

SKAIČIŲ DOMINO PAUKŠČIUKAI

Žaidimo taisyklės

Kitaip nei tradiciniame domino, šiame žaidime kortelėse pavaizduoti skaitmenys ir paukščiukai. Žaisdami žaidėjai korteles jungia taip, kad gretimose kortelėse skaitmuo arba nupieštų paukščių skaičius sutaptų. Prie padėtos kortelės galima pridėti tik tokią kortelę, kurioje yra toks pats skaitmuo arba nupiešta tiek pat paukščių.

Žaidimas skirtas 1-4 žaidėjams nuo 3 iki 8 metų amžiaus. Mažiesiems žaidėjams tai gali būti paprastas kortelių dėliojimas į gyvatėlę, skatinantis pažinti ir įvardinti skaičius nuo 0 iki 6 bei pramokti skaičiuoti, o vyresniems – originalus domino žaidimas su gražiai iliustruotomis kortelėmis.

Rinkinio sudėtis:

- 28 domino kortelės,
- 12 detalių dėlionė,
- žaidimo taisyklės.



Išpakavę rinkinį, atsargiai išimkite korteles ir dėlionės detales iš rėmelio. Kortelių rėmeliai nereikalingi, o dėlionę galite dėlioti ir rėmelyje.





Kaip žaisti?

Gyvatėlė. Užduotis patiems mažiausiems – iš domino kortelių sudėti gyvatėlę taip, kad gretimose kortelėse skaitmuo arba nupieštų paukščių skaičius sutaptų. Prie padėtos kortelės galima pridėti tik tokią kortelę, kurioje yra toks pats skaitmuo arba nupiešta tiek pat paukščiukų. Vaikui dëlionant korteles, aptarkite jose nupieštus paveikslėlius, jų skaičių, paaiškinkite, kokiais skaitmenimis žymimi atitinkami skaičiai.

Domino. Vyresnieji gali žaisti pagal domino taisykles. Kortelės užverčiamos ir sumaišomos. Kiekvienas žaidėjas traukia po 5 domino korteles ir jas laiko taip, kad kiti jo paveikslėlių nematytų. Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris turi didžiausią dublį (kortelę su dviem vienodais skaičiais, pvz., 6 ir 6). Jei dublio niekas neturi, žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis iš turimų kortelių padeda vieną atverstą visiems pasiekiamoje vietoje. Toliau žaidžiama iš eilės, ratu. Kitas žaidėjas prie padėtos kortelės iš bet kurios pusės prideda vieną iš turimų kortelių, tačiau tik taip, kad gretimose kortelėse skaitmuo arba nupieštų paukščių skaičius sutaptų. Kitų ėjimų metu korteles galima dėti tik prie kortelių grandinės priekyje arba gale esančios kortelės. Jei žaidėjas reikiamos kortelės neturi, jis paima vieną iš užverstųjų. Jei ir paimtoji netinka, žaidėjas baigia ėjimą, toliau žaidžia kitas žaidėjas. Žaidimą laimi tas, kuris pirmasis padeda paskutinę turimą kortelę.

Dëlionė. O dabar – kita pramoga! Sudėkite rinkinyje esančią dëlionę!

