

# SPILLEBRIKKER

LÆS/KIG JERES PERSONKARAKTERISTIK IGENNEM OG OVERVEJ, HVILKE SPILLEBRIKKER/KARAKTERER I SKAL HAVE MED I SPILLET.

TÆNK OVER HVOR MANGE, DER SKAL KUNNE SPILLE, OG FIND PÅ 4-6 SPILLEBRIKKER.

MÅSKE ER I NØDT TIL AT OPFINDE FLERE PERSONER END DEM, I HØRER OM, I BOGEN.

ER DER MÅSKE EN ANDEN PERSON/BIPERSON SOM OPTRÆDER, MEN MAN IKKE VED NOGET OM? BRUG EVT. DENNE ROLLE SOM SPILLEBRIK.

SKRIV DEM PÅ PLANCHEN. SKRIV BÅDE DERES NAVN OG STIKORD TIL UDSEENDE OG PERSONLIGHED.

FX

HARRY POTTER – SORT HÅR, RUNDE BRILLER, AR I PANDEN – MODIG, BESTEMT, LOYAL

# SPILLET'S HISTORIE

KIG NU PÅ JERES SIDSTE HANDLINGSLINJE, SOM DÆKKER HELE BOGEN. I SKAL FORESTILLE JER, AT SPILLERNE SKAL IGENNEM SAMME HANDLING I SPILLET.

PRØV AT SÆTTE ORD PÅ, HVAD SPILLET'S HISTORIE ER, OG BRUG HANDLINGSLINJEN, OG DET I VED, EFTER AT HAVE LÆST BOGEN, TIL AT DEFINERE SPILLET'S MÅL.

SE OGSÅ, OM I KAN DEFINERE HJÆLPERE OG MODSTANDERE. DET BEHØVER IKKE VÆRE PERSONER. DET KAN OGSÅ VÆRE GENSTANDE ELLER PERSONLIGHEDSTRÆK

FX

HARRY POTTER ER EN FORÆLDRELØS DRENG, DER OPDAGER, HAN ER MAGIKER. HAN GÅR PÅ HOGWARTS OG SAMMEN MED SINE VENNER MÅ HAN BEKÆMPE STOR ONDSKAB OG MODSTAND FRA ALLE SIDER.

MÅL: DRÆBE/UDSLETTE LORD VOLDEMORT

MODSTANDERE: VOLDEMORT, LESTRANGE, MALFOY, SIN EGEN FØLSOMHED, IMPULSIVITET

HJÆLPERE: LOVEGOOD, WEASLY, LONGBOTTOM, TRYLLESTAV

# SPILLE PLADEN

KIG PÅ JERES MILJØKARAKTERISTIK OG SE, OM DER ER FARVER/STEMNINGER, DER GÅR IGEN. FORMULER ENTEN I SÆTNINGER ELLER STIKORD, HVORDAN JERES SPILLEPLADE SKAL SE UD. FIND EVT. BILLEDER FRA NETTET.



FX

VORES BRÆTSPIL SKAL BESTÅ AF MØRKE FARVER. SPILLEPLADEN SKAL HAVE TO ELEMENTER. EN UHYGGELIG SKOV OG EN DYSTER SKOLE.



# SPILLET'S UDFORDRINGER

FIND BOGKORTET FREM MED KONFLIKTER. FORESTIL JER, AT DISSE KONFLIKTER SKAL LAVES OM TIL SPILLEKORT. KOM MED EKSEMPLER PÅ SPILLEKORT, BASERET PÅ DE KONFLIKTER/UDFORDRINGER, I HAR SKREVET NED UNDERVEJS.

SKRIV EKSEMPLERNE PÅ PLANCHEN.

FX

DIN TRYLLESTAV KNÆKKER OG SKAL REPARERES. DET KOSTER 3 ENERGIPOINT.

DU MØDER MALFOY PÅ GANGEN. I SKÆNDES. SLÅ MED EN TERNING. SLÅR DU 1-3, SKAL DU RYKKE TRE FELTER TILBAGE. SLÅR DU 4-6 SKAL DU RYKKE TRE FELTER FREM.

**SPILLEBRIKKER**

# SPILLETTS HISTORIE

# SPILLE PLADEN

# SPILLET'S UDFORDRINGER