

adamigo®

stalo žaidimas

Gyvūnėliai

4 žaidimo variantai!



1-4



3+

Žaidimo taisyklės

RASK PORAS

2–4 žaidėjams

Pasiruošimas

Visas korteles sudėkite ant stalo, apverskite paveikslėliais žemyn ir sumaišykite. Korteles galima išdėlioti stačiakampiu (8 eilės po 10 kortelių), tačiau galima sudėti ir padrikai (žaisti bus sunkiau). Tarp kortelių palikite nedidelius tarpus, kad būtų patogų jas atversti.

Žaidimo eiga

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas atverčia 2 bet kurias korteles taip, kad jos būtų matomos visiems žaidėjams. Jei kortelėse pavaizduoti skirtingi paveikslėliai, žaidėjas privalo korteles užversti į tas pačias vietas, kur jos gulėjo. Žaidėjai stengiasi įsidėmėti, kur ir kokie paveikslėliai yra. Jei kortelėse tas pats paveikslėlis, žaidėjas pasiima kortelių porą sau ir turi teisę atversti dar 2 korteles. Jei ir vėl jam pasisėkė – atverčia dar 2 korteles. Žaidėjui atvertus skirtingas korteles, eilė versti korteles tenka kitam žaidėjui.

Žaidimas baigiamas, kai ant stalo nebelieka kortelių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių porų.

Kai žaidžia mažesni vaikai, galima sumažinti užverčiamų kortelių skaičių, t. y. dalį kortelių porų reikia atidėti. Žaidime galima naudoti, pvz., 10 porų kortelių, o su mažiausiais vaikais – dar mažiau.

ATSPĖK GYVŪNĄ

3–4 žaidėjams

Pasiruošimas

Surūšiuokite visas korteles į dvi krūveles (po 40 vnt.), kad paveikslėliai nesikartotų. Vieną komplektą kortelių išdėliokite ant stalo paveikslėliais į viršų, kito komplekto korteles užverskite ir sudėkite šalia ant stalo arba dėžutėje.

Žaidimo eiga

Pirmasis žaidėjas traukia vieną iš užverstų kortelių ir, nerodydamas kitiems, kas joje pavaizduota, turi žodžiais apibūdinti kortelėje esantį gyvūną. Kitų žaidėjų užduotis – atspėti, koks gyvūnas pavaizduotas paimtoje kortelėje, ir rasti bei parodyti tą gyvūną vienoje iš atverstų kortelių. Žaidėjas, pirmasis pateikęs teisingą atsakymą, gauna tą kortelę. Kortelės iš atverstų kortelių krūvelės neimamos, jos visą laiką lieka ant stalo. Pvz., žaidėjas iš užverstų kortelių krūvelės ištraukė kortelę su žirafos paveikslėliu ir sako: „turi ilgą kaklą, gyvena Afrikoje“. Pirmasis atspėjęs, jog tai žirafa, gauna šią žirafos kortelę.

Toliau kortelę traukia ir gyvūną žodžiais apibūdina kitas žaidėjas. Žaidimas baigiamas, kai nelieta užverstų kortelių. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.

KAS PASISLĖPĖ?

2–4 žaidėjams

Žaidžiant su mažesniais vaikais, šiam žaidimui reikalingas vedėjas, kuris atliks visus veiksmus su kortelėmis. Atsižvelgdamas į žaidėjų amžių ir gebėjimus, vedėjas sudeda 4 arba 9 korteles į kvadratą (t. y. 2 eilės po 2 korteles arba 3 eilės po 3 korteles) paveikslėliais į viršų. Žaidėjai stengiasi įsidėmėti, kas pavaizduota šiose kortelėse. Po kurio laiko vedėjas duoda ženklą ir žaidėjas, kuriam skirta užduotis, nusišuka, kad nematytų kortelių, o vedėjas apverčia vieną ar kelias (priklausomai nuo žaidėjų amžiaus ir gebėjimų) korteles. Tada žaidėjas atsisuka ir turi pasakyti, kas buvo pavaizduota užverstose kortelėse. Jei atsakė teisingai – kortelę pasiima sau, jei suklydo – kortelė lieka ant stalo. Jeigu žaidėjas atsakė teisingai ir pasiėmė kortelę (korteles), kortelių kvadratas papildomas naujomis kortelėmis ir užduotis skiriama kitam žaidėjui.

Kai žaidžia vyresni žaidėjai, galima žaisti be vedėjo: žaidžiant dviese – žaidėjai užduotį ruošia vienas kitam, o žaidžiant trise ar daugiau – užduotį spėjančiajam ruošia žaidėjas, esantis jam iš kairės.

Laimėtoją galima nustatyti dviem būdais: arba juo tampa tas, kuris surinko daugiausia kortelių, arba juo tampa tas, kuris pirmas surinko iš anksto sutartą kortelių skaičių (pvz., 10 kortelių).



UŽDUOTĖLĖS

1 žaidėjui

Mažieji žaidėjai tiesiog dėliodami korteles, o gal kartu ir klausydamiesi vyresniųjų pasakojimų, geriau pažins gyvūnų pasaulį. Galima sugalvoti ir paprastų užduotėlių, pvz., surūšiuoti korteles pagal tai, kur gyvena gyvūnai (vandenyje ar sausumoje), skraido ar ne, margi ar vienspalviai. Vyresniems žaidėjams užduotys gali būti sudėtingesnės, pvz., atrinkti žinduolius, suskirstyti gyvūnus į šaltakraujus ir šiltakraujus.



Platintojas
UAB „Kamratas“
Barskūnų k., Jauniūnų sen.
LT-19155 Širvintų raj.
Tel. +37068690003
info@kamratas.lt
www.kamratas.lt

Illustravo Barbara Galińska
Grafiką sukūrė STUDIO adamigo

Art. 4268
Gamintojas
KUKURYKU Julia Pogorzelska
ul. Ekonomiczna 4
42-271 Częstochowa
Lenkija
Pagaminta Lenkijoje



5 901738 564268