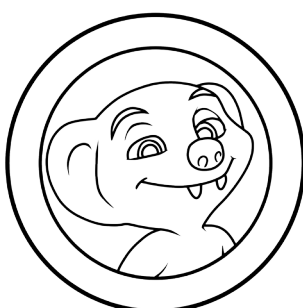


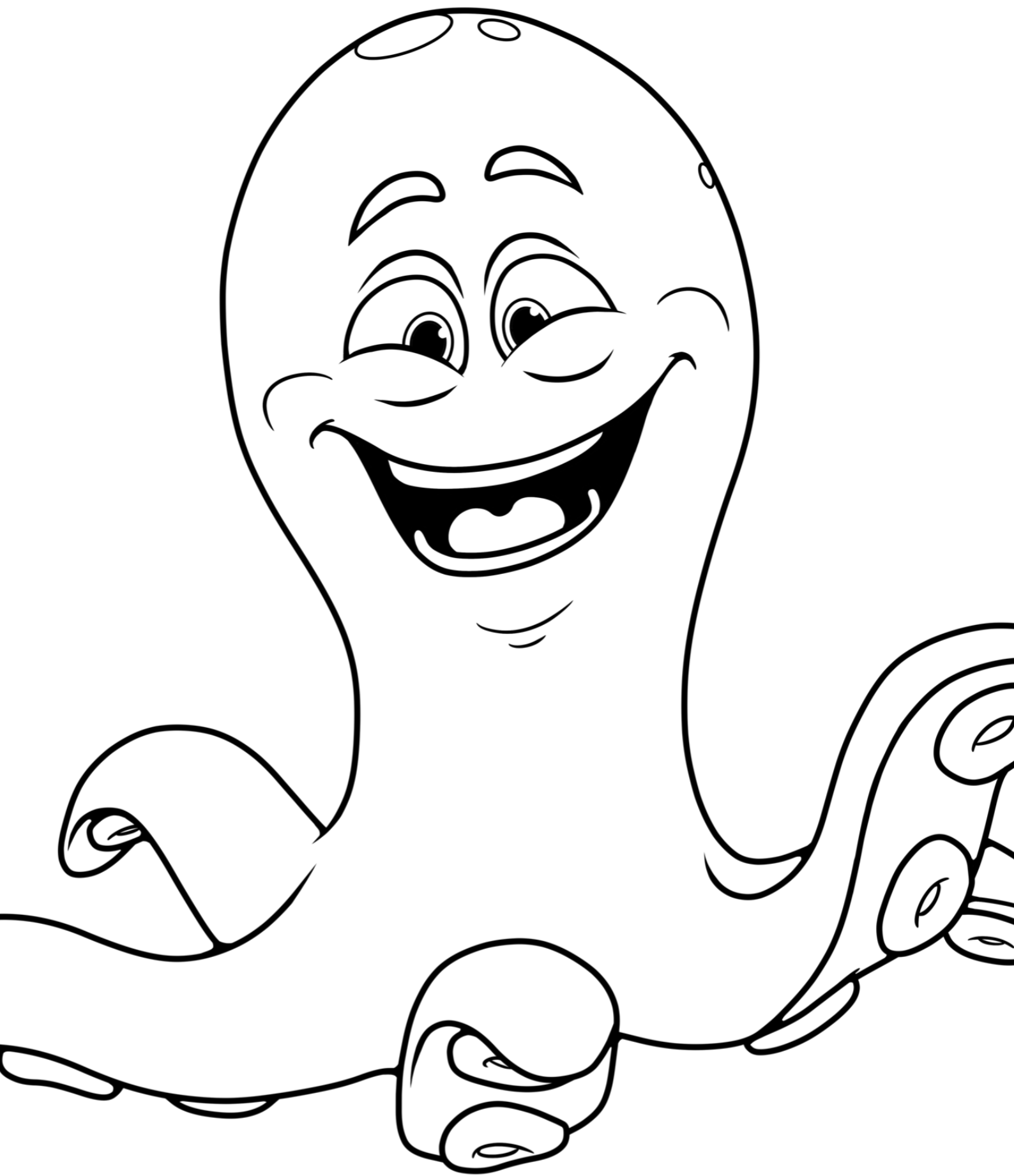
RØDSPÆTTE & RØMKUGLES SKATTEJAGT

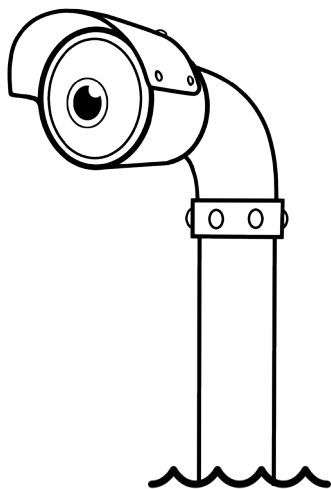


I Jesperhus kan du samle mønter, til du har en bunke, der er lige så stor, som den Rødspætte og Romkugle har fundet på deres skattejagt. I år er der kommet en helt ny piratmønt, fordi Pirat-Show har 10 års jubilæum. Hvor mange mønter har du?









**Dr. Træls holder altid øje med, om børn og jungledyr opfører sig ordentligt.
Med sin ubåd kan han skjule sig under vandet og udspionere uden at blive opdaget.
Hvordan tror du, Dr. Træls' ubåd ser ud under vandet?**







Den magiske lanterne indeholder tre ønsker. Tegn dine tre største ønsker i skyen under gryden.

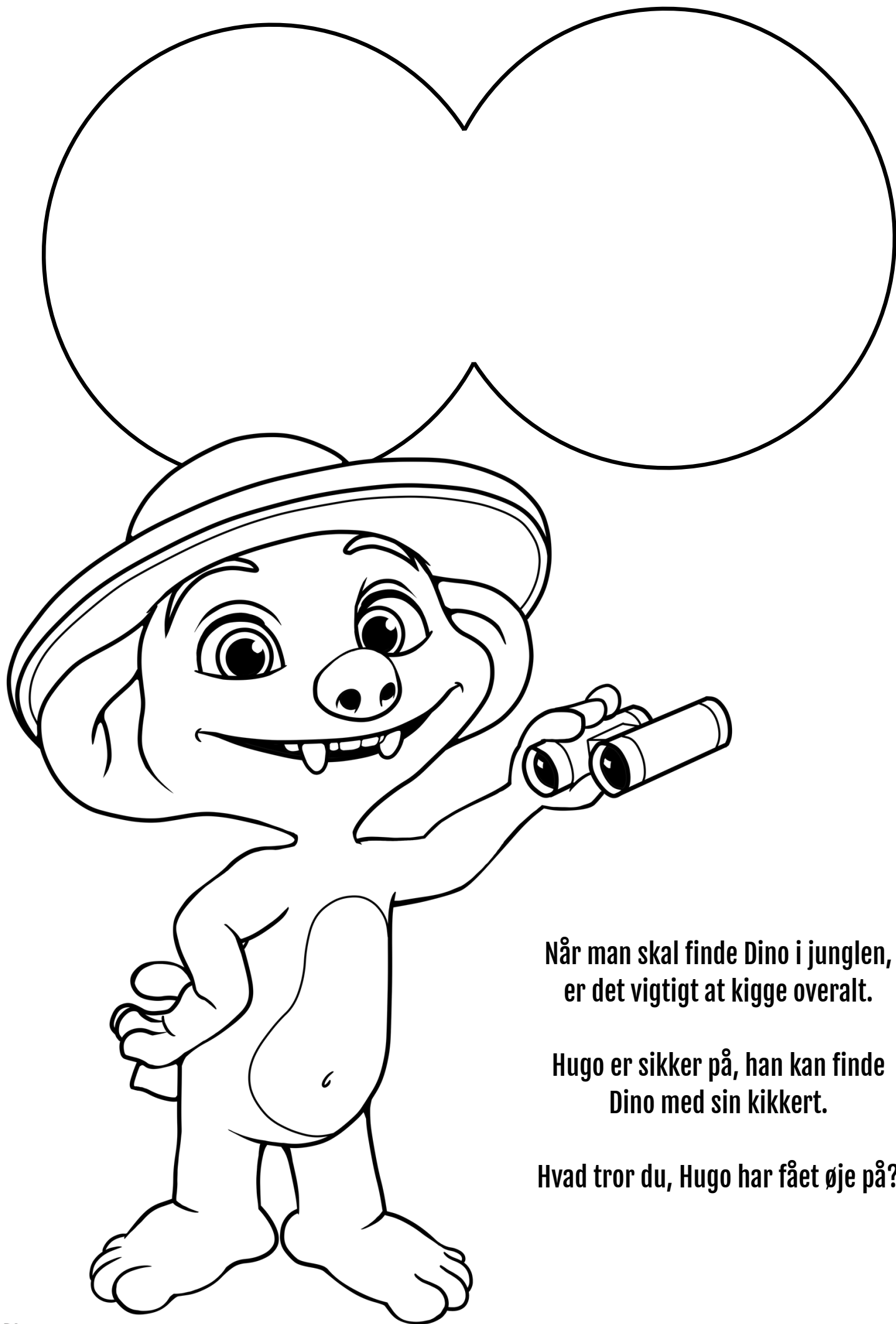


**Dino har taget en bid af Dr. Træls'
slips og gemt sig i junglen.**

Nu vil Dr. Træls finde Dino.

Men hvordan er det nu, Dino ser ud?

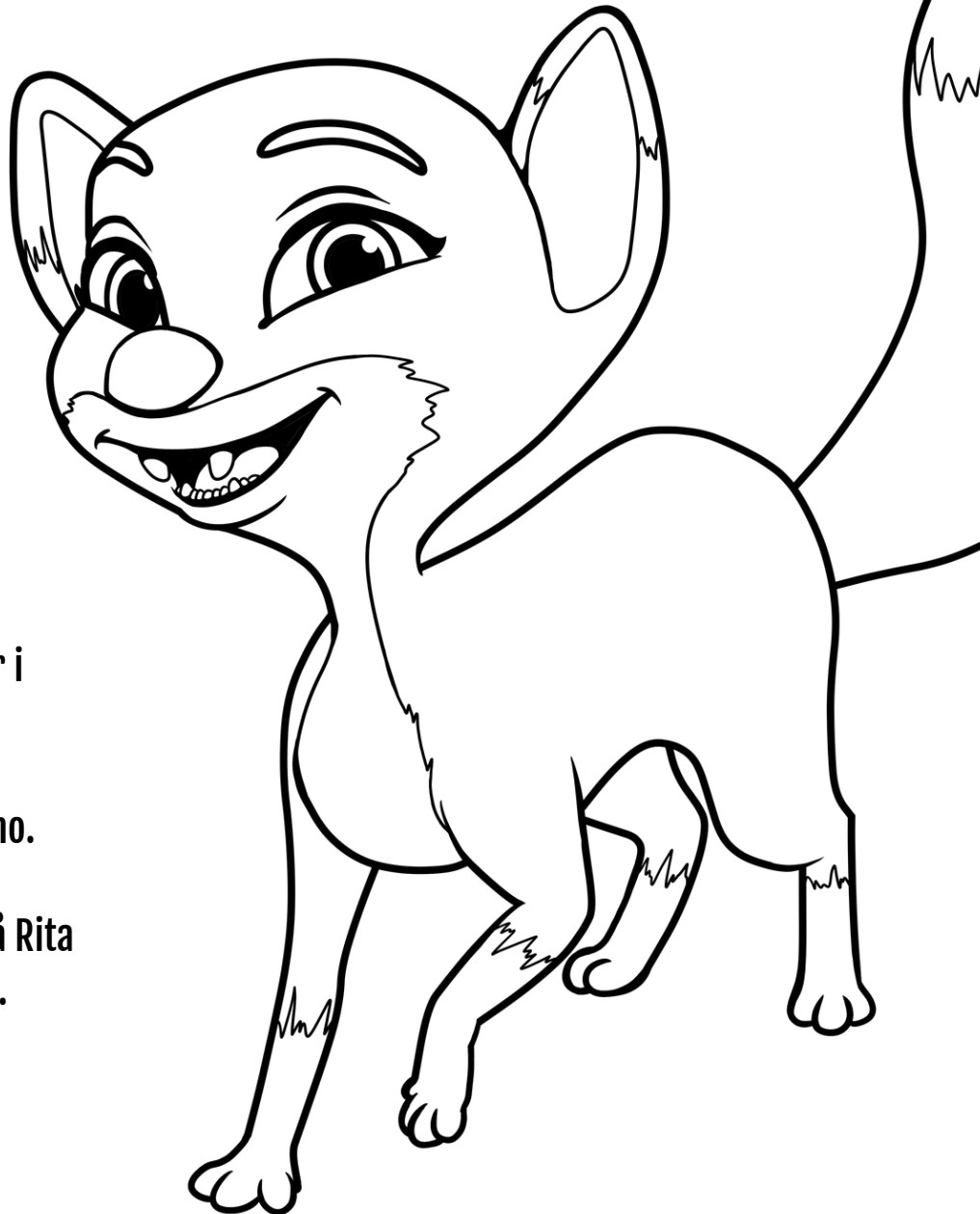
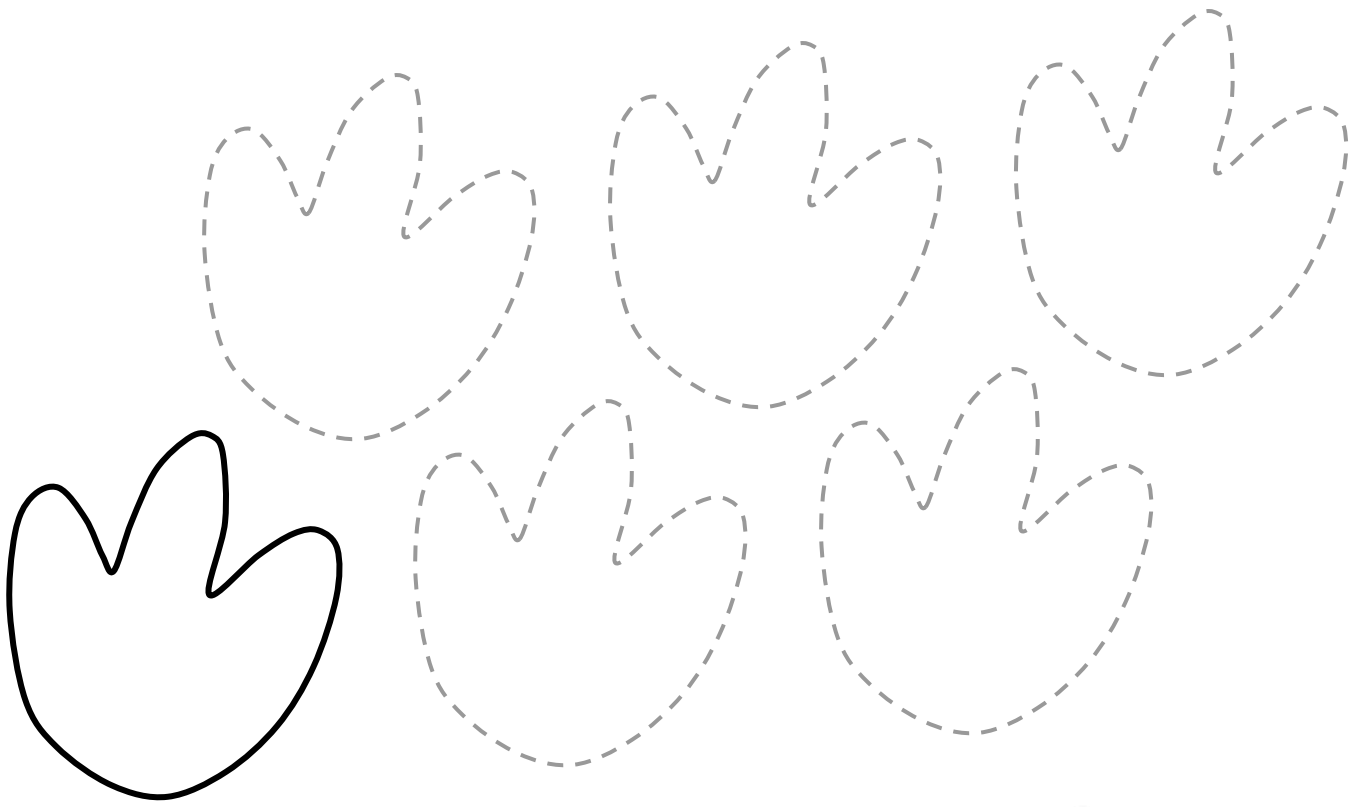
Tegn Dino på Dr. Træls' papir!



Når man skal finde Dino i junglen,
er det vigtigt at kigge overalt.

Hugo er sikker på, han kan finde
Dino med sin kikkert.

Hvad tror du, Hugo har fået øje på?



Rita har fundet Dino-spor i
junglens bløde jord.

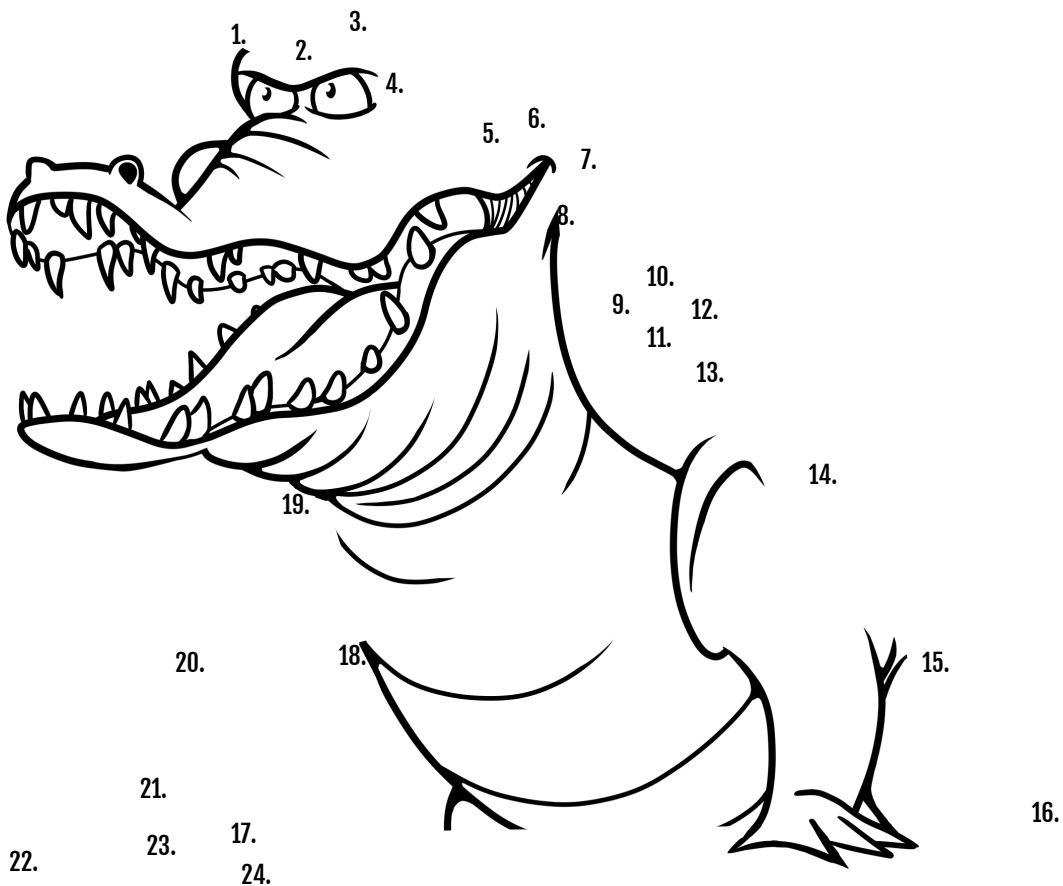
De fører helt sikkert til Dino.

Tegn resten af sporene op, så Rita
nemmere kan finde dem.

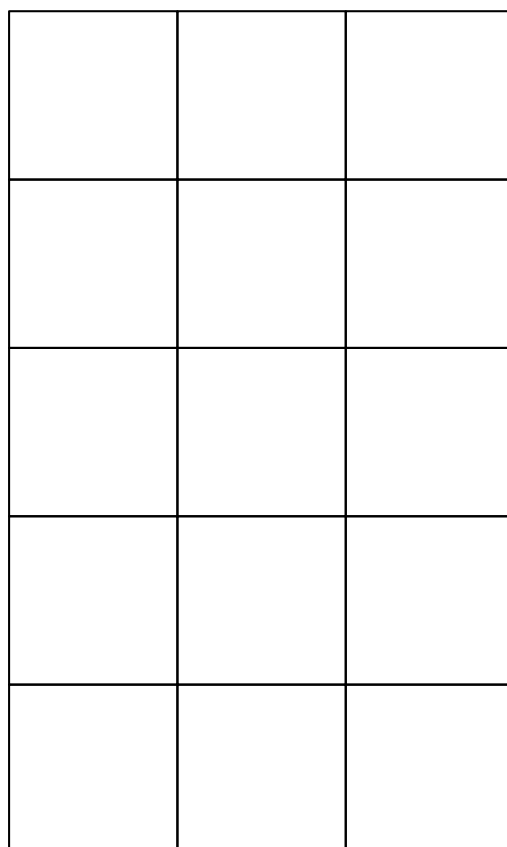
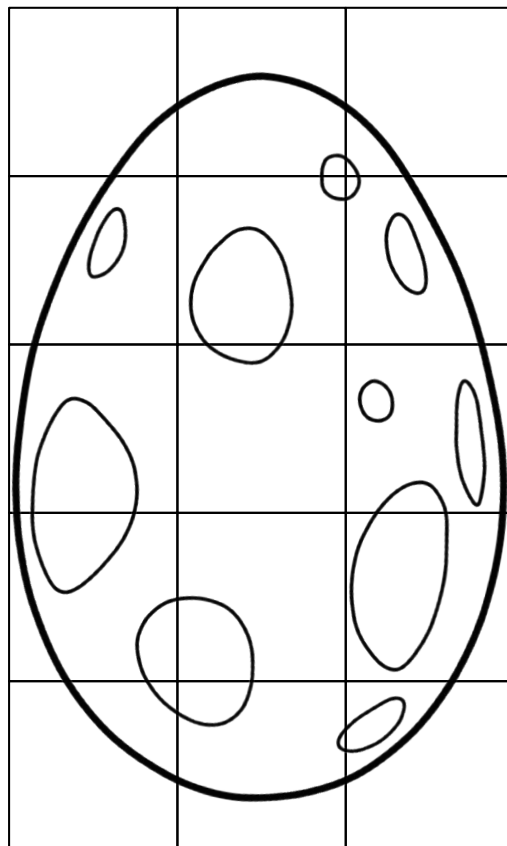
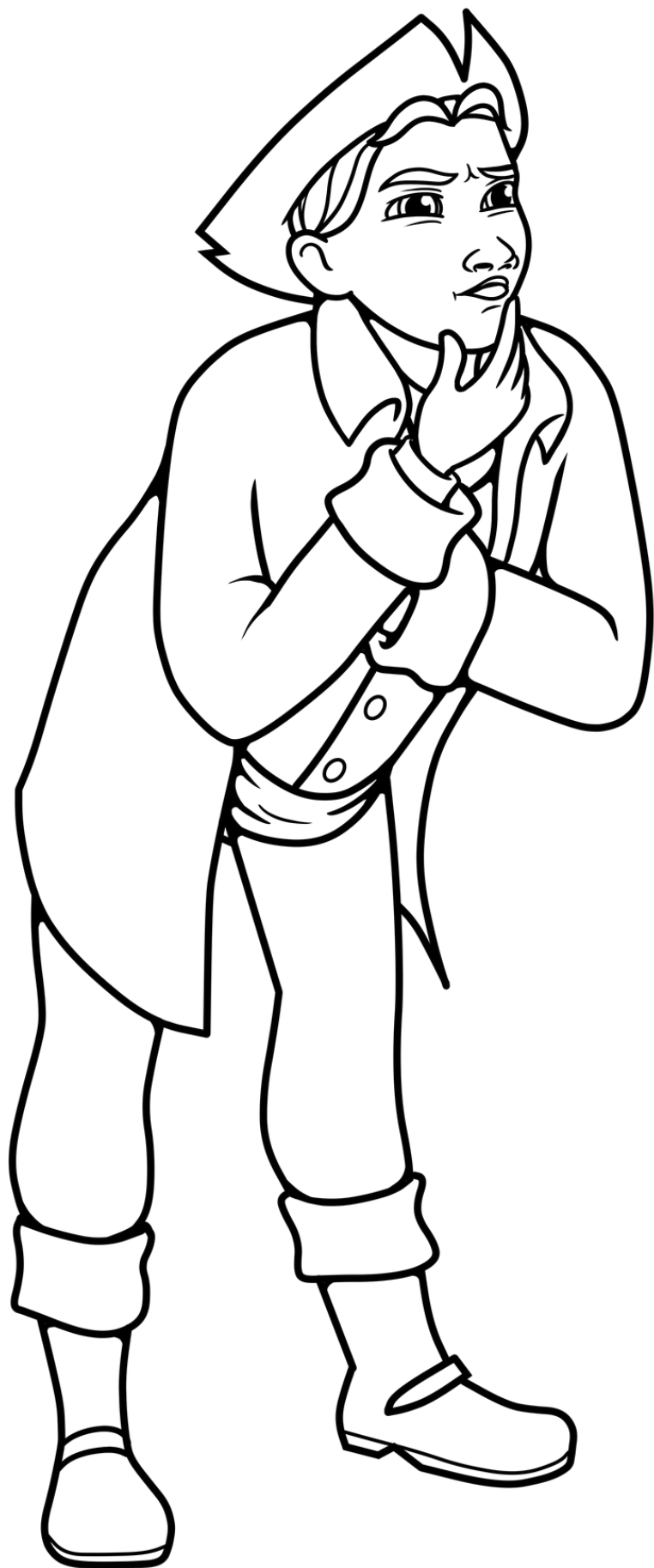
Rødspætte er klatret op i en
lian. Nu kan hun bedre se, hvor
Dino gemmer sig i junglen.

Hun har fundet et dyr,
der ligner Dino.

Tegn streger mellem tallene
og find ud af, hvilket dyr
Rødspætte har fået øje på.



Romkugle vil regne ud, hvor Dino har gemt sig i junglen. Han tænker tilbage på hvor Dino kom fra. Tegn et æg magen til det, Dino kom ud af.



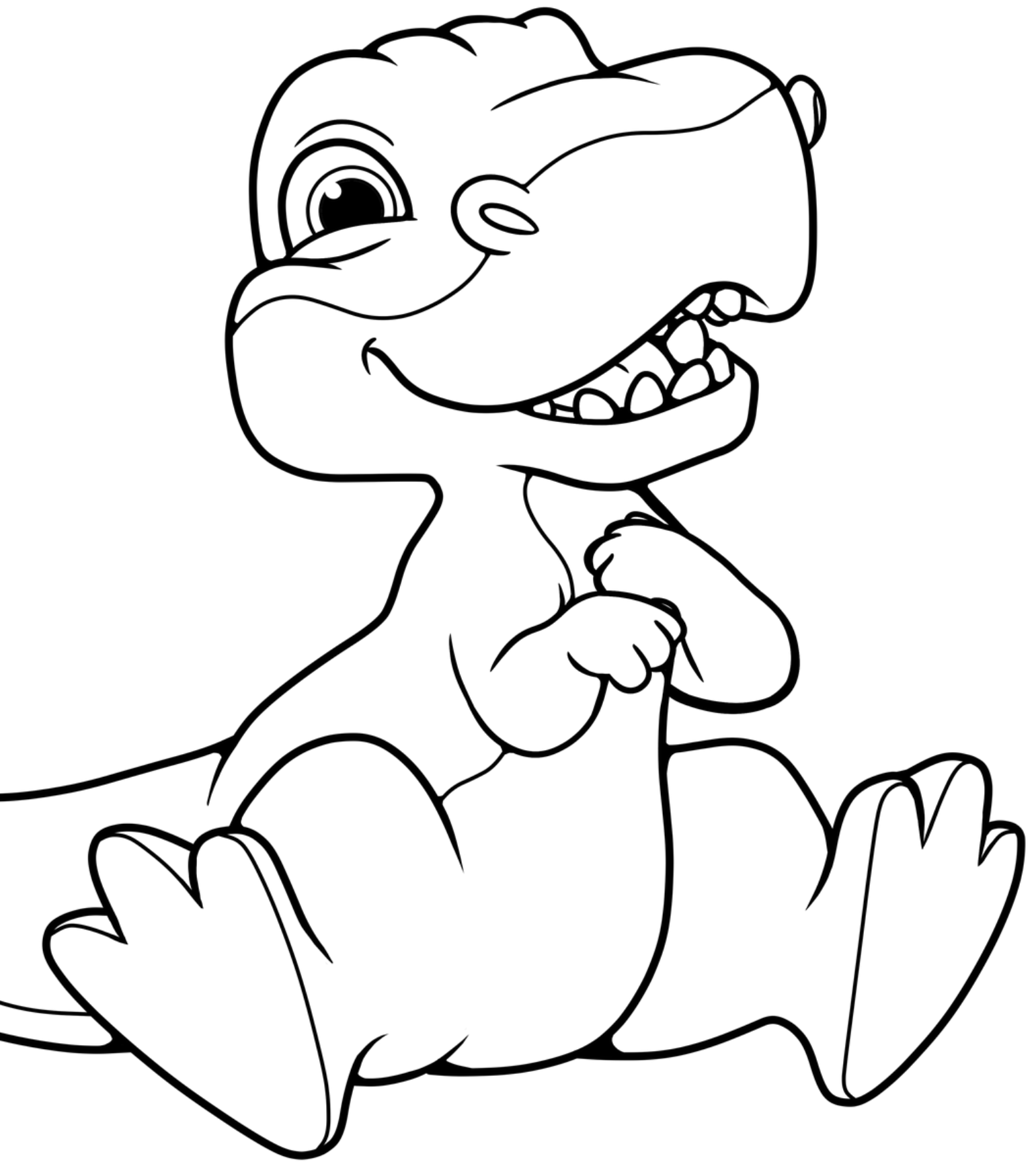


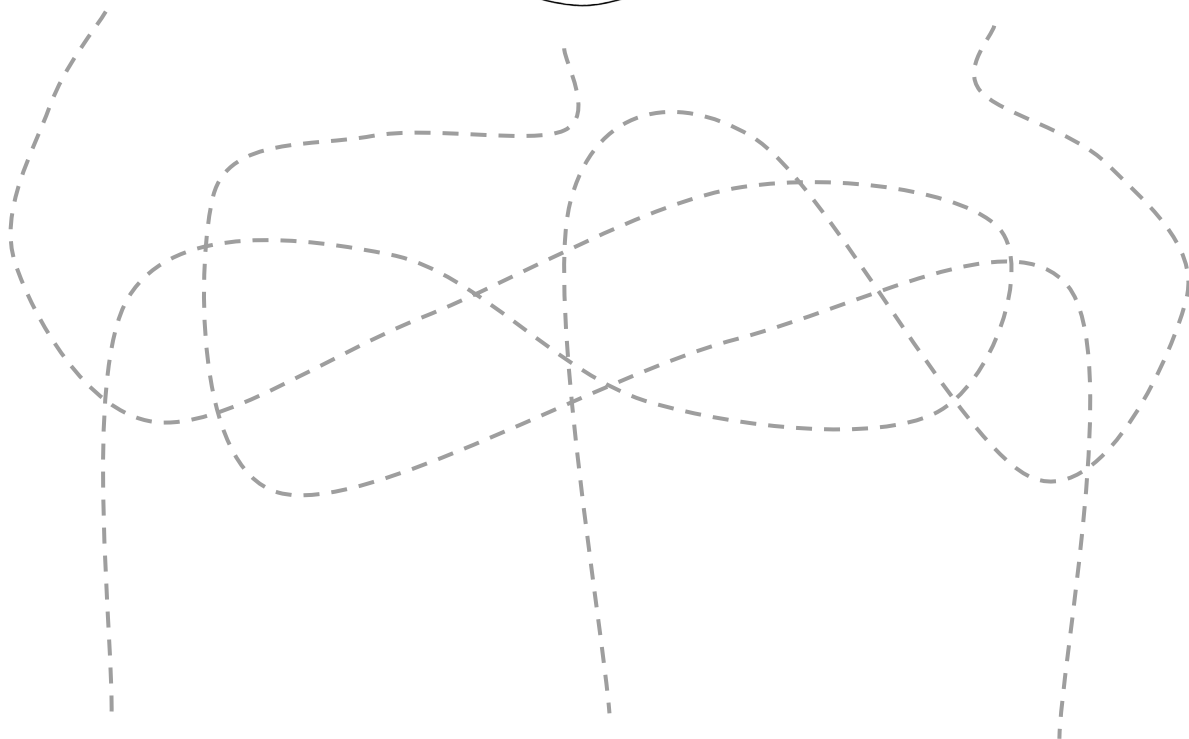
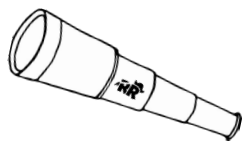
**Dellekaj vil lokke Dino i en fælde med sine deller. En delle-fælde.
Hvordan kan Dellekaj fange Dino? Tegn en sej delle-fælde!**



Fjæsing prøver at finde Dino
i junglen, men han har sat
sin fod i noget klamt.

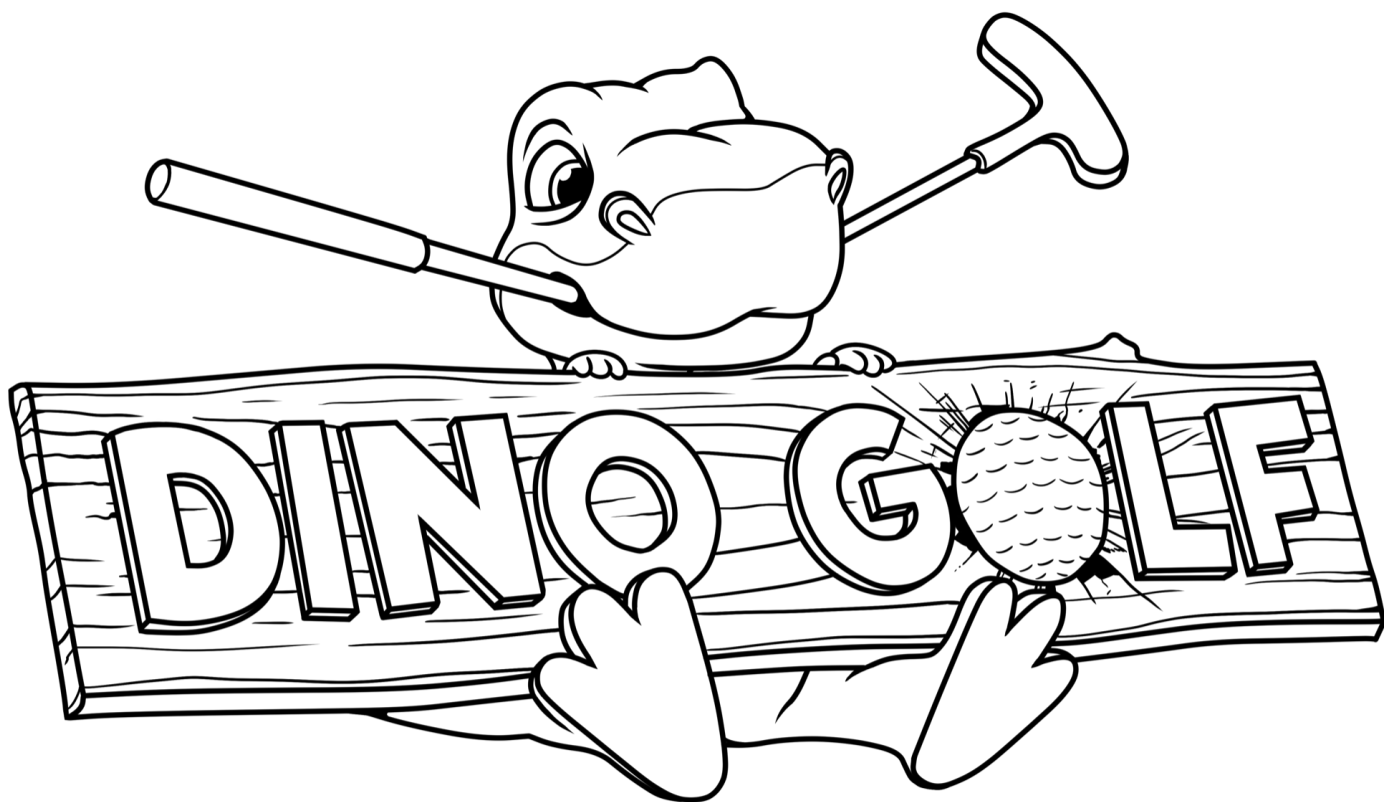
Hvad tror du, Fjæsing har
jokket i?



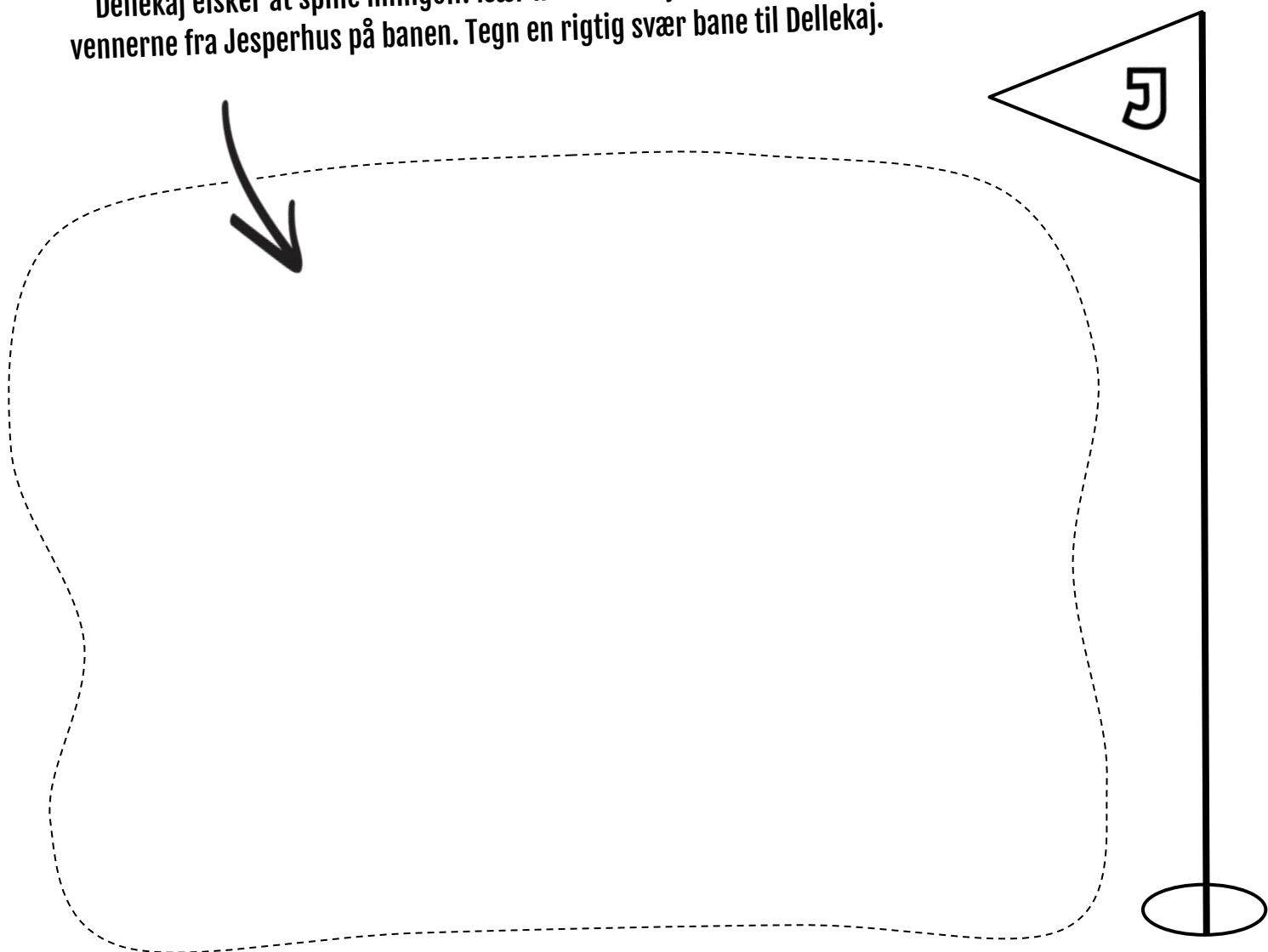


Hjælp Rødspætte og Romkugle med at finde deres sværd og kikkert. Forlæng stregen ned til den rigtige pirat. Hvis du synes, det er sjovt, må du føre lorten ned til Fjæsing - men hvis du synes, det er synd for ham, må du også lade være.

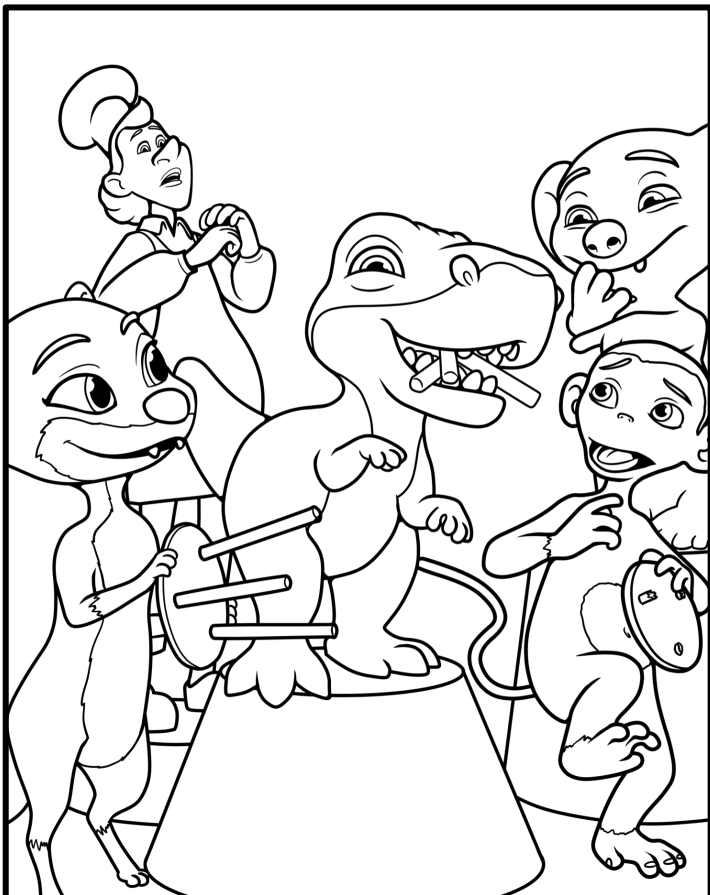
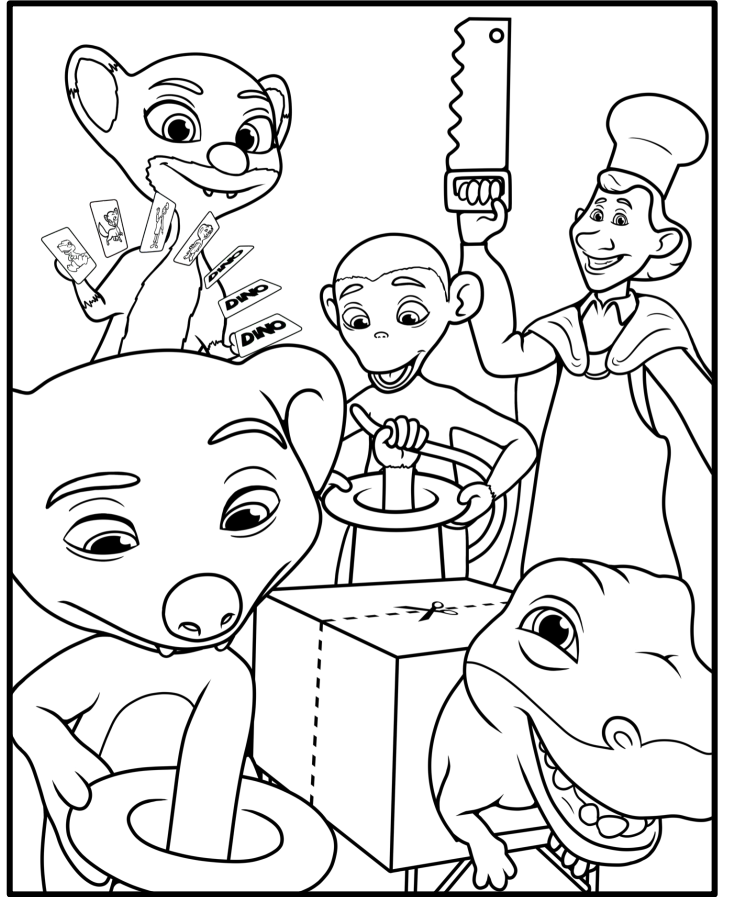




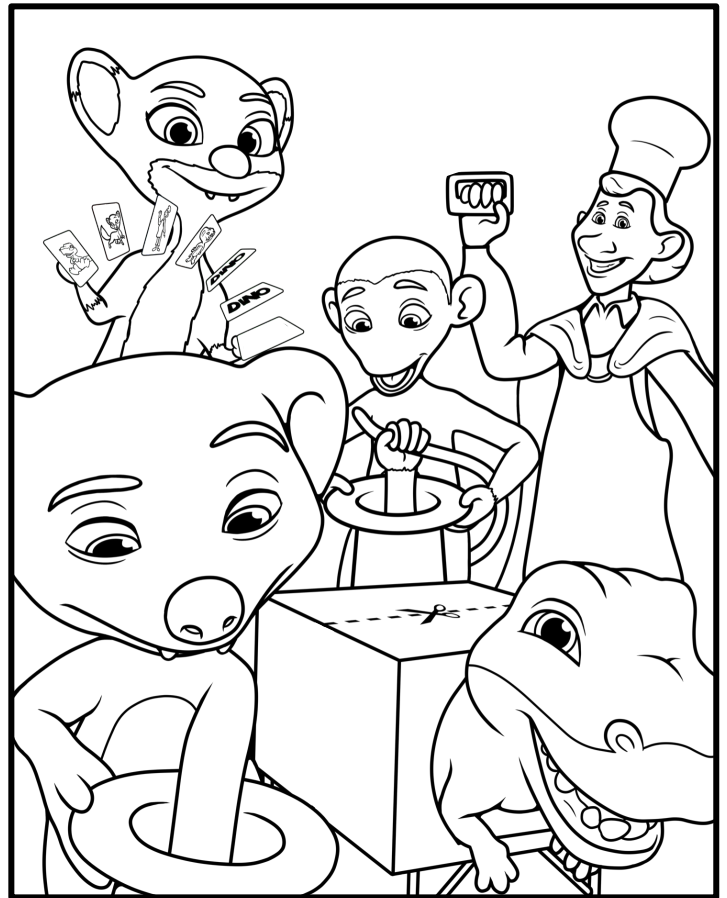
Dellekaj elsker at spille minigolf. Især når der er sjove figurer med vennerne fra Jesperhus på banen. Tegn en rigtig svær bane til Dellekaj.



FIND FEM FEJL



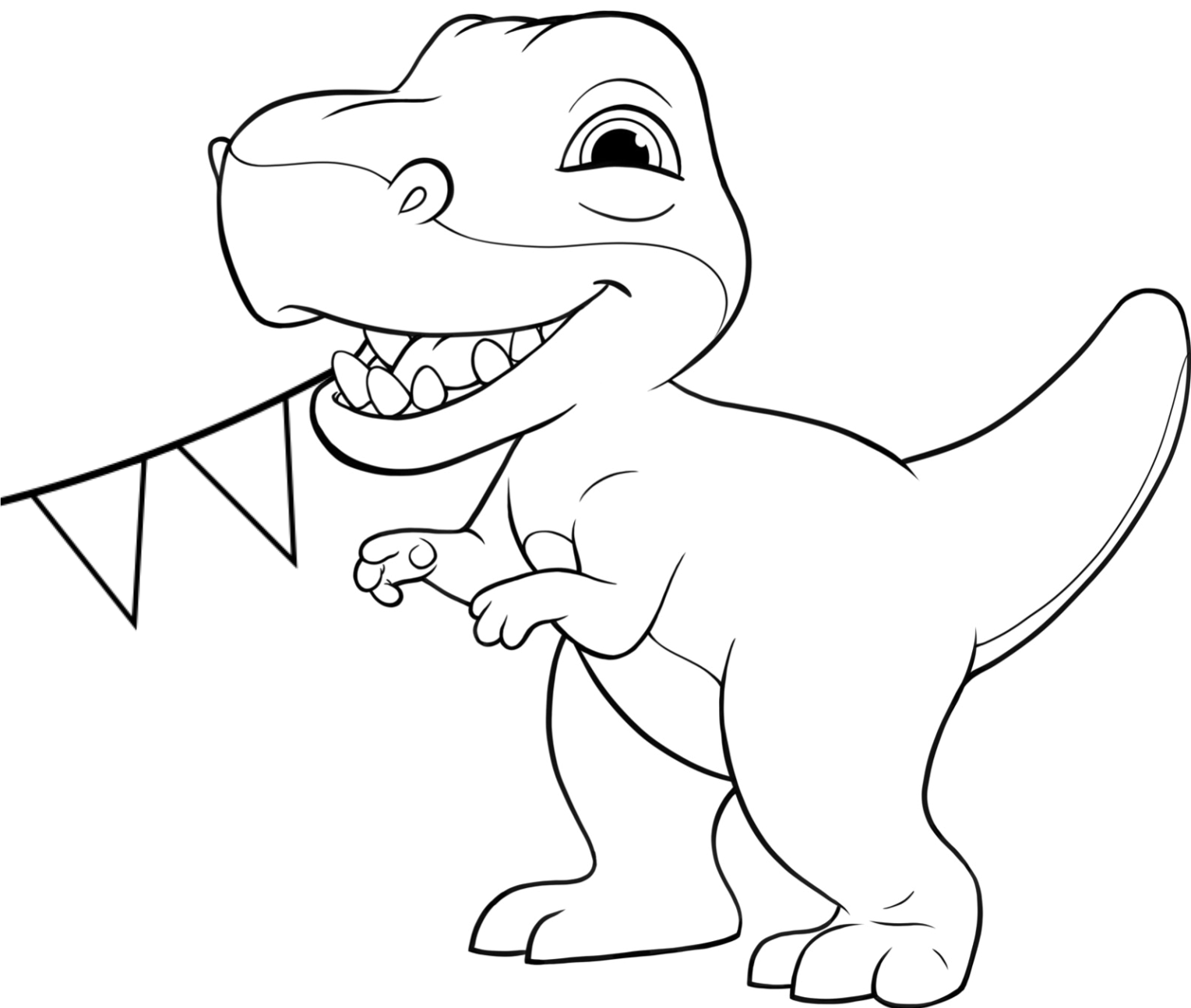
Hugo og vennerne leger cirkus. De har lavet nogle flotte plakater, de kan hænge op overalt i Jesperhus. Men der er en sket en fejl. Plakaterne på højre side har hver fem fejl. Kan du finde alle fejlene?



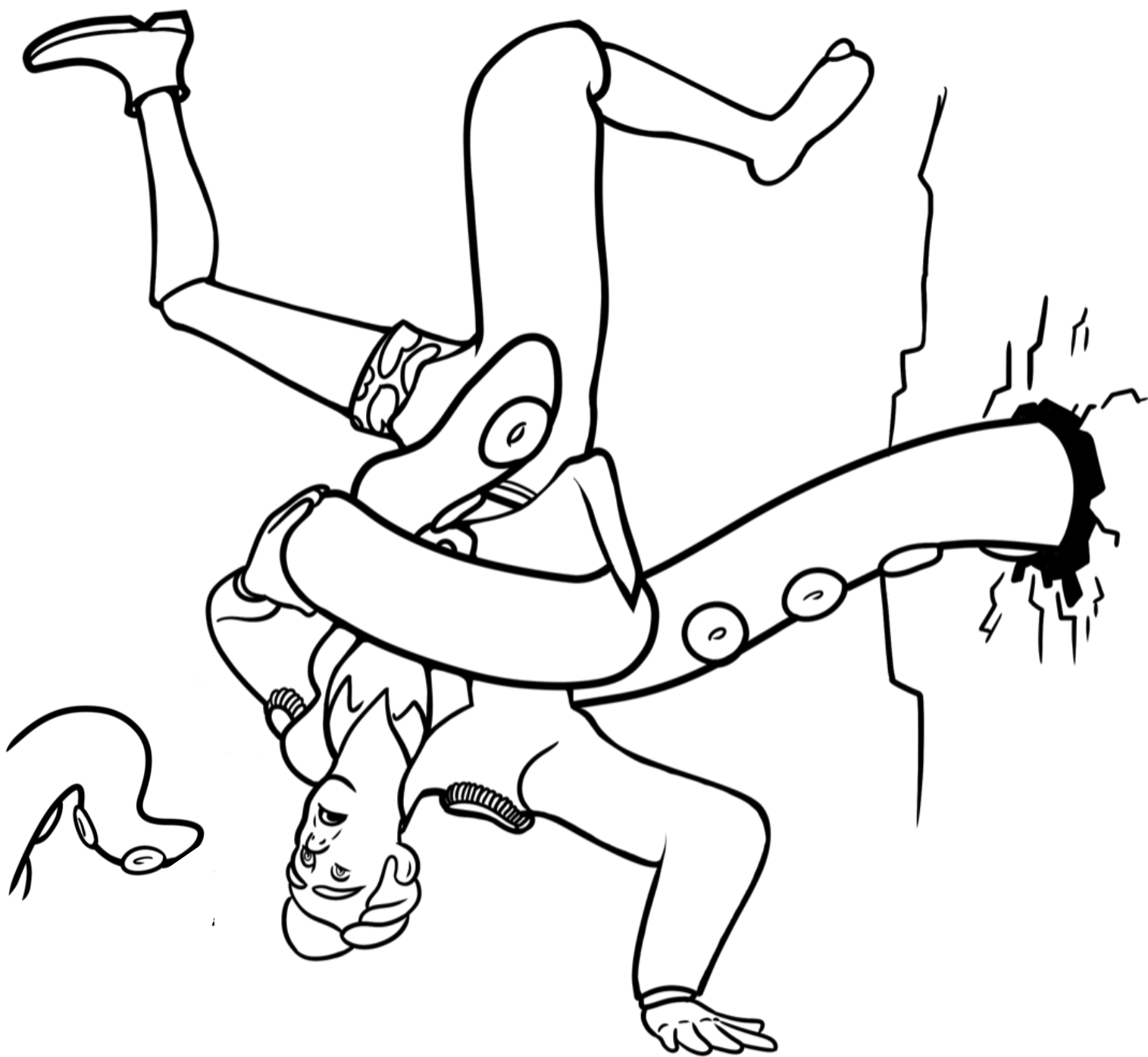


Glæd dig til vores helt nye sang:

'Dinos fødselsdag' 🎵 🎶



Fjæsing er blevet snuppet af et kæmpestort havmonster.
Skriv de sidste bogstaver på linjerne og find ud af, hvad det er for et monster.



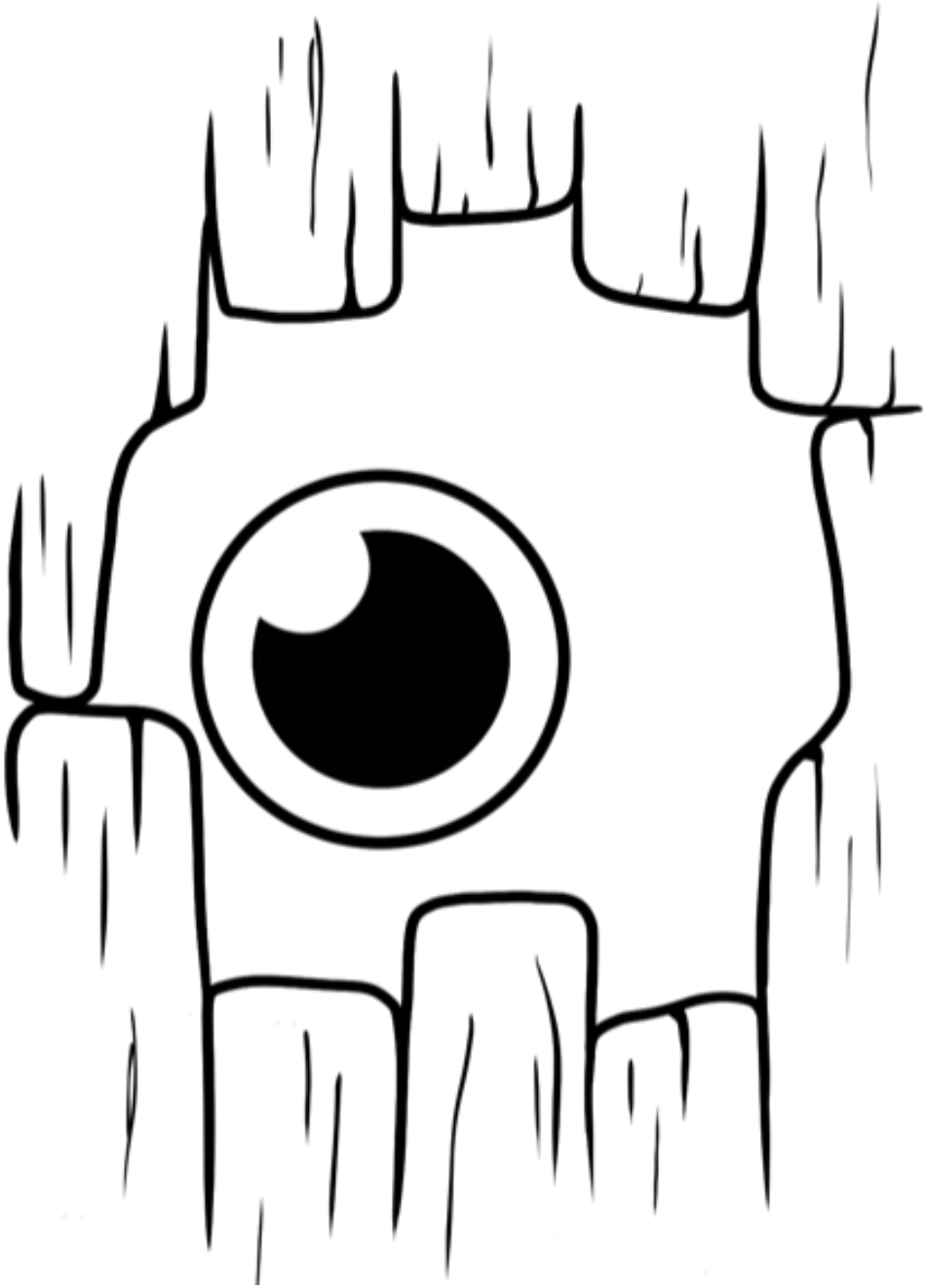
P R U T

K

E

T

Æ



B

N

L

S

Dellekajs

DELLE-PIZZA

FRIKADELLEFARS

250 g hakket flæsk

1 æg

½ spsk løgpulver

½ dl rød sodavand

½ dl vand

1 stk revet gulerod

1 ½ spsk hvedemel

1 ½ spsk havregryn

Salt og peber

PIZZADEJ

3 dl lunkent vand

½ pk gær

1 spsk olie

1 ½ tsk salt

150 g grahamsmel

500 g hvedemel

FYLD

1 gl tomatsovs

300 g revet ost

Frisk basilikum

Bland først pizzadejen - husk at ælte den godt.

Tænd ovnen på 250 grader. Pas på, du ikke brænder fingrene!

Nu kommer det bedste: bland farsen til frikadeller.

Rul dejen ud til 4 flotte, runde pizzaer. Det er bedst, de er lige store, så der ikke er nogen, der bliver uvenner.

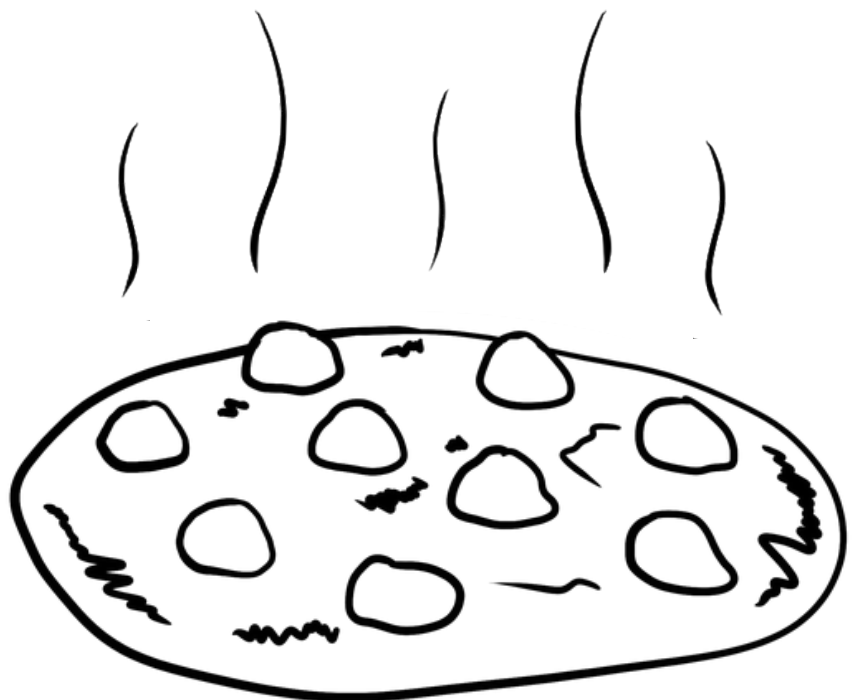
Smør tomatsovs på. Ikke helt ud til kanten - men næsten.

Drys revet ost - ikke for meget, ikke for lidt.

Form små frikadeller med en teske og læg dem forsigtigt på pizzaerne.

Bag pizzaerne én ad gangen i 10 minutter.

Pynt med friske basilikumblade inden servering, så det ser rigtigt fint ud (du kan altid pille dem af igen, hvis du ikke kan lide dem)





SKATTEJAGT

INTRO ♩. = 114

Tekst og musik: Jesper Pedersen Klindt og Ruben Junge

Em D G D

SKAT -TE-JAGT! Kom nu med på ny - e e - ven - tyr

3 C D Em D Em

Vi sej - ler ud for at fin - de en skat

VERS

5 Em D G D G D Em B7

Svær-det er sle-bet, og ryg-gen er rank Rø-de pi-ra-ter, er I klar? HEY!

9 Em D G D G D Em B7

Kik-ker-ten, den er pud-set og blank Blå - å pi - ra - ter er, I klar? HEY!

PRE

13 C G D Em

Kor-tet er teg-net, og kryd-set er sat Vi har pak-ket de bø-ger, vi har

17 C G D B7

Sej-let er hej-set, ka - no-nen er ladet Nu let-ter vi an-ker og ta'r på

OMKVÆD

21 Em D G D

SKAT -TE-JAGT! Kom nu med på ny - e e - ven - tyr

23 Em D G D

SKAT -TE-JAGT! Vi mø - der mon - stre og hav - dyr på

2

25 Em D G D

SKAT TE JAGT! Le - der fra mor - gen til nat

27 C D Em D Em | 1. Em D Em | 2. Em D E

Vi sej - ler ud for at fin - de en skat fin - de en skat Vi

C-STYKKE

31 Am Em B Em

rut-sjer som ga-le på sø-slang-ens ha-le En høj-fin-ne sur-fer i hav-o-ver-fla-den Og

35 Am Em B7 B7

vi går på li - ne på en kro-ko - dil-le Og gi'r ot - te kram til en blæk-sprut-tes ar-me Før

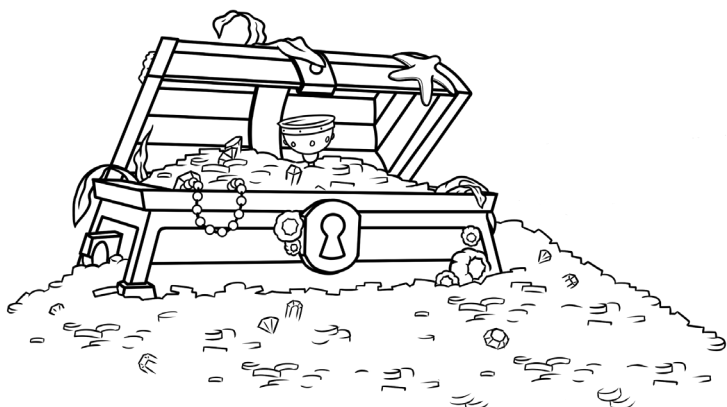
39 B7 B7

vi får en ki - ste så fuld af guld på

Skattejagt! Kom nu med på nye eventyr
Vi sejler ud for at finde en skat

Sværdet er slebet, og ryggen er rank
Røde pirater, er I klar? HEY!
Kikkerten, den er pudset og blank
Blå pirater, er I klar? HEY!

Kortet er tegnet, og krydset er sat
Vi har pakket de bøger, vi har
Sejlet er hejset, kanonen er ladet
Nu letter vi anker og ta'r på



Skattejagt! Kom nu med på nye eventyr
Skattejagt! Vi møder monstre og havdyr på
Skattejagt! Leder fra morgen til nat
Vi sejler ud for at finde en skat

Kikkerten sigter mod kisten med guld
Blå pirater, er I klar? HEY!
Sværdet slår monstre fra havet omkuld
Røde pirater, er I klar? HEY!

Kortet er tegnet, og krydset er sat
Vi har pakket de bøger, vi har
Vis jeres muskler for nu ta'r vi fat
Nu hejser vi sejlet og ta'r på

Skattejagt...

Vi rutsjer som gale på søslangens hale
En højfinne surfer i havoverfladen
Og vi går på line på en krokodille
Og gi'r otte kram til en blækspruttes arme
Før vi får en kiste så fuld af guld på

Skattejagt...



Når du har Jesperhus Familiespil, opgavebogen og de fire Havmonster Mønter, kan du spille...

Havmonster Spillet



1



Klip **spillepladen** ud og sæt evt. de to dele sammen med tape.

2



Bland de 4 **Havmonster Mønter** og læg dem med bagsiden opad i søen midt på spillepladen.

3



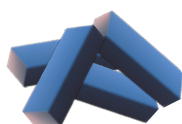
Tag disse 16 kort fra **DINO**. Sortér dem i fire bunker efter farve. Læg 2'erne i bunden og 4'erne i toppen.

4



Brug ét af hvert Havmonster fra **Bedste Vendspil** som spillebrikker. Sæt dem i holdere eller brug tøjklammer, så de kan stå. Placér dem i hvert sit hjørne af spillepladen.

5

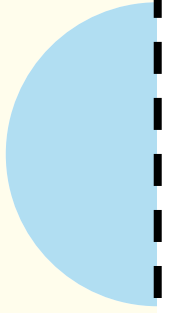
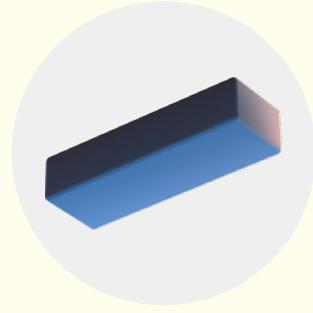
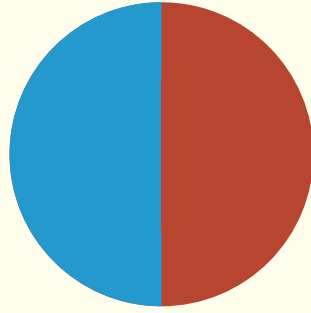
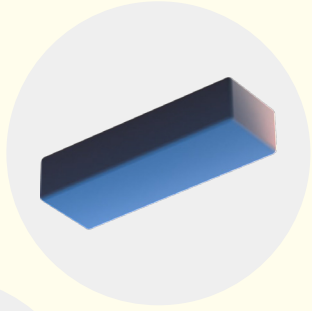


Læg alle klodserne fra **Træls Tårnet** i en stor bunke ved siden af spillepladen. Læg det gule T ved siden af bunken.

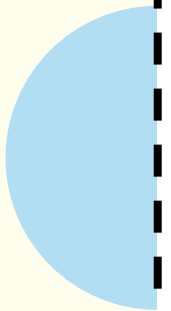
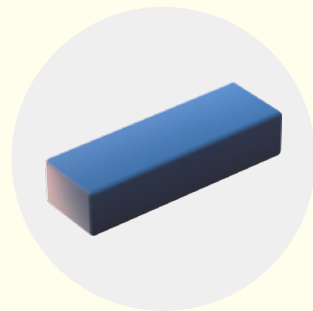
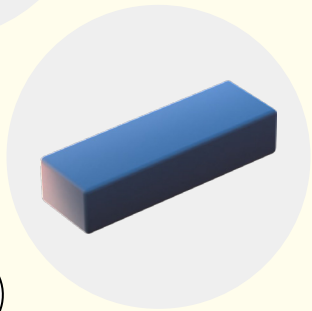
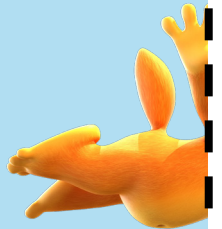
6



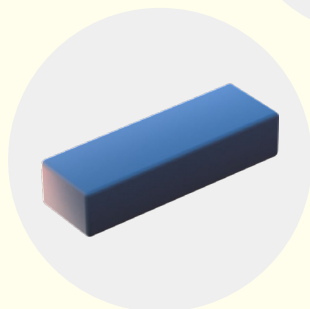
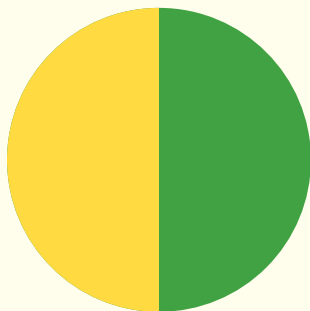
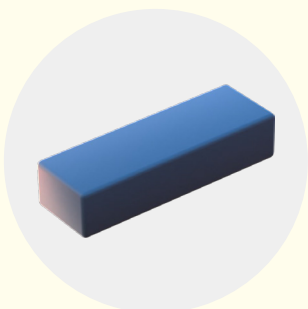
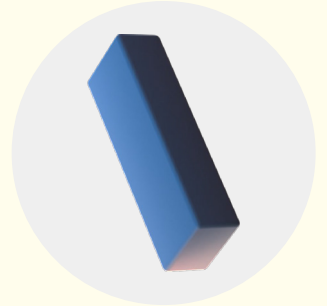
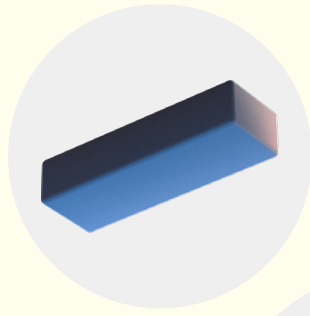
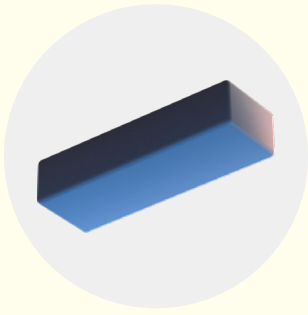
Find en terning eller download en app - og så er du klar til at spille **Havmonster Spillet**.



Havme Spi



Monster Llet



Sådan spiller du HAVMONSTER SPILLET

Havmonster Spillet handler om at have flest point, når spillet er slut.

Den yngste spiller starter. Kast terningen og flyt dit Havmonster det antal øjne, terningen viser. Du bestemmer selv hvilken vej, du vil gå rundt om søen, men du må ikke skifte retning i løbet af en tur. Lander du på et felt, hvor der allerede står en spiller, slår du denne hjem og overtager pladsen.

Saml alle vennerne!

Først skal du samle et af hvert kort: Hugo, Rita, Dino og Dellekaj. Når du har samlet alle fire, kan du dykke ned i søen efter din mønt. Lander du på det gule felt, må du tage et Hugo-kort, lander du på det grønne, må du tage Dino osv. Lander du på et felt med to farver (f.eks. grøn og gul), kan du selv vælge, hvilket kort du vil have (f.eks. Dino eller Hugo). Du må ikke samle mere end ét af hvert kort.

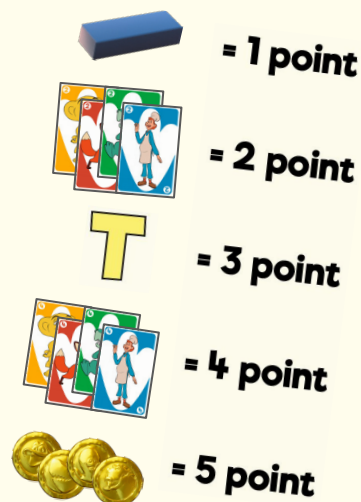
Find din mønt!

Når du har samlet Hugo, Rita, Dino og Dellekaj, skal du finde din mønt i søen. Du må kun vende en mønt, når du står på et af de to lyseblå felter. Vælger du en forkert mønt, lægger du den tilbage i søen med bagsiden opad og må forsøge igen – men du må ikke kigge det samme sted to gange i træk. Du må hele vejen om på den anden side af søen.

Byg det højeste tårn!

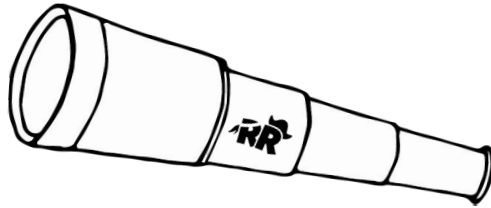
Hver gang du lander på et klods-felt, tager du en klods fra bunken. Er der ikke flere klodser i bunken, tager du fra den modspiller, der har flest klodser. Det gule T gives til den, der først samler 3 klodser, men det kommer til at skifte hænder mange gange i spillet. T'et gives nemlig videre til den spiller, der først samler 6 klodser, 9 klodser, 12 klodser osv.

Spillet er slut, når en spiller har fundet sin Havmonster Mønt. Herefter tælles point. Vinderen er den med flest point.

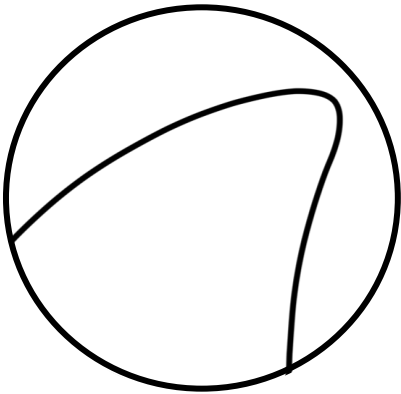
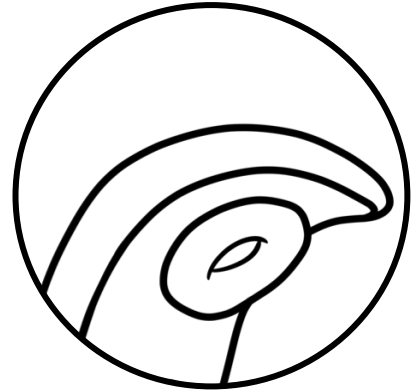




Yessi

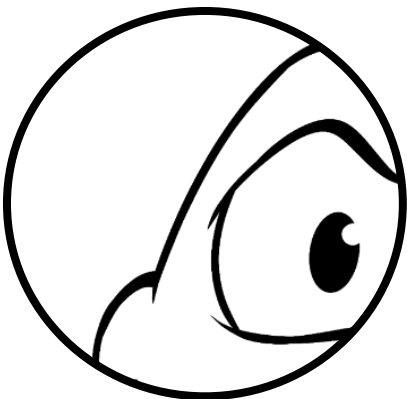


Krokodillen



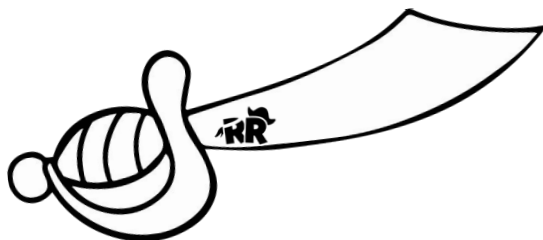
Søslangen

Megahajen



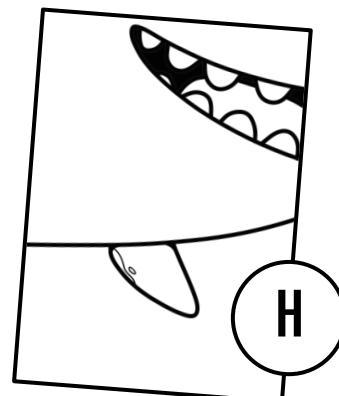
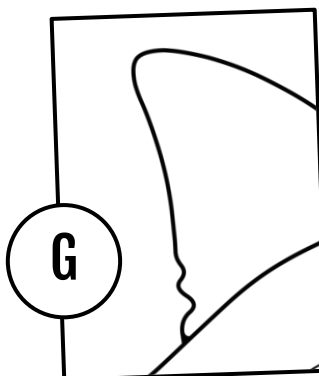
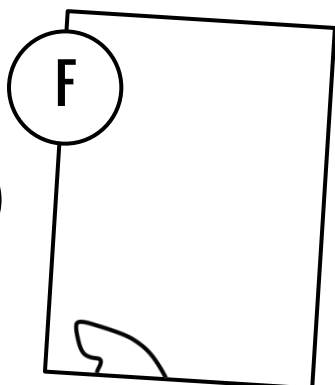
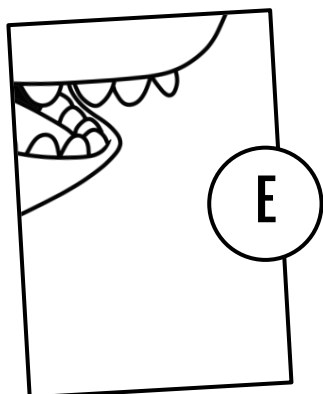
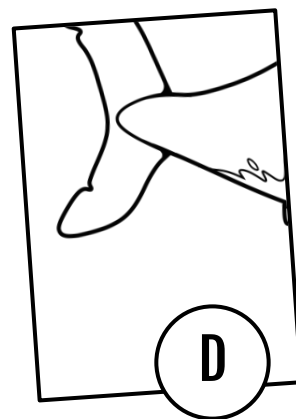
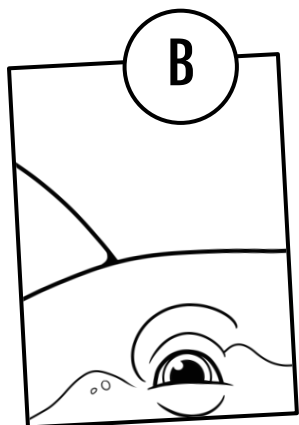
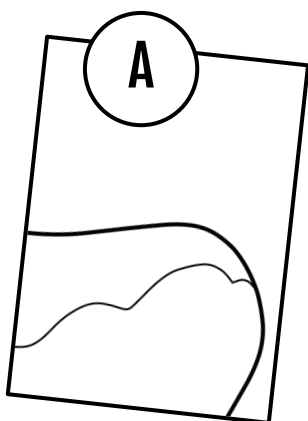
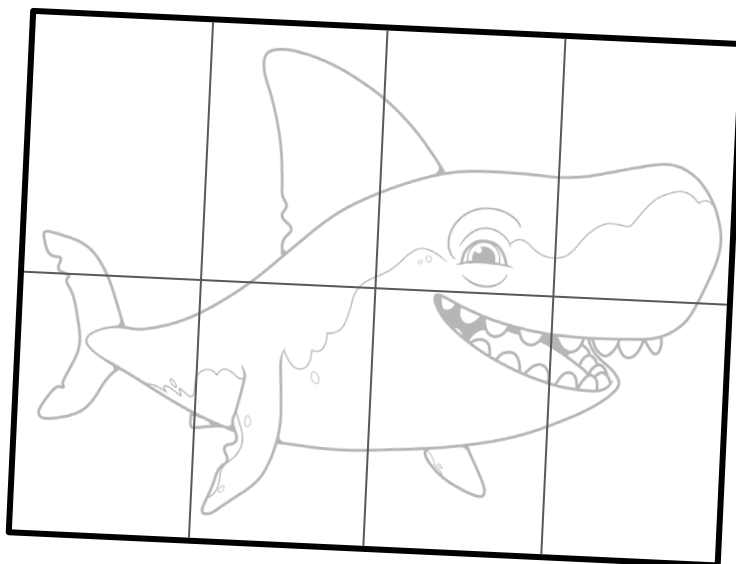
Blaeksprutten

Romkugle er glad for sin kikkert. Med den kan han studere havmonstre på afstand.
Hvilke havmonstre har Romkugle fået øje på? Tegn streg fra ord til billede.



Rødspætte er kommet til at ødelægge et billede af Megahajen med sit sværd.

Hjælp hende med at samle puslespillet. Skriv bogstaverne, hvor brikkerne hører til.





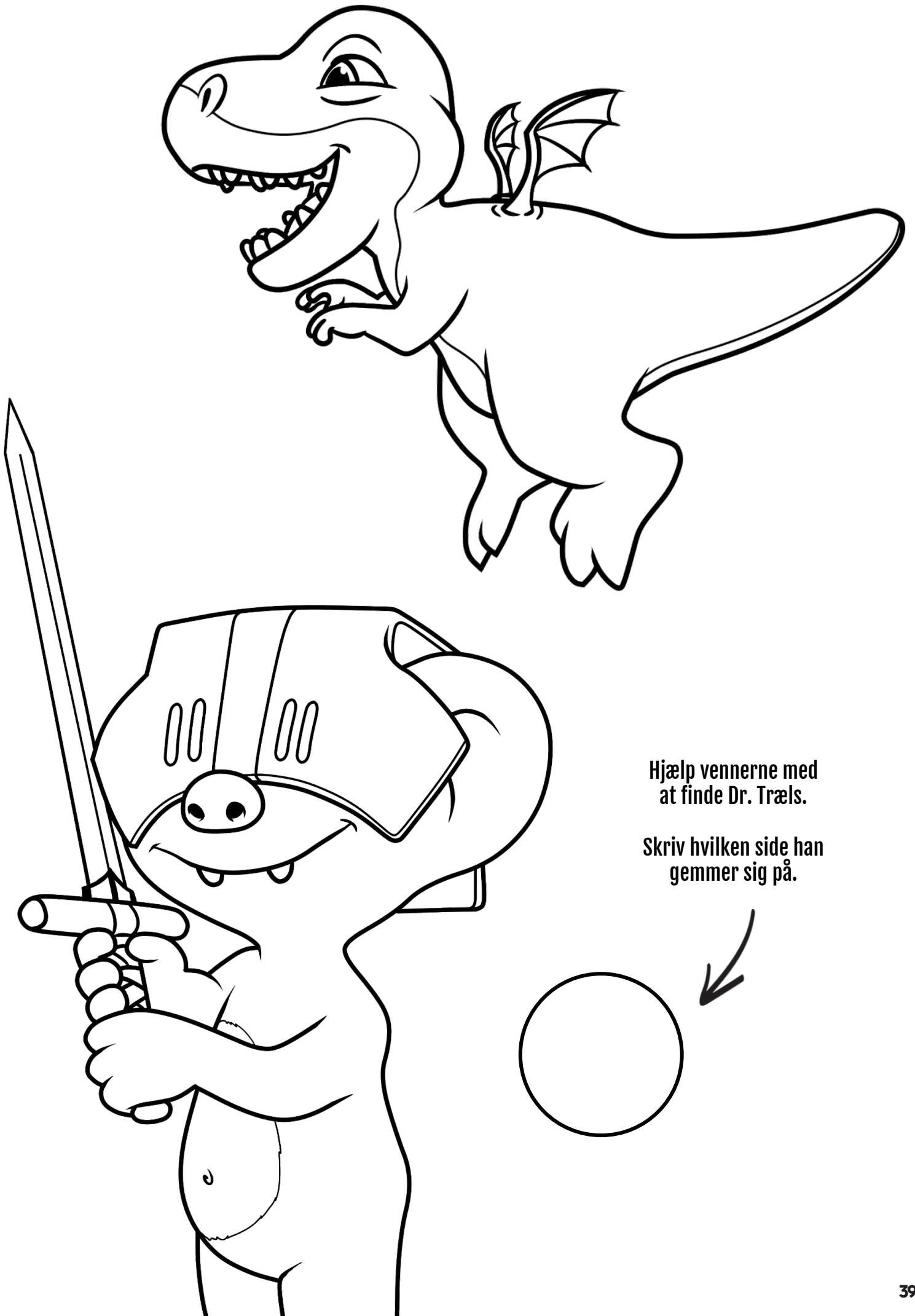
Vennerne leger rollespil.

Rita har klædt sig ud som en elver,
Zak er en troldmand, Hugo er en
ridder, og Dino er en drage.

Dr. Træls har klædt sig ud som en
ond trold med en stor hammer.

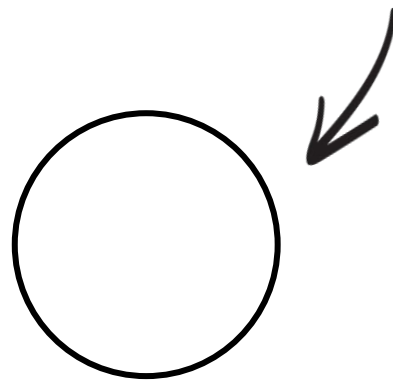
Han har gemt sig et sted i
opgavebogen, hvor han står på en
kæmpe skat med guld og juveler.





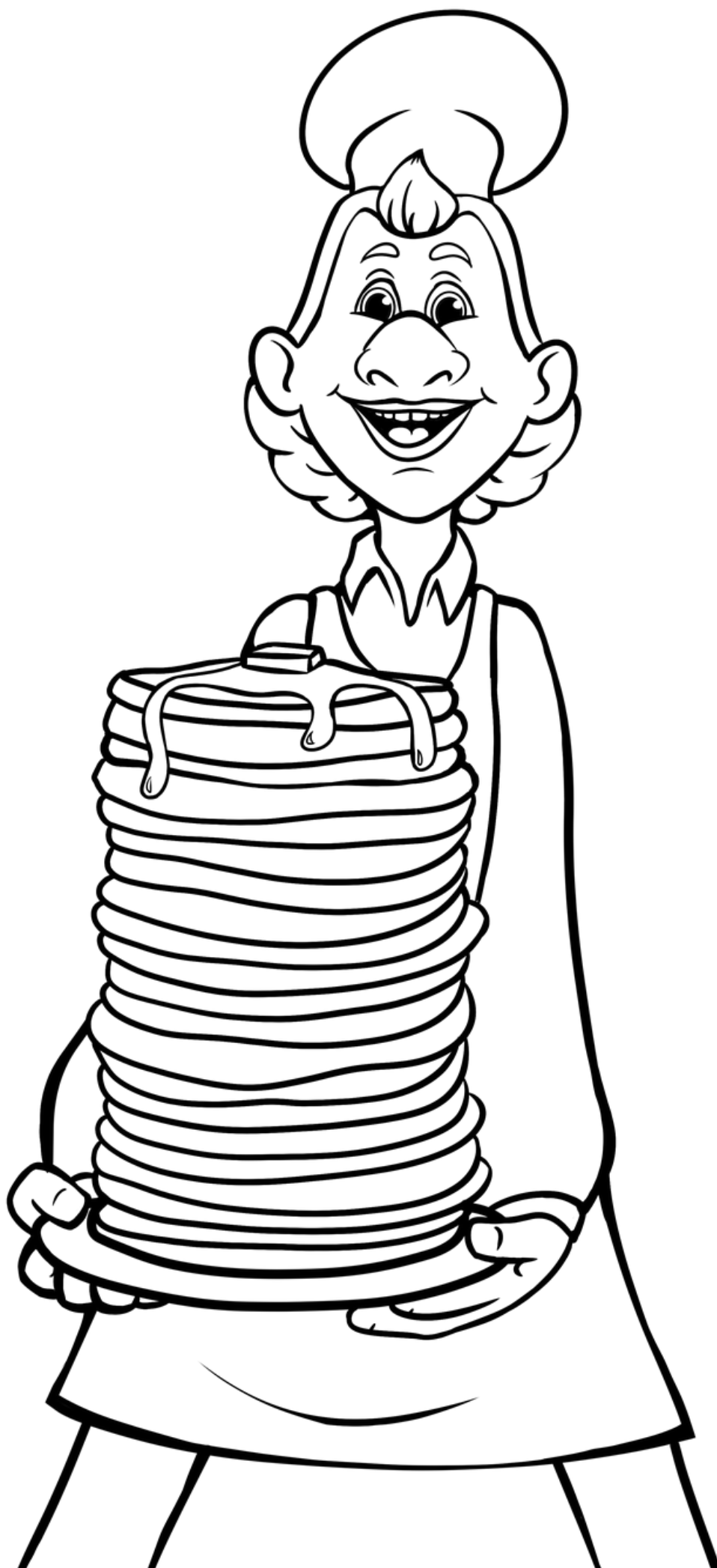
Hjælp vennerne med
at finde Dr. Træls.

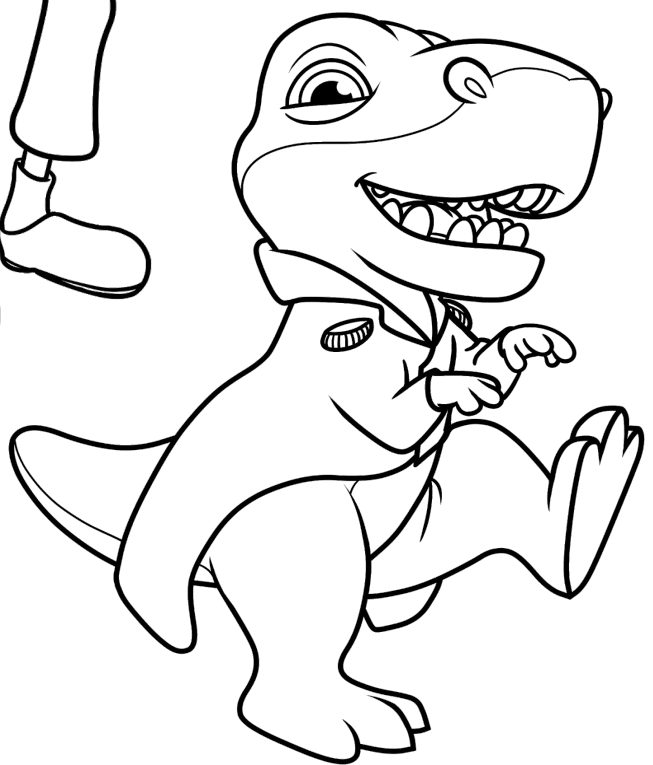
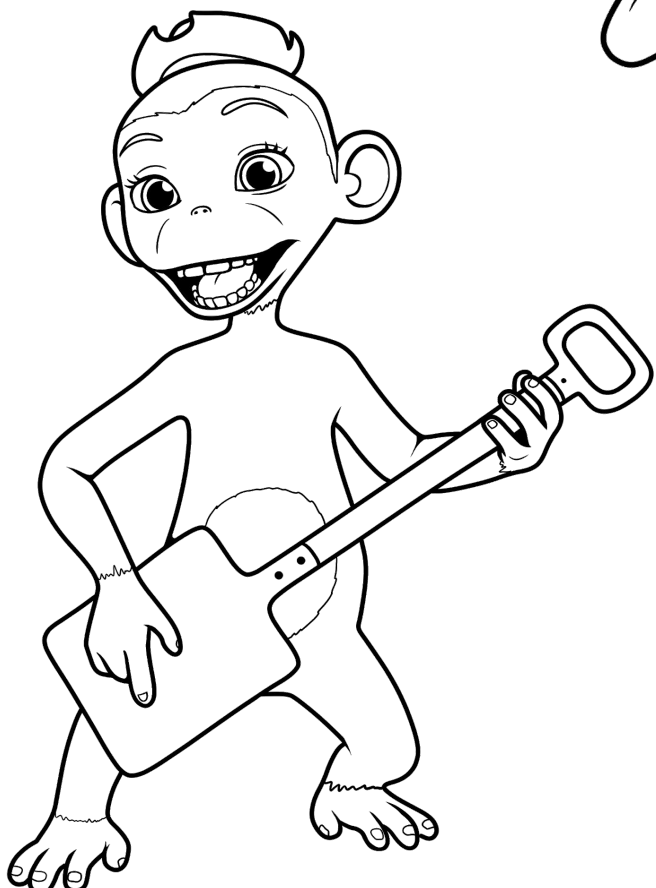
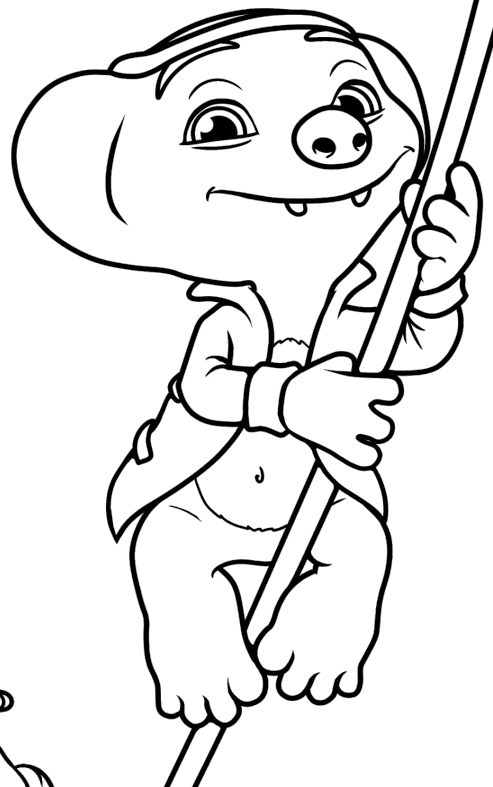
Skriv hvilken side han
gemmer sig på.





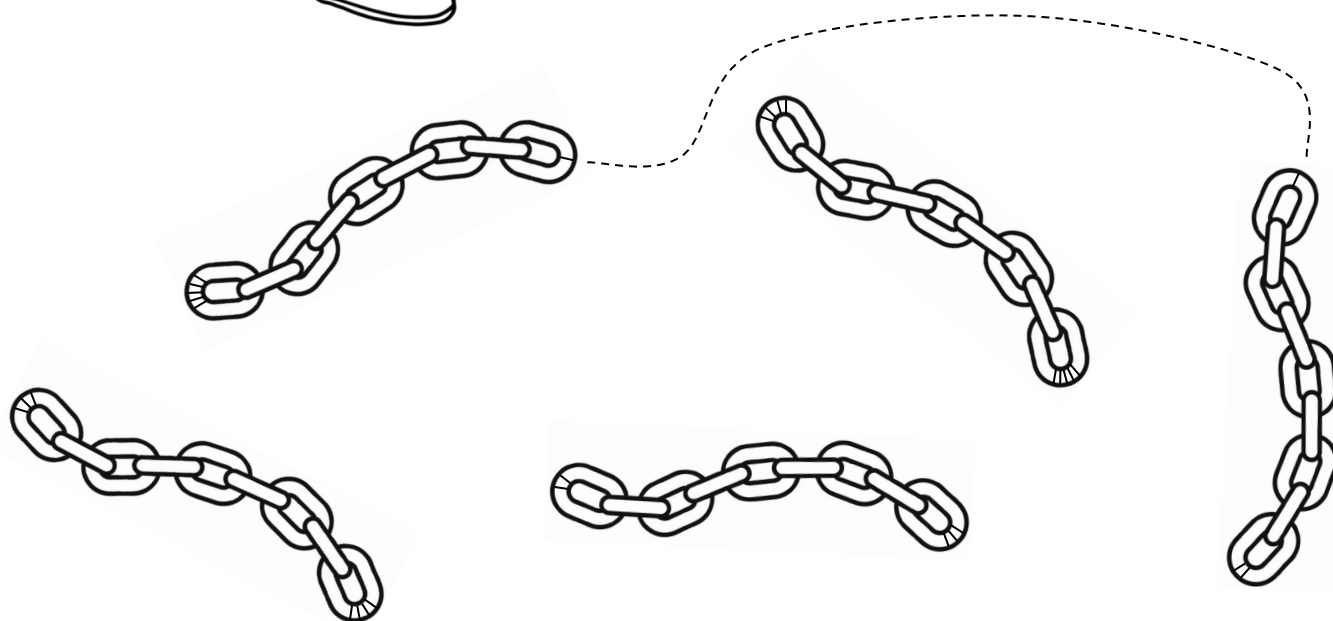
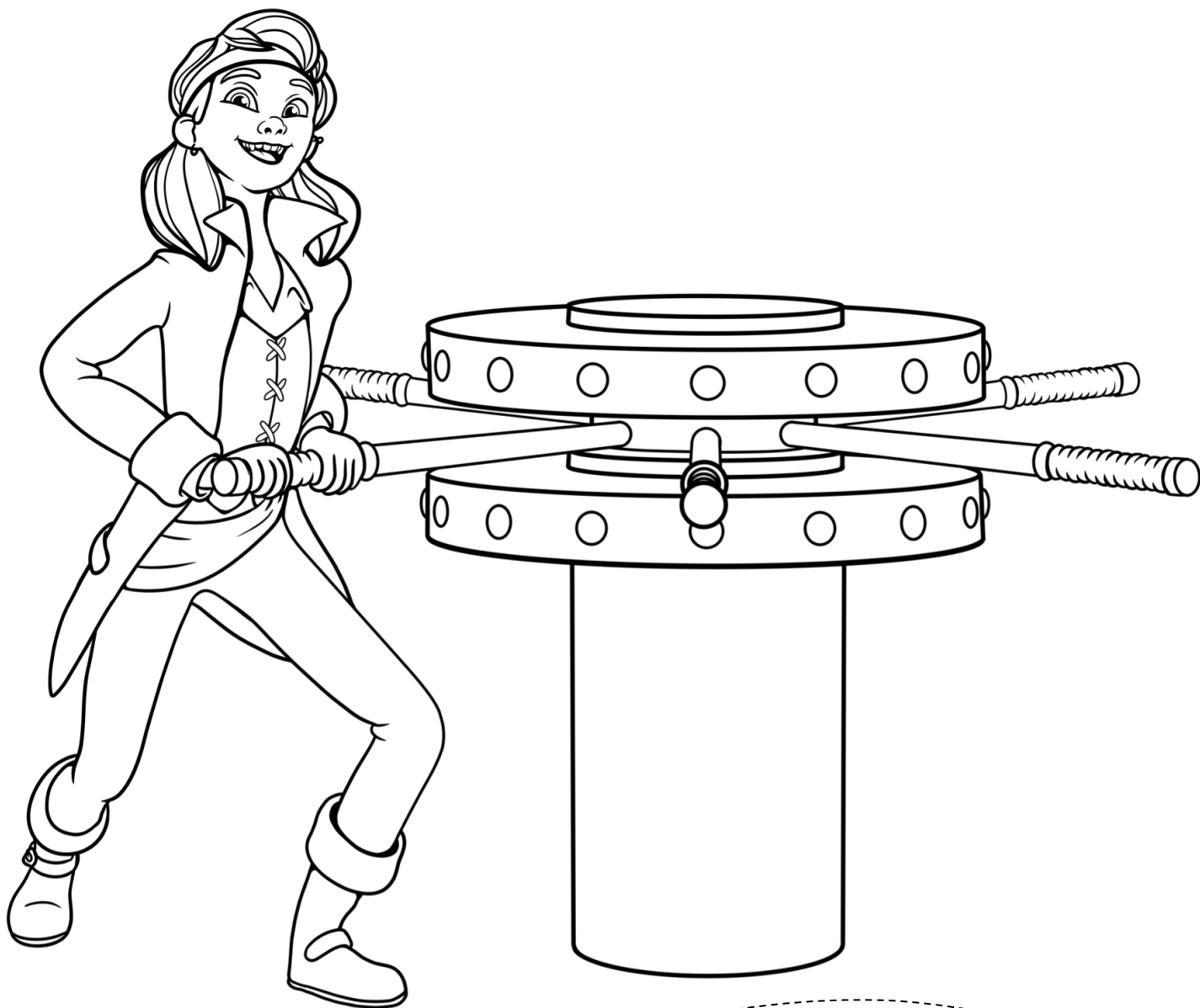






Hugo og vennerne elsker at klæde sig ud som pirater og lege Pirat-Show.
Kan du se, hvem der er hvem?

Rødspætte skal åbne porten til piratforlystelsen, men kæden er gået i stykker.
Hjælp Rødspætte med at samle kæden ved at sætte de rigtige ender sammen.



Krokodillen har hapsede Fjæsings ene bukseben, så man kan se hans underbukser. Farv Fjæsings underbukser, som du tror, de ser ud? De må godt være lidt pinlige!








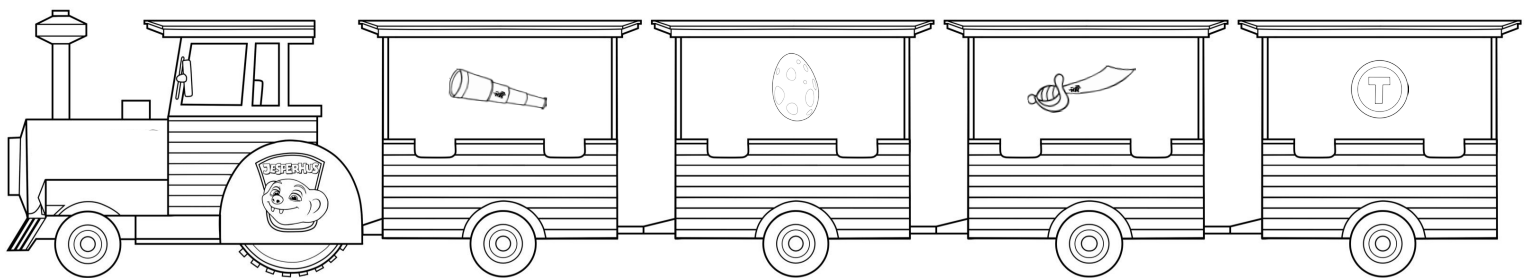
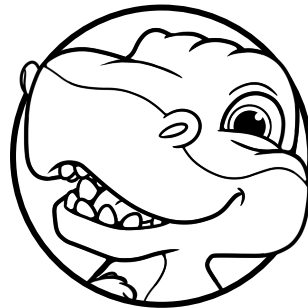

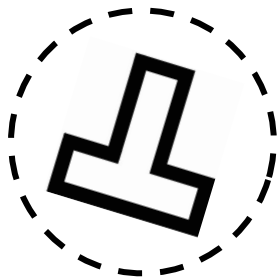
Ved Træls Trafik i Blomsterparken kan du drøne rundt på motorcykel, køre i bil eller få en tur med toget.

Lav dit eget kørekort og sæt kryds ved de køretøjer, du har prøvet.

Når du har udfyldt kørekortet, kan du klippe det ud. Hvis du vil have det i en plastiklomme, kan du købe en i receptionen for 5 kr.

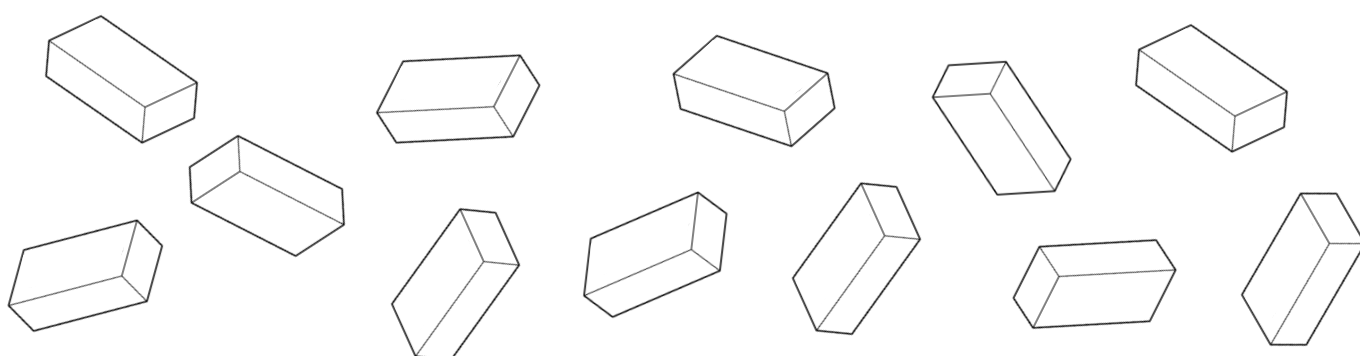
	<input type="checkbox"/>	MOTORCYKEL
	<input type="checkbox"/>	BIL
	<input type="checkbox"/>	TOG

Godkendt af Dr. Træls

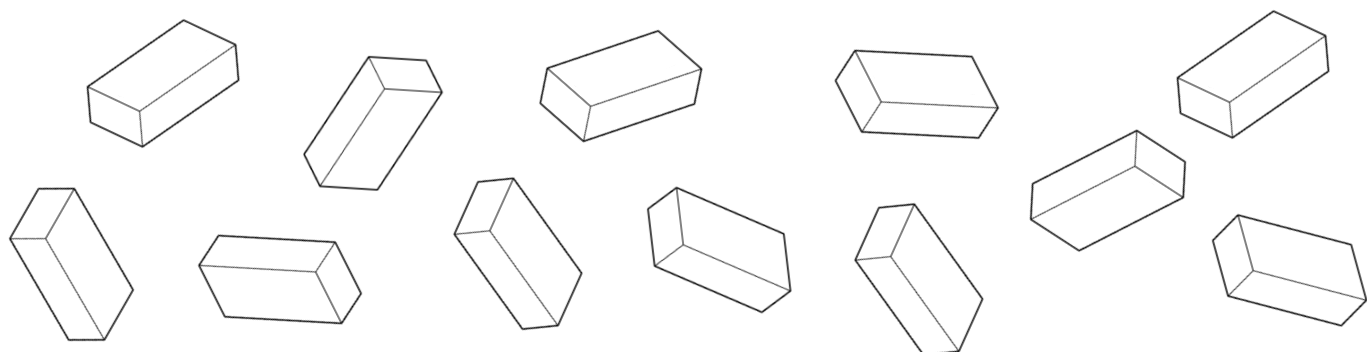
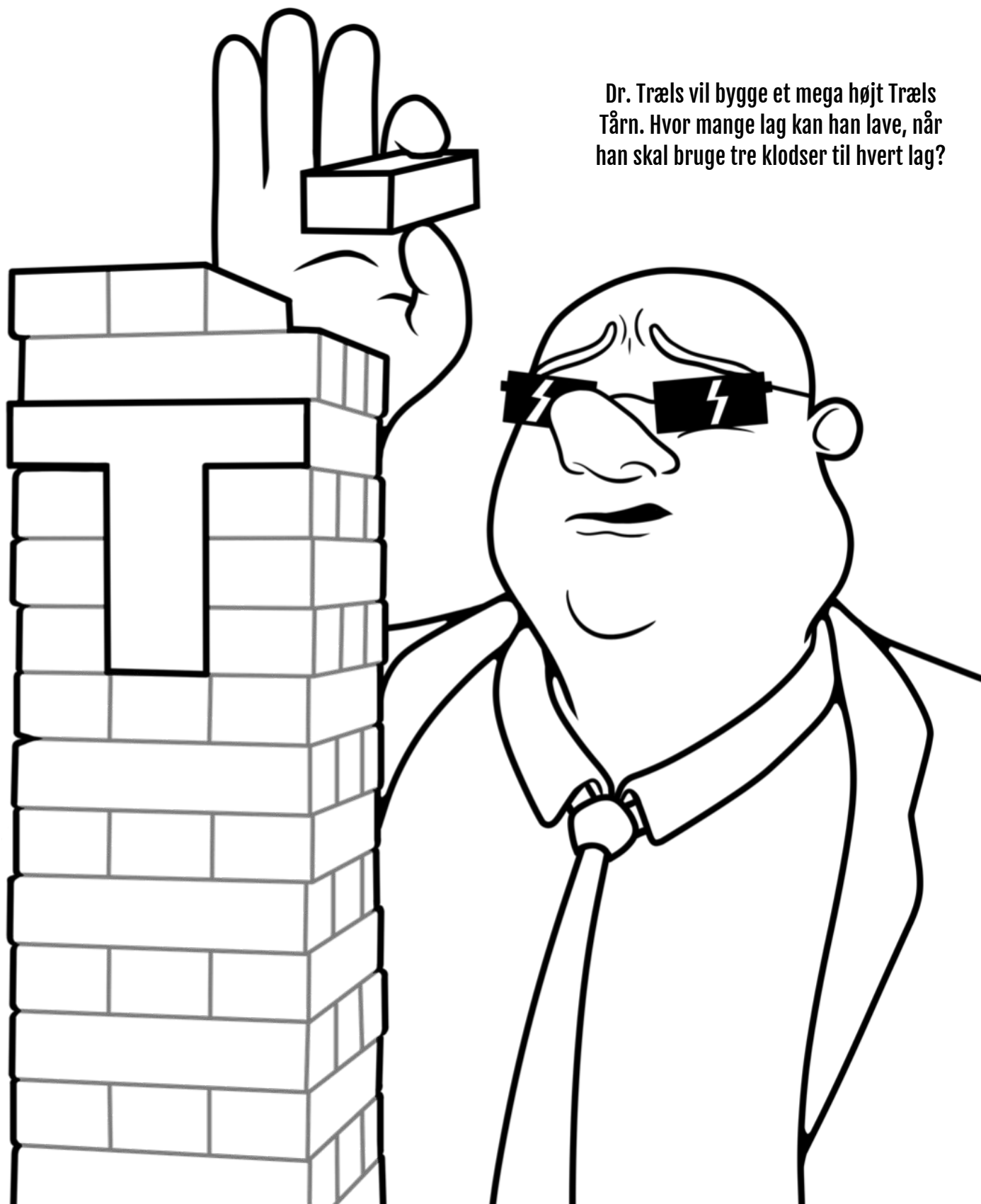


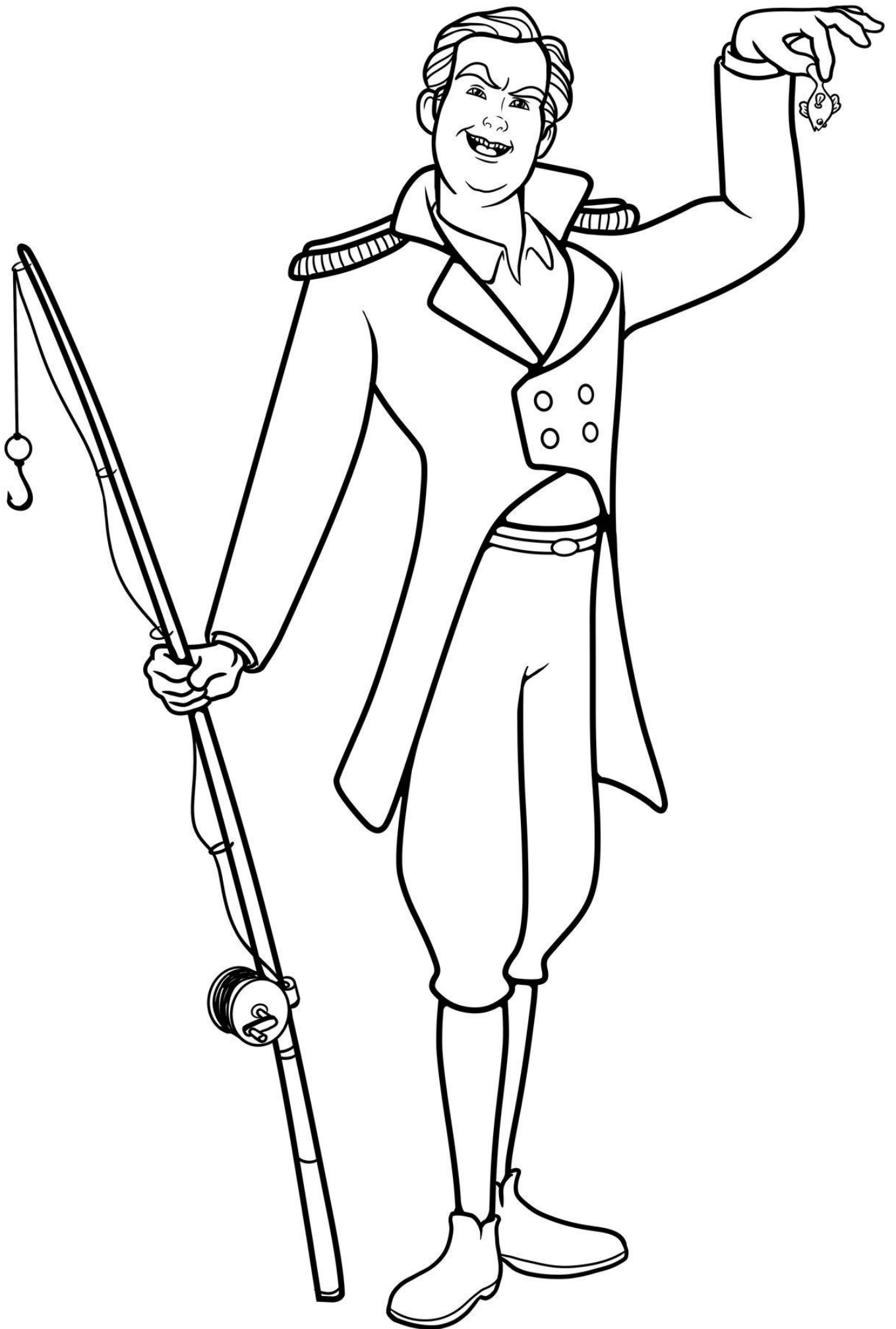
Hugo har lovet Dr. Træls, Rødspætte, Dino og Romkugle en tur i det store tog. Han har på forhånd lagt en ting i hver vogn, så vennerne kan se, hvor de skal sidde. Kan du hjælpe dem med at finde på plads?

Rita synes, Træls Tårnet ser kedeligt ud,
når det bare er gråt. Hjælp hende med at
male det i flotte farver.

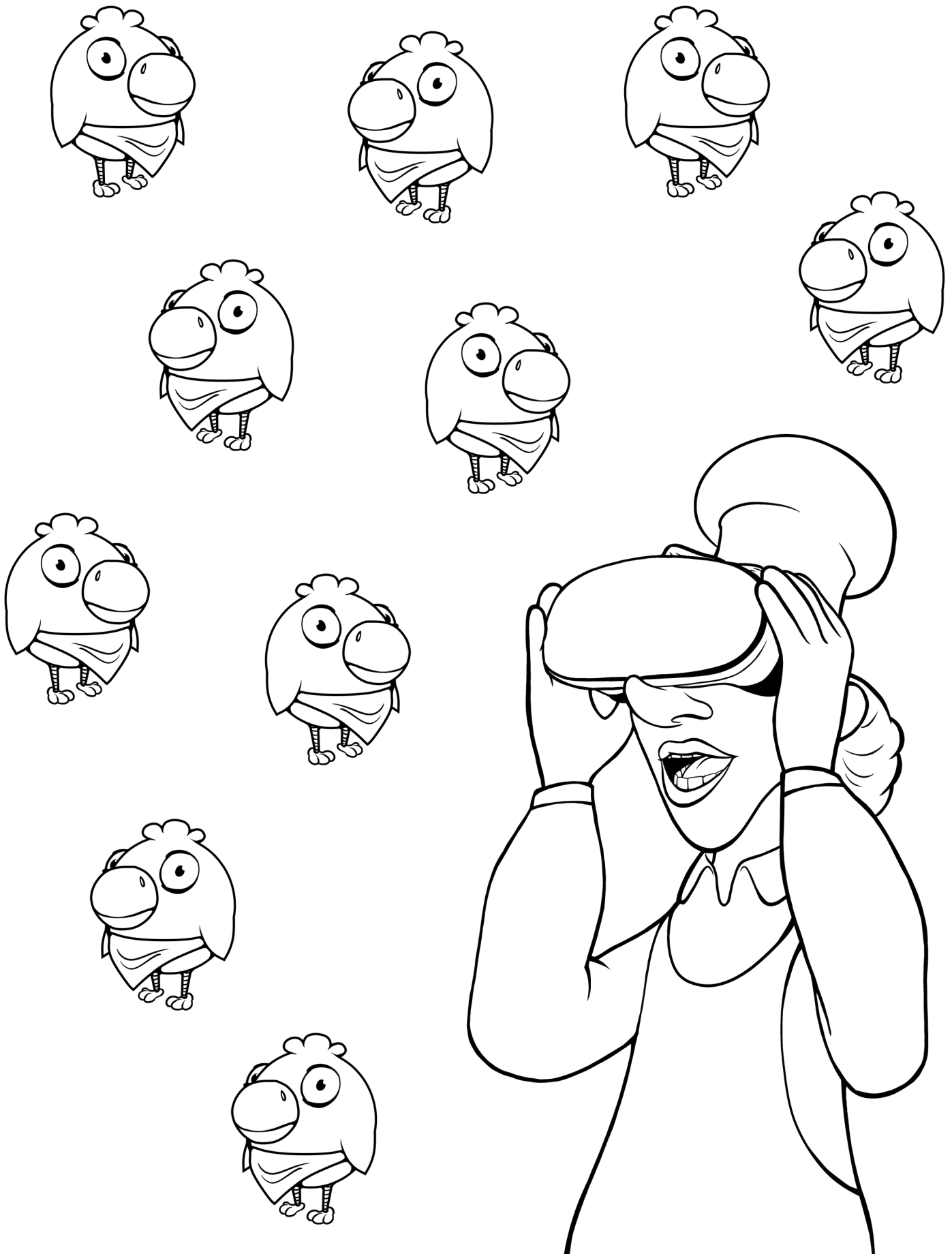


Dr. Træls vil bygge et mega højt Træls Tårn. Hvor mange lag kan han lave, når han skal bruge tre klodser til hvert lag?

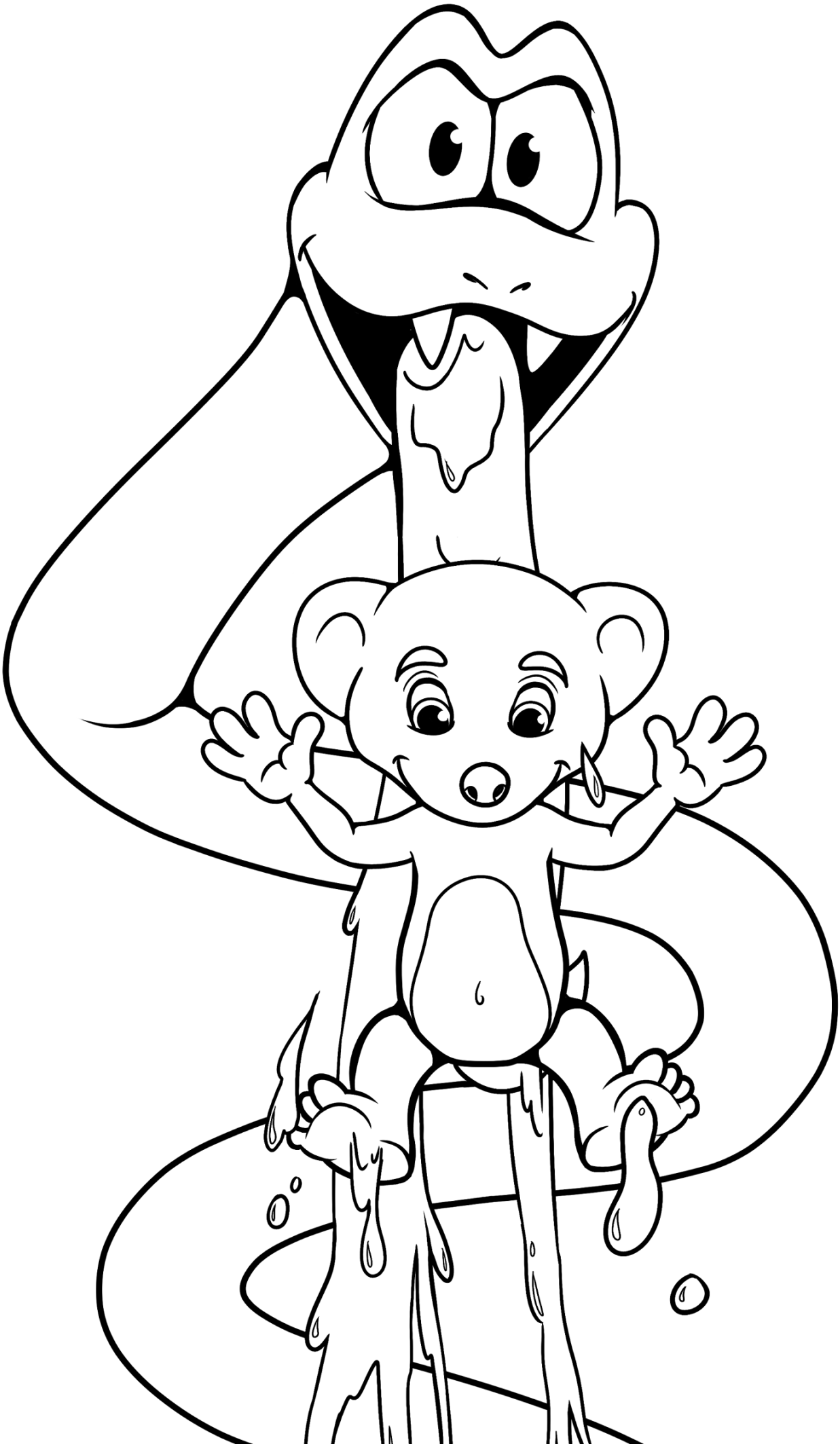


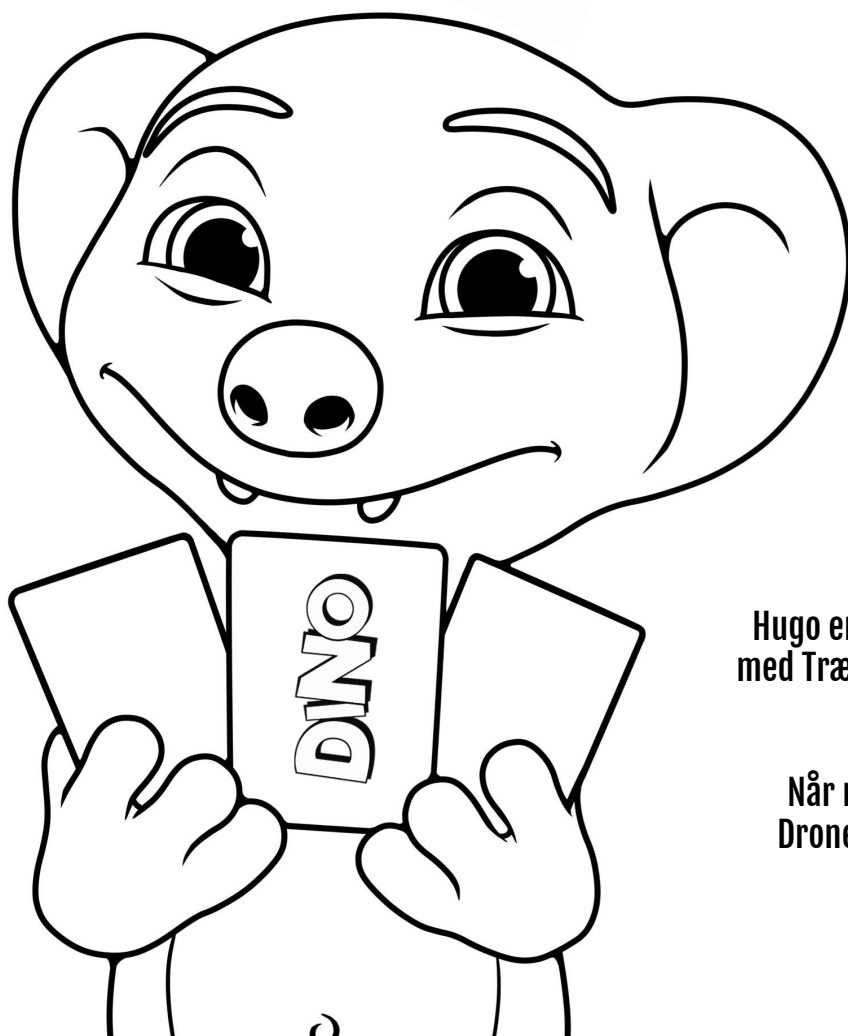
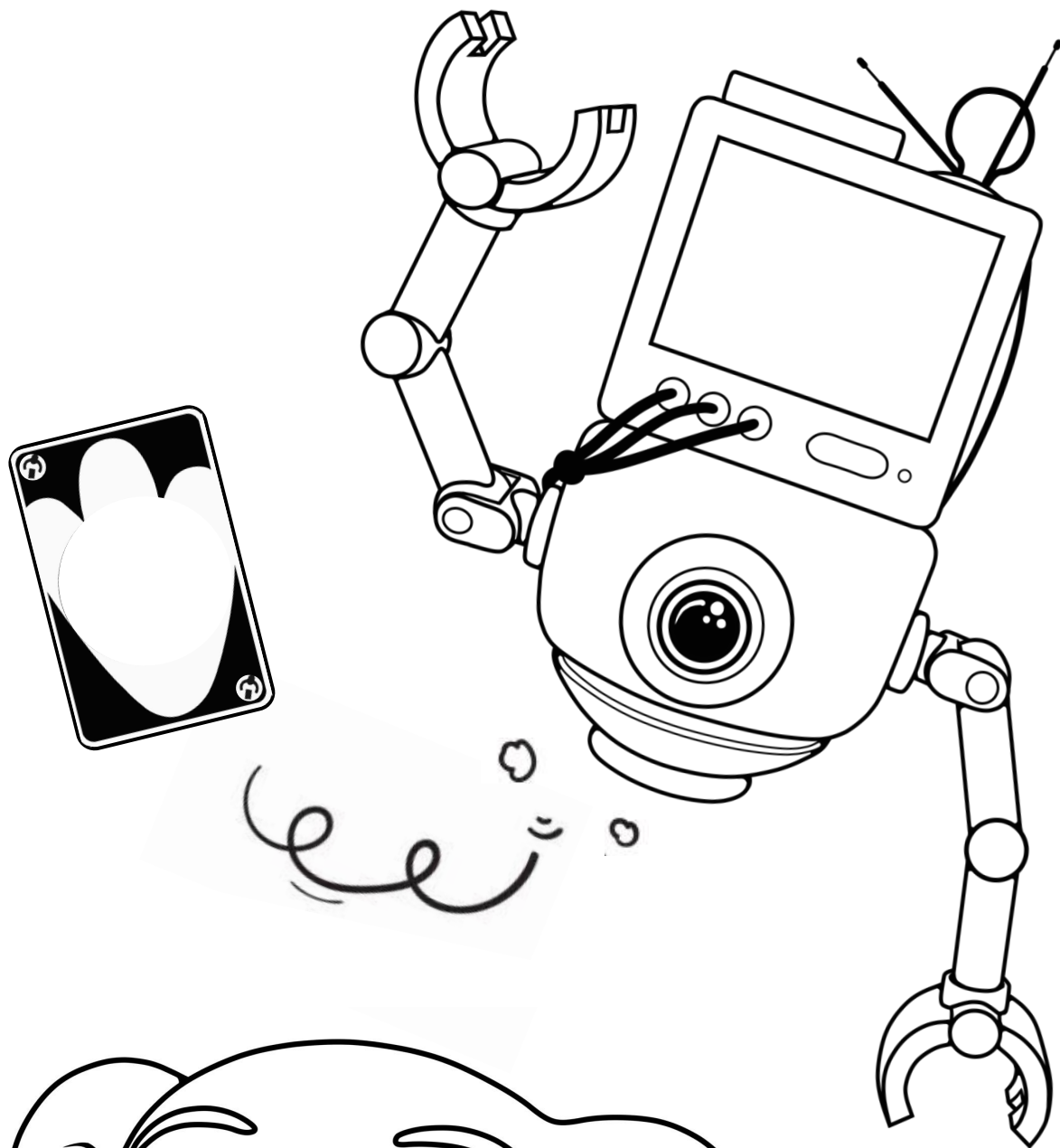






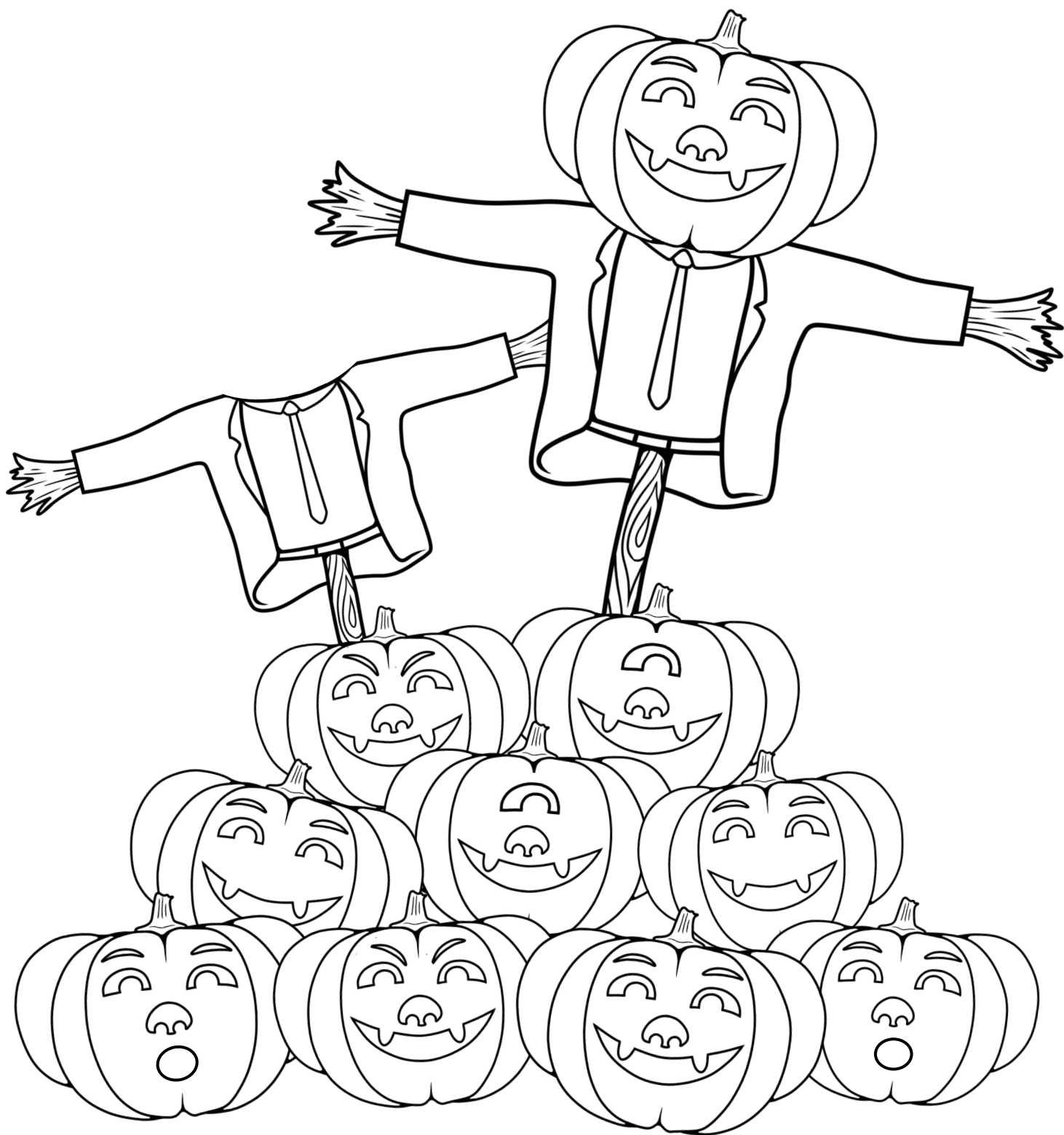
Hjælp Dellekaj med at gøre VR-spillet Delledysten klar til kamp. Farv alle de kyllinger, der kigger til venstre røde, og alle dem, der kigger til højre blå.





Hugo er glad. Han har fået det nye kort med Træls Dronen til sit Dino-spil, og det er et rigtigt godt kort.

Når man lægger kortet med Træls Dronen, må man tage et kort fra en modspiller.



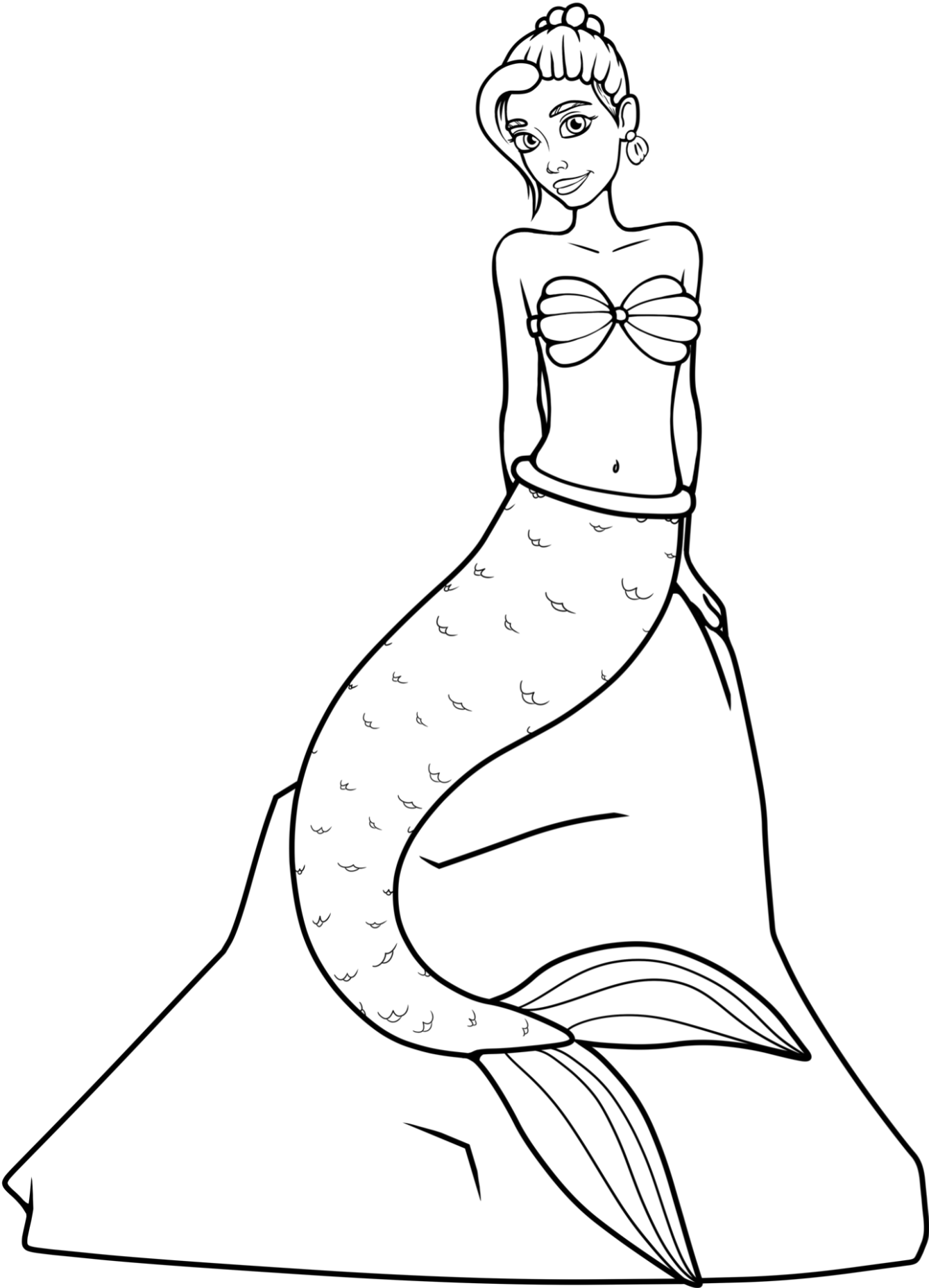
Det er halloween i Jesperhus. Hugo har skåret en masse skøre Hugo Græskar.
Nu vil han drille Dr. Træls og sætte Hugo Græskar på hans Træls Skræmsler.

Hugo Græskarene hører sammen to og to. Hvilket græskar er magen til det, Hugo har brugt?



T	H	J	R	K	S	C	P	Å	D
R	Ø	D	S	P	Æ	T	T	E	I
Æ	D	R	I	T	A	Q	B	H	N
L	Æ	T	H	Y	T	H	U	G	O
S	P	R	W	X	Z	A	K	Y	E
D	U	Æ	U	S	Ø	V	P	N	E
R	W	L	H	Y	Z	F	Æ	A	T
O	R	S	J	K	I	R	Å	W	G
N	S	R	O	M	K	U	G	L	E
E	D	D	E	L	L	E	K	A	J
N	F	J	Æ	S	I	N	G	R	Y

Dr. Træls kan godt lide at være i Badeland efter lukketid. Så er der nemlig ro og fred. Havfruen kan han dog aldrig blive fri for. Hun bor nemlig i Badeland, hvor hun laver havfruesvømning. Find Havfruen i bogstavkasserne under Dr. Træls. Hvor mange af vennerne kan du finde?



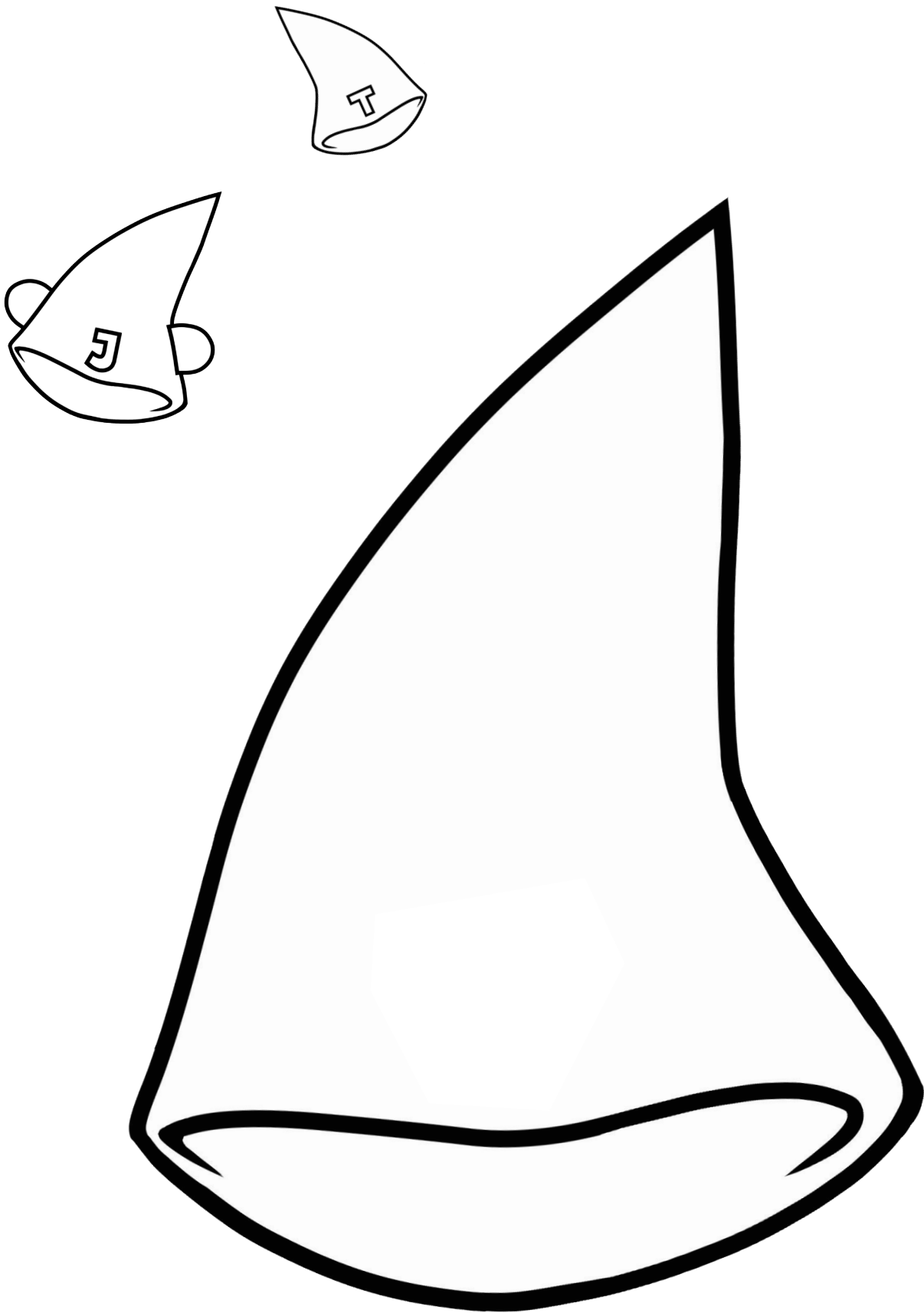


Det er ikke let at være grøn! Fjæsing har længe ønsket sig sin egen bamse, hytte og sit eget hold med grønne bandanaer. Hytten og bamsen har han fået, men holdet må han stadig tænke sig til. Når du maler denne side, må du kun bruge grønne farver. Det har Fjæsing bestemt.



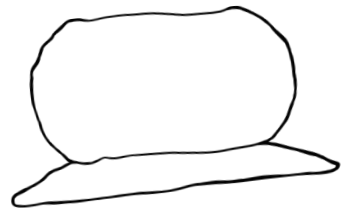
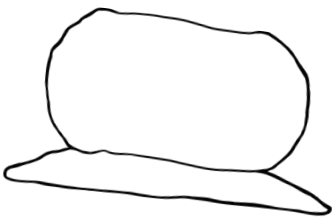
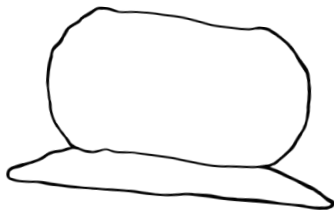
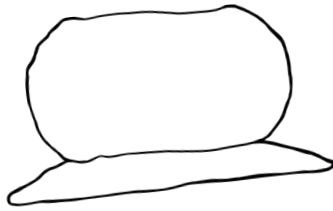
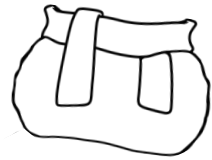
Hør Agent Hugo, lydbøger og meget mere i vores podcast

RADIO
JESPERHUS



Først kom Jesperhus Nissehuen med Hugo-ører. Så kom Træls Nissehuen med det store, gule T i panden. Hvordan mon den næste nissehue fra Jesperhus skal se ud? Skal det være en Pirat Nissehue? Eller en Dino Nissehue? Her kan du tegne en nissehue til din yndlingsven fra Jesperhus.

Hvor mange snemænd kan Hugo bygge, hvis han ikke må bruge de hoveder, der har Træls Nissehue på?

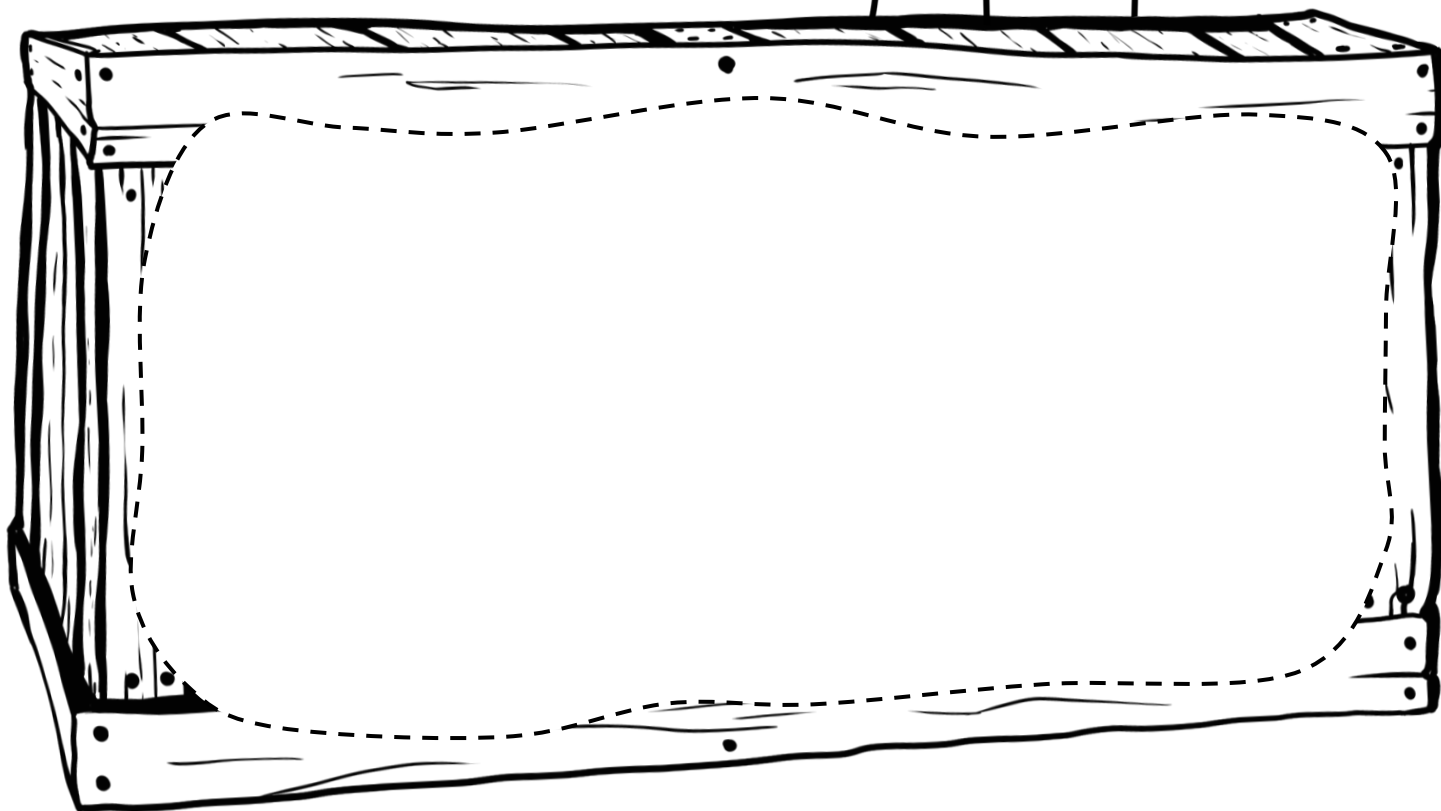
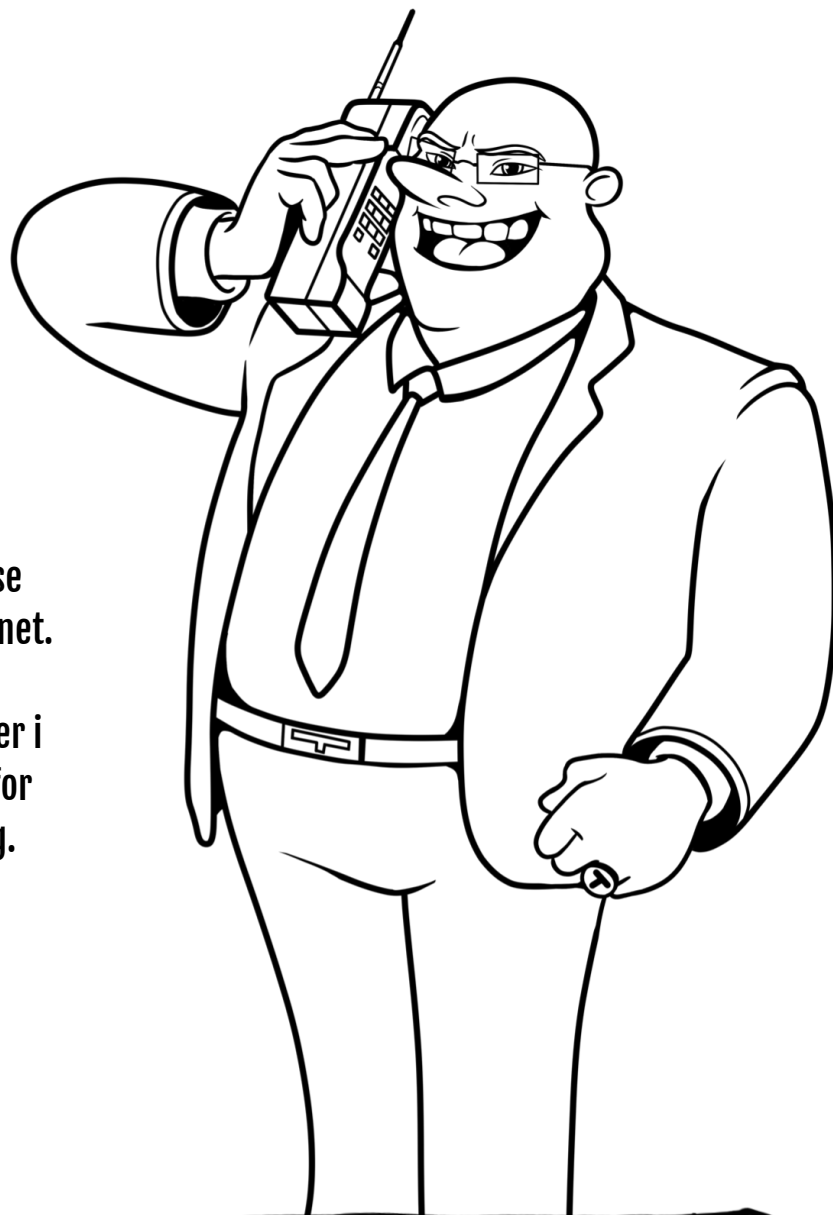




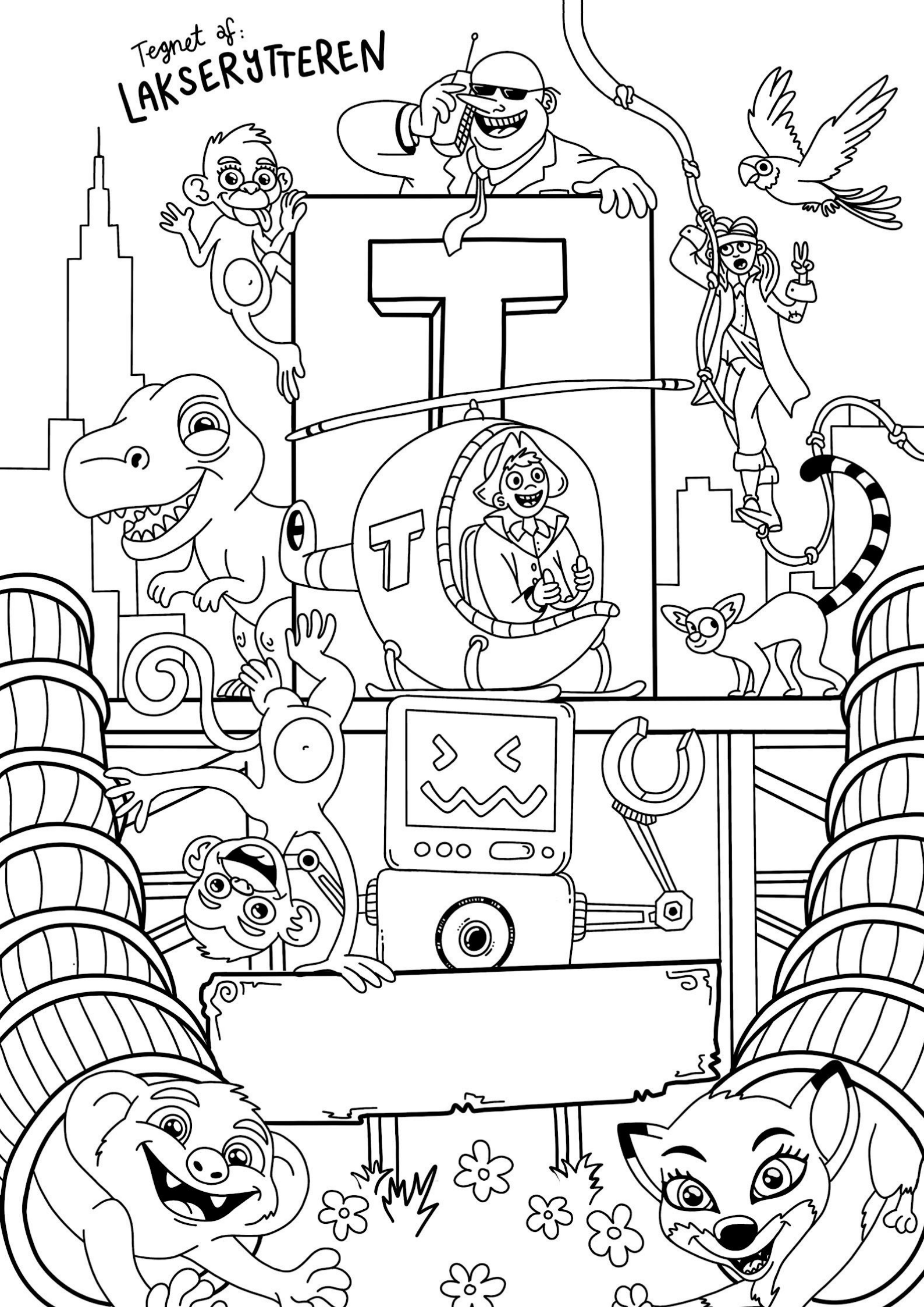
Der står en stor og mystisk kasse
ved den gule kran foran Træls Tårnet.

Ingen af vennerne ved, hvad der er i
kassen og ingen tør åbne den - for
man kigger jo ikke i andres ting.

Hvad tror du, der er i kassen?



Tegnet af:
LAKSERYTEREN



HVOR BOR DU?

