

9. Kuris arčiausiai? (skirta 2 ir daugiau žaidėjų)

Žaidimui naudojame **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu**, **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu** ir laikrodį.

Žaidėjai pasidalina korteles, kad visi turėtų po lygiai: kai žaidžia 2 žaidėjai - kiekvienas gauna po 12 kortelių, kai žaidžia 3 žaidėjai - kiekvienas gauna po 8 korteles, ir t. t. Visas gautas korteles žaidėjai užverčia priešais save.

Žaidimui naudojama laikrodžio pusė su valandomis nuo 1.00 iki 12.00. Pirmasis žaidėjas nustato jame bet kurią valandą. Tuomet visi žaidėjai, įskaitant ir nustačiusį laikrodį, atverčia po vieną savo kortelę ir patikrina, kurio žaidėjo kortelėje nurodytas laikrodis rodo valandą, arčiausią laikrodyje nustatytai valandai (skaičiuojamas laikas ir iki tos valandos, ir po tos valandos). Žaidėjas, kurio kortelėje nurodyta valanda yra arčiausiai laikrodyje nustatytos valandos, pasilieka sau visas šiame raunde atverstas žaidėjų korteles. Jei išpuolė lygiosios, abu laimėtojai gauna po vieną kortelę, kitos atverstos tame raunde kortelės atidedamos į šoną. Toliau prasideda naujas raundas, kurio metu kitas žaidėjas nustato laikrodyje bet kokią valandą ir visi atverčia po vieną savo kortelę. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

10. Laikrodininkas ir jo mokinys (skirta 2 žaidėjams)

Žaidimui naudojame 2 žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis „Laikrodininko dirbtuvės“ ir visas korteles.

Prieš pradėdami žaisti panagrinėkite laikrodininko dirbtuvių iliustracijas. Aptarkite, kas yra laikrodininkas. Kuo jis užsiima. Kokių gebėjimų turi turėti laikrodininkas. Kuo skiriasi iliustracijose pavaizduoti laikrodžiai. Kuris iš jų patinka labiausiai. Kuris yra laikrodis su gegute. Tokie laikrodžiai buvo gaminami prieš kelis šimtus metų, o jų pavadinimas kilęs nuo iš laikrodžio sklindančio garso, kuris primena gegutės kukavimą.

Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną žaidimo lentelę. Žaidėjas, kuriam teko lentelė su senuoju laikrodininku, laikomas laikrodininku, o kitas žaidėjas - jo padėjėju. Kortelės padedame ant stalo užverstas, t. y. laikrodžių paveikslėliais žemyn. Padėjėjas pasirenka bet kurias 5 korteles ir paduoda jas laikrodininkui. Laikrodininkas jas įdėmiai apžiūri ir tas korteles, kuriose laikrodžiai rodo tokias pačias valandas kaip ir laikrodžiai jo lentelėje, pasilieka sau ir padeda ant lentelės virš tą pačią valandą rodančio laikrodžio, o kitas korteles gražina padėjėjui. Tada padėjėjas tikrina, ar gautose kortelėse laikrodžiai rodo tokias pačias valandas kaip ir laikrodžiai jo lentelėje, ir tokias korteles pasilieka sau, o likusias atideda į šoną. Tuomet padėjėjas vėl pasirenka bet kurias 5 korteles ir paduoda jas laikrodininkui. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 6 korteles, kurių laikrodžiai rodo tas pačias valandas kaip ir laikrodžiai žaidėjo lentelėje.

11. Nematomas laiko sergėtojas

(skirta 1 žaidėjui arba komandai)

Žaidimui naudojame žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis, **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu** ir **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu**.

Visi žaidėjai yra viena komanda. Jie pasirenka dvi lenteles. Šios lentelės yra bendros - priklauso visai komandai. Jei žaidžia vienas žaidėjas, jis taip pat renkasi dvi lenteles. Kitas dvi lenteles gauna menamas varžovas. Kortelės užverčiamos ir žaidėjai iš eilės traukia po vieną kortelę. Jei kortelė tinka žaidėjų turimai lentelei, ji padedama ant žaidėjų lentelės. Jei kortelė tinka menamo varžovo lentelei, ji padedama ant jo lentelės. Žaidimą laimi komanda, pirmoji surinkusi 6 korteles.

12. Kas sutvarkys laikrodininko dirbtuves?

(skirta 2 žaidėjams arba 2 komandoms)

Žaidimui naudojame 2 žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis „Laikrodininko dirbtuvės“ ir joms tinkančias korteles (**6 korteles su mėlynos spalvos ciferblatu** ir **6 korteles su žalios spalvos ciferblatu**).

Pirmiausia žaidėjai sudėlioja ant lentelių korteles taip, kad kortelės gulėtų virš laikrodžių, kurie rodo tokią pačią valandą kaip ir kortelėje pavaizduotas laikrodis. Tuomet kiekvienas žaidėjas pasirenka sau vieną lentelę ir perstumia joje visas korteles taip, kad visos jos gulėtų virš laikrodžių, kurie rodo kitas valandas nei kortelėse pavaizduotas laikrodis. Padarę laikrodininko dirbtuvėse netvarką, žaidėjai apsikeičia lentelėmis ir varžosi, kuris greičiau sutvarkys laikrodininko dirbtuves, tai yra sudėlios ant lentelių korteles taip, kad kortelės gulėtų virš laikrodžių, kurie rodo tokią pačią valandą kaip ir kortelėje pavaizduotas laikrodis. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis atlikęs užduotį.

Smagaus žaidimo!

Redaktoriai Hubert Bobrowski ir Renata Kicka, iliustracijų autoriai Marcin Minor („Laikrodininko dirbtuvės“) ir Katarzyna Urbaniak („Tomo ir Ūlos dienotvarkė“), kortelių ir laikrodžio grafikos autorė Katarzyna Urbaniak, žaidimą maketavo Marcin Satro, dėžutę maketavo Malu Studio, iliustracijos ant dėžutės autorius Marcin Minor.

Gamintojas Edgard, Belgijka 11, 02-511 Warszawa, Lenkija.

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

Pagaminta Lenkijoje.

Stalo žaidimas

LAIKRODIS



Rinkinio sudėtis

Dvipusis ciferblatas:

- vienoje pusėje valandos nuo 1.00 iki 12.00, kitoje - nuo 13.00 iki 24.00;

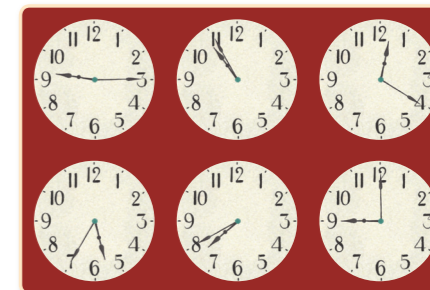
- rodyklės iš abiejų ciferblato pusių tvirtinamos vienu varžteliu.



4 dvipusės žaidimo lentelės:

- vienoje pusėje teminės iliustracijos (2-ose lentelėse - „Laikrodininko dirbtuvės“, 2-ose lentelėse - „Tomo ir Ūlos dienotvarkė“);

- kitoje pusėje analoginių laikrodžių piešiniai, po 6 laikrodžius kiekvienoje lentelėje.

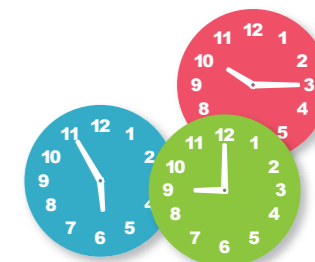


36 kortelės su analoginiais laikrodžiais:

12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu

12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu

12 kortelių su raudonos spalvos ciferblatu



Žaidimo variantai

1. Lenktynės su laiku (skirta 2-4 žaidėjams)

Žaidimui naudojame žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis, **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu** ir **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu**.

Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną žaidimo lentelę. Korteles padedame ant stalo atverstas, t. y. laikrodžių paveikslėliais į viršų. Duodamas startas ir žaidėjai pradeda varžytis, kuris greičiau ras ir šalia savo žaidimo lentelės padės visas korteles, kuriose pavaizduotos tos pačios valandos kaip ir lentelės laikrodžiuose. Galima rinktis sudėtingesnę variantą, kuomet kortelės dedamos ne šalia lentelių, o ant lentelėse pavaizduotų laikrodžių, rodančių tą pačią valandą. Laimi žaidėjas, kuris pirmasis teisingai atliko užduotį.

Pastaba. Kitame raunde verta pasikeisti lentelėmis, kad turėjusieji lenteles su analoginiais laikrodžiais dabar gautų lenteles su skaitmeniniais laikrodžiais, ir atvirkščiai.

2. Valandų lofo (skirta 2-4 žaidėjams)

Žaidimui naudojame žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis, **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu** ir **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu**.

Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną žaidimo lentelę. Korteles padedame ant stalo užverstas, t. y. laikrodžių paveikslėliais žemyn. Pirmasis žaidėjas atverčia vieną kortelę ir visiems ją parodo bei garsiai pasako, kokią valandą rodo laikrodis kortelėje. Jei laikrodis kortelėje rodo tokią pačią valandą kaip ir vienas iš žaidėjo lentelės laikrodžių, žaidėjas kortelę padeda šalia savo lentelės arba ant lentelės virš tą pačią valandą rodančio laikrodžio, ir atverčia dar vieną kortelę. Jei kortelėje pavaizduota kita valanda, kortelė užverčiama. Toliau kortelę atverčia kitas žaidėjas. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs visas 6 korteles, kurių laikrodžiai rodo tas pačias valandas kaip ir laikrodžiai žaidėjo lentelėje.

Pastaba. Kitame raunde verta pasikeisti lentelėmis, kad turėjusieji lenteles su analoginiais laikrodžiais dabar gautų lenteles su skaitmeniniais laikrodžiais, ir atvirkščiai.



3. Nustatyk laikrodį (skirta 2 žaidėjams arba 2 komandoms)

Žaidimui naudojame 2 žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis „Laikrodininko dirbtuvės“, laikrodį ir bet kurias korteles.

Kiekvienas žaidėjas (komanda) gauna po vieną žaidimo lentelę. Pirmasis žaidėjas (komandos atstovas) pagal vieną iš savo lentelės laikrodžių pasako valandą, patikslindamas, ar tai yra priešpietinis ar popietinis laikas (pvz., ar tai 1.00 ar 13.00 valanda). Kitas žaidėjas (komanda) turi pasirinkti reikiamą laikrodžio pusę ir jame nustatyti užduotą laiką. Jei tai padaro teisingai, pasiima vieną (bet kurią) kortelę. Jei neteisingai, kortelės negauna. Dabar žaidėjai (komandos) keičiasi rolėmis - užduotį užduoda tas žaidėjas (komanda), kuris prieš tai užduotį vykdė. Žaidimą laimi žaidėjas (komanda), pirmasis surinkęs 6 korteles.

4. Valandų bingo (skirta 2-4 žaidėjams)

Žaidimui naudojame žaidimo lenteles su analoginių laikrodžių piešiniais (pusės, priešingos teminėms iliustracijoms), **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu** ir **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu**.

Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną žaidimo lentelę. Korteles padedame ant stalo užverstas, t. y. laikrodžių paveikslėliais žemyn. Pirmasis žaidėjas atverčia vieną kortelę, tačiau jos kitiems nerodo. Jei laikrodis kortelėje rodo tokią pačią valandą kaip ir vienas iš žaidėjo lentelės laikrodžių, žaidėjas kortelę padeda šalia savo lentelės arba ant lentelės virš tą pačią valandą rodančio laikrodžio. Jei kortelėje pavaizduota kita valanda, kortelė užverčiama. Toliau kortelę atverčia kitas žaidėjas. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs visas 6 korteles, kurių laikrodžiai rodo tas pačias valandas kaip ir laikrodžiai žaidėjo lentelėje. Šiame žaidime svarbu atsiminti, kurias korteles jau buvome atvertę, kad neatverstume jų dar kartą.

Pastaba. Galima žaisti ir kiek kitaip, t. y., kai žaidėjas atverčia kortelę - jis ją visiems parodo. Tuomet svarbu atsiminti, kur užverstos mums tinkančios kortelės, kurias jau buvo atvertę varžovai.

5. Suderinti laikrodžiai (skirta 2 ir daugiau žaidėjų)

Žaidimui naudojame **12 kortelių su raudonos spalvos ciferblatu** ir **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu**.

Korteles padedame ant stalo užverstas, t. y. laikrodžių paveikslėliais žemyn. Pirmasis žaidėjas atverčia dvi korteles ir visiems jas parodo. Jei abu laikrodžiai rodo tą pačią valandą, žaidėjas korteles pasilieka sau ir atverčia dar dvi korteles. Jei abu laikrodžiai rodo skirtingas valandas, kortelės užverčiamos atgal. Toliau korteles atverčia kitas žaidėjas. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

6. Tomo ir Ūlos diena

Žaidimui naudojame 2 žaidimo lenteles su teminėmis iliustracijomis „Tomo ir Ūlos dienotvarkė“ ir laikrodį.

Naudodamiesi lentelių piešiniais, aptariame su vaiku dienos tvarką. Tomas ir Ūla - brolis ir sesuo. Ūla lanko darželį, Tomas - mokyklą. Kartu su vaiku sekame piešinius lentelėse ir prašome, kad vaikas papasakotų, kuo per dieną iliustracijose užsiima vaikai. Ką jie daro ryte, dienos metu, o ką - baigiantis dienai. Ką daro kartu, o ką atskirai. Ką daro anksčiau, ką vėliau. Ką daro kasdien. Su kuo jie susitinka. Vyresnio amžiaus vaiko galima paprašyti, kad pasakytų po iliustracijomis nurodytas valandas bei kad jas nustatytų laikrodyje (teisingoje jo pusėje).

7. Mano diena

Žaidimui naudojame 12 kortelių (**6 korteles su žalios spalvos ciferblatu** ir **6 korteles su mėlynos spalvos ciferblatu**), tinkančių žaidimo lentelėms su teminėmis iliustracijomis „Tomo ir Ūlos dienotvarkė“, ir laikrodį.

Visas korteles užverčiame. Vaikas atverčia kortelę, pasako, kokia joje nurodyta valanda (dviem būdais, pvz., tai 7.20 ar 19.20), ir papasakoja, ką tokiu metu jis paprastai veikia. Po to nustato šias valandas laikrodyje (teisingoje jo pusėje). Galime paklausti, kokia veikla jam patinka, o kokia nepatinka, ar jam patinka keltis anksčiau, ar vėliau, kada jis jaučiasi pavargęs ir nori miego, o kada jam norisi žaisti ar mokytis.

8. Nustatyk laikrodį (skirta 2 ir daugiau žaidėjų)

Žaidimui naudojame **12 kortelių su mėlynos spalvos ciferblatu**, **12 kortelių su žalios spalvos ciferblatu** ir laikrodį.

Visas korteles užverčiame. Pirmasis žaidėjas atverčia vieną kortelę ir jos nerodydamas garsiai pasako, kokia joje nurodyta valanda. Žaidėjas pats nusprendžia, ar tai laikas iki vidurdienio, ar po jo (pvz., tai 7.20 ar 19.20). Kitas eilėje žaidėjas privalo tą valandą nustatyti laikrodyje (teisingoje jo pusėje). Tada parodomas atverstas žetonas ir patikrinama, ar laikrodis nustatytas teisingai. Jei laikrodis nustatytas teisingai, kortelę pasiima laikrodį nustatęs žaidėjas. Jei laikrodis nustatytas neteisingai, kortelė lieka ją atvertusiam žaidėjui. Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

Pastaba. Kai žaidžia daugiau kaip 4 žaidėjai, galima naudoti visas 36 korteles (tuomet kai kurios valandos kartosis).