

1 Hvor ligger Klaus Nars Holm?	2 Hvor ligger Farum Sø?	3 Hvorfor ville Klaus kunne blive en god hofnar?
4 Hvad hed den konge, Klaus var nar hos?	5 På hvilken ø var Klaus Nar født?	6 Hvilken by var Klaus Nar født i nærheden af?
7 Hvorfor havde Klaus ingen far?	8 Hvilket arbejde havde Klaus, da han var dreng?	9 Hvad havde Klaus lovet sin mor?
10 Hvad ville Klaus for alt i verden ikke være, da han var dreng?	11 Hvorfor var det særlig svært en dag for Klaus at holde sit løfte til sin mor?	12 Hvordan klarede Klaus både at holde sit løfte til sin mor og komme til at se kongen?
13 Hvorfor standsede kongen op, da han var ved Klaus' landsby?	14 Hvad råbte de første ryttere i kongens følge?	15 Hvilket instrument spillede de første ryttere i kongens følge?

--	--	--

16 Hvad gjorde folk, idet kongen red forbi?	17 Hvad kalder man det også, når en rytter standser sin hest?	18 Hvad peger kongen på Klaus med, da han første gang ser ham?
19 Hvorfor vil kongen gerne gøre Klaus til hofnar?	20 Klaus' mor bliver meget forbavset, da hun ser kongen. Hvilket udtryk bruger bogen om det?	21 Hvad var den bedste belønning, man kunne få af kongen?
22 Hvorfor var det godt at være lens-herre?	23 Hvad er et len?	24 Hvorfor synes Klaus, at han har fortjent en belønning?
25 Hvad er en holm?	26 Hvad får Klaus i belønning af kongen?	27 Hvorfor bliver Klaus ikke glad for sin belønning?

28

Hvilket udtryk bruger bogen om det at snyde eller drille en anden?

29

Hvad skal kongen spise til middag hos Klaus?

30

Hvad siger Klaus til sidst til kongen?

Spilleregler

For at kunne spille quizspillet til Klaus Nar er det nødvendigt at have læst bogen. Bogen er skrevet som læsetræning for 2. kl., og er således ikke beregnet på oplæsning, men nok på at blive læst højt af et barn på 2. kl. læseniveau.

Når man har tilegnet sig bogens indhold, er man klar til at spille. Man kan lave sine egne spilleregler, men ønsker man ikke det, er der her nogle regler.

Forberedelser

Quizspørgsmålene lægges i en bunke med ryggen opad et sted på spillepladen. Man vælger spillebrikker. Knapper kan f.eks. bruges. Desuden skal der bruges en terning.

Den, der slår højest, starter.

Spillet

Den første spiller slår med terningen og flytter brikken det antal felter, som terningens øjne viser. Lander spilleren på et felt med spørgsmålstegn, trækker han et quizspørgsmål. Er svaret rigtigt, rykker spilleren to felter frem og slår igen. Svaret der forkert, rykker spilleren et felt tilbage. Quizkortet lægges nederst i bunken.

Det kræver et nøjagtigt slag at lande på ”hjem”.

Rigtig god fornøjelse.

Helle S. Larsen

Furesø Museer