

# Fastighetsspelet

## Spelregler

Placera var sin spelpjäs på start. Slå med en tärning och flytta det antal steg som tärningen visar.

- Hamnar man på ett hus (Förklara!) väljer man ett av begreppen, tar reda på vad det betyder (med hjälp av internet eller ordbok) och förklarar det för de andra spelarna.
- Hamnar man på ett rött hus (?) beskriver man ett valfritt substantiv som har med hus att göra. De andra gissar vad som menas. Den som först gissade rätt får gå två steg fram, men behöver inte utföra uppgiften.
- Hamnar man på en "tärning" slår man ett extrakast. Slår man t.ex. 2 ska man nämna det substantivet som pilen med en tvåa pekar på.
- Hamnar man på en tecknad fastighet "intresserar man sig för denna fastighet" och för nu ett samtal med en mäklare. Spelaren väljer en kursdeltagare som agerar som mäklare. Ni har hjälp av orden och uttrycken i rutan "Kommunikation" och er fantasi.

Den som först kommer i mål har vunnit.

Ha det så kul!

Du skulle vilja tapetsera och måla ditt vardagsrum. Vem ringer du?



Förklara!  
**amortering,  
handpenning**

**Start**  
**Mål**



Förklara!  
**lagfart, bostads-  
rättsförening**

?

Du vill byta  
fönster. Vem  
kontaktar du?



?



Förklara!  
**borgensman,  
mäklararvode**



Förklara!  
**köpekontrakt,  
taxeringsvärde**

Du har en  
vattenläcka i  
din lägenhet.  
Vem ringer du?

Du planerar  
att bygga ett  
individuellt hus.  
Vem anlitar du?



?



