

FORKLARING TIL SPILL

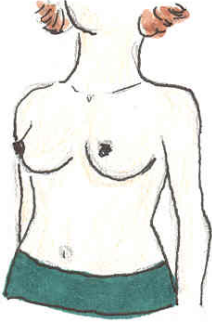
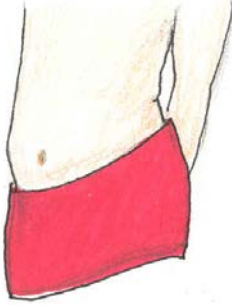
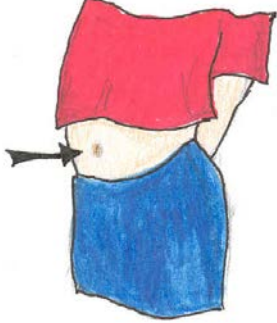


Parspill:

55 par, læreren velger ut hvilke par man tar med hver gang. Man kan spille spillet på to måter: Memory. Kortene legges på bordet med baksiden opp. Elevene snur etter tur to kort og sier ordene høyt. Hvis det er par, så får eleven ta kortene og snu to nye kort. Hvis det ikke er par, så snur eleven kortene igjen, og det er neste elev sin tur. Den vinner som får flest par.

Kortspill. Læreren blander kortene og deler dem ut til elevene. Hvis eleven har f.eks. sávza, så spør han hos en annen elev: "Leago dus sávza munnje?" Den andre eleven svarer "Juo, mus lea" og gir kortet til henne. Det blir et par som legges på bordet. Eleven får spørre en gang til, hos den hun vil. Hvis den andre ikke har kortet, så svarer han "Mus ii leat", og så går turen til eleven som sitter ved siden av eleven som spurte. Slik samler elevene par. Den som får flest par, vinner.

Rumašpeallu:

		
6 čiččit čoaŋji náhpečoalli raddi	6 čoaŋji čiččit náhpečoalli raddi	6 náhpečoalli čoaŋji čiččit raddi

32 kort. Læreren blander kortene og deler dem ut til elevene. Elevene skal her ikke samle par, men serier a 4 kort. Det er 8 serier, nummerert fra 1 til 8. Ellers spilles det likedan som Bárraspeallu.