrådar.
- Som spelledare kan du välja att ge skattletarna en extra överraskning. Göm i så fall en liten present tillsammans med det guldfärgade kuvertet.