

# Ormar och stegar 1-20

Spelet övar färger och räkneord 1-20. Alla deltagare (2-3 st) ställer sina spelpjäser på startrutan.

Slå med tärningen och flytta det antal steg som tärningen visar. Du måste beskriva varje cirkel som du passerar (*El 18 es amarillo. osv.*).

Om du säger fel måste du gå tillbaka till föregående cirkel.

Om du hamnar på ett ormhuvud glider du ner till svansen och börjar om därifrån. Om du hamnar på en stege får du klättra upp.

**OBS!** Om du slår en sexa får du inte flytta utan måste stå över till nästa omgång.

