

trin 01

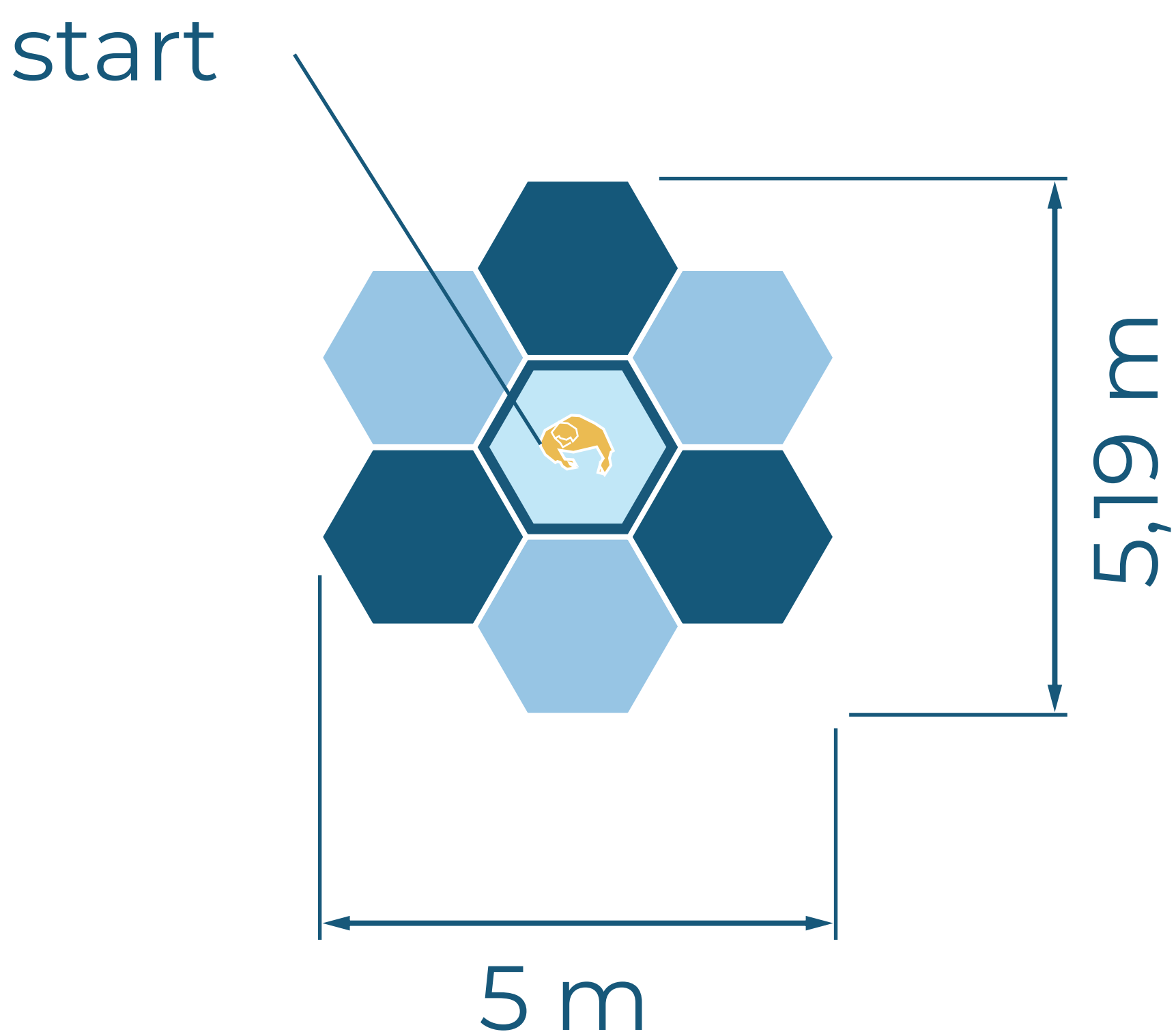
definer beliggenhed

definer det område hvor du kan tegne dit spillebræt: det kan være et bredt fortov, et torv, en baghave eller ethvert ledigt område.

trin 02

pladskrav

For at bygge det lille agora, skal du bruge denne plads:
starter



trin 03

adskil materialerne

for at **tegne**, skal du bruge:

- . en skabelon
- . en æske kridt

for at **male**, skal du bruge:

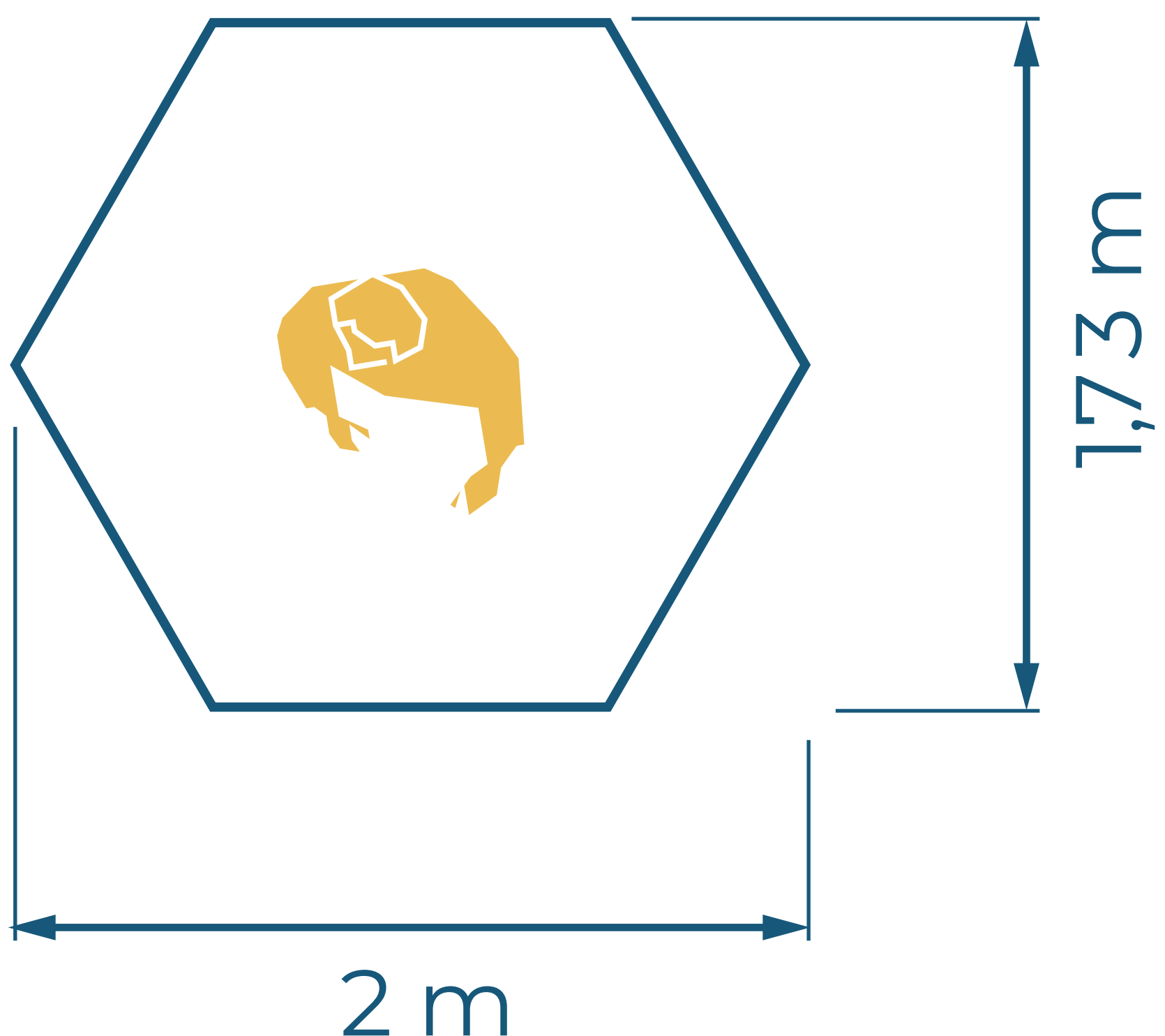
- . 3 cm malerrulle
- . 15 cm malerrulle
- . børster
- . maling med forskellige farver

trin 04

basismodul

basismodulerne er en sekskant på 2.00 x 1.73 m.

det er vigtigt at disse dimensioner bliver fastholdt for at sikre en sikker fysisk afstand mellem spillerne.



trin 05

skabelon

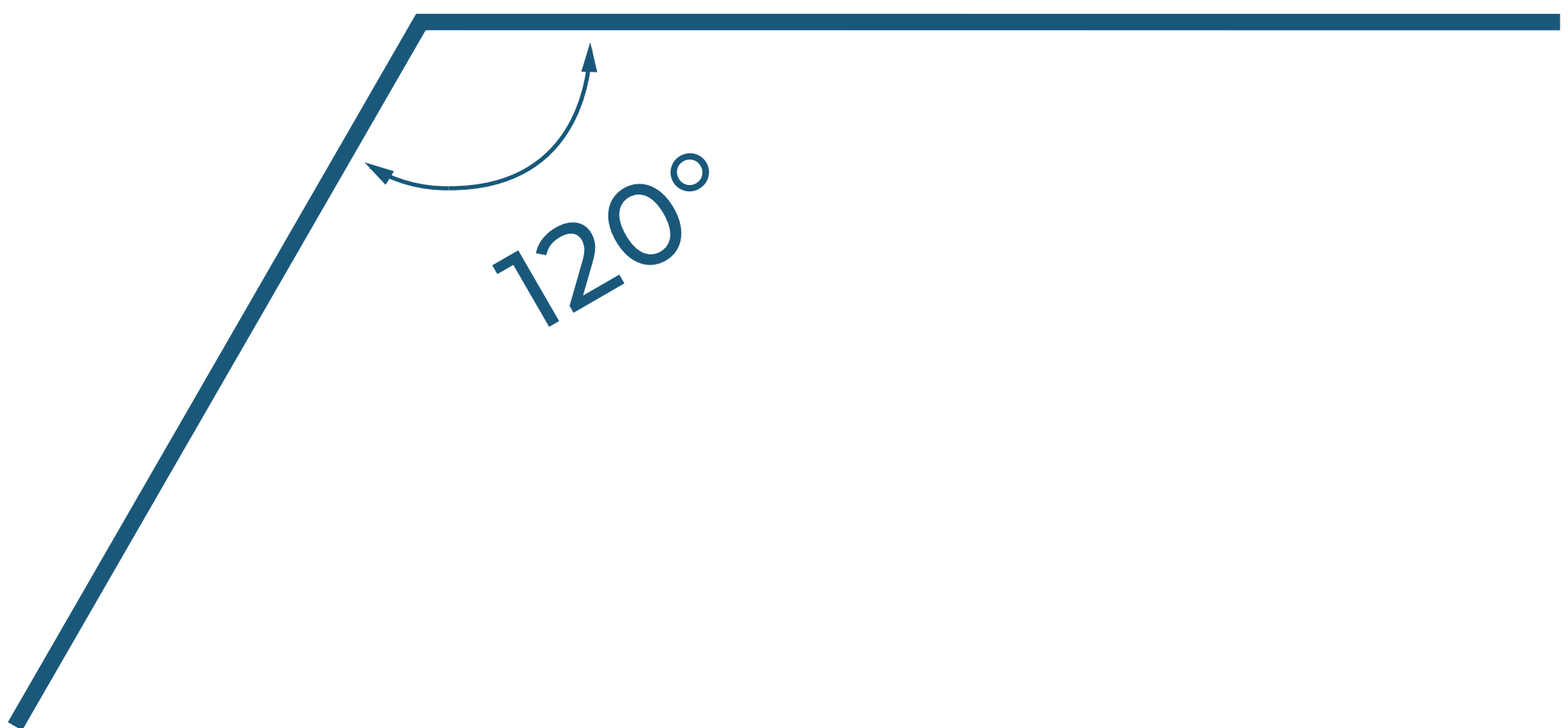
for at tegne sekskanterne, skal du lave en skabelon. dette kan gøres med en af disse materialer:

- . 2mm polystyrene plader
- . stift papir (almindeligt bølgepap, pergamentpapir eller tykt pap)
- . trælameller
- . eller noget robust, fast materiale, som du har til rådighed

trin 06

skabelon

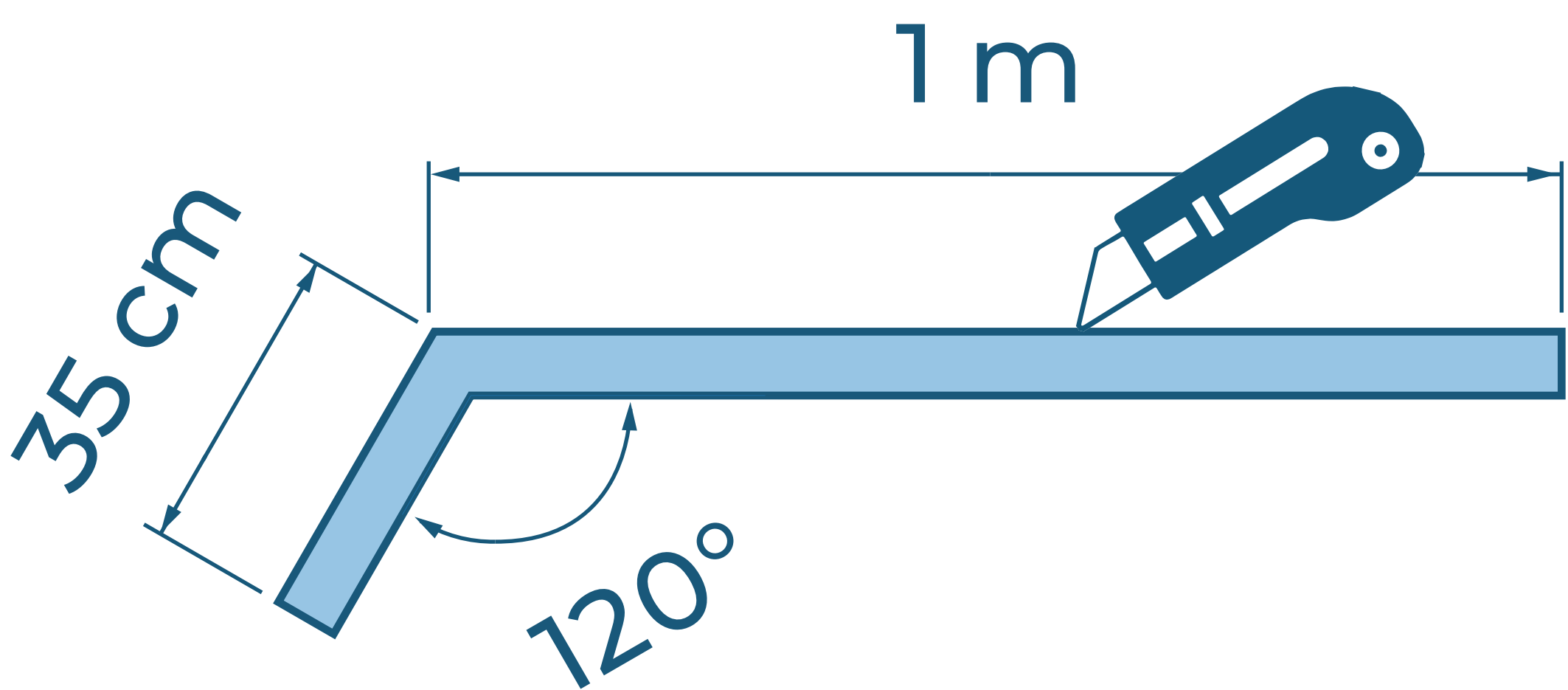
print eller aftegn vinklen nedenfor på et almindeligt ark papir som en guide. du får en 120° vinkelskabelon, vinklen på sekskanternes hjørner.



trin 07

skabelon

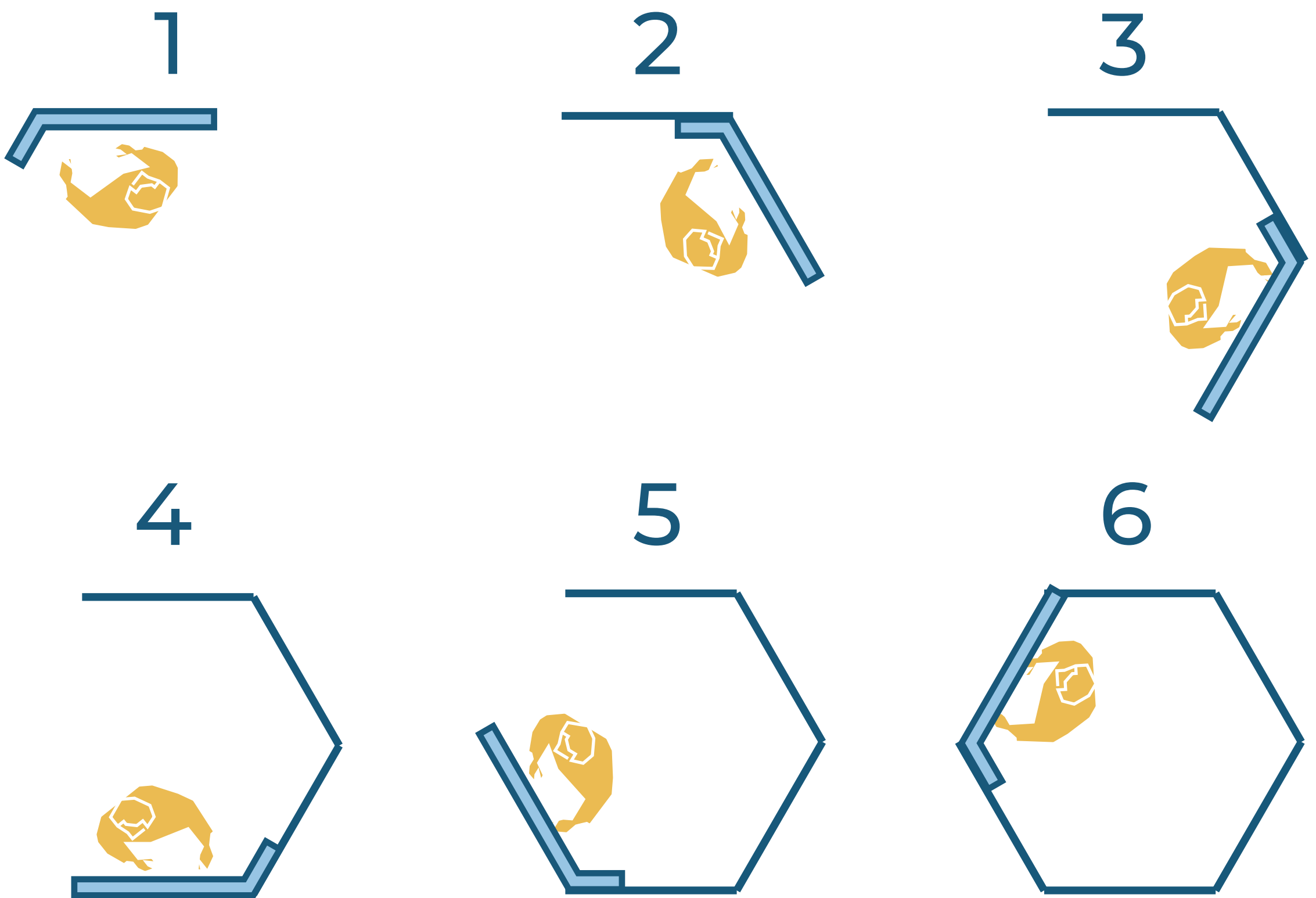
skær det valgte materiale i henhold til følgende mål. du kan klippe den med en saks eller stylus, afhængigt af materialet.



trin 08

første sekskant

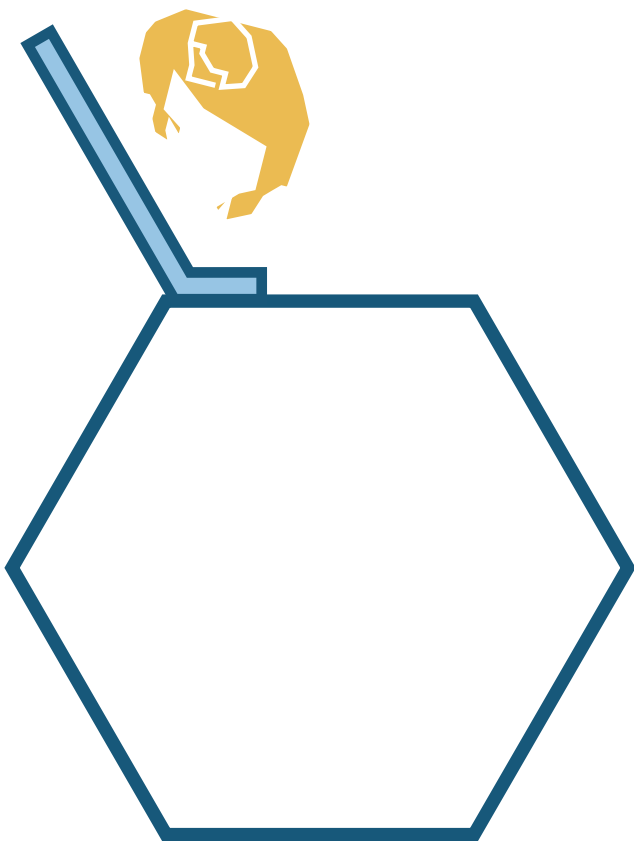
for at tegne den første sekskant skal du placere skabelonen som vist nedenfor og tegne den op med kridtet



trin 09

start op med at tegne den første sekskant. følg derefter trinene forned:

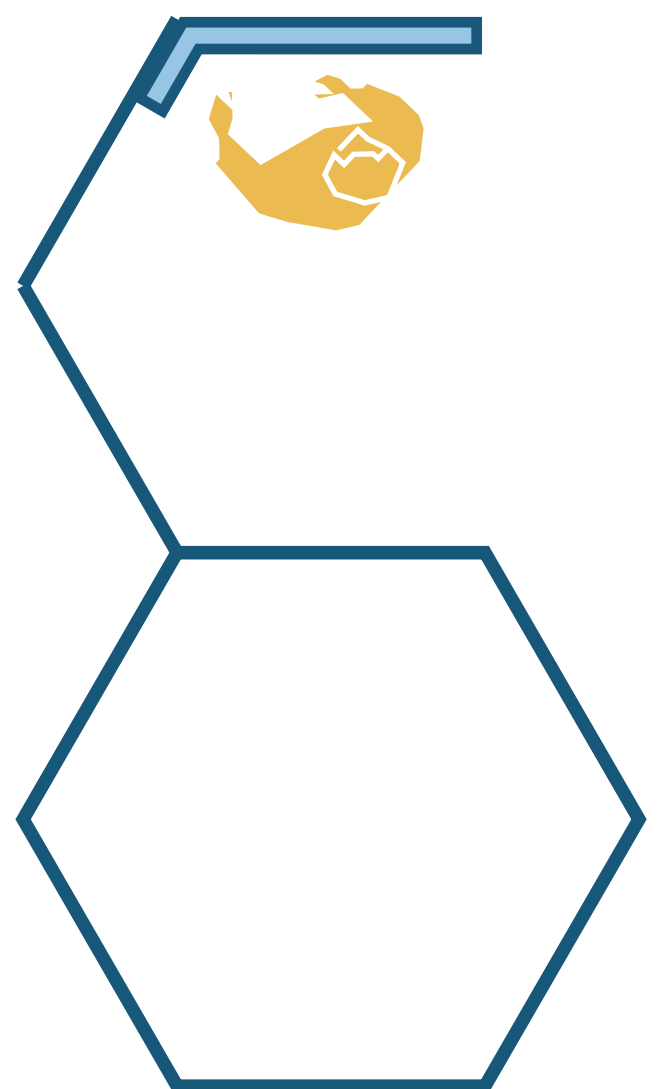
1



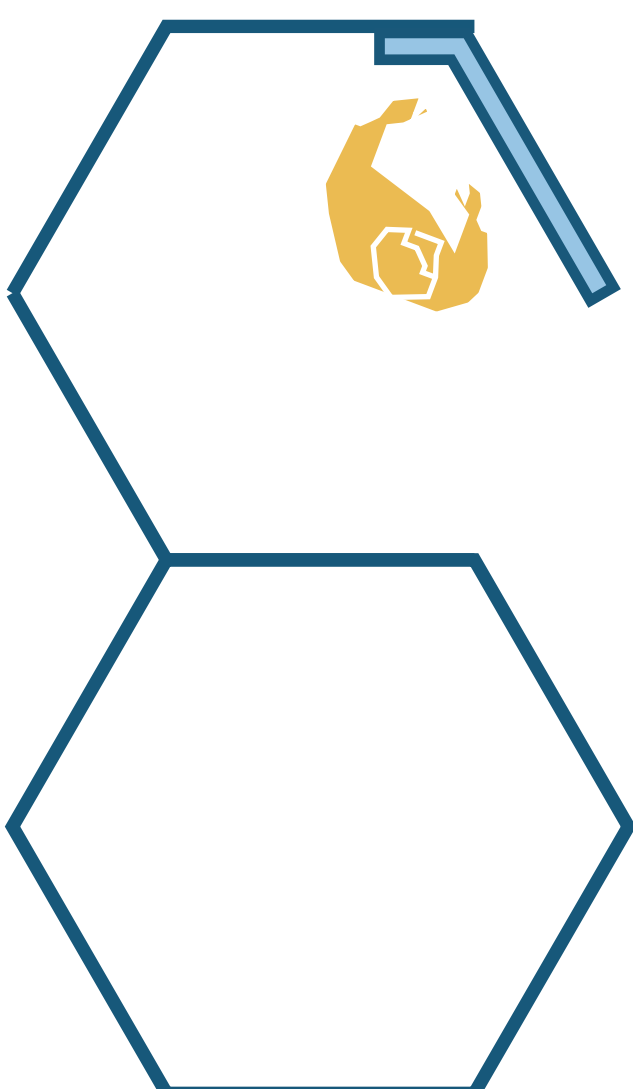
2



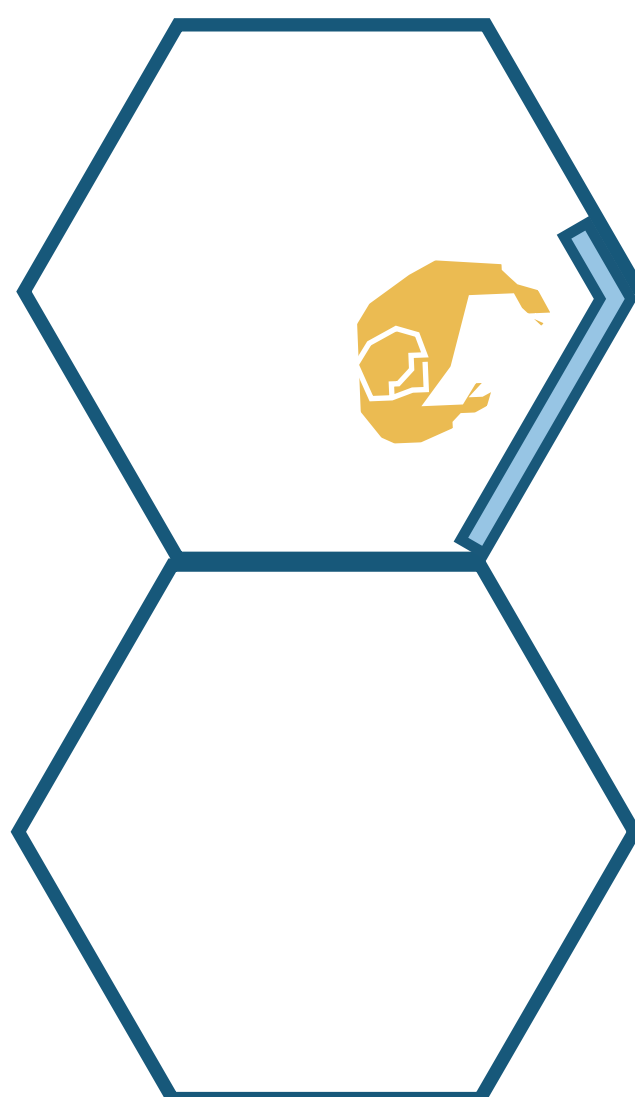
3



4

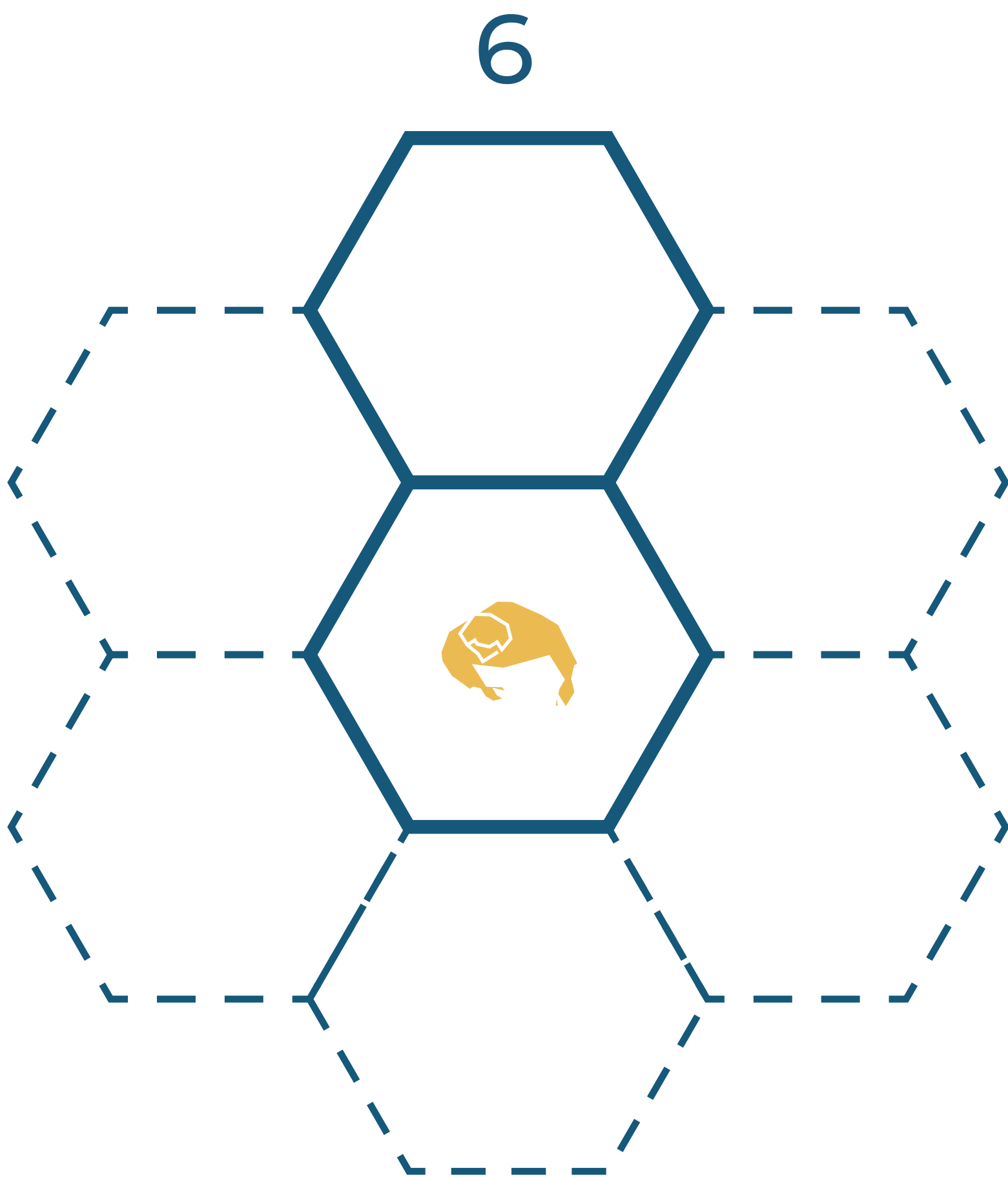


5



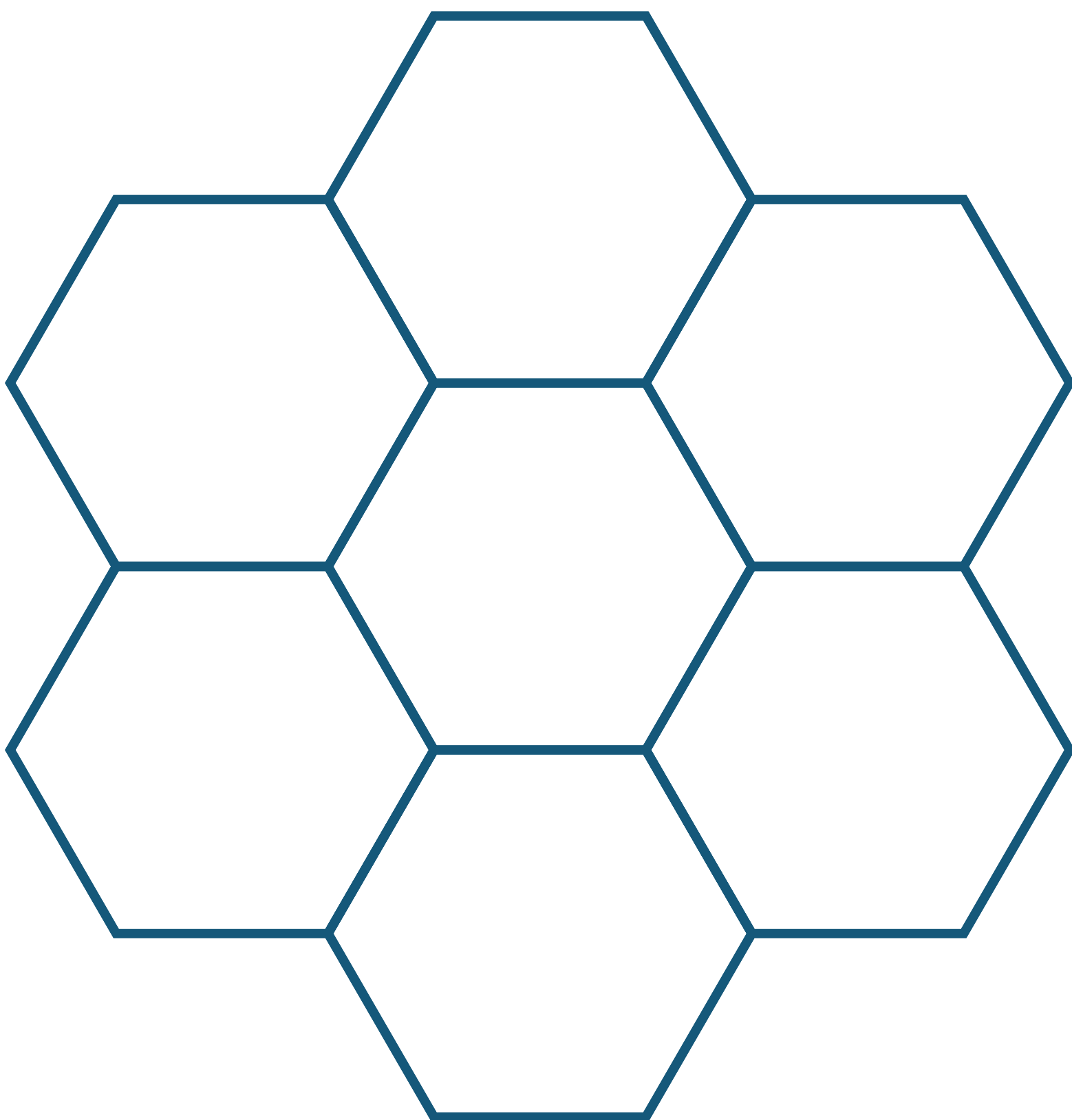
trin 10

gentag processen indtil du har bygget cirklen rundt om det centrale hus, **superhuset**.



trin 11

bunden af brættet skal se sådan ud:



trin 12

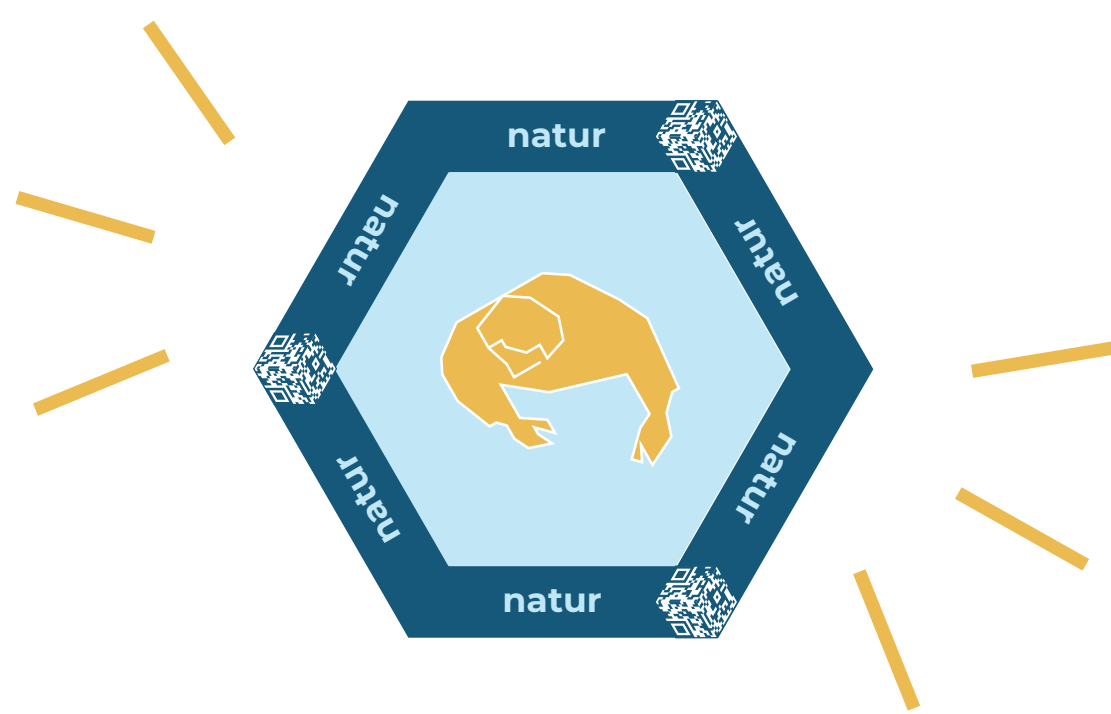
nu kan du male det! med den lille malerrulle, mal over linjerne som du har lavet med kridt og også inde i husene i den farve eller tryk som du foretrækker, med undtagelse af **superhuset**.



trin 13

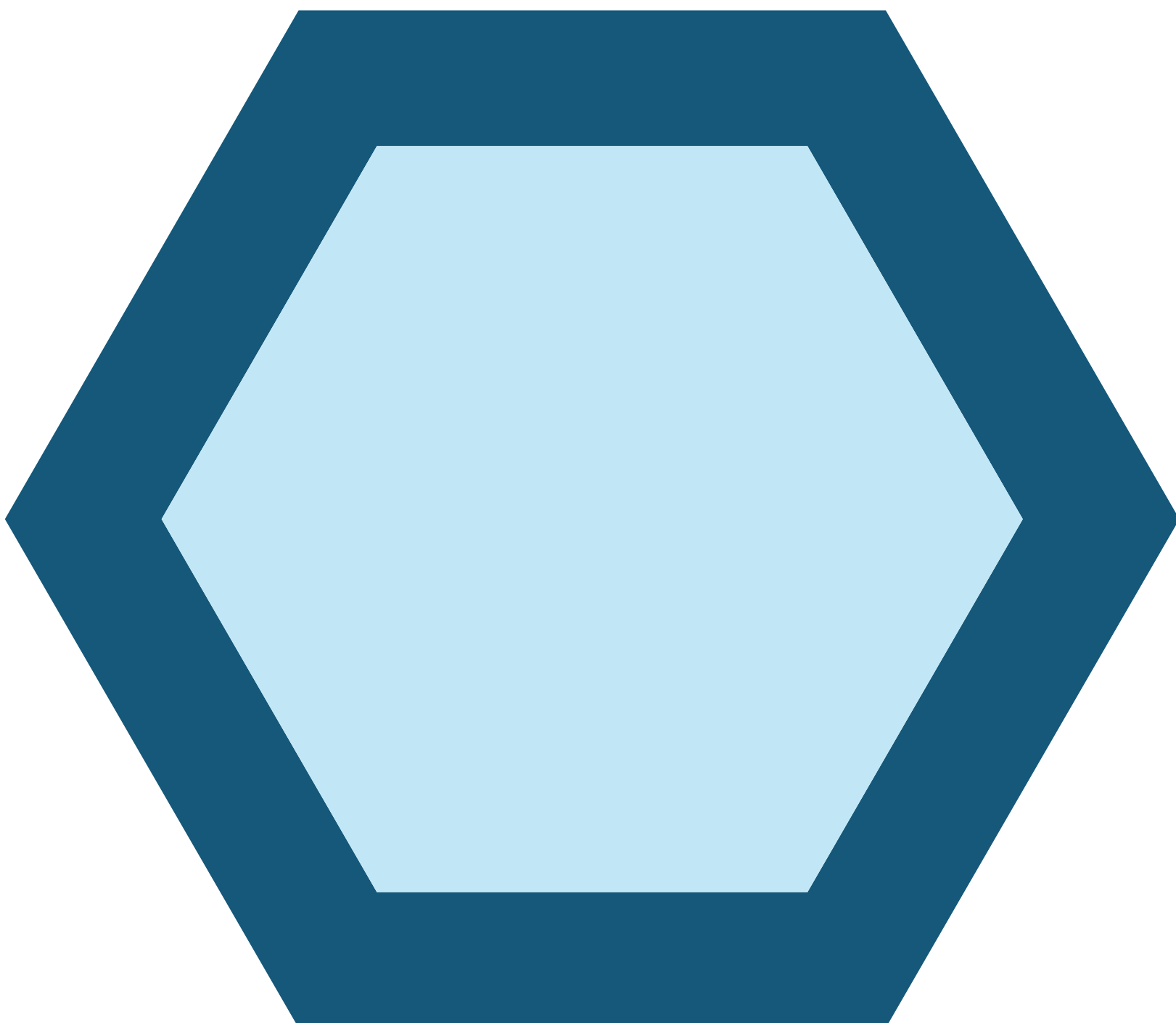
superhuset

superhusene er de huse med temaer og handlinger fra spillet. i dem er der også markørerne for adgang til **augmented reality** her i appen. de har kanter med skrevne temaer og bør males med farver og mønstre som har forbindelse til temaerne.



trin 14

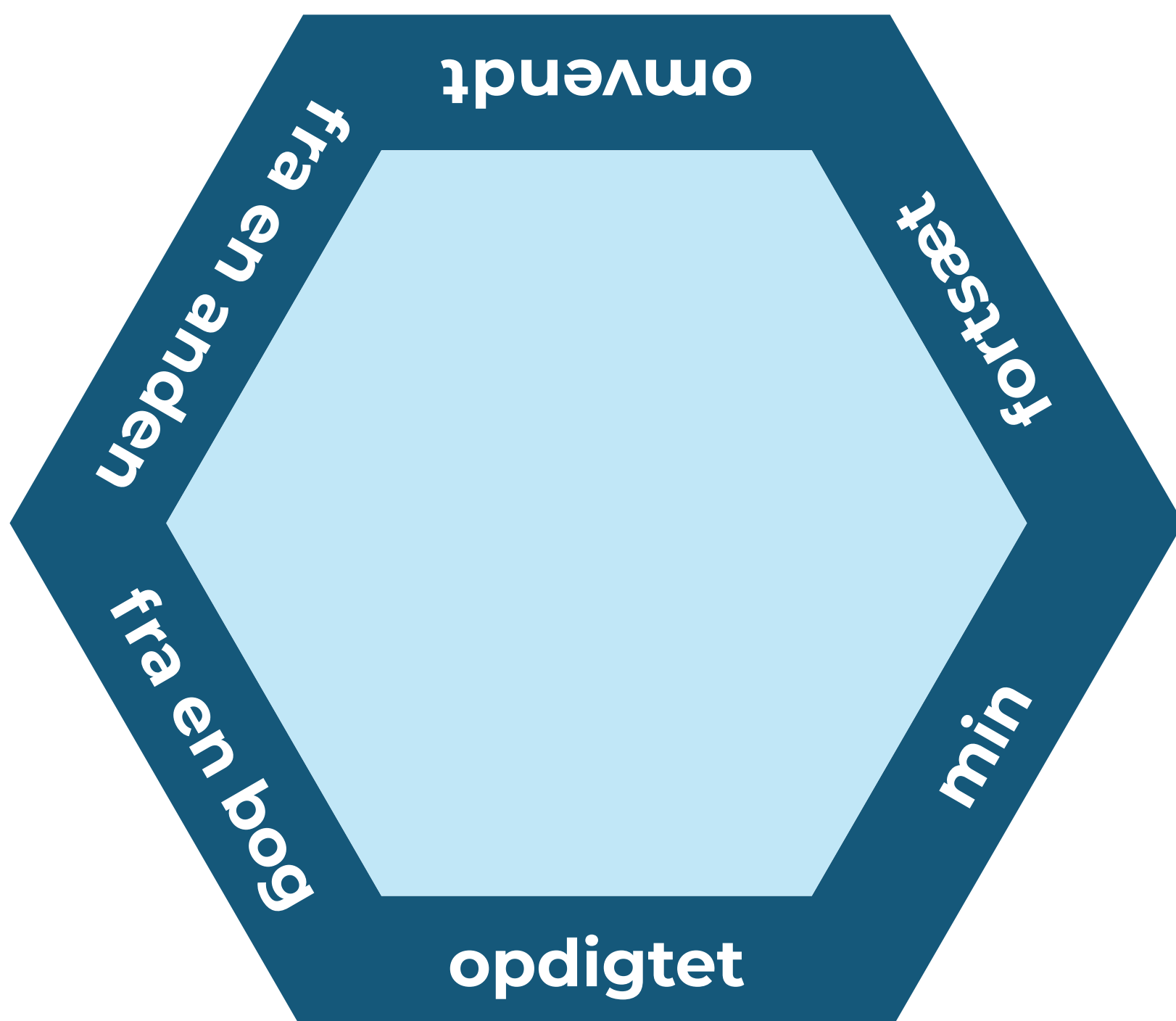
for at male **superhuset**, start med at male kanterne den farve du foretrækker. brug den større rulle til at udfylde 20 cm strimlen. mal derefter det inde i med en specifik farve eller design som minder dig om temaet på **historiefortællingen**.



trin 15

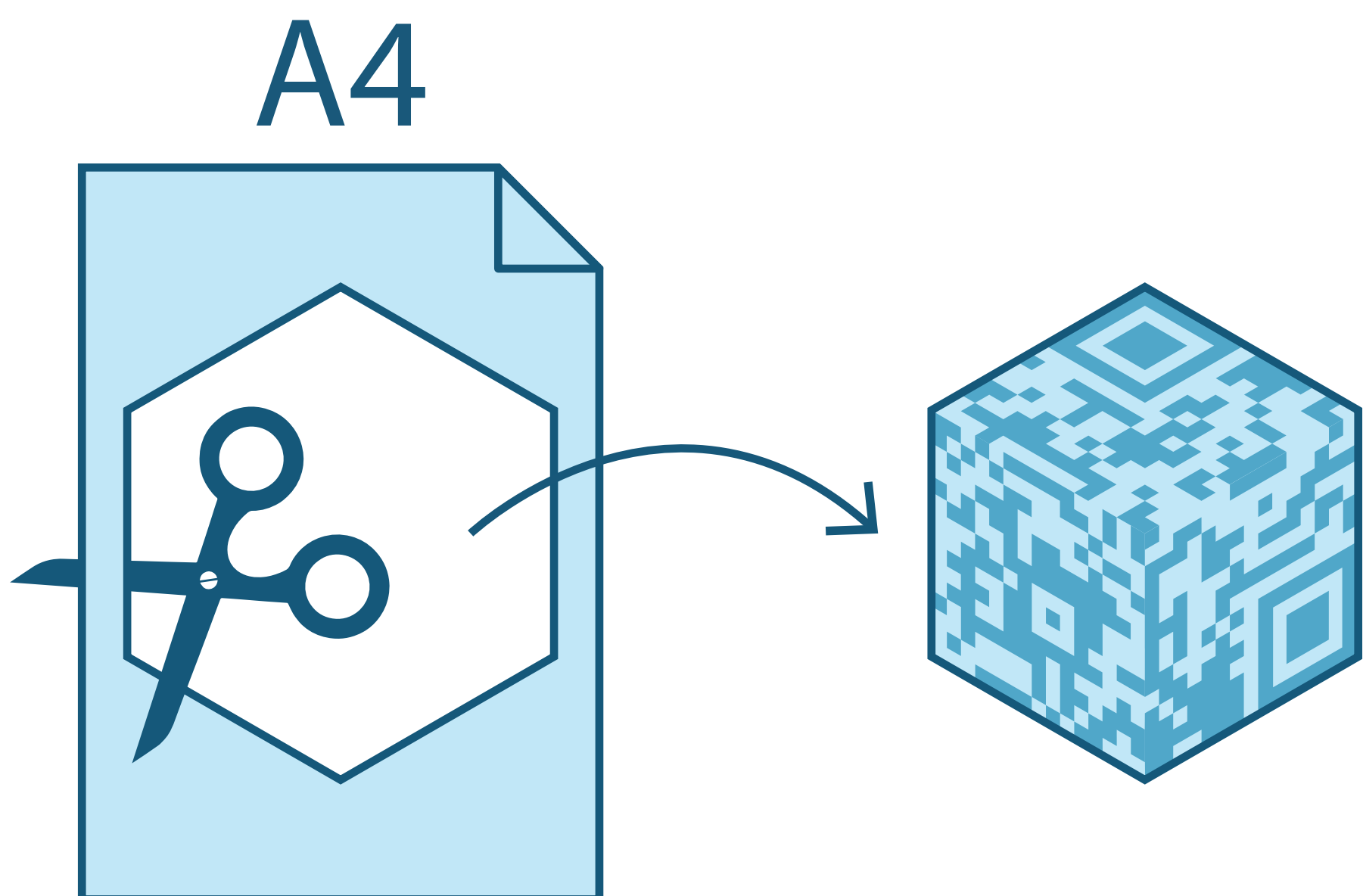
med maling eller kridt, skriv **teksten** på hver side, med den type historie som skal fortælles:

- . fra en bog
- . fra en anden
- . min
- . omvendt
- . fortsæt
- . opdigtet



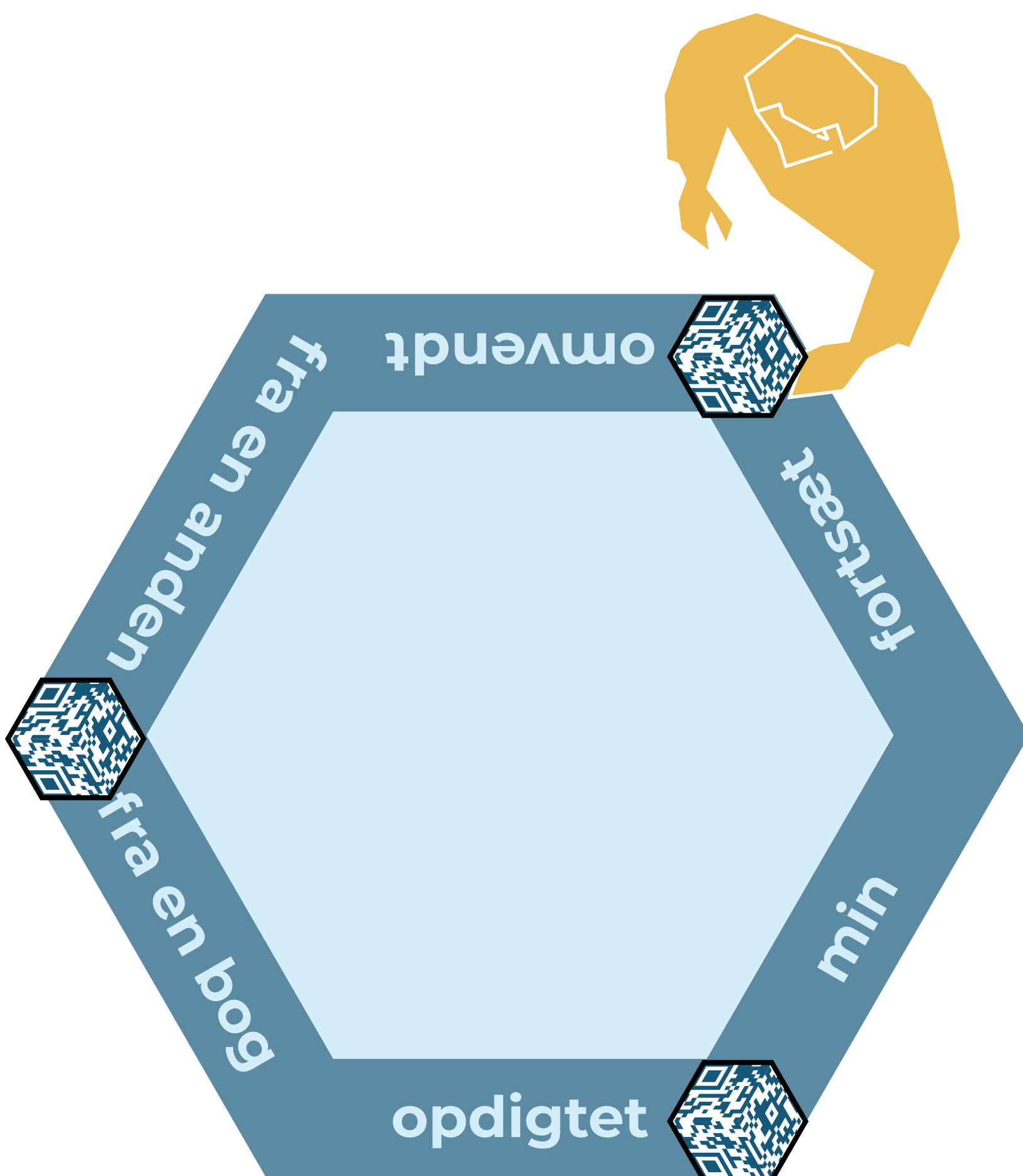
trin 16

for at aktivere augmented reality, print **markørerne** på papir i brevstørrelse. de er tilgængelige for downloads ved at **klikke her**.



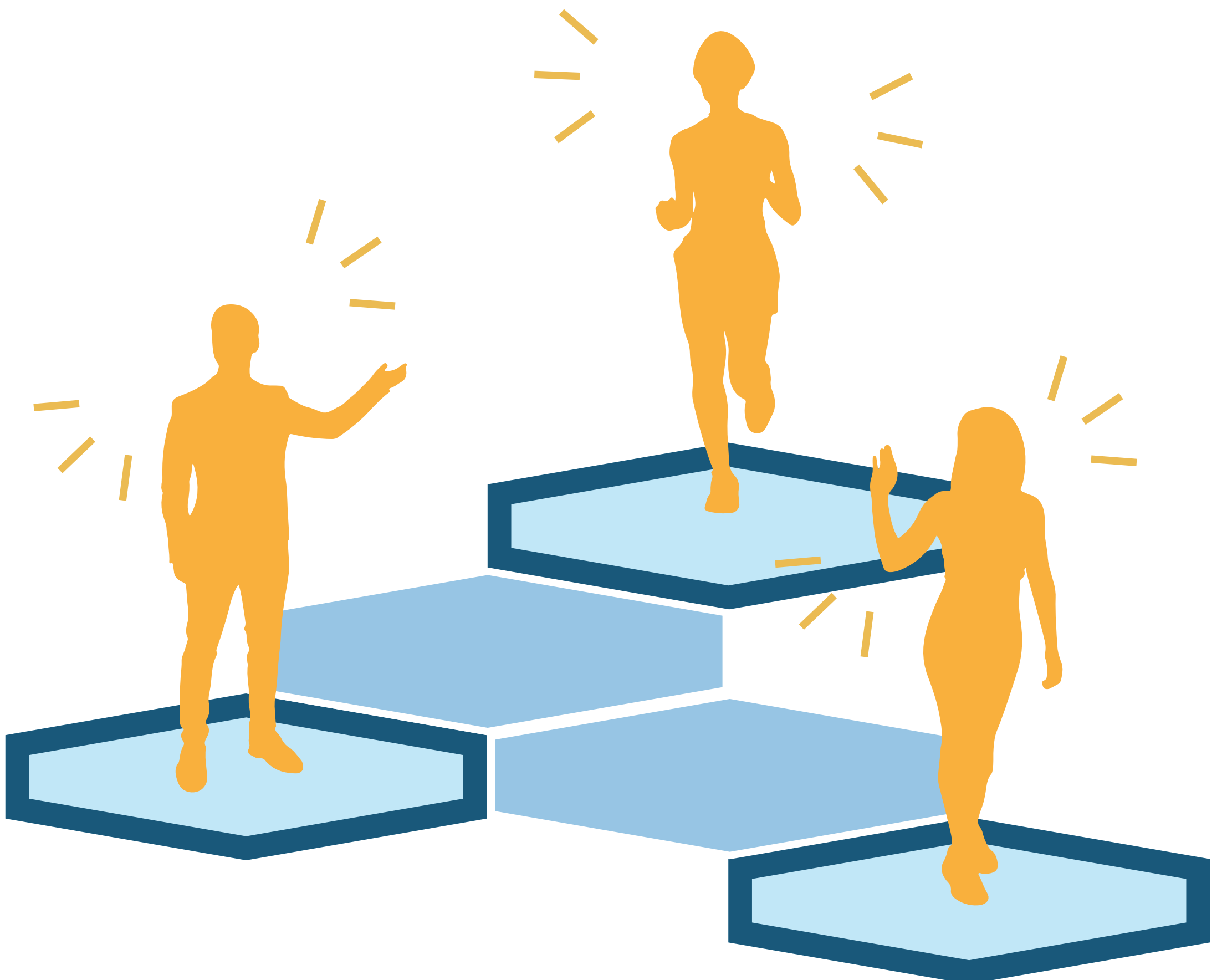
trin 17

hvis du foretrækker det, kan du også bruge print som en stencil: klip det sorte ud, placer det på underlaget og spraymal det.



tillykke !

nu har du lavet dit eget brætspil.
inviter flere personer og lad os
spille!



trin 01

definer beliggenhed

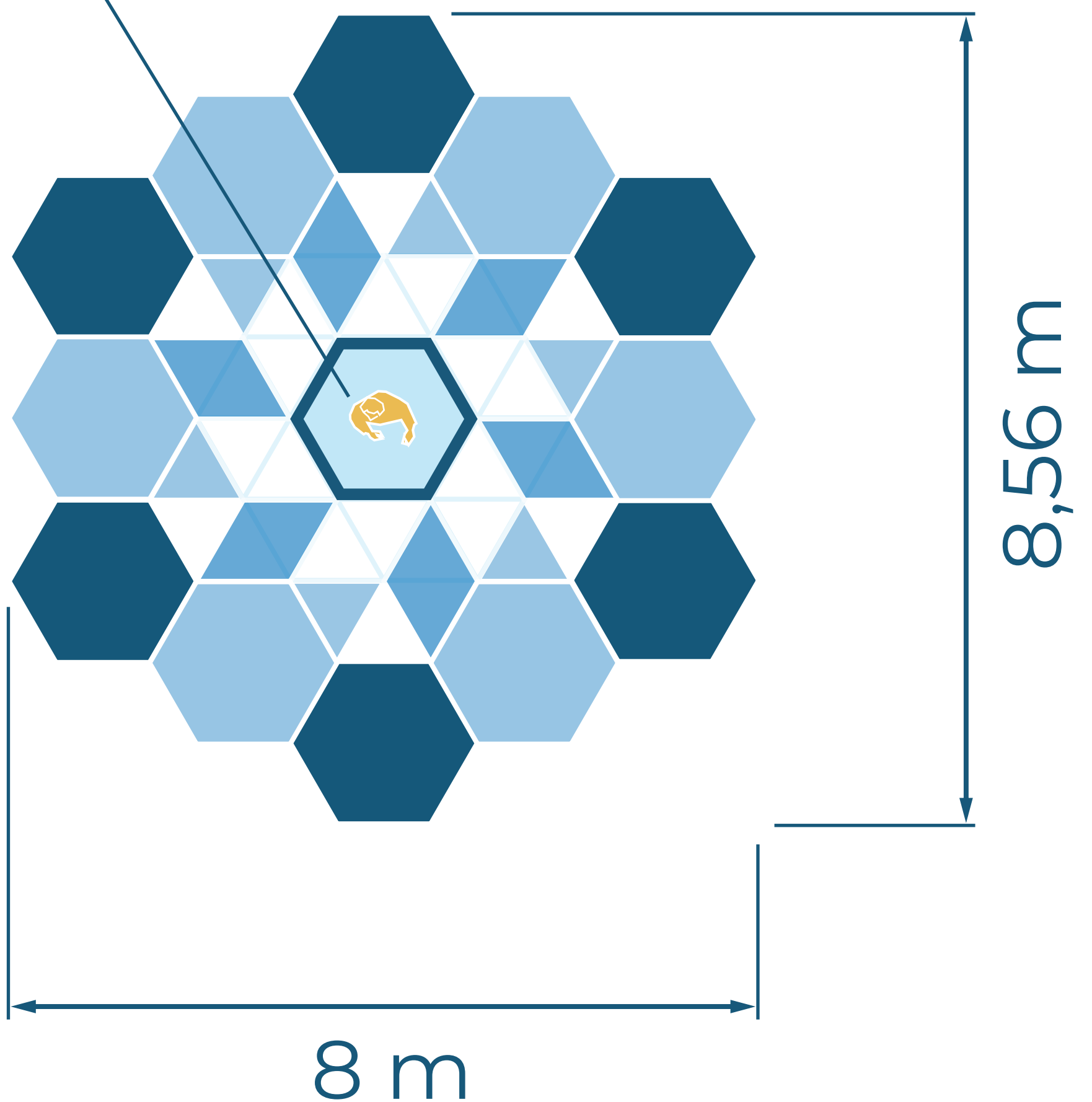
definer det område hvor du kan tegne dit spillebræt: det kan være et bredt fortov, et torv, en baghave eller ethvert ledigt område.

trin 02

pladskrav

For at bygge den store agora, skal du bruge denne plads:

start



trin 03

adskil materialerne

for at **tegne**, skal du bruge:

- . en skabelon
- . en æske kridt

for at **male**, skal du bruge:

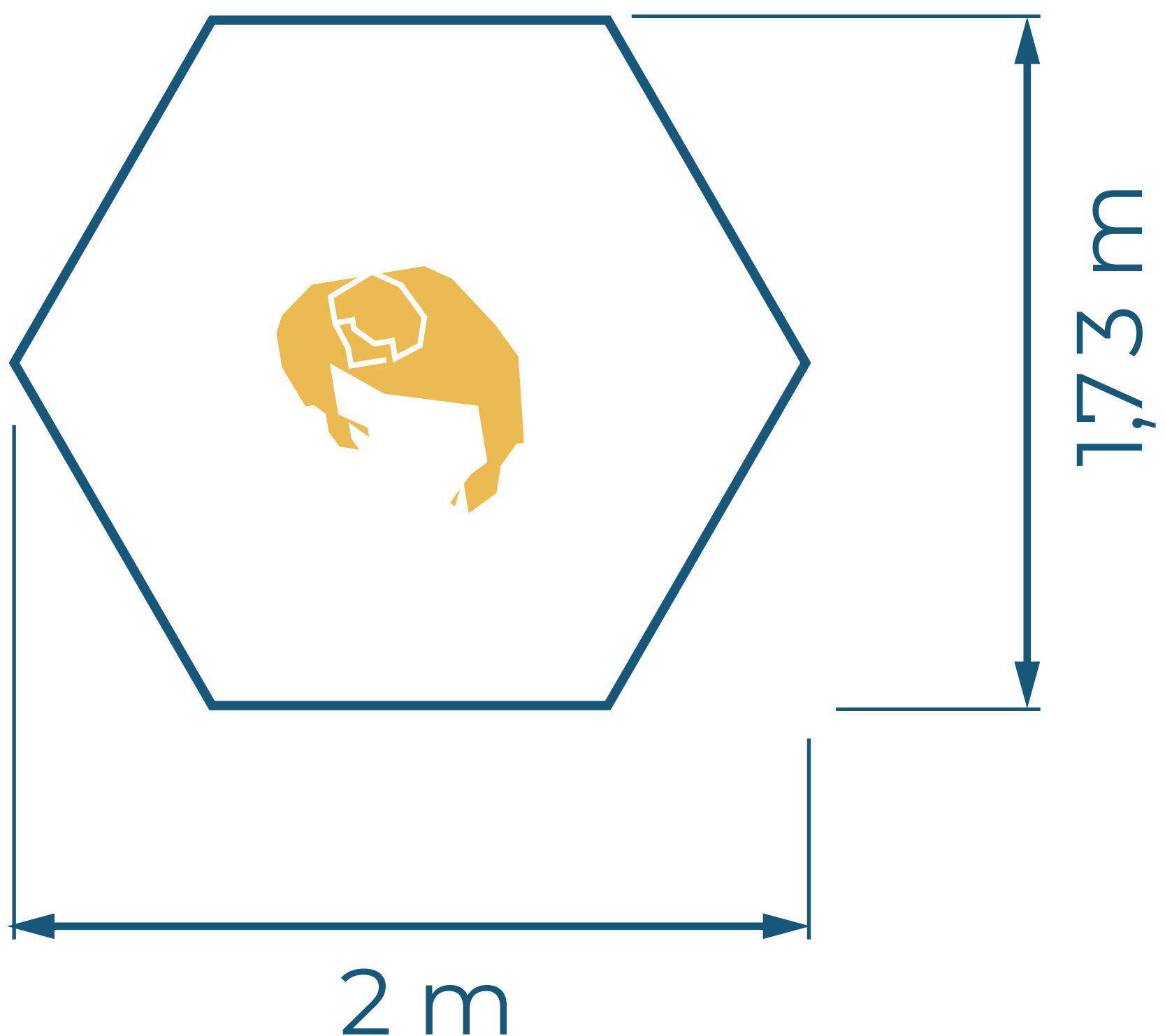
- . 3 cm malerrulle
- . 15 cm malerrulle
- . børster
- . maling med forskellige farver

trin 04

basismodul

basismodulerne er en sekskant på 2.00 x 1.73 m.

det er vigtigt at disse dimensioner bliver fastholdt for at sikre en sikker fysisk afstand mellem spillerne.



trin 05

skabelon

for at tegne sekskanterne, skal du lave en skabelon. dette kan gøres med en af disse materialer:

- . 2mm polystyrene plader
- . stift papir (almindeligt bølgepap, pergamentpapir eller tykt pap)
- . trælameller
- . eller noget robust, fast materiale, som du har til rådighed

trin 06

skabelon

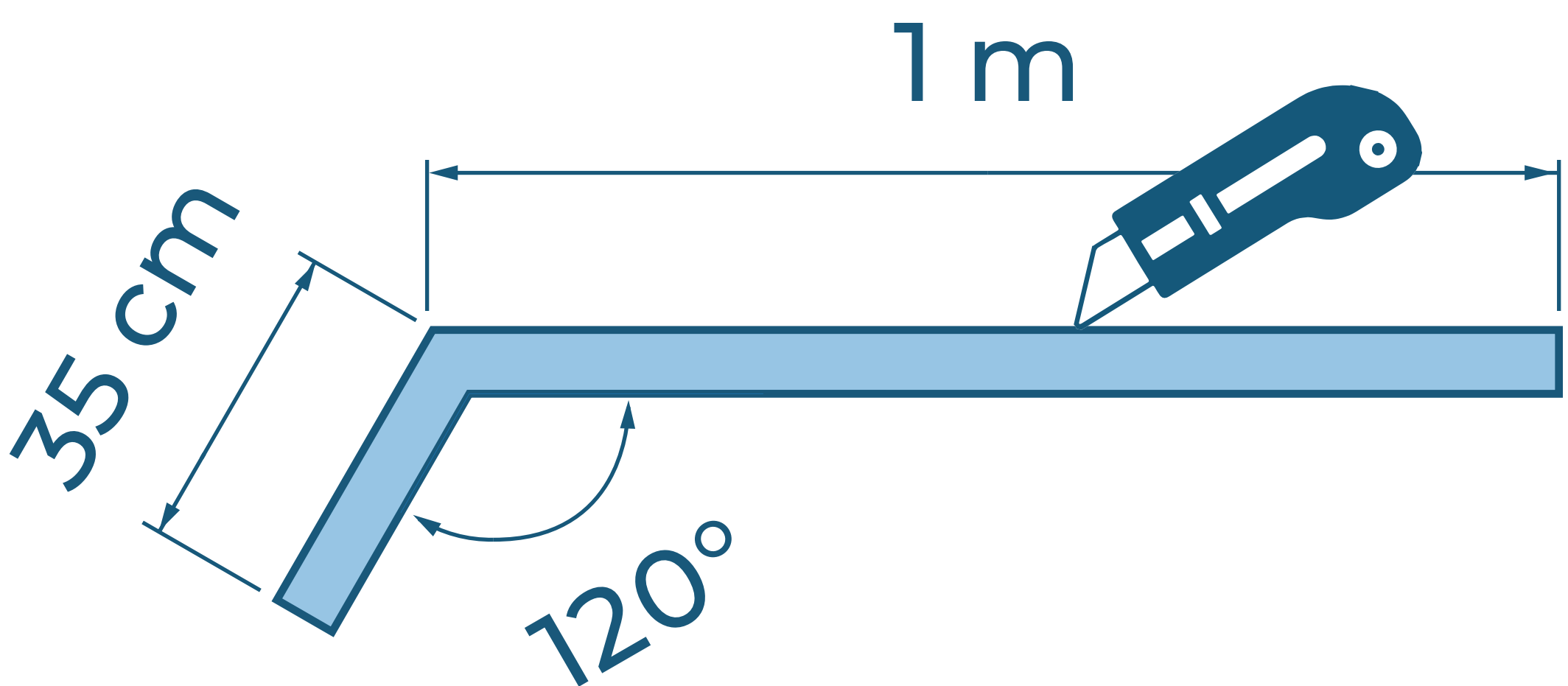
print eller aftegn vinklen nedenfor på et almindeligt ark papir som en guide. du får en 120° vinkelskabelon, vinklen på sekskanternes hjørner.



trin 07

skabelon

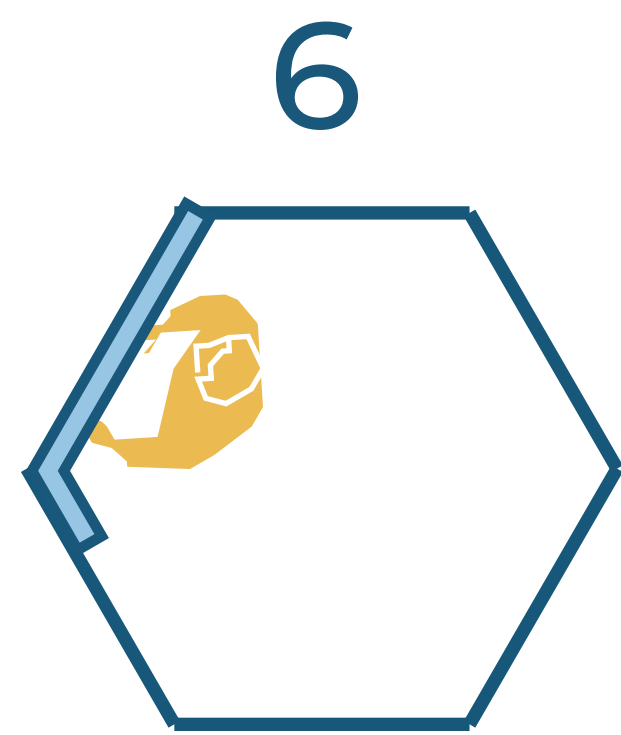
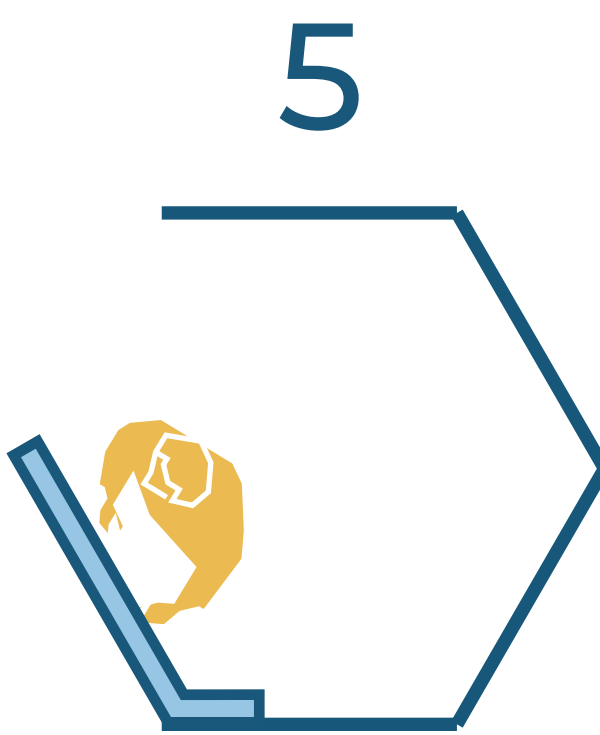
skær det valgte materiale i henhold til følgende mål. du kan klippe den med en saks eller stylus, afhængigt af materialet.



trin 08

første sekskant

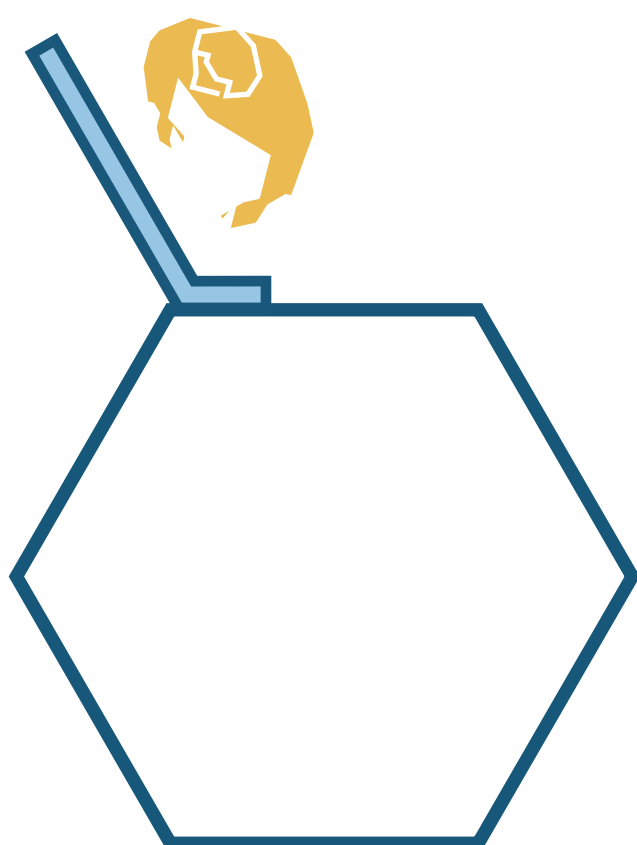
for at tegne den første sekskant skal du placere skabelonen som vist nedenfor og tegne den op med kridtet



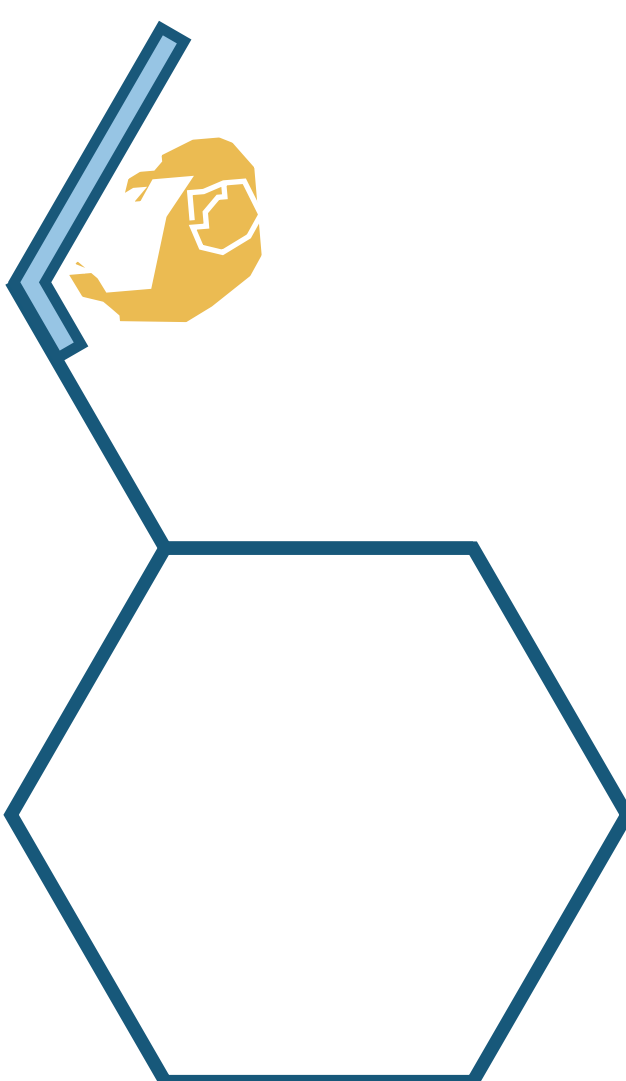
trin 09

start op med at tegne den første sekskant. følg derefter trinene forned:

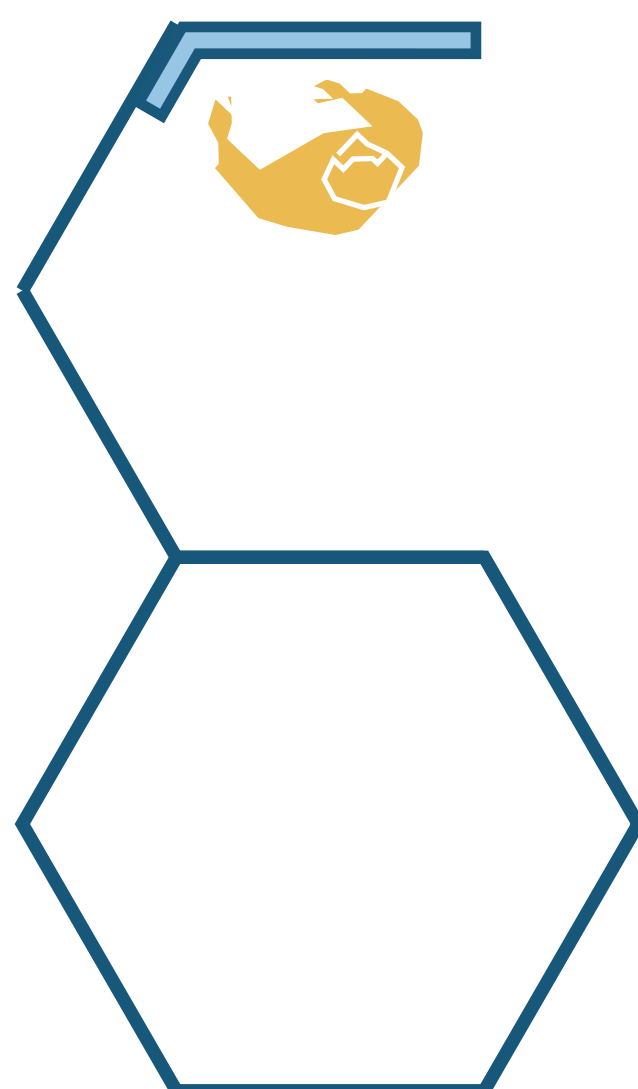
1



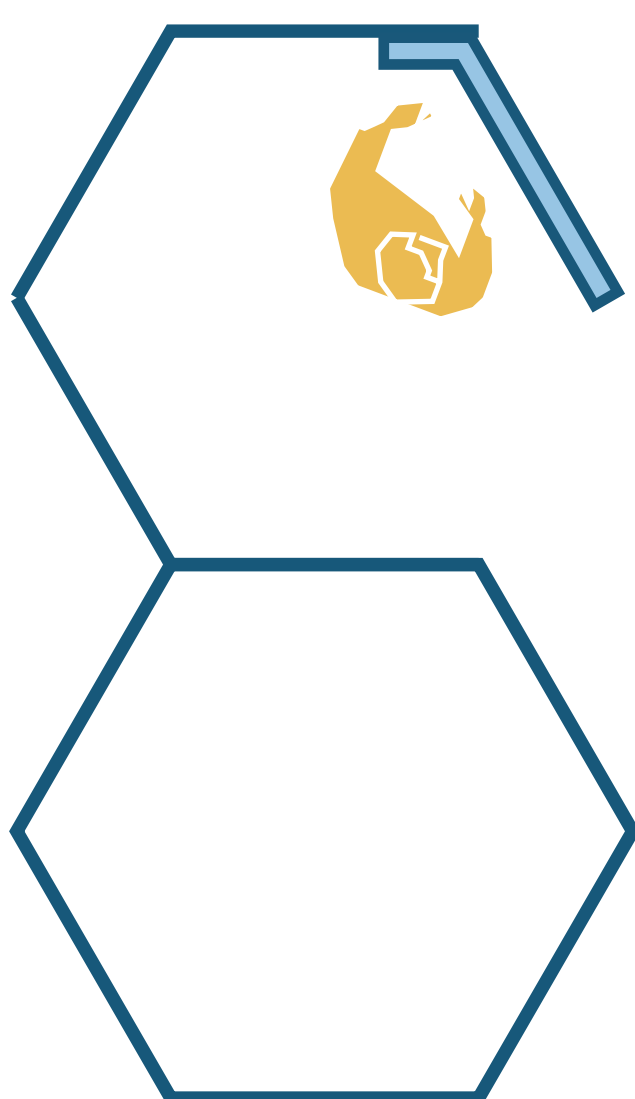
2



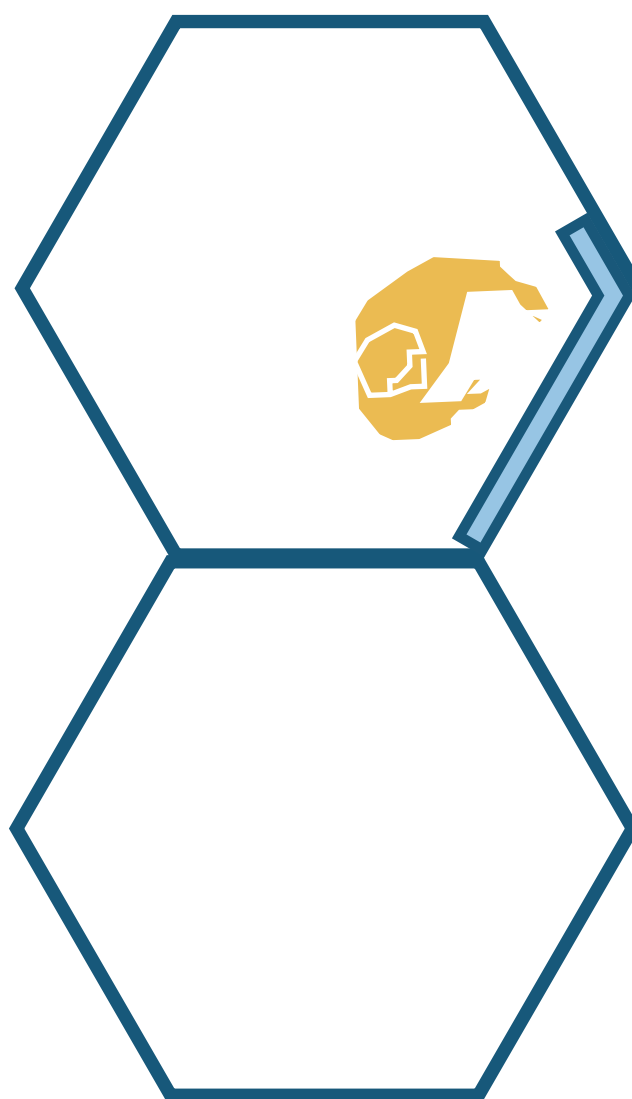
3



4

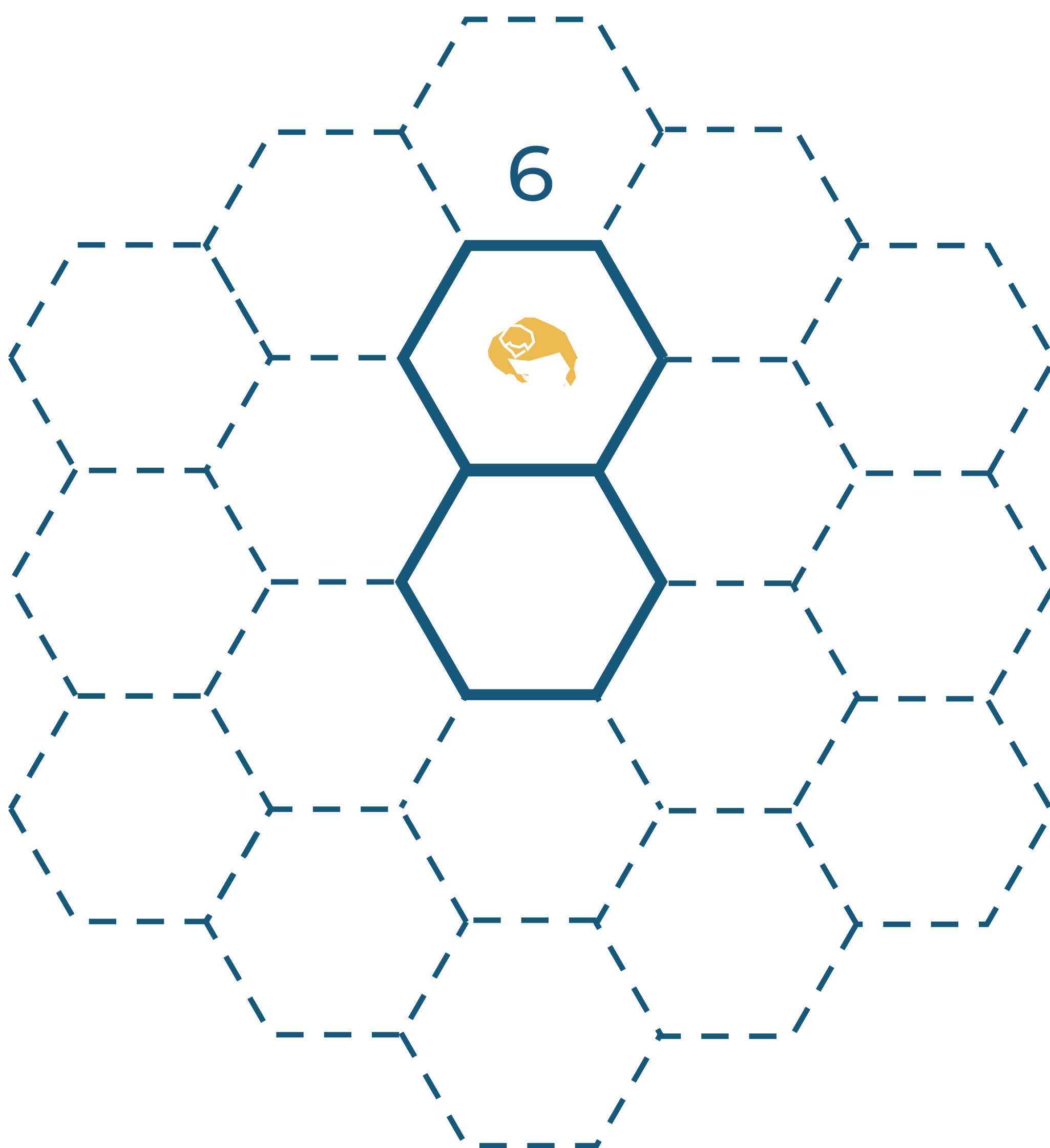


5



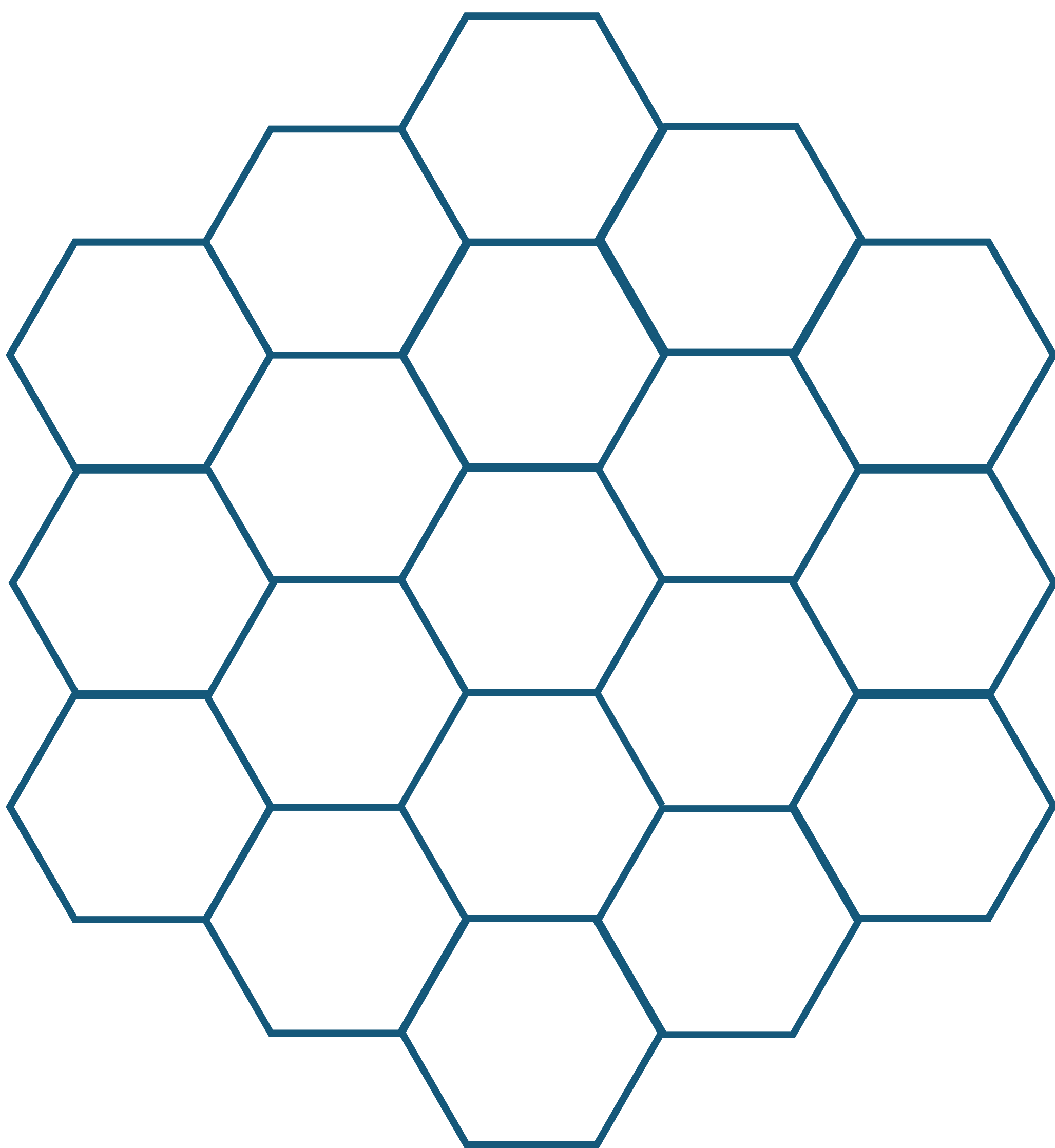
trin 10

gentag processen indtil du har bygget de to cirkler omkring centralhuset, **superhuset**.



trin 11

bunden af brættet skal se sådan ud:



trin 12

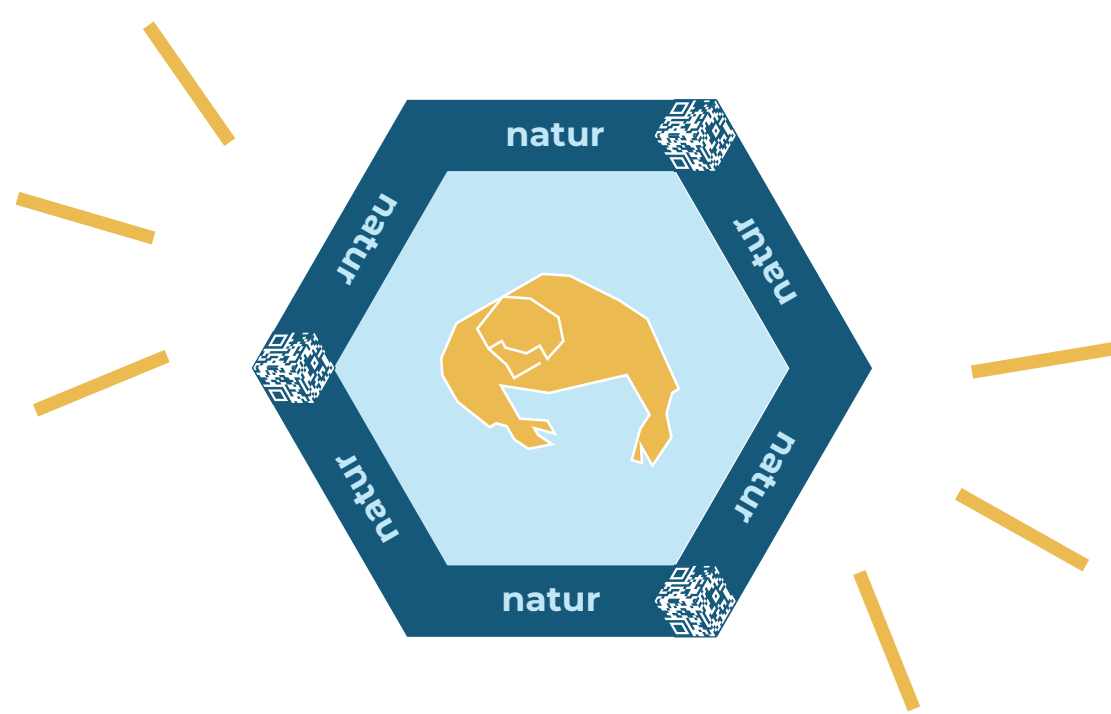
nu kan du male det! med den lille malerrulle, mal over linjerne som du har lavet med kridt og også inde i husene i den farve eller tryk som du foretrækker, med undtagelse af **superhuset**.



trin 13

superhuset

superhusene er de huse med temaer og handlinger fra spillet. i dem er der også markørerne for adgang til **augmented reality** her i appen. de har kanter med skrevne temaer og bør males med farver og mønstre som har forbindelse til temaerne.



trin 14

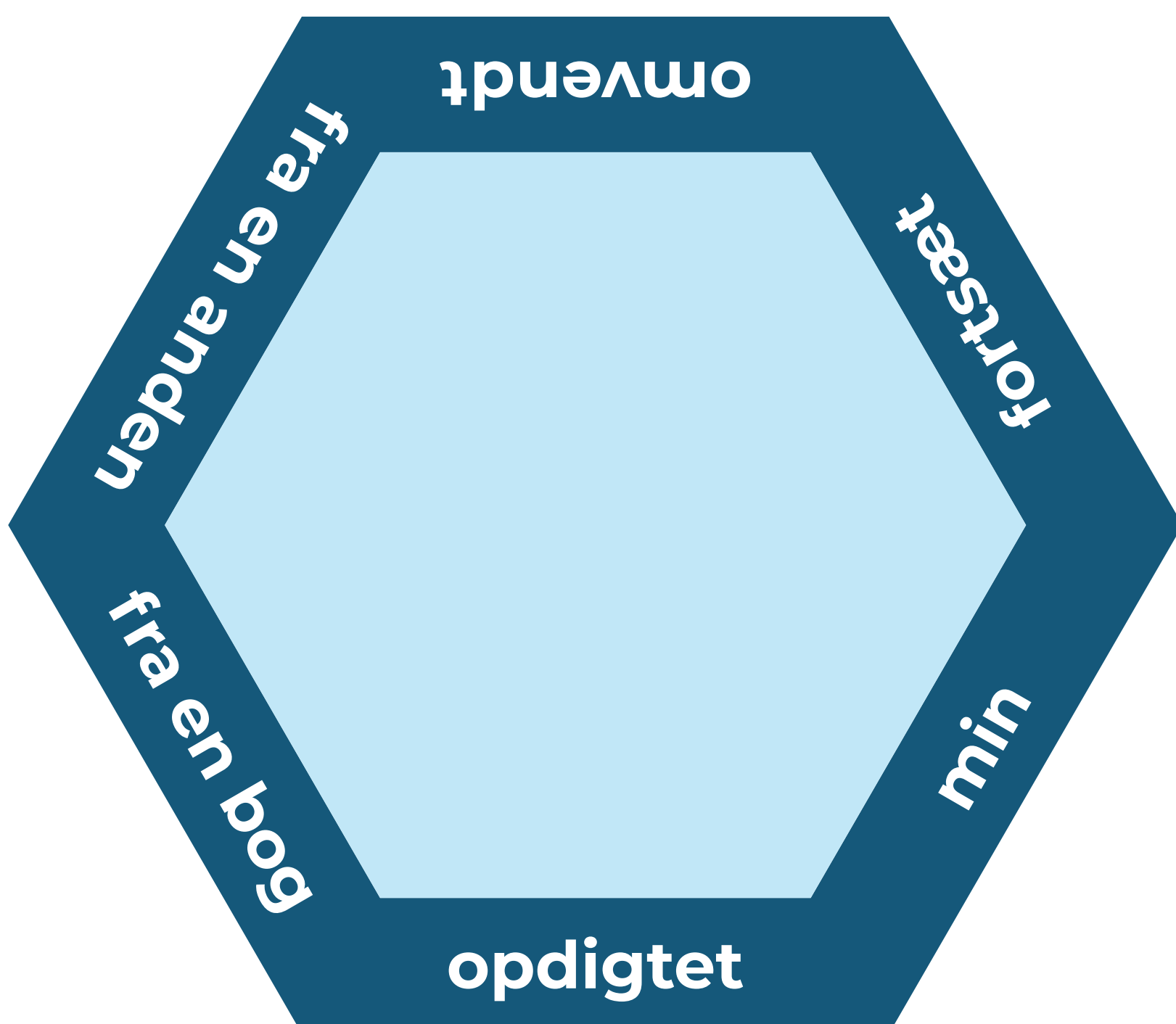
for at male **superhuset**, start med at male kanterne den farve du foretrækker. brug den større rulle til at udfylde 20 cm strimlen. mal derefter det inde i med en specifik farve eller design som minder dig om temaet på **historiefortællingen**.



trin 15

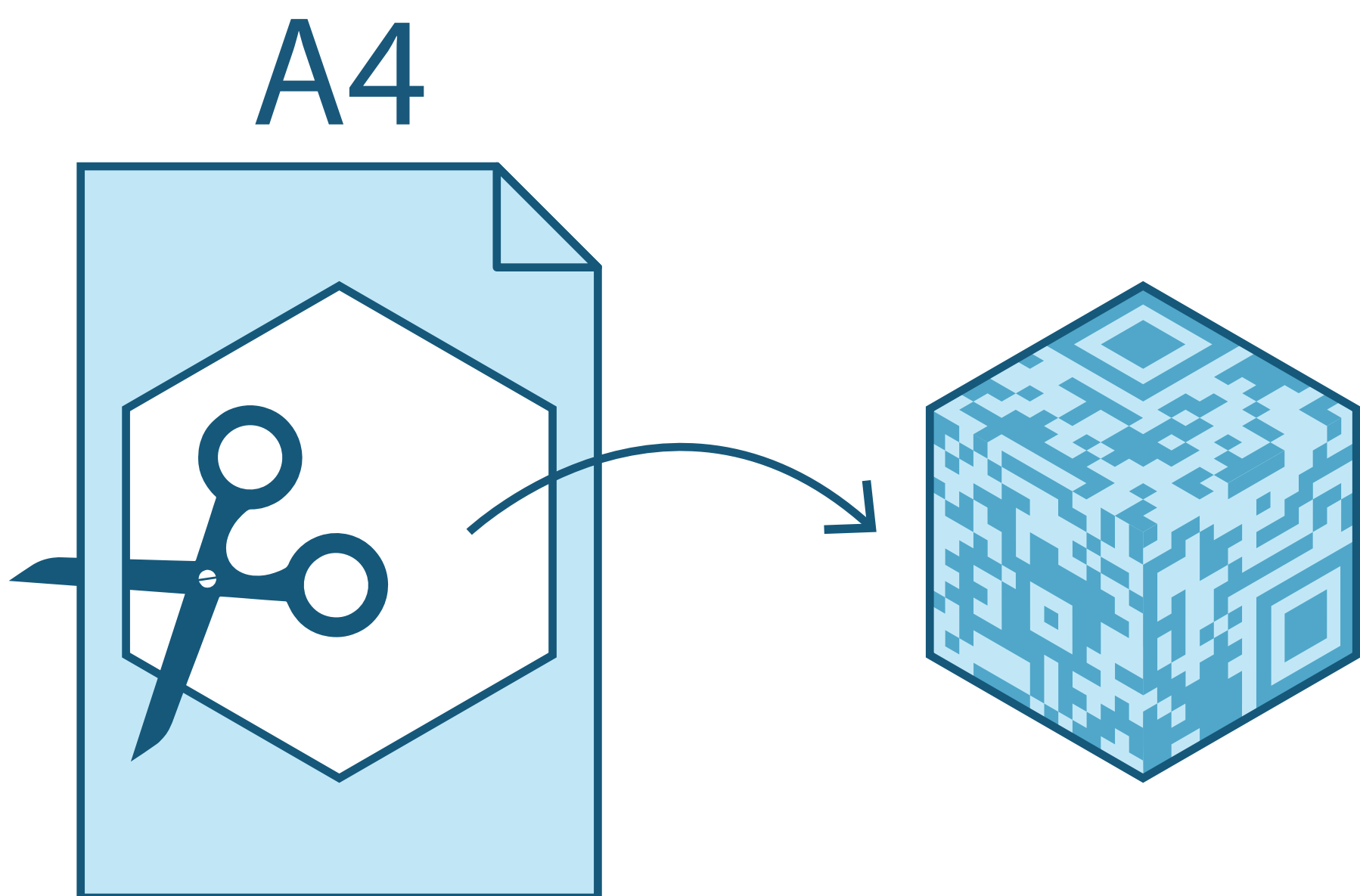
med maling eller kridt, skriv **teksten** på hver side, med den type historie som skal fortælles:

- . fra en bog
- . fra en anden
- . min
- . omvendt
- . fortsæt
- . opdigtet



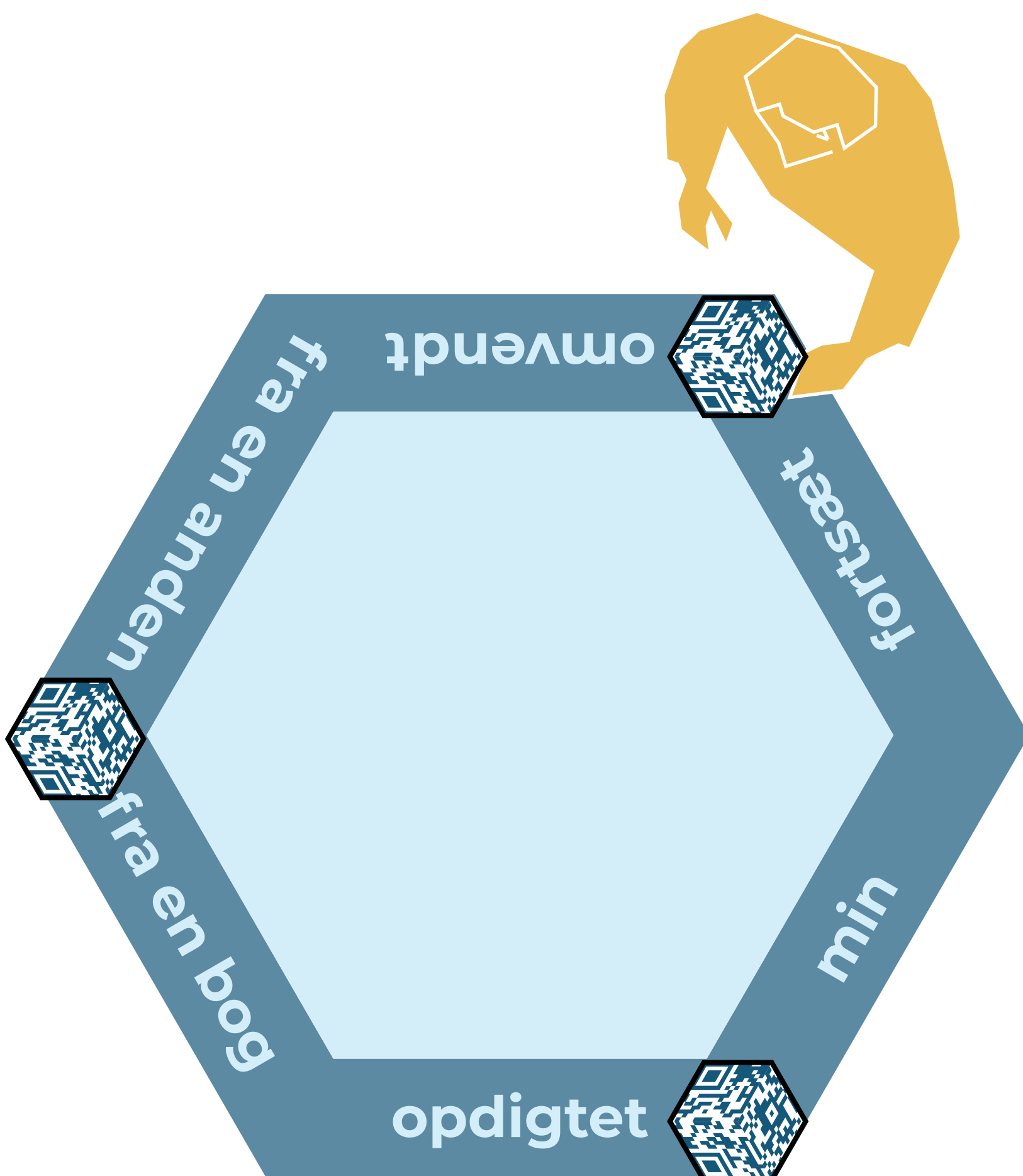
trin 16

for at aktivere augmented reality, print **markørerne** på papir i brevstørrelse. de er tilgængelige for downloads ved at **klikke her**.



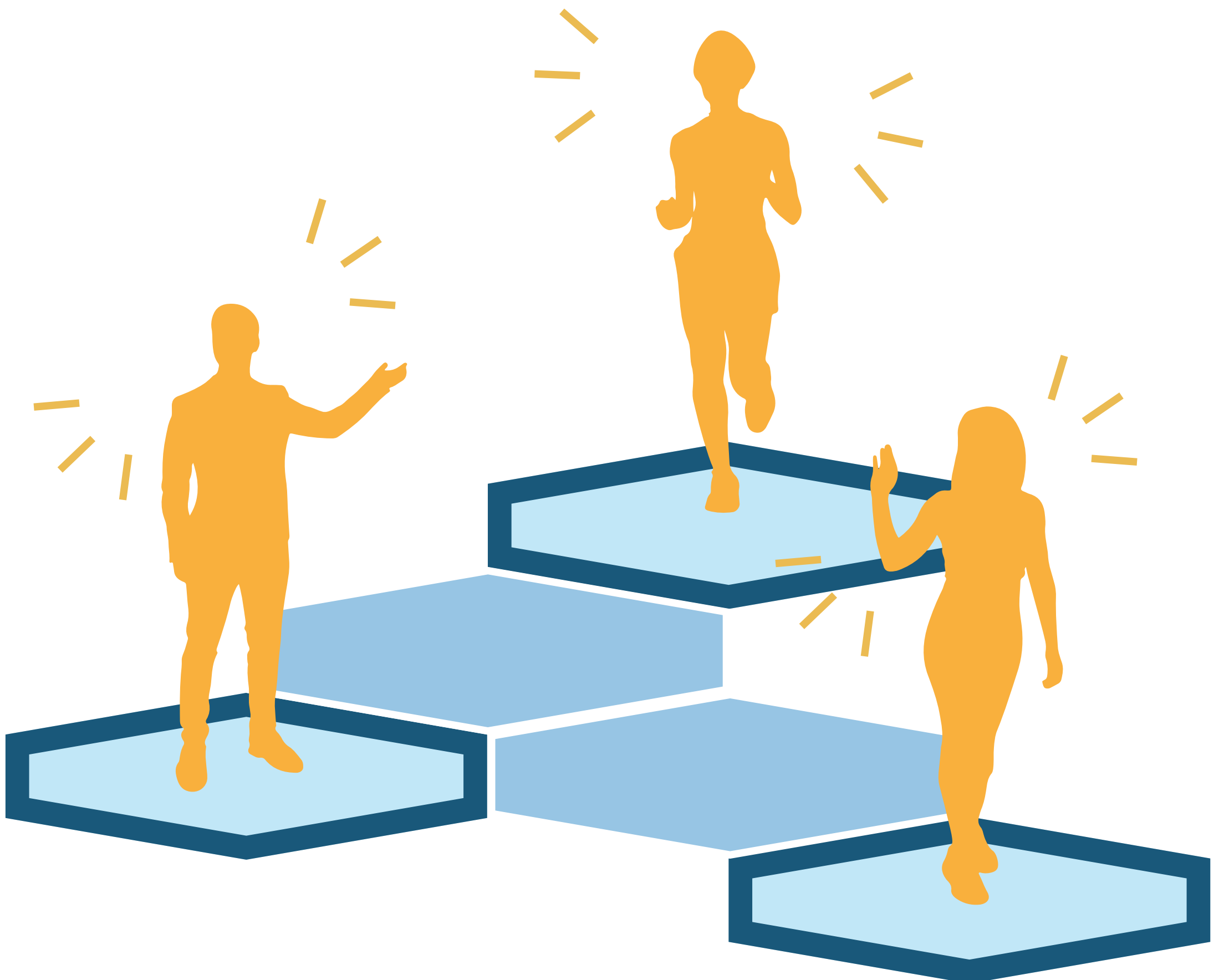
trin 17

hvis du foretrækker det, kan du også bruge print som en stencil: klip det sorte ud, placer det på underlaget og spraymal det.



tillykke !

nu har du lavet dit eget brætspil.
inviter flere personer og lad os
spille!



trin 01

definer beliggenhed

definer det område hvor du kan tegne dit spillebræt: det kan være et bredt fortov, et torv, en baghave eller ethvert ledigt område.

trin 02

pladskrav

forstå den plads som du vil bygge kredsløbet på, du bør forstå hvilket område du har til rådighed. Brættet er sammensat af en sti, med seks slags **superhuse**.

du kan tegne brættet på den næste side og du kan lave variationer af det i forhold til den plads som du har til rådighed. derefter anbefales det at du først tegner det på et stykke papir. glem ikke: det skal være et lukket kredsløb og indeholde mindst seks superhuse - langt fra hinanden.

trin 03

pladskrav



trin 04

adskil materialerne

for at **tegne**, skal du bruge:

- . en skabelon
- . en æske kridt

for at **male**, skal du bruge:

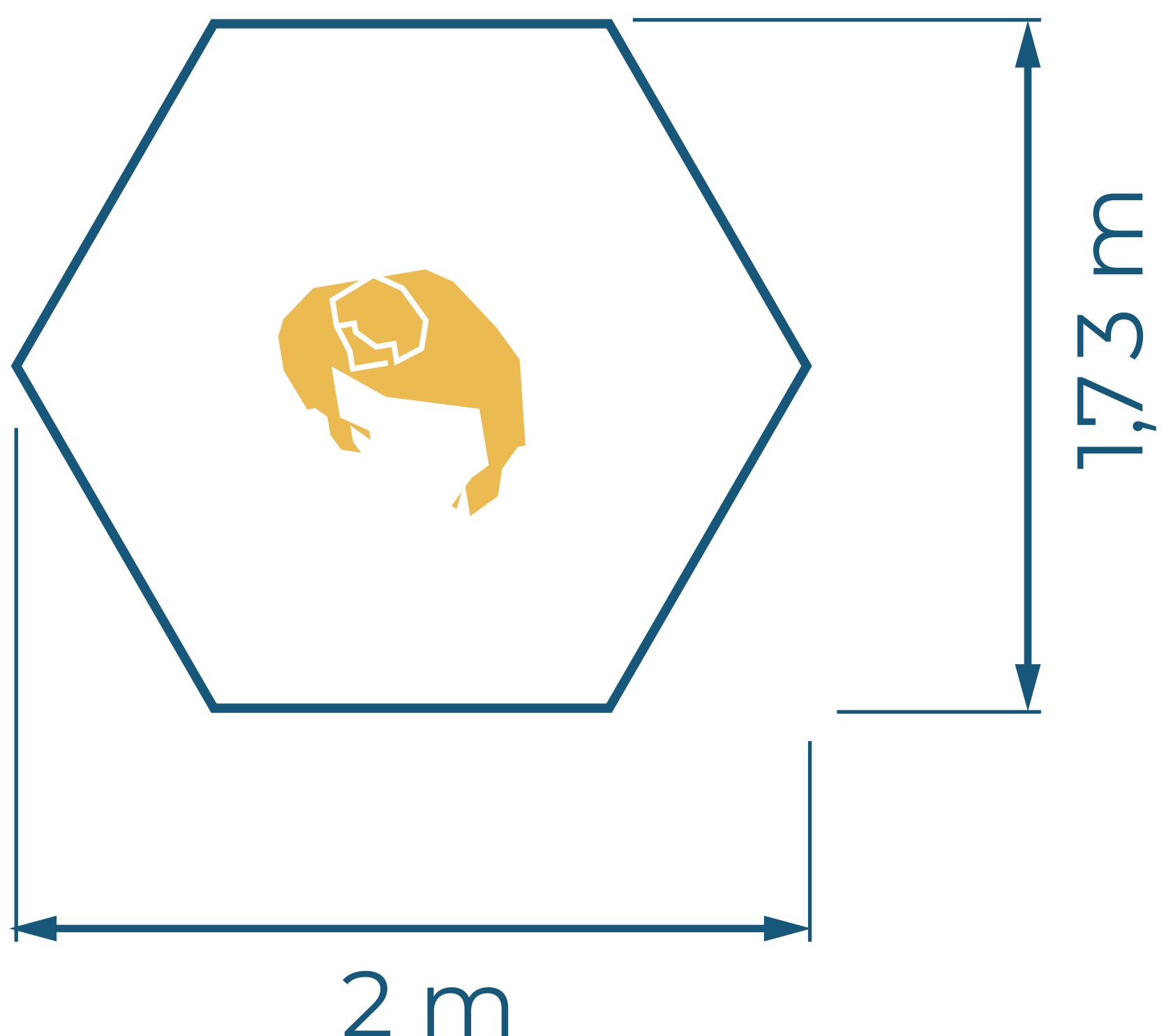
- . 3 cm malerrulle
- . 15 cm malerrulle
- . børster
- . maling med forskellige farver

trin 05

basismodul

basismodulerne er en sekskant på 2.00 x 1.73 m.

det er vigtigt at disse dimensioner bliver fastholdt for at sikre en sikker fysisk afstand mellem spillerne.



trin 06

skabelon

for at tegne sekskanterne, skal du lave en skabelon. dette kan gøres med en af disse materialer:

- . 2mm polystyrene plader
- . stift papir (almindeligt bølgepap, pergamentpapir eller tykt pap)
- . trælameller
- . eller noget robust, fast materiale, som du har til rådighed

trin 07

skabelon

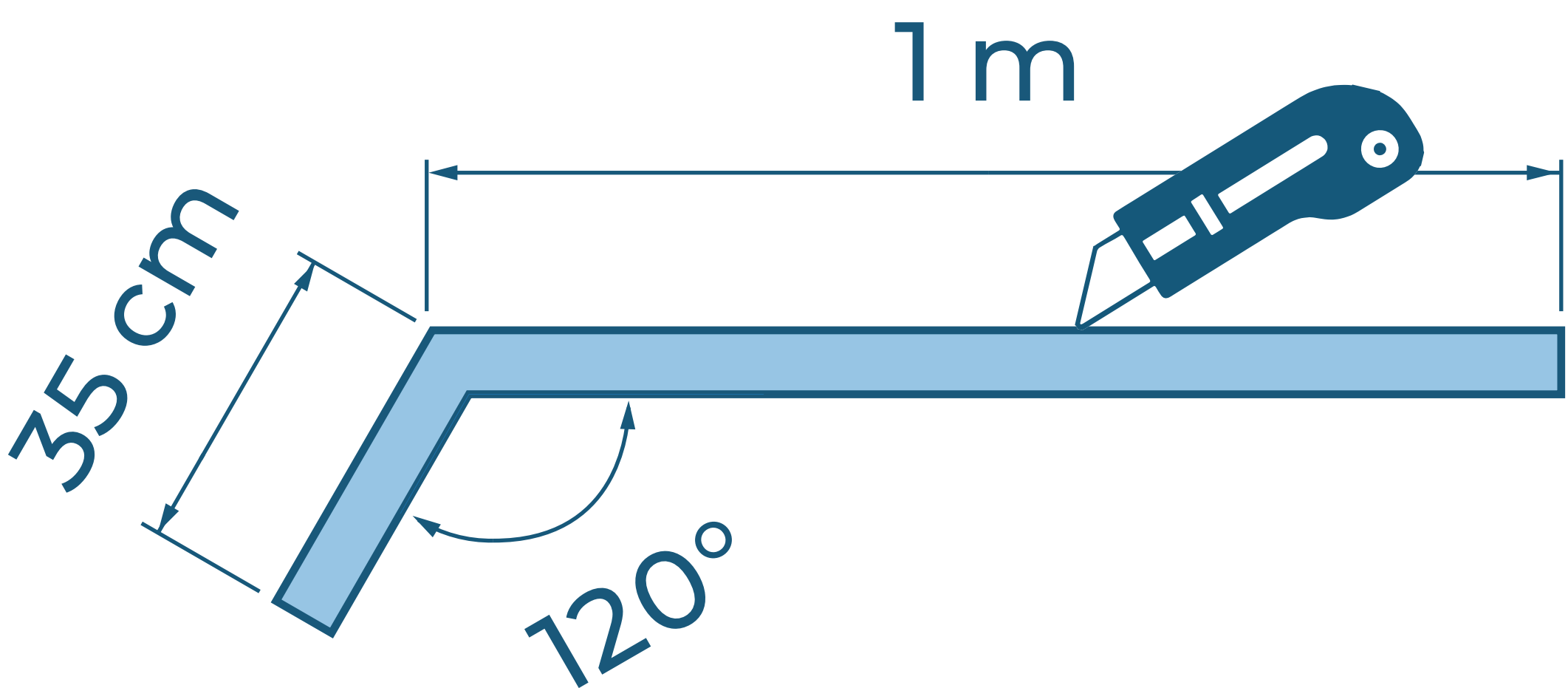
print eller aftegn vinklen nedenfor på et almindeligt ark papir som en guide. du får en 120° vinkelskabelon, vinklen på sekskanternes hjørner.



trin 08

skabelon

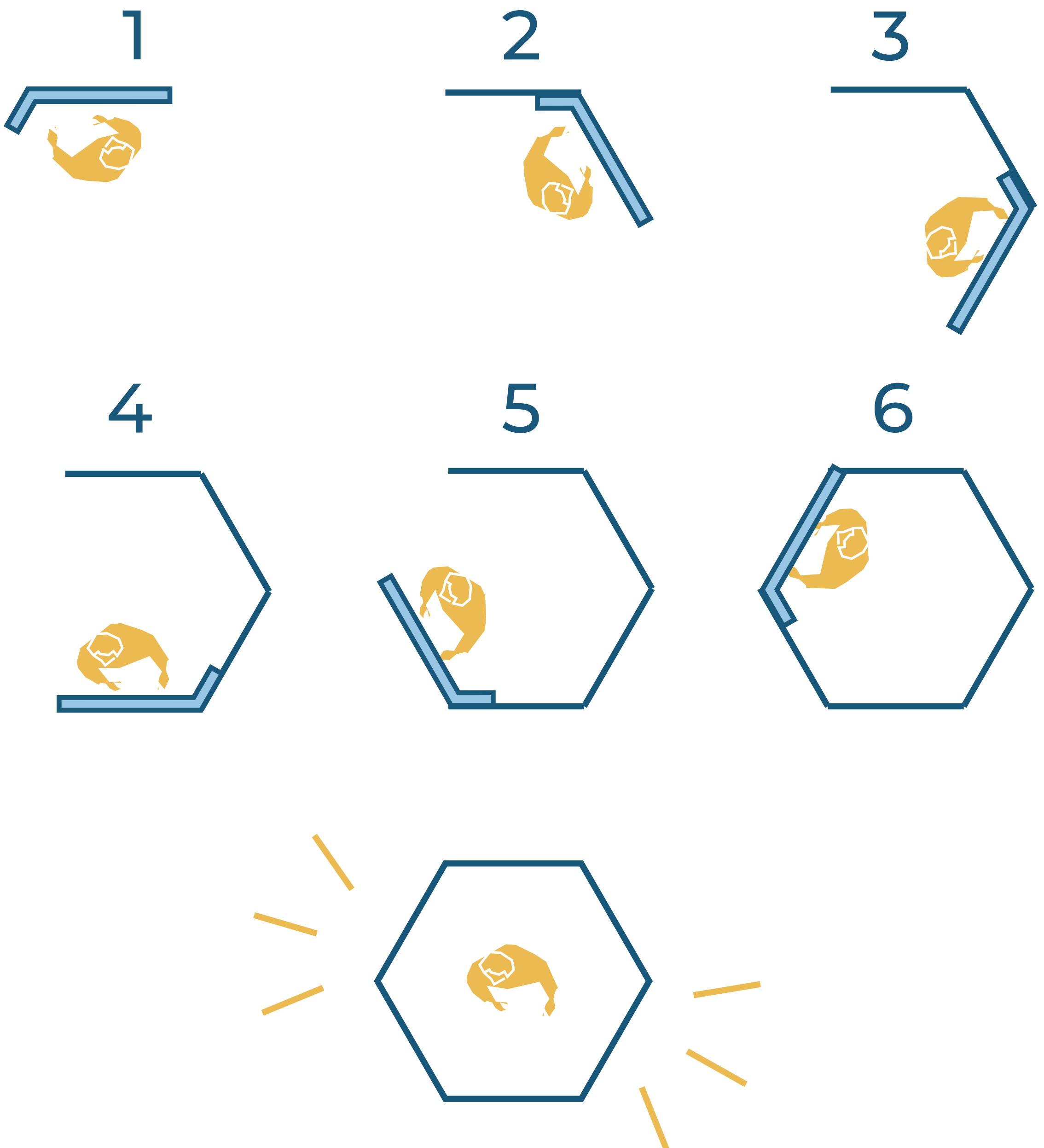
skær det valgte materiale i henhold til følgende mål. du kan klippe den med en saks eller stylus, afhængigt af materialet.



trin 09

første sekskant

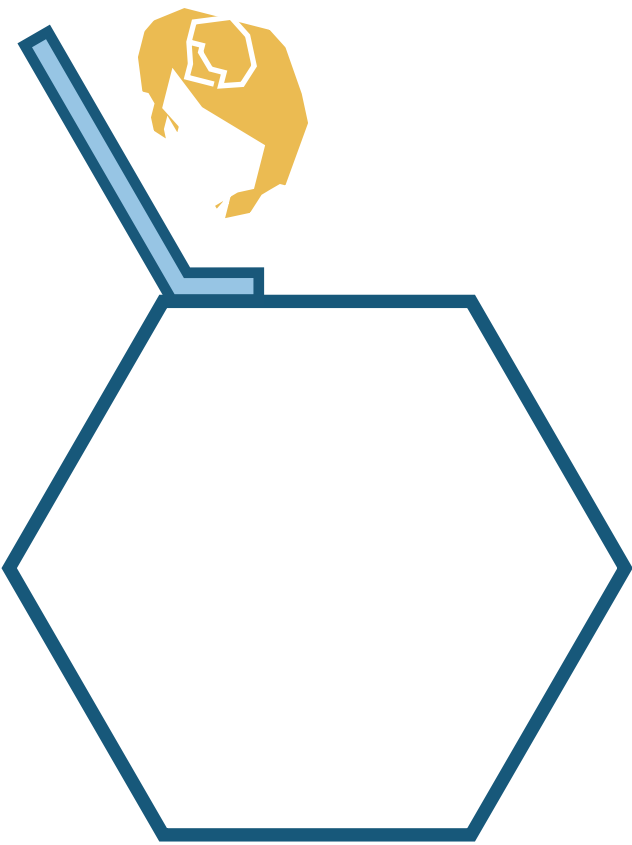
for at tegne den første sekskant skal du placere skabelonen som vist nedenfor og tegne den op med kridtet



trin 10

start op med at tegne den første sekskant. følg derefter trinene forneden:

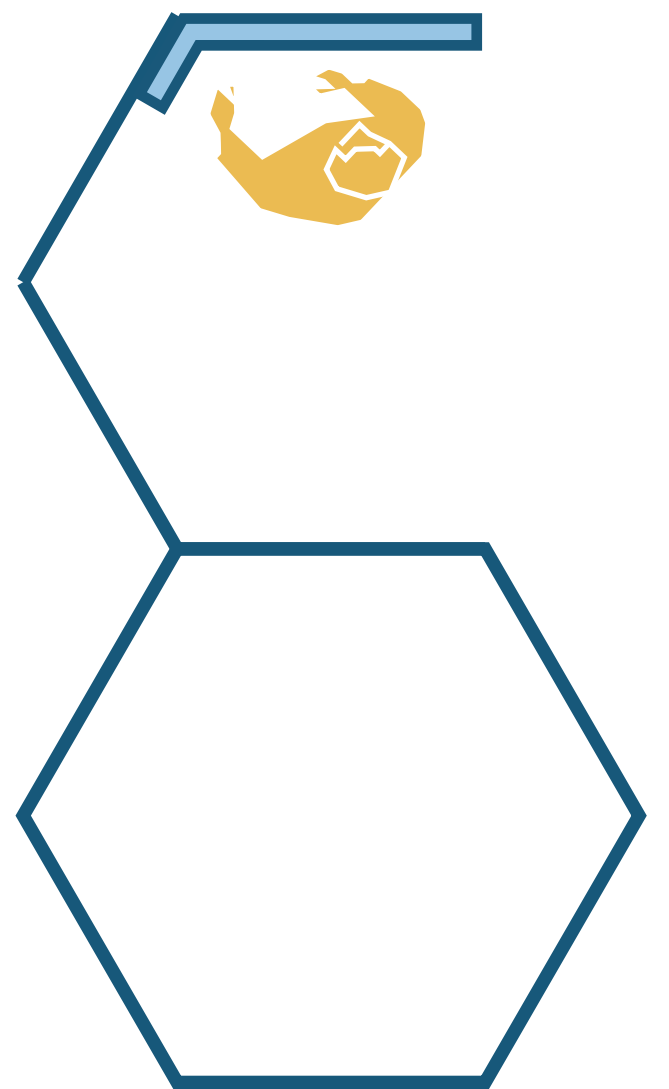
1



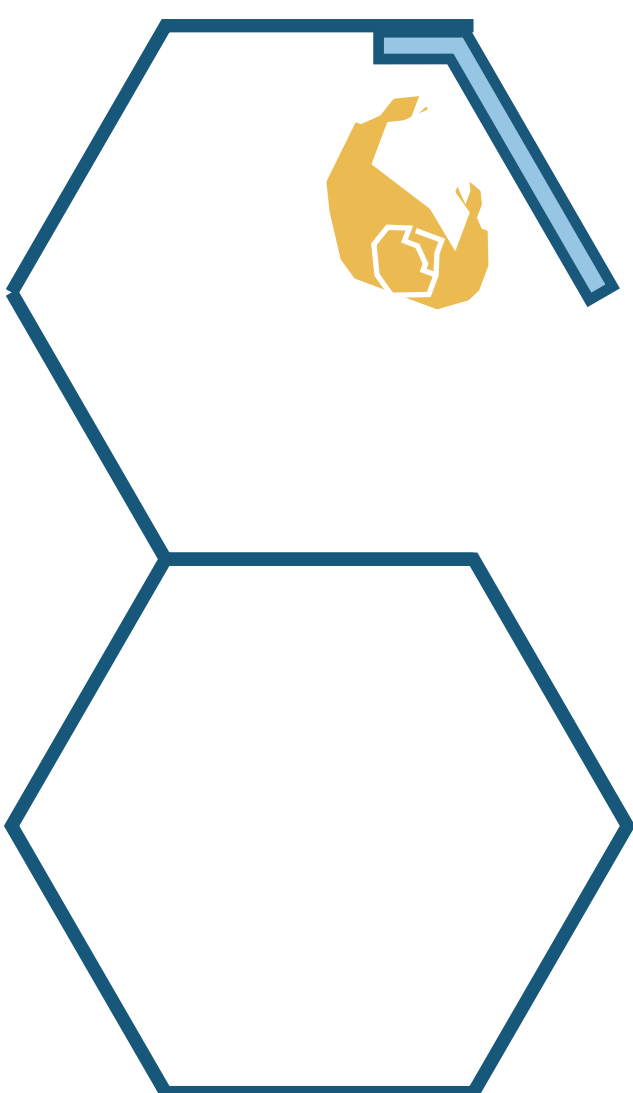
2



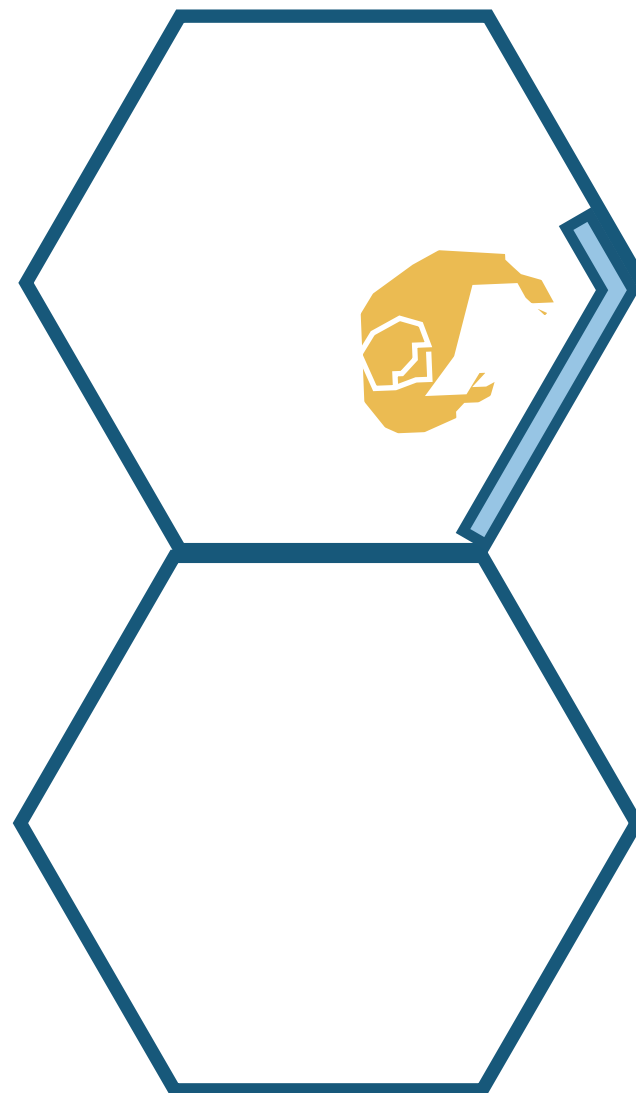
3



4



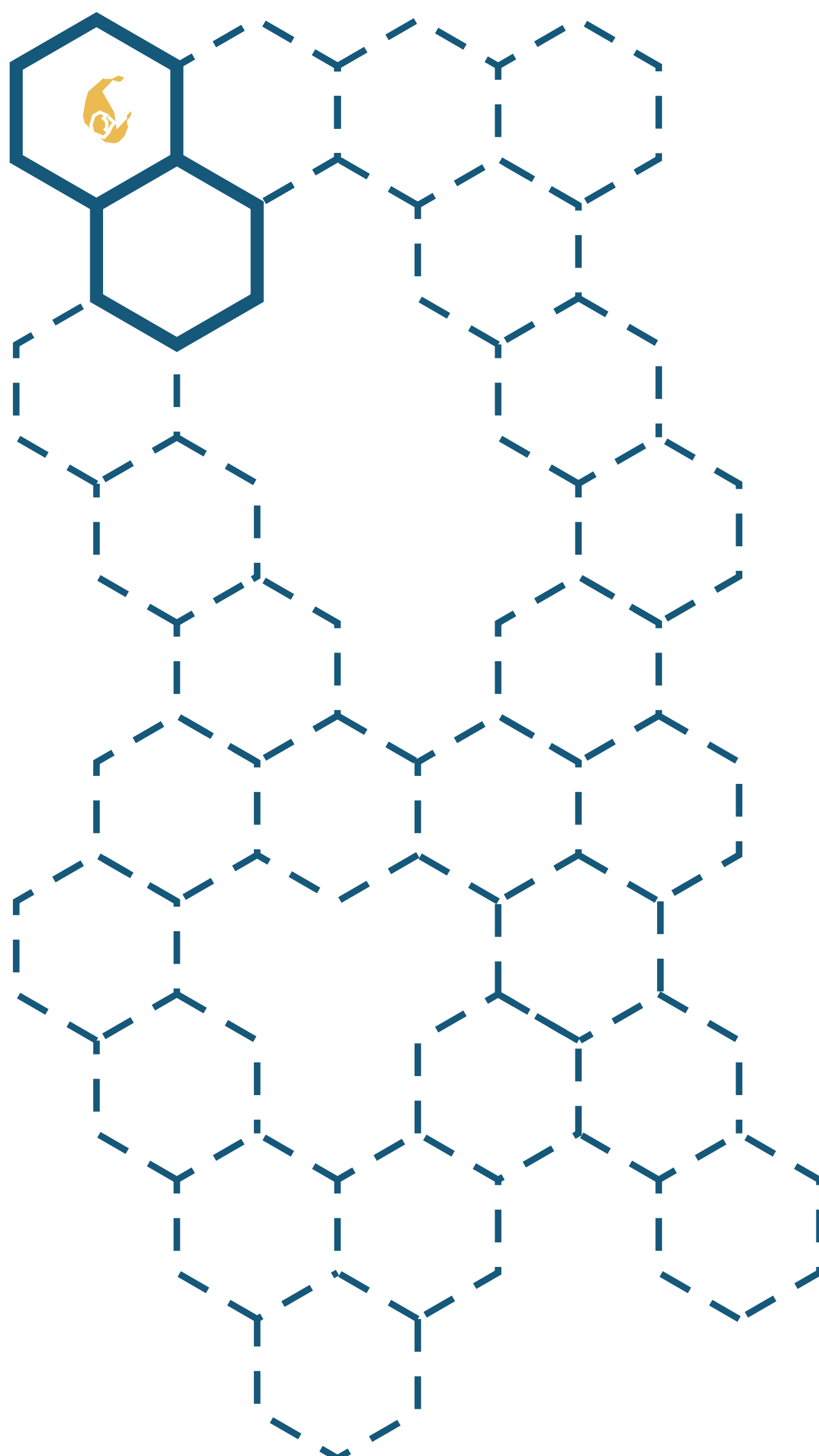
5



trin 11

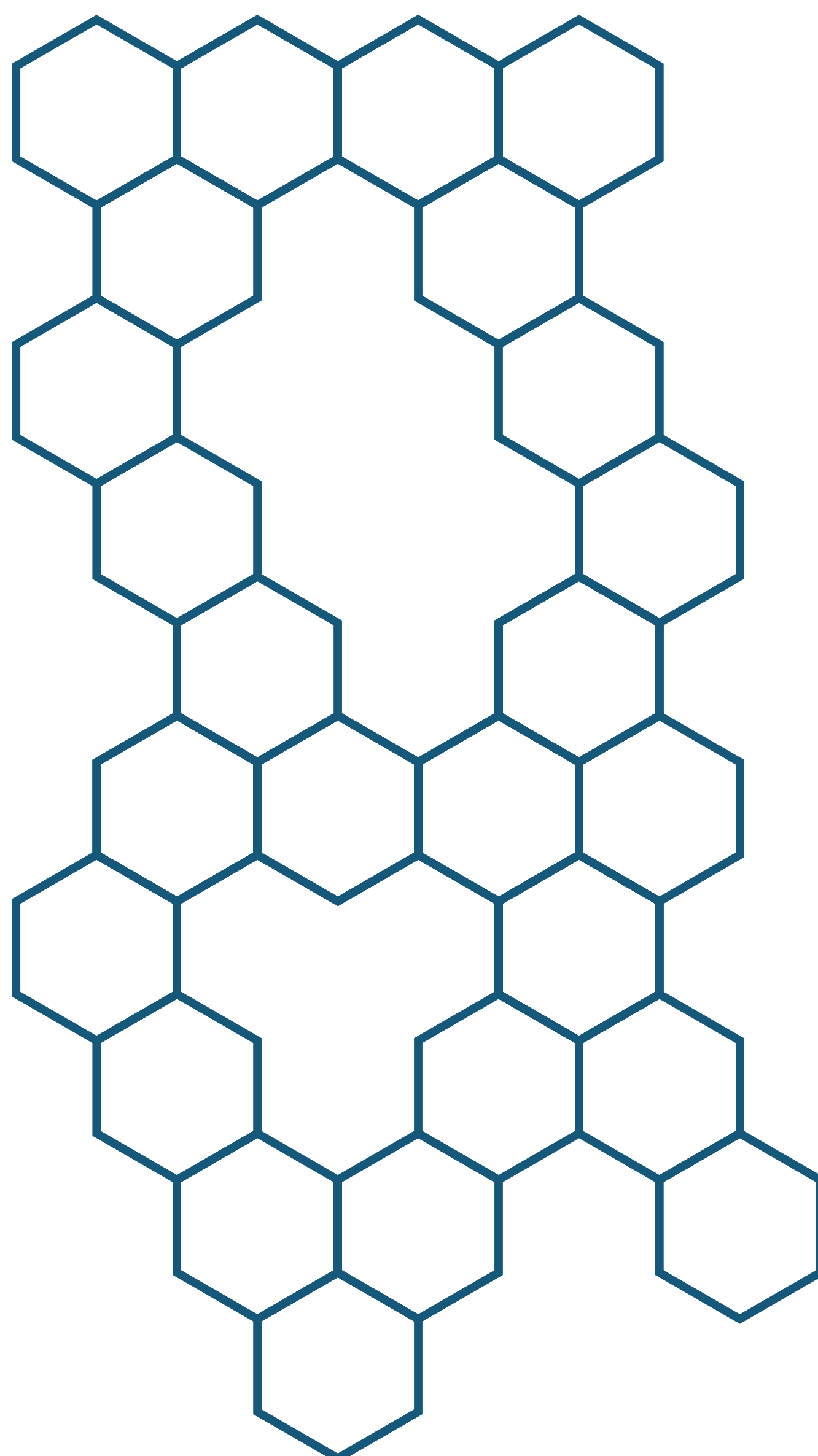
gentag processen indtil du har lavet hele kredsløbet

6



trin 12

bunden af brættet skal se sådan ud:



trin 13

nu kan du male det! med den lille malerrulle, mal over de linjer som du har lavet med kridtet og også inde i husene med den farve eller stil som du foretrækker, med undtagelse af **superhusene**.



trin 14

superhuset

superhusene er de huse med temaer og handlinger fra spillet. i dem er der også markører for adgang til **augmented reality** her i appen. de har kanter med skrevne temaer og bør males med farver og mønstre som har forbindelse til temaerne.



trin 15

for at male **superhusene**, start med at male kanterne med en farve for hvert tema. brug den større rulle til at udfylde.

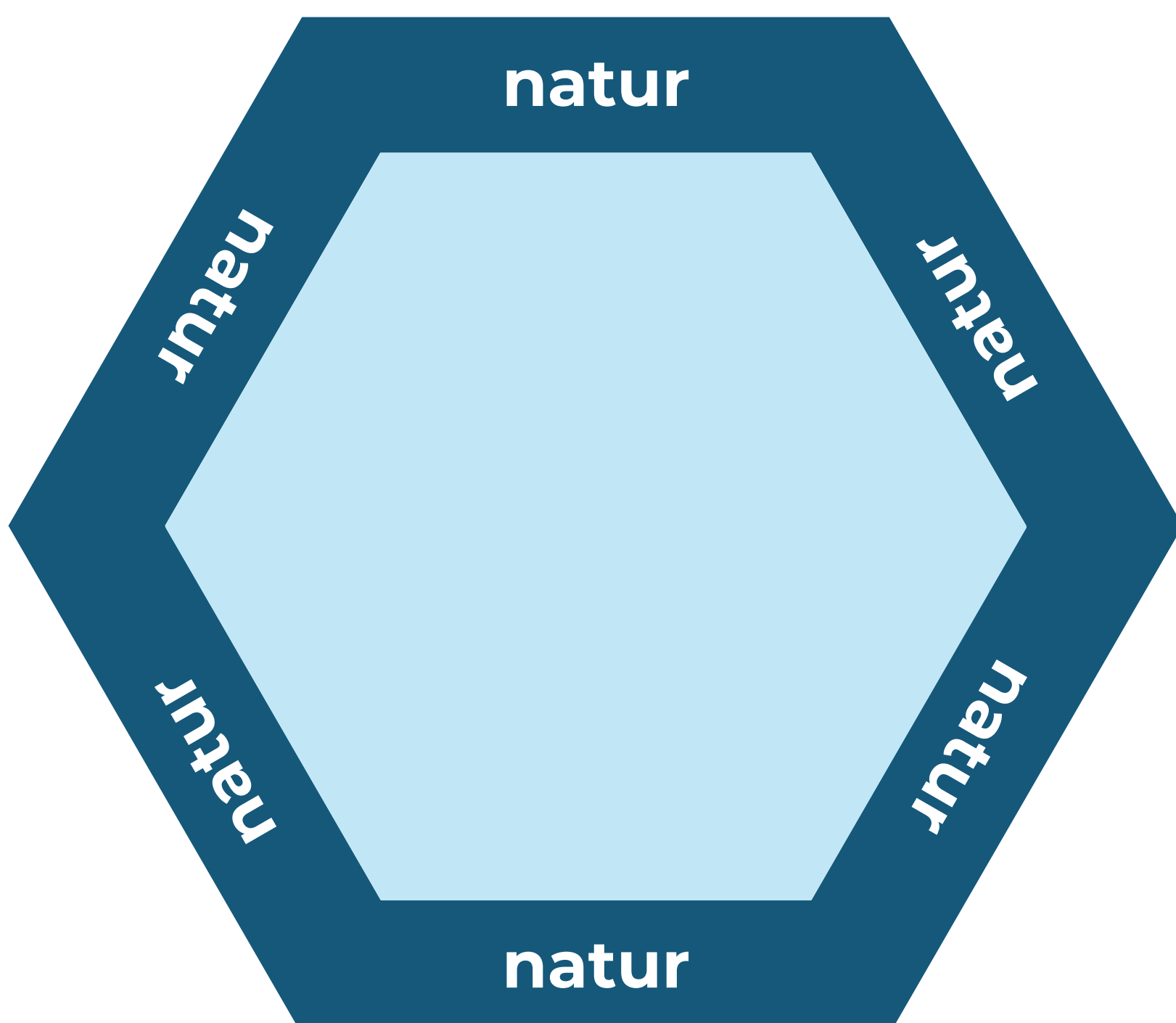
20 cm strimlen mal derefter inde i med en specifik farve eller design som minder dig om hvert tema.



trin 16

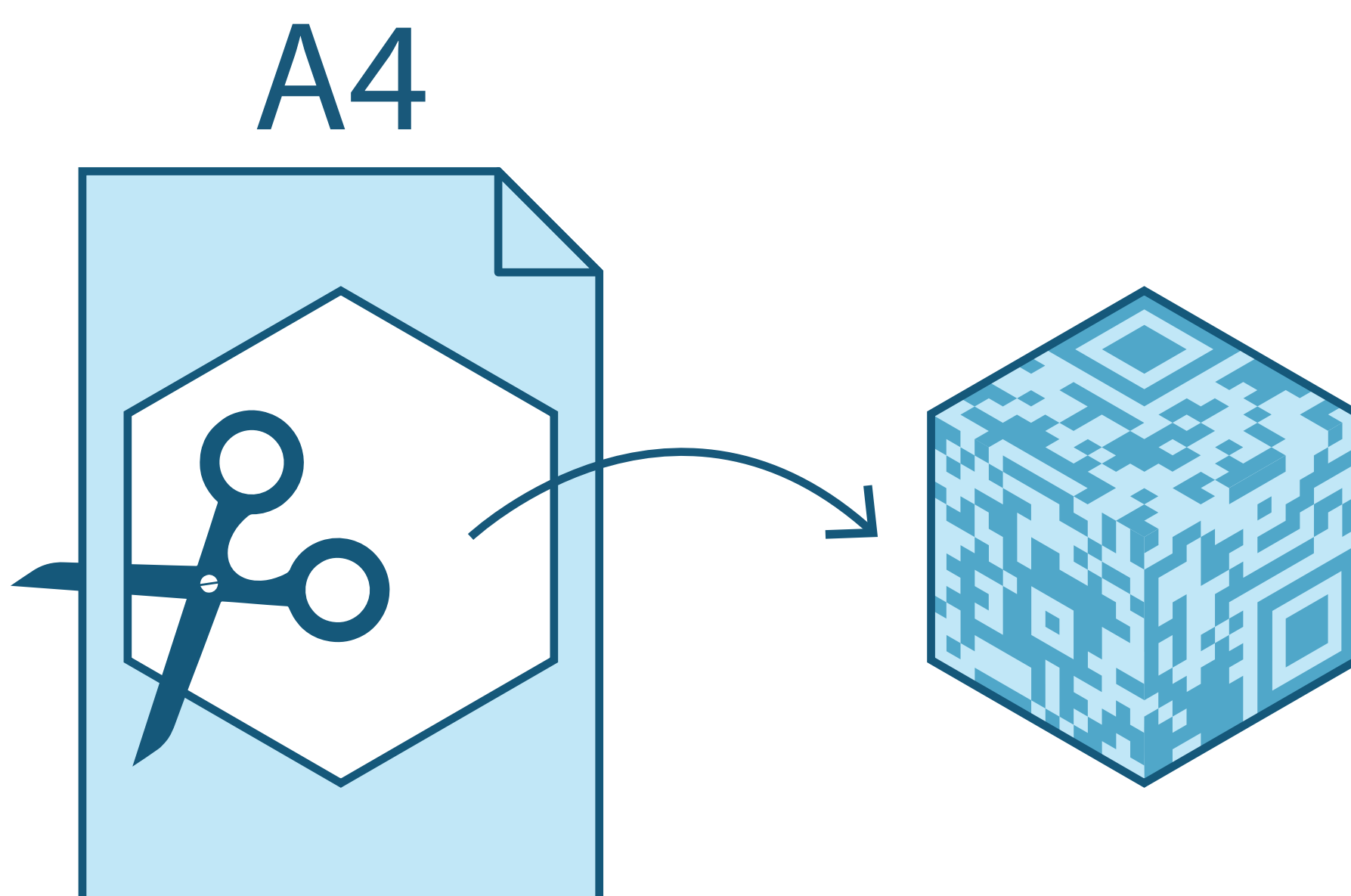
med blæk eller kridt, skriv **teksten** i hvert superhus, med de følgende emner:

- . natur
- . by
- . samfund
- . dig og mig
- . hukommelse
- . dette sted



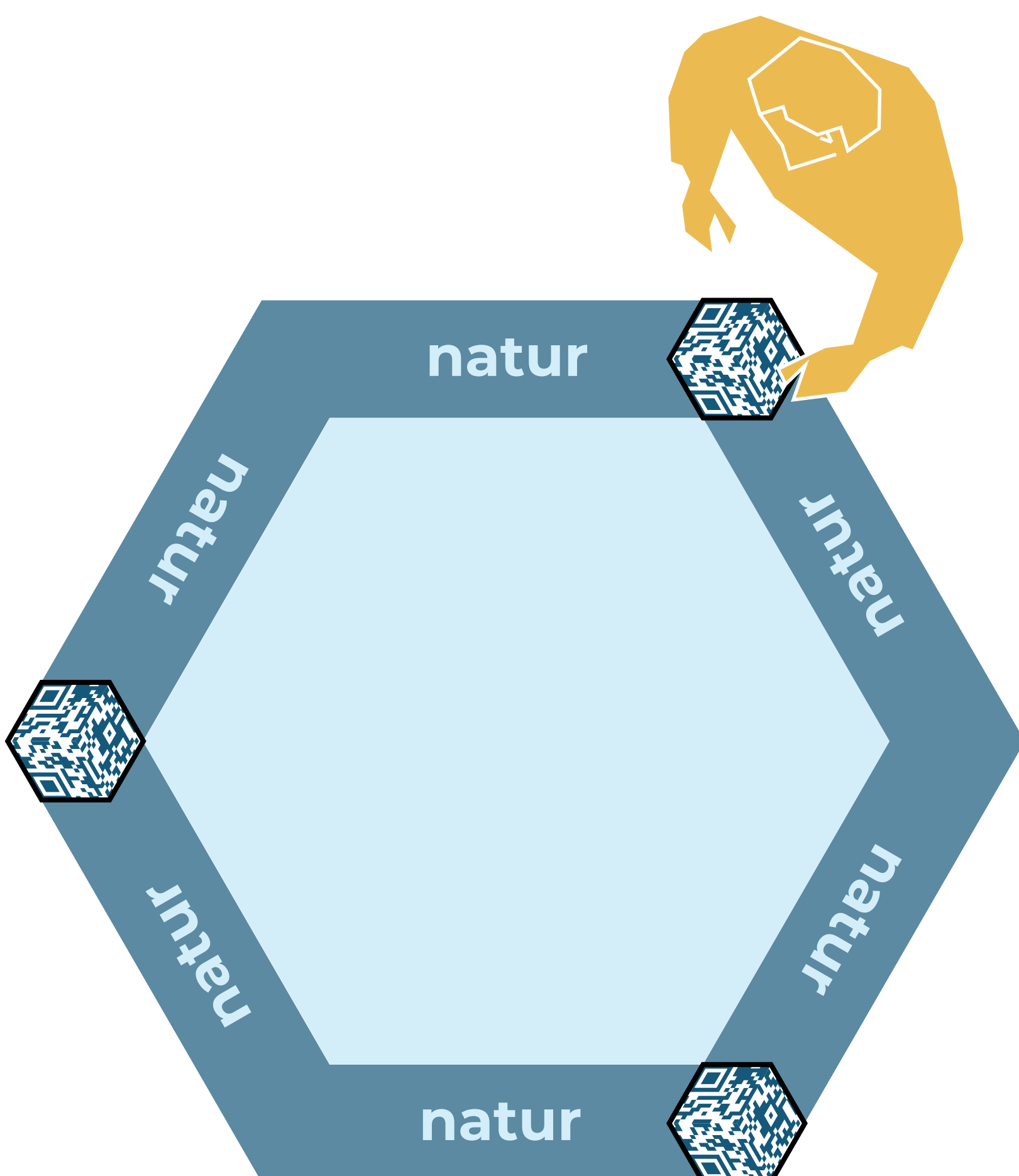
trin 17

for at aktivere augmented reality, print **markørerne** på papir i brevstørrelse. de er tilgængelige for downloads ved at **klikke her**.



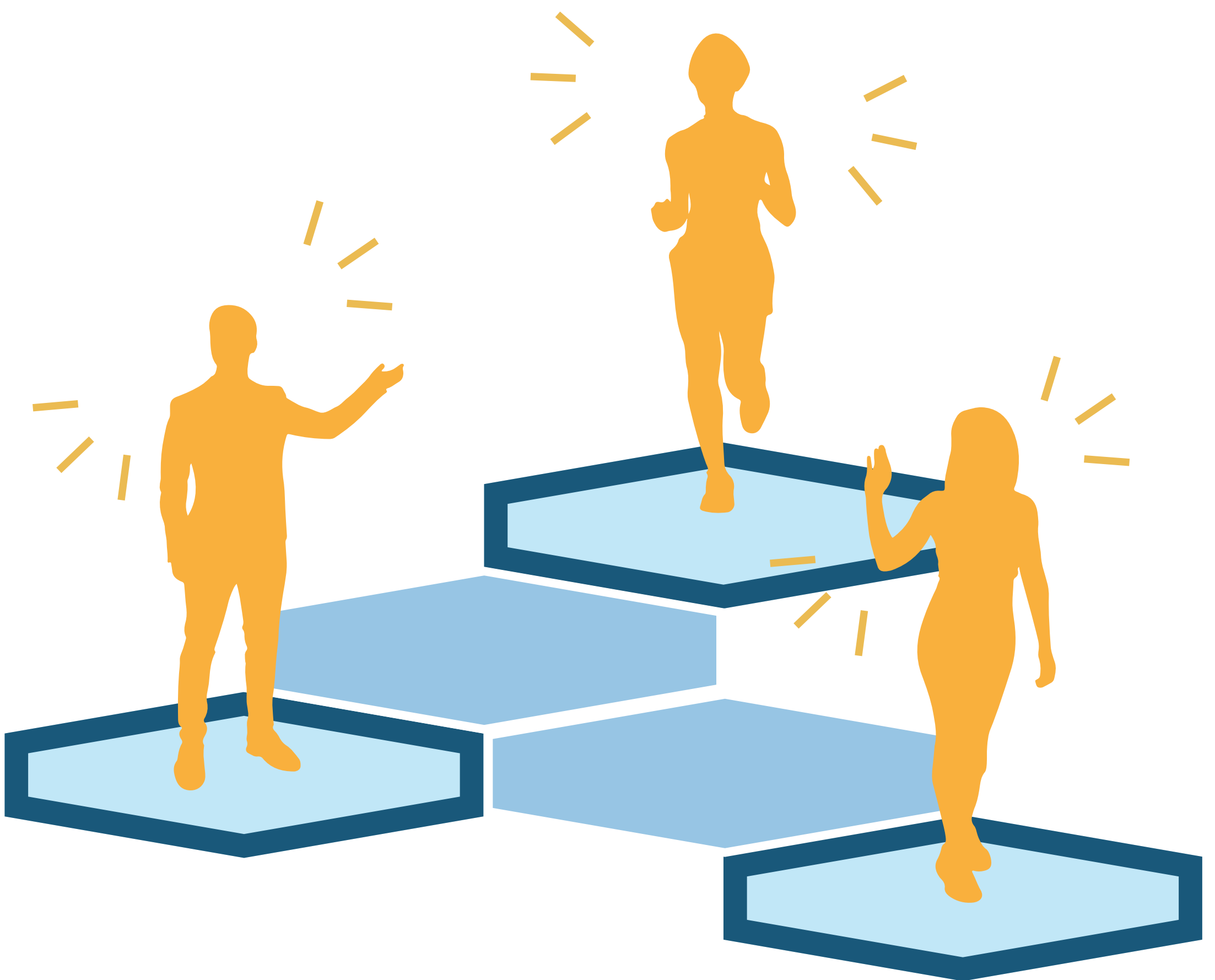
trin 18

hvis du foretrækker det, kan du også bruge print som en stencil: klip det sorte ud, placer det på underlaget og spraymal det.



tillykke !

nu har du lavet dit eget brætspil.
inviter flere personer og lad os
spille!



trin 01

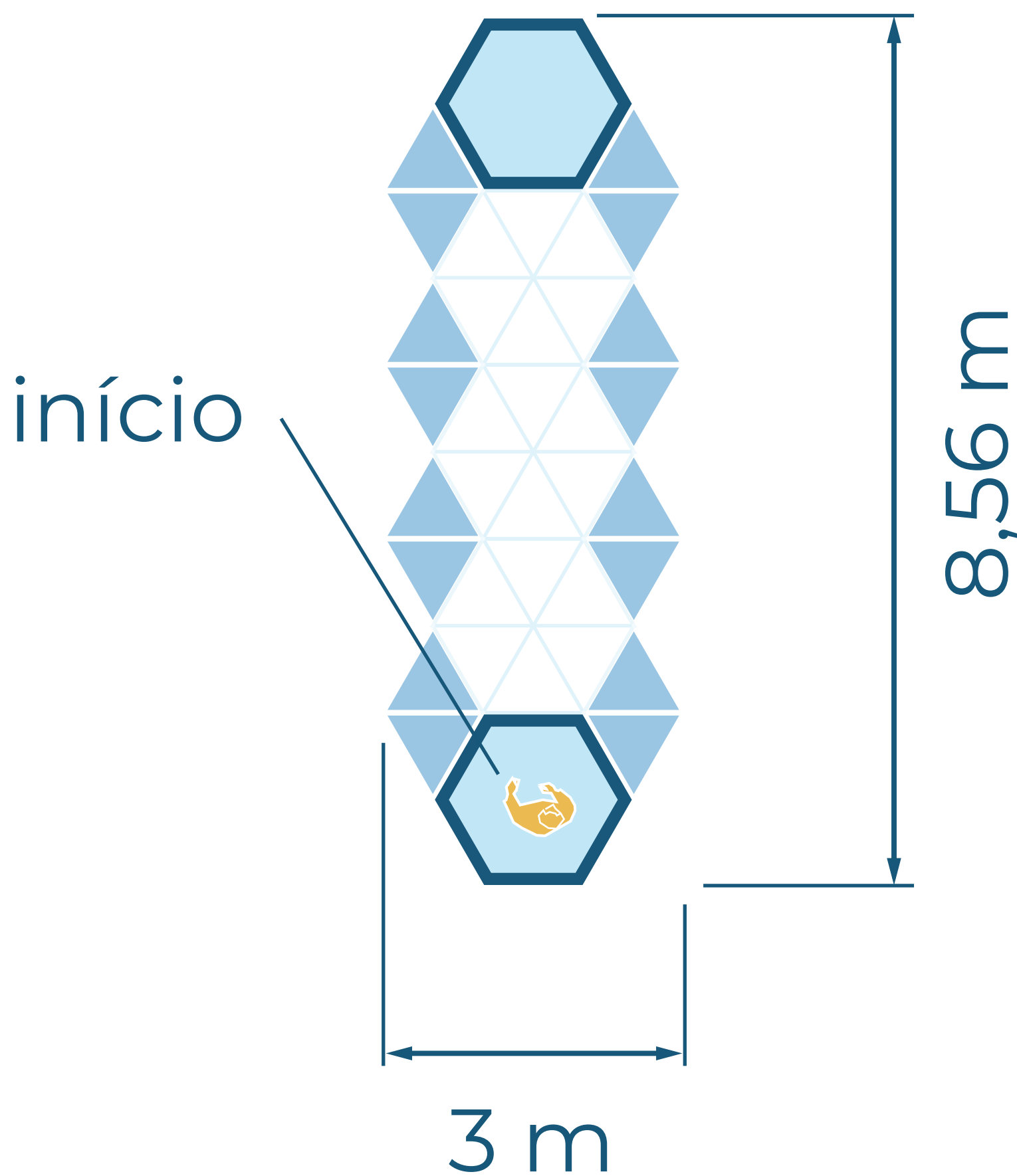
definer beliggenhed

definer det område hvor du kan tegne dit spillebræt: det kan være et bredt fortov, et torv, en baghave eller ethvert ledigt område.

trin 02

pladskrav

for at bygge the log bridge, skal du bruge denne plads:



trin 03

adskil materialerne

for at **tegne**, skal du bruge:

- . en skabelon
- . en æske kridt

for at **male**, skal du bruge:

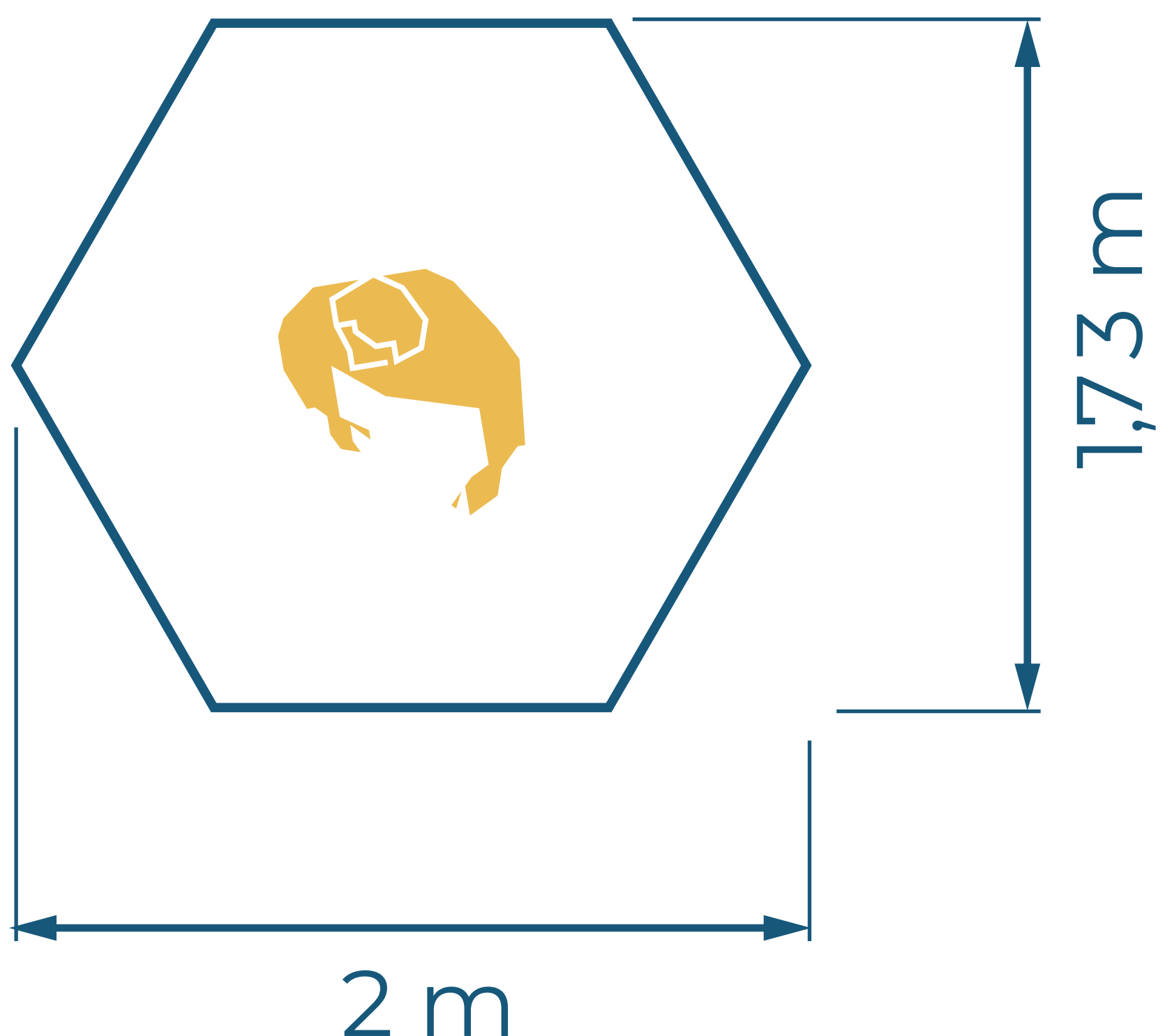
- . 3 cm malerrulle
- . 15 cm malerrulle
- . børster
- . maling med forskellige farver

trin 04

basismodul

basismodulerne er en sekskant på 2.00 x 1.73 m.

det er vigtigt at disse dimensioner bliver fastholdt for at sikre en sikker fysisk afstand mellem spillerne.



trin 05

skabelon

for at tegne sekskanterne, skal du lave en skabelon. dette kan gøres med en af disse materialer:

- . 2mm polystyrene plader
- . stift papir (almindeligt bølgepap, pergamentpapir eller tykt pap)
- . trælameller
- . eller noget robust, fast materiale, som du har til rådighed

trin 06

skabelon

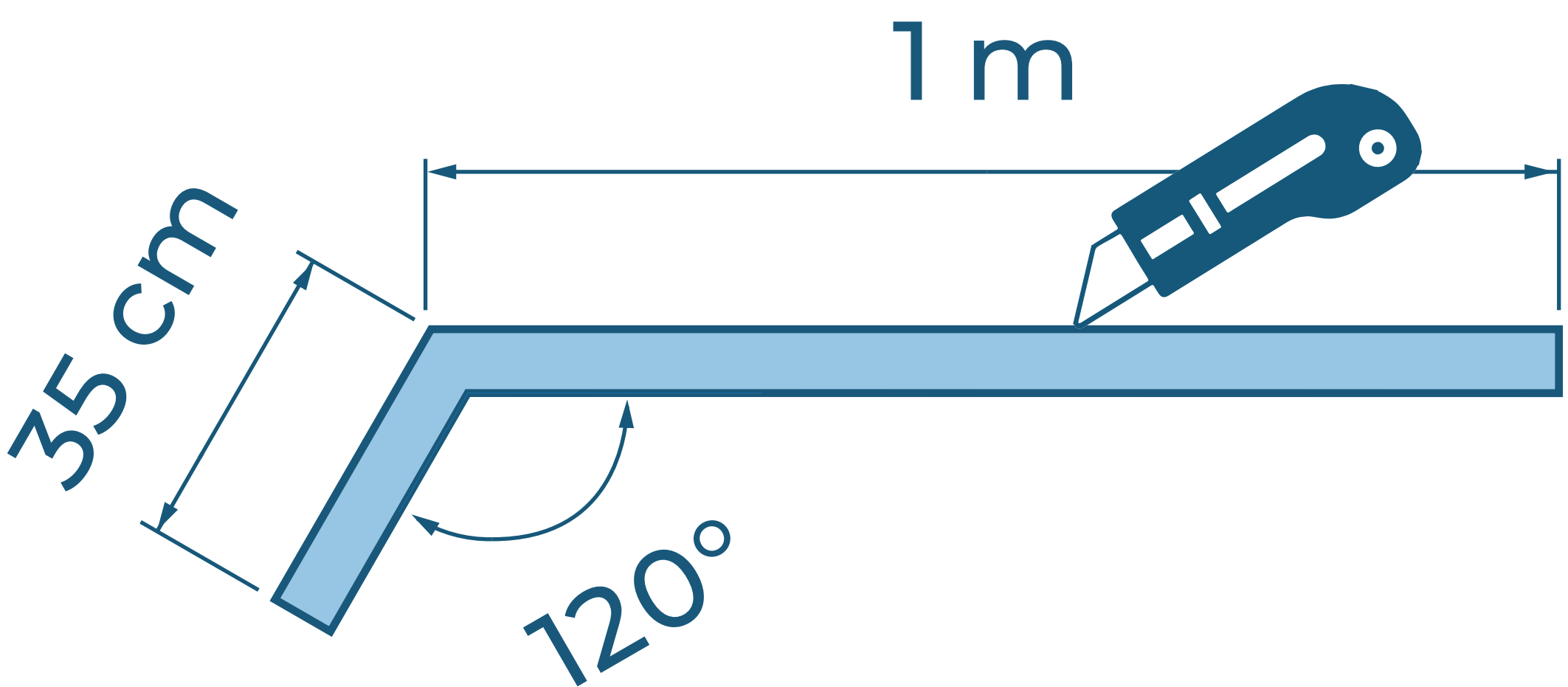
print eller aftegn vinklen nedenfor på et almindeligt ark papir som en guide. du får en 120° vinkelskabelon, vinklen på sekskanternes hjørner.



trin 07

skabelon

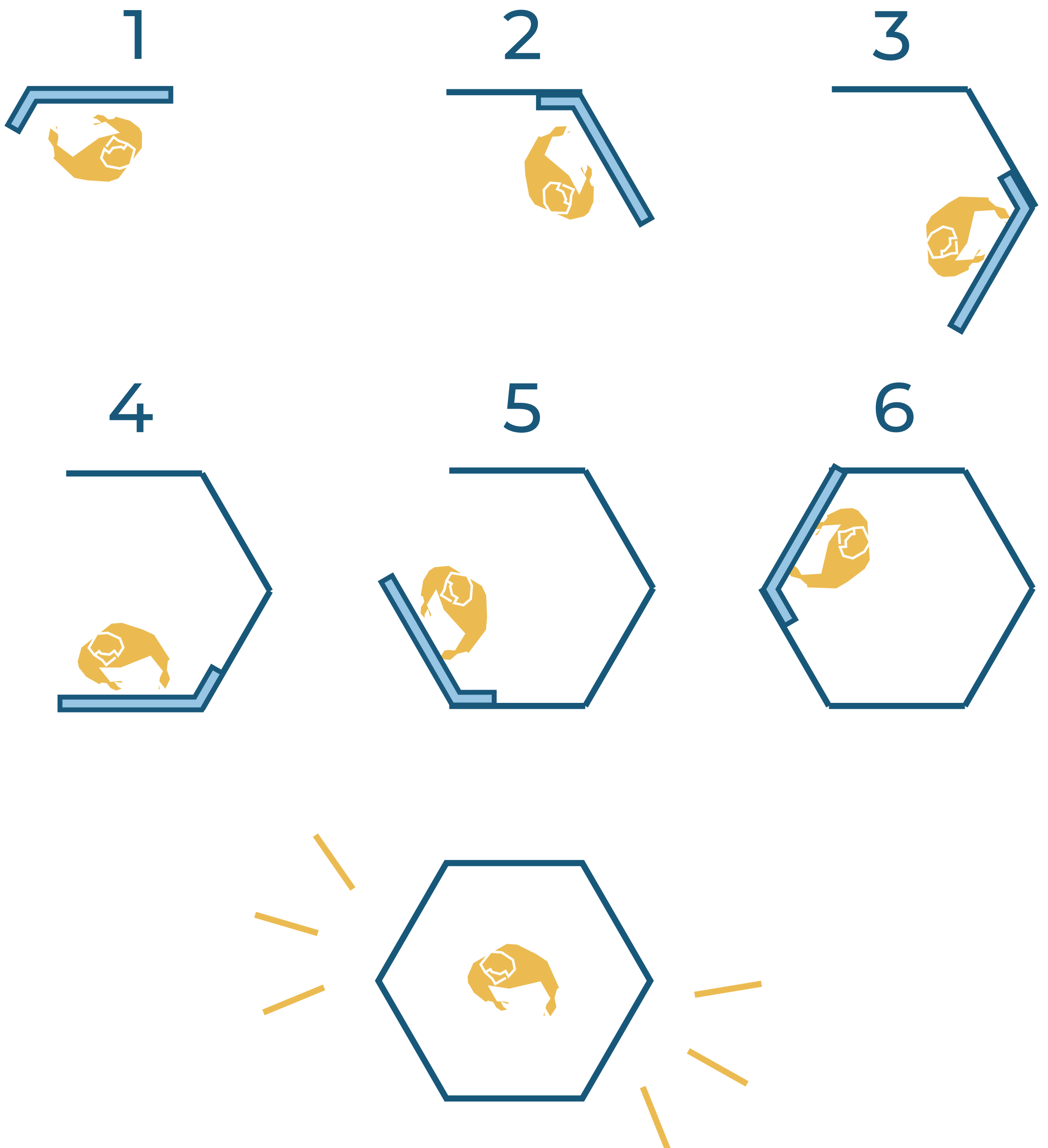
skær det valgte materiale i henhold til følgende mål. du kan klippe den med en saks eller stylus, afhængigt af materialet.



trin 08

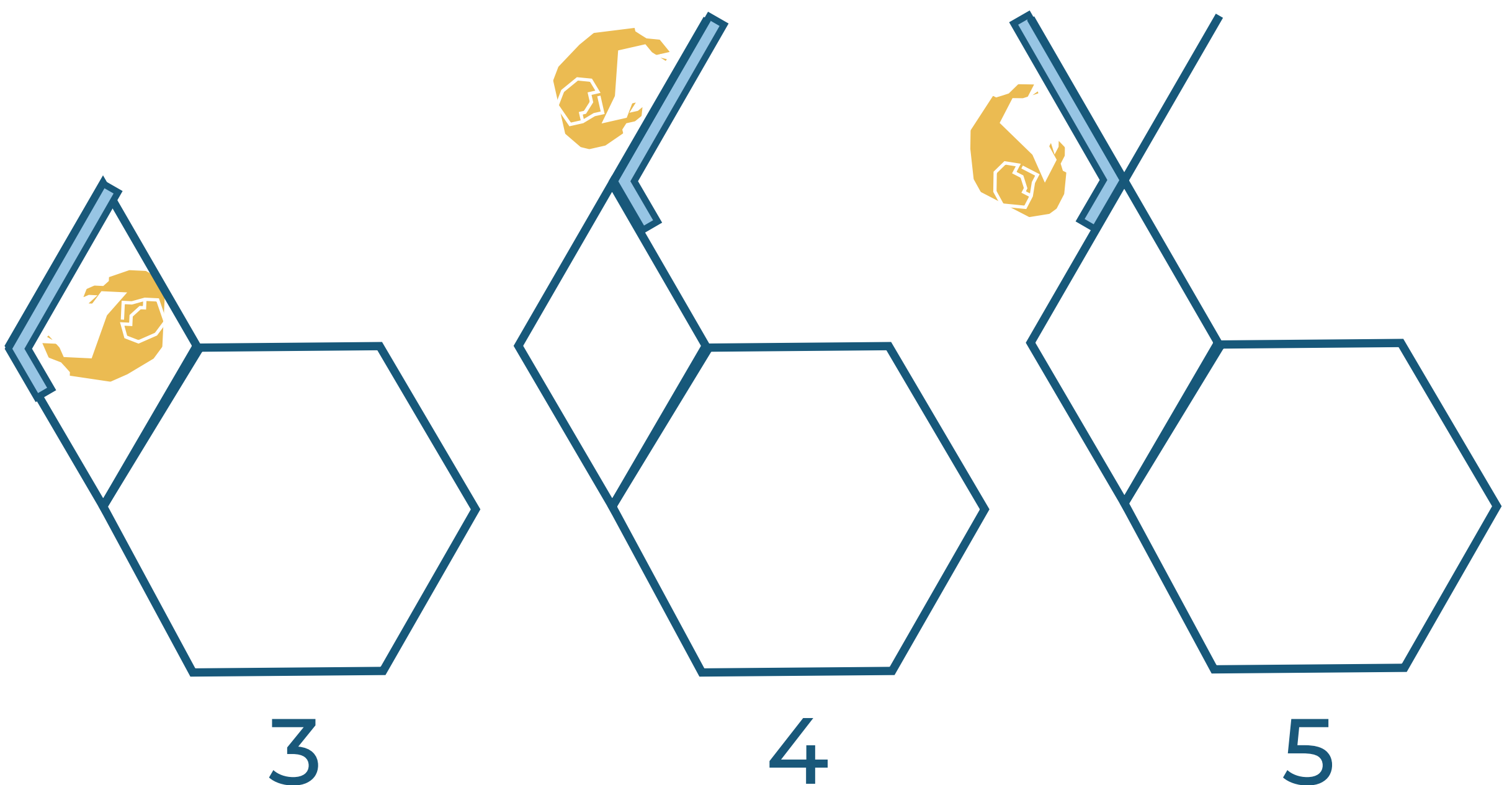
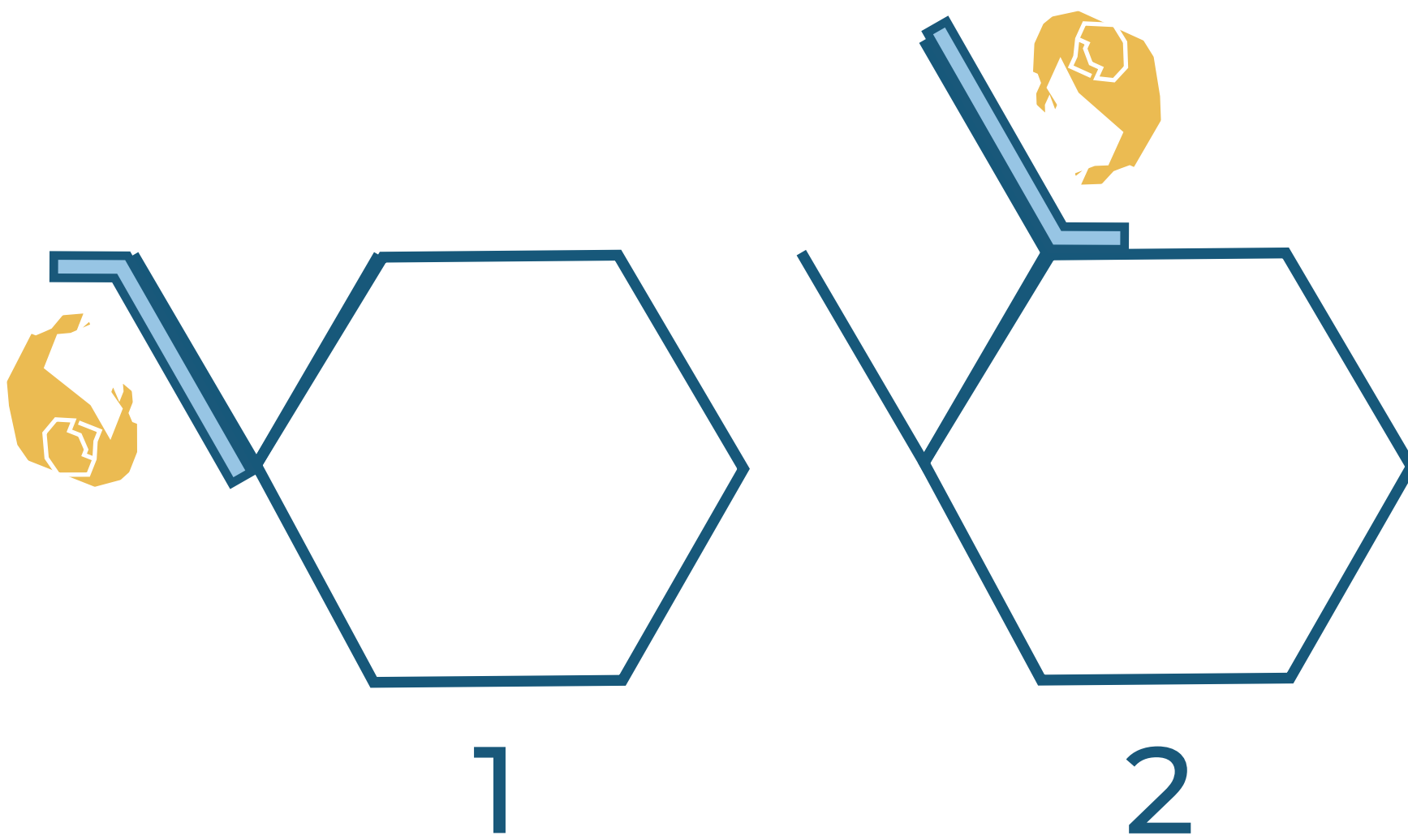
første sekskant

for at tegne den første sekskant skal du placere skabelonen som vist nedenfor og tegne den op med kridtet



trin 09

start op med at tegne den første sekskant. følg derefter trinene forneden:



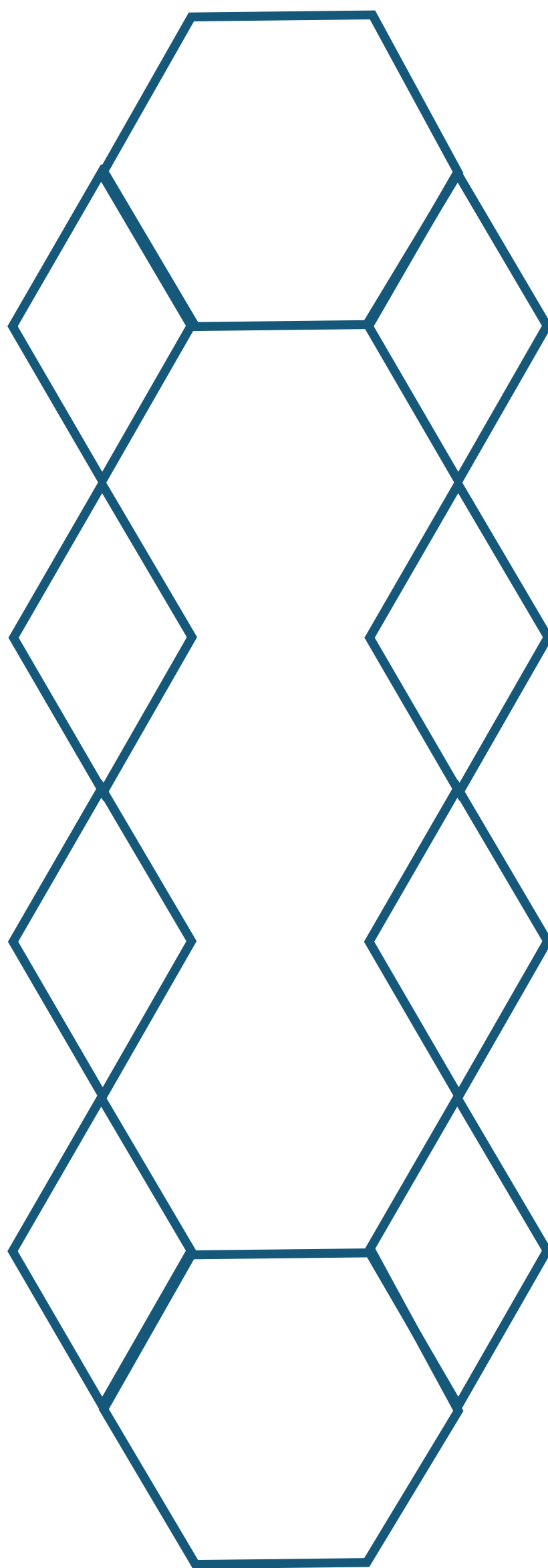
trin 10

gentag processen indtil du har lavet de to stier som forbinder de to **superhuse**.



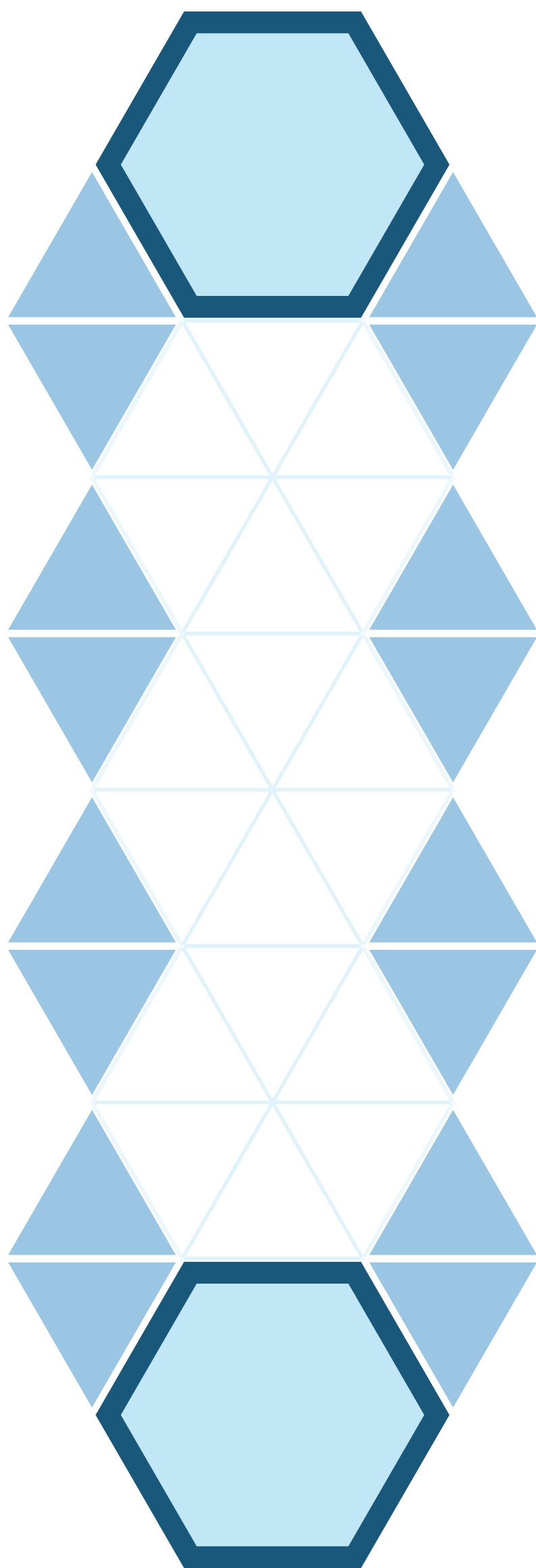
trin 11

bunden af brættet skal se sådan ud:



trin 12

nu kan du male det! med den lille malerrulle, mal over de linjer som du har lavet med kridt og også inde i husene med en farve eller stil som du foretrækker, med undtagelse af **superhusene**.



trin 13

superhuset

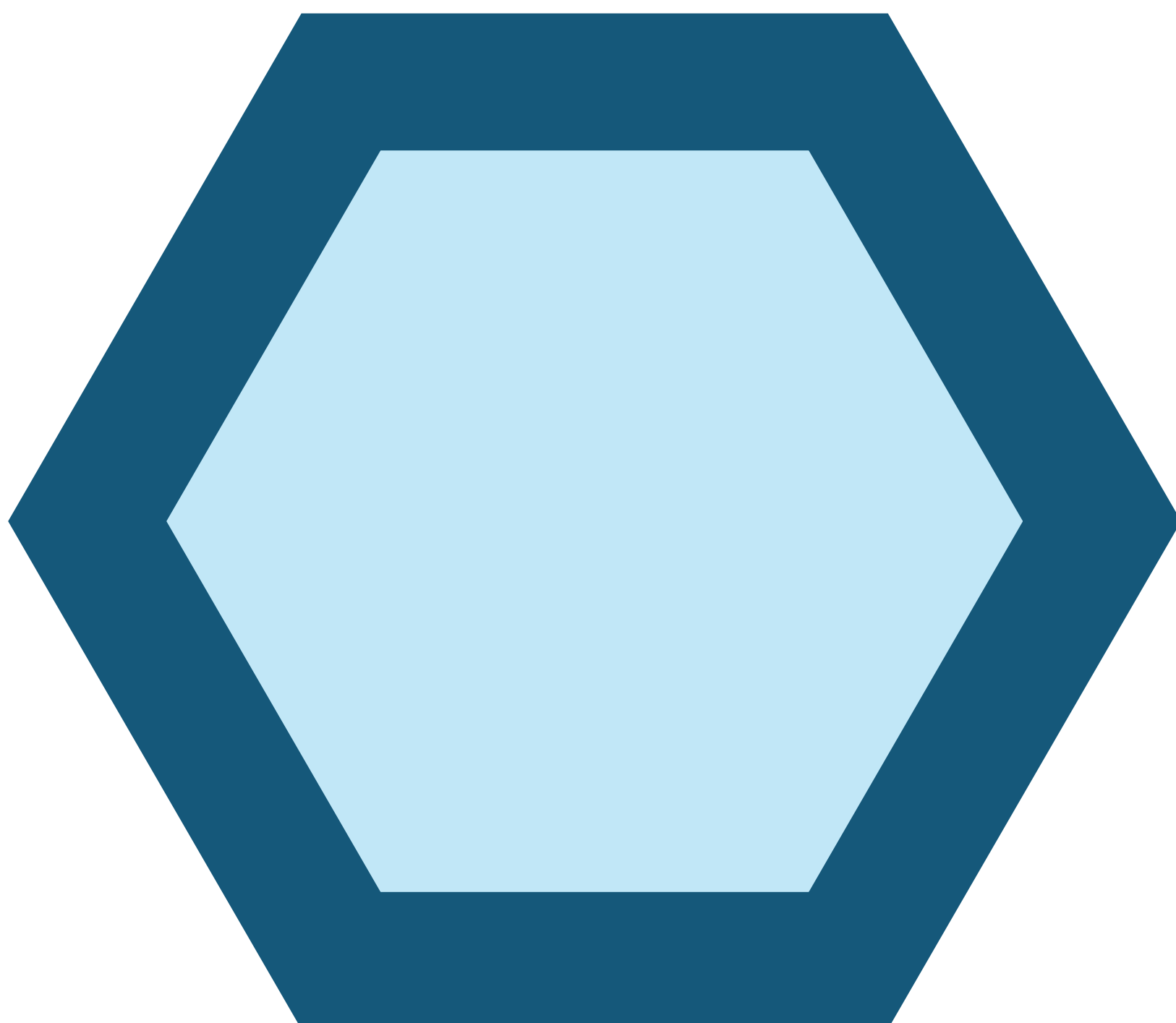
superhusene er de huse med temaer og handlinger fra spillet. i dem er der også markørerne for adgang til **augmented reality** her i appen. de har kanter med skrevne temaer og bør males med farver og mønstre som har forbindelse til temaerne.



trin 14

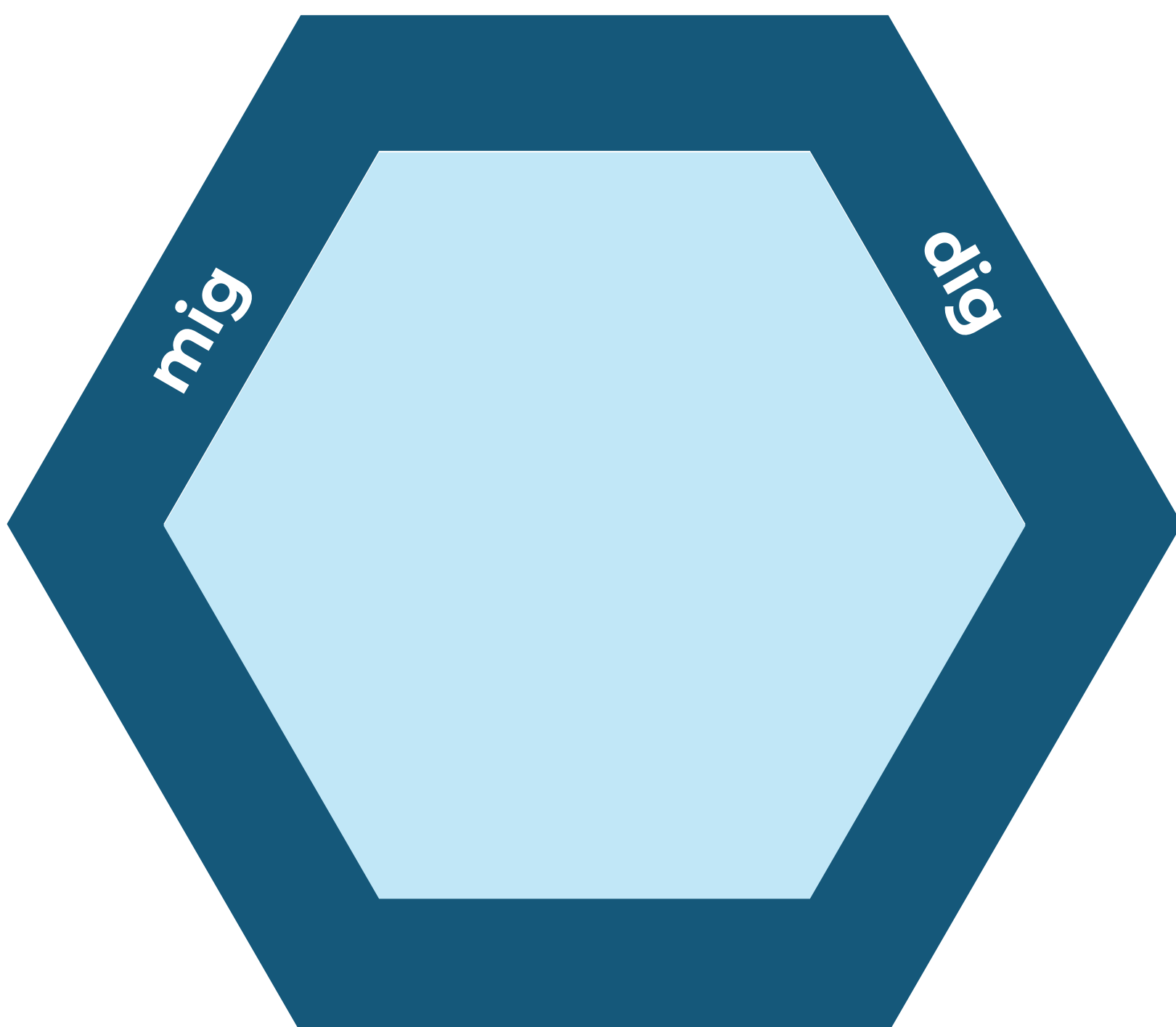
for at male **superhusene**, start med at male kanterne den farve som du foretrækker. brug den store malerrulle til at udfylde 20 cm strimlen. mal derefter inde i med en specifik farve eller design som minder dig om temaet **dig og mig**.

.



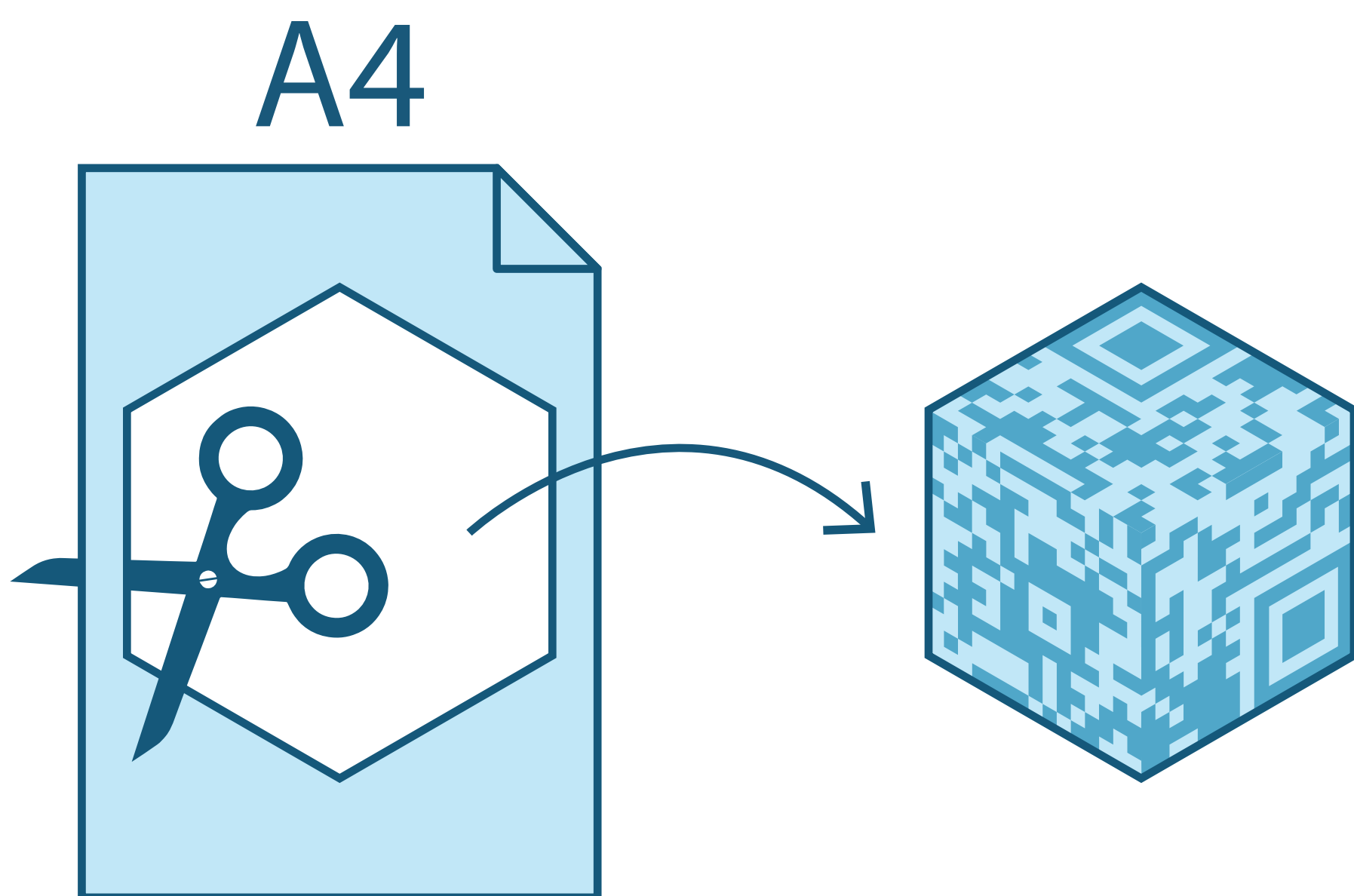
trin 15

med blæk eller kridt, skriv "**mig**" på den ene side af sekskanten som giver plads til en sti og "**dig**" på den anden side som giver plads til den anden sti.



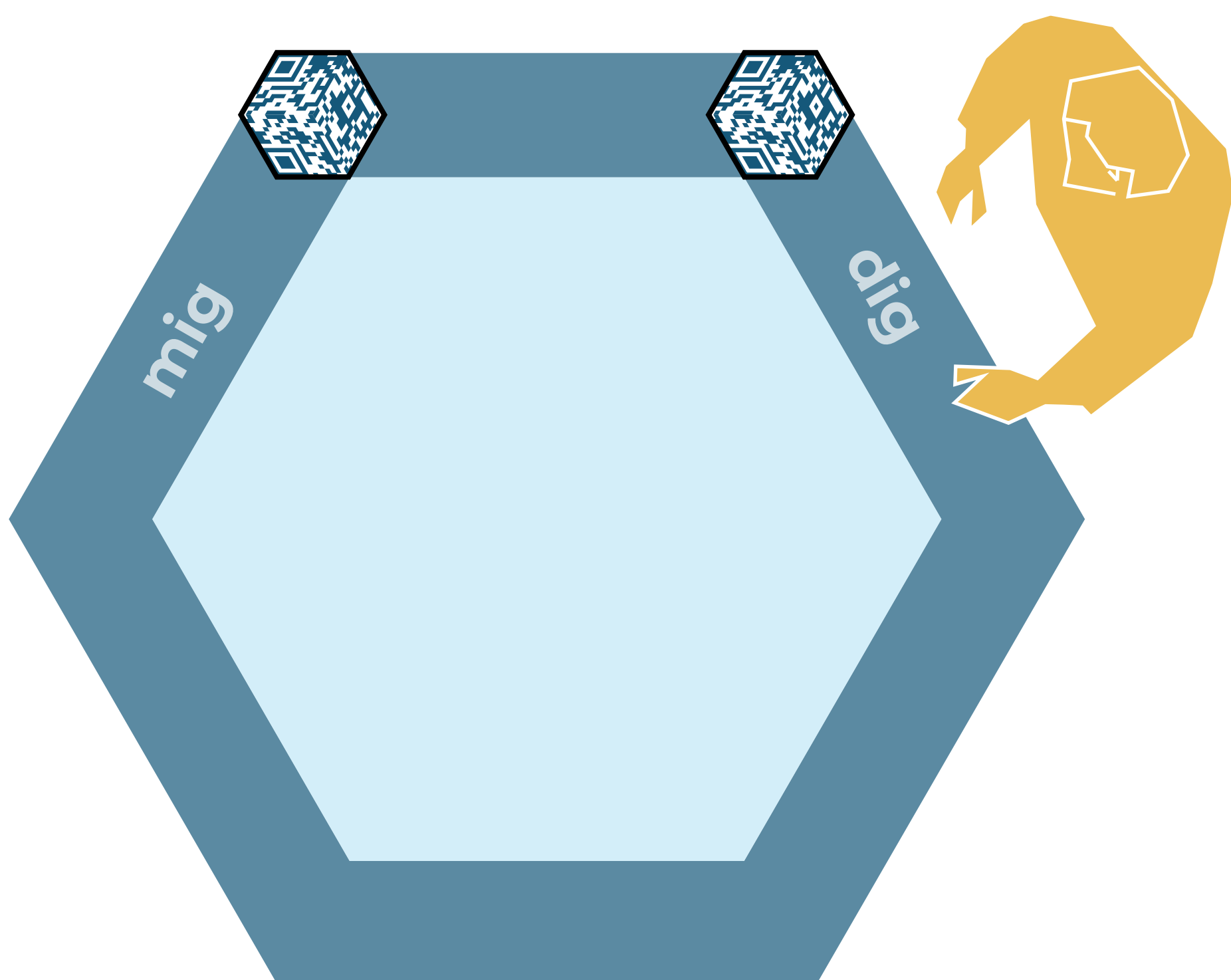
trin 16

for at aktivere augmented reality, print **markørerne** på papir i brevstørrelse. de er tilgængelige for downloads ved at **klikke her**.



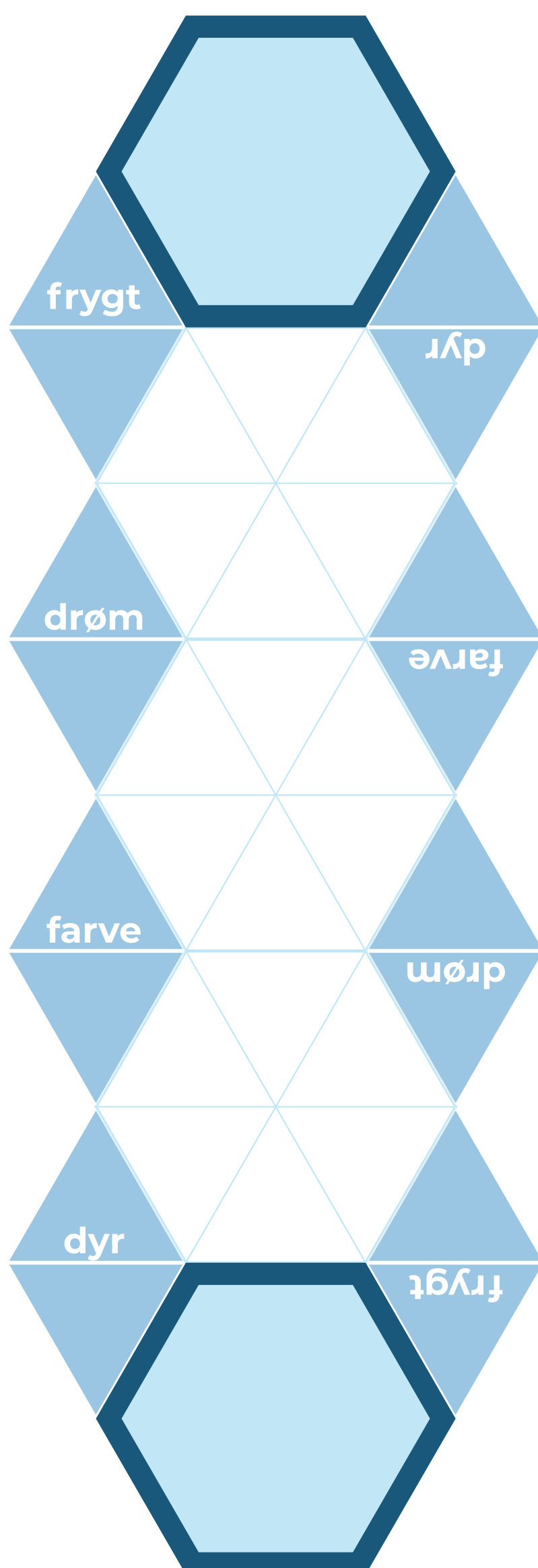
trin 17

hvis du foretrækker det, kan du også bruge print som en stencil: klip det sorte ud, placer det på underlaget og spraymal det.



trin 18

med blæk eller kridt, skriv i
stjerne emnerne på hvert hus:
frygt, drøm, farve, dyr.



tillykke !

nu har du lavet dit eget brætspil.
inviter flere personer og lad os
spille!

