

adamigo®

~ ŽAIDIMŲ ~
LAGAMINAS



KAS ATRAS?



Žaidimo taisyklės

ŽAIDŽIAME IR MOKOMĖS

Žaidimo taisyklės

I. PAŽIŪRĖK IR SURASK (2–4 žaidėjams)

Ant stalo padėkite keturias žaidimo lenteles taip, kad jos taptų viena didelė žaidimo lenta ir kad viduryje susidarytų raudonas ratas. Rekomenduojame, kad žaidimui vadovautų suaugęs asmuo, nes dėl žaidėjų įsitraukimo ir audringų emocijų reikalingas arbitras, kuris spręs ginčus ir tars galutinį žodį. Visas korteles sudėkite į lagaminą. Žaidimo vedėjas išima iš lagamino vieną kortelę ir padeda ją rato viduryje paveikslėliu į viršų. Žaidėjų užduotis – surasti tokį patį paveikslėlį žaidimo lentoje. Žaidėjas, pirmasis radęs paveikslėlį, pakelia ranką ir sako **RADAU**. Vedėjas prašo parodyti paveikslėlį žaidimo lentoje. Teisingą paveikslėlį parodęs žaidėjas pasiima raudoname rate gulinčią kortelę. Žaidimą laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas.

II. PAKLAUSYK IR SURASK (1–4 žaidėjams)

Žaidžiama taip pat, kaip ir prieš tai aprašytame **PAŽIŪRĖK IR SURASK** žaidime, išskyrus tai, kad vedėjas nerodo žaidėjams kortelėje pavaizduoto paveikslėlio, bet jį apibūdina ir kortelę rato viduryje padeda užverstą. Žaidėjas, pirmasis radęs paveikslėlį, pakelia ranką ir sako **RADAU**. Vedėjas prašo parodyti paveikslėlį žaidimo lentoje. Tuomet atverčiama kortelė. Teisingą paveikslėlį parodęs žaidėjas pasiima kortelę sau. Jei žaidėjas suklydo ir žaidimo lentoje parodė neteisingą paveikslėlį, jis negauna atverstos kortelės ir papildomai privalo grąžinti vieną iš jau turimų kortelių atgal į lagaminą. Žaidžiama tol, kol lagamine yra kortelių. Žaidimą laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas.

III. PAŽIŪRĖK IR SURASK – BINGO (2–4 žaidėjams)

Kai žaidžia du žaidėjai, kiekvienas iš jų pasiima po dvi žaidimo lenteles. Kai žaidžia trys arba keturi žaidėjai – jie gauna po vieną žaidimo lentelę. Žaidėjai lenteles pasideda priešais save, užrašū **LOTO** į viršų. Vienas iš žaidėjų traukia iš lagamino kortelę ir padeda ją visiems matomoje vietoje paveikslėliu į viršų. Žaidėjų užduotis – kuo greičiau surasti savo lentelėse tokį patį paveikslėlį. Žaidėjas, radęs tokį patį

paveikslėlių, pasiima kortelę ir padeda ją lentelėje virš to paveikslėlio. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sudėjęs savo žaidimo lentelėje tris korteles iš eilės – horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai – ir sušukęs **BINGO!**

IV. PAKLAUSYK IR SURASK – BINGO (2–4 žaidėjams)

Šiame žaidime reikalingas vedėjas. Žaidžiama taip pat, kaip ir prieš tai aprašytame **PAŽIŪRĖK IR SURASK – BINGO** žaidime, išskyrus tai, kad vedėjas nerodo žaidėjams kortelėje pavaizduoto paveikslėlio, bet jį apibūdina ir kortelę padeda užversta. Žaidėjas, suradęs tokį paveikslėlį savo lentelėje, atverčia kortelę. Jei žaidėjo lentelėje yra kortelėje pavaizduotas paveikslėlis, žaidėjas pasiima kortelę sau. Jei žaidėjas suklydo ir jo žaidimo lentelėje nėra tokio paveikslėlio, jis atverstos kortelės negauna ir papildomai privalo grąžinti vieną iš jau turimų kortelių atgal į lagaminą. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sudėjęs savo žaidimo lentelėje tris korteles iš eilės – horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai – ir sušukęs **BINGO!**

V. PAŽIŪRĖK IR SURASK – LOTO (2–4 žaidėjams)

Žaidžiama taip pat, kaip ir **PAŽIŪRĖK IR SURASK – BINGO** žaidime, išskyrus tai, kad žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis savo žaidimo lentelėje teisingomis kortelėmis uždengęs visus 15 paveikslėlių.

VI. PAKLAUSYK IR ATSPĖK (žaidėjų grupei)

Vedėjas traukia iš lagamino vieną kortelę ir, nerodydamas jos kitiems žaidėjams, apibūdina tai, kas joje pavaizduota. Pvz., jei kortelėje pavaizduota papūga, vedėjas gali sakyti, kad tai yra margas paukštis, kuris kartais moka kalbėti. Jei kuris nors žaidėjas žino atsakymą, jis pakelia ranką ir sako **ŽINAU**. Jei atsako teisingai – **PAPŪGA**, jis pasiima kortelę sau. Jei nei vienas žaidėjas nenori spėti arba spėjimai neteisingi, vedėjas pasakoja toliau, pvz., šis paukštis gyvena šiltuosiuose kraštuose, ir t. t. Žaidžiama tol, kol lagamine yra kortelių.

Žaidimą laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas. Žaidimas puikiai tinka žaisti ikimokyklinukų ar pradinių klasių moksleivių grupėse, kuomet žaidimo vedėjas yra vaikų mokytojas.

VII. ŽVITRIOJI AKIS (3–4 žaidėjams)

Žaidime dalyvauja trys arba keturi žaidėjai ir žaidimo vedėjas. Jei žaidžia trys žaidėjai, kiekvienas pasiima po vieną žaidimo lentelę, o viena lentelė lieka per vidurį. Kai žaidžia keturi žaidėjai, kiekvienas gauna po vieną žaidimo lentelę.

Visais atvejais žaidėjai lenteles padeda taip, kad visos jos visiems žaidėjams būtų gerai matomos. Lentelės atverčiamos ta puse, kurioje pavaizduoti raudono apskritimo ketvirčiai.

Vedėjas traukia iš lagamino vieną kortelę, parodo ją žaidėjams ir po 5 sekundžių užverčia. Žaidėjai ieško, kurioje lentelėje pavaizduotas tas pats paveikslėlis, kaip ir kortelėje. Žaidėjas, pirmasis radęs paveikslėlį, pakelia ranką ir sako **RADAU**. Vedėjas prašo parodyti paveikslėlį žaidimo lentelėje, tačiau kortelės neatverčia. Teisingą paveikslėlį savo arba per vidurį padėtoje lentelėje parodęs žaidėjas gauna iš vedėjo tą kortelę. Jei žaidėjas parodė teisingą paveikslėlį kito žaidėjo lentelėje, jis gauna kortelę ir iš vedėjo, ir iš to žaidėjo, kurio lentelėje rado paveikslėlį. Jei žaidėjas suklydo ir parodė neteisingą paveikslėlį, jis negauna kortelės ir papildomai privalo grąžinti vieną iš jau turimų kortelių atgal į lagaminą.

Žaidžiama tol, kol lagamine yra kortelių. Žaidimą laimi daugiausiai kortelių surinkęs žaidėjas ir jam suteikiamas **ŽVITRIOSIOS AKIES** titulas.

VIII. GREITASIS LOTO (2–4 žaidėjams)

Žaidime dalyvauja du, trys arba keturi žaidėjai ir žaidimo vedėjas, pvz., vyresnio amžiaus vaikas. Kiekvienas žaidėjas pasiima po vieną žaidimo lentelę ir atverčia ją ta puse, kurioje yra užrašas **LOTO**.

Vedėjas išdalina žaidėjams po 24 korteles. Žaidėjai korteles užverčia paveikslėliais žemyn. Vedėjui davus ženklą, žaidėjai atverčia savo korteles ir savo lentelėse ieško paveikslėlių iš savo kortelių. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis savo lentelėje radęs 6 paveikslėlius ir uždengęs juos kortelėmis su tokiais pačiais paveikslėliais.

KAS ATRAS?

Lavinamasis žaidimas

LINKSMO ŽAIDIMO!

Ilustravo Wojciech Szwalwski, Barbara Galińska, Patrycja Gazda

Žaidimo autorė Julia Pogorzelska

Maketavo Studio ADAMIGO

adamigo

5 901738 564350