

# SMAGS RIGET

Madmod, spil og eksperimenter  
for grundskolen



Slottet i Smagsriget har inviteret landsbyen til festmiddag, men kokken har glemt at købe råvarer til middagen. Kokken har derfor brug for jeres hjælp, så festmiddagen kan blive en succes alligevel.



*Smagsriget – madmod, spil og eksperimenter* er udviklet i samarbejde med Smag for Livet



Projektet er en videreformidling af *Smagsriget* udviklet af Sigrd Skouw Nielsen og Anja Suldrup Rasmussen, som undervisningsmateriale til grundskolen. Til formålet har Sigrd Skouw Nielsen modtaget et legat fra Smag for Livet.

## SÅDAN FINDES VINDEREN

Det kræver viden, madmod og lidt held at vinde. Når alle landsbyboerne er nået op til slottet, tæller de hver deres madkort. Landsbyboeren med flest madkort vinder, og bliver af kokken udnævnt til mesterelev.

Det gælder derfor ikke om at komme først i mål, men om at samle flest madkort, så festen bliver en kæmpe succes og alle bliver mætte.

## SYMBOLOVERSIGT



Ryk ét felt i den retning tæerne peger (enten frem eller tilbage) og udfør opgaven på feltet



Sid en omgang over



Stjæl et madkort fra en valgfri deltager



Slå igen



Smagsfelt

## SPILLEREGLER

På jeres færd rundt i Smagsriget vil I komme igennem 3 områder: **Markedet**, **Spisekammeret** og **Slotskøkkenet**. Her skal I samle madkort (pointkort), som kokken kan bruge til festmaden.

På **Markedet** kan man vinde et madkort, hvis man lander på et opgavefelt og løser opgaven.

I **Spisekammeret** har *alle* deltagere mulighed for at vinde madkort, hver gang en deltager lander på et smagsfelt (☞). Tør du smage på de hemmelige frugter og grøntsager, så belønnes du med op til tre madkort.

I **Slotskøkkenet** vinder man et madkort, hvis man lander på et opgavefelt og løser opgaven.

## FORBEREDELSE

Jeres lærer har forberedt 6 forskellige frugter og grøntsager, som I skal bruge i spillet. De er placeret i en lukket beholder, og det er vigtigt at I *ikke* ved hvilke frugter og grøntsager der gemmer sig deri, inden I går i gang med spillet. Det øger spændingen og gør spillet mere udfordrende.

Beholderne indeholder det samme antal stykker af frugter og grøntsager, som I er spillere.

Beholderne placeres ved siden af spillepladen. Bland madkortene og placér dem på øen, med madbillederne nedad.

Hver spiller skal finde en spillebrik (viskelæder, skruelåg, eller lignende).

## SÅDAN SPILLER I

Placer alle spillebrikkerne ved Landsbyen.

Yngste deltager starter.

Slå med terningen, og ryk det antal felter frem, som terningen viser.

På **Markedet** og i **Slotskøkkenet**: Lander du på et felt med en opgave, skal du trække et madkort fra bunken, og på bedste vis forsøge at løse opgaven herpå. Løses opgaven, må du beholde madkortet. Løses opgaven ikke, lægges madkortet tilbage nederst i bunken. I begge tilfælde bliver du stående, og venter på at det bliver din tur igen.

I **Spisekammeret**: Lander du på et felt med et spørgsmålstegn på (☒), må du vælge én af de seks bægre med frugter og grøntsager. Inden bægere åbnes, skal alle deltagere fortælle, om de har lyst til at smage på den frugt eller grøntsag, der er i bægere. Herefter åbnes bægere, og deltagerne har nu igen mulighed for at fortælle, om de vil smage på madvaren eller ej. Selv hvis man sagde nej til at smage frugten/grøntsagen, inden man fandt ud af, hvad der var i bægere, må man gerne smage alligevel, når man ser frugten/grøntsagen. De deltagere som har lyst til at smage på madvaren, får en smagsprøve udleveret og smager på den. *Vi opfordrer til, at man samtidig benytter lejligheden til at snakke om, hvad den smager af, hvordan teksten er, osv.*

Herefter må deltagerne trække madkort, baseret på om de løste opgaven eller ej.

Se næste side og pointoversigten for hjælp.

## POINTOVERSIGT

	Opgaven løses	Opgaven løses ikke
Markedet	1 point (behold kortet)	0 point (placér kortet nederst i bunken)
Spisekammeret	<p>JA, jeg vil gerne smage, og der smages på frugten/grøntsagen = 2 point (træk 2 kort fra bunken)</p> <p>NEJ, jeg vil ikke smage, men ændrer mening og smager på frugten/grøntsagen = 1 point (træk 1 kort fra bunken)</p> <p><b>Bonuspoint:</b> træk et ekstra kort fra bunken, hvis frugten/grøntsagen aldrig har været smagt før</p>	<p>JA, jeg vil gerne smage, men ændrer mening og smager ikke på frugten/grøntsagen = 0 point</p> <p>NEJ, jeg vil ikke smage, og smager ikke på madvaren = 0 point</p>
Slotskøkkenet	1 point (behold kortet)	0 point (placér kortet nederst i bunken)