

**Ei, vaikai! Kviečiame jus į ypatingas varžybas. Ieškome geriausio povandeninio fotografo. Kam iš jūsų pavyks greičiausiai nufotografuoti gražiausius paveikslus? Tačiau dėmesio! Ieškosime tik tam tikrų kadru.**

**Spalvotų žuvelių būryje reikės surasti reikiamų spalvų žuvis ir pirmam nupaveiksluoti. Taigi pirmyn į žuvų pasaulį!**

#### Žaidimo turinys

- 4 akvariumai iš 12 dvipusių dėlionės detalių
- 4 skirtingų spalvų žuvis iš dėlionės detalių  
12 didelių žuvis detalių  
36 mažos žuvis detalės
- 2 kauliukai
- 8 fotoaparatai (4 dideli, 4 maži)
- taisyklės

Autorius **Michael Kallauch**  
Iliustravo: **Rasa Joni**  
Gediminas Akelaitis

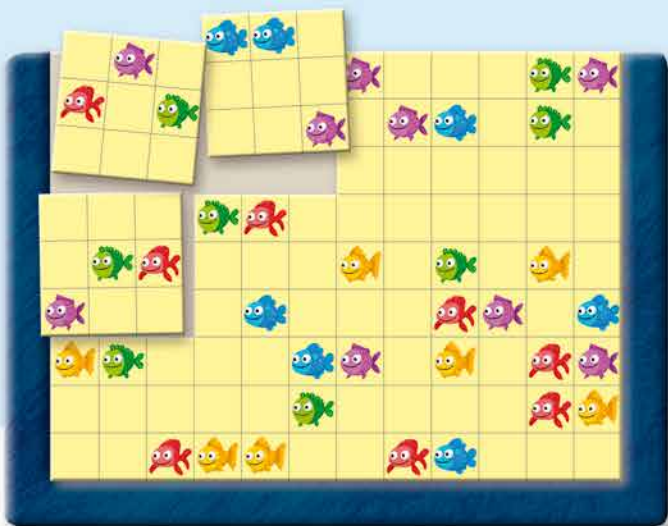
**2–4 žaidėjai nuo 4 metų**  
**Žaidimo trukmė 15 min.**



## Pasirengimas žaidimui

Išimkite iš dėžutės akvariumus.

Kiekvienas akvariumas sudarytas iš 12 dėlionės detalių, kurių viena pusė yra šviesi, o kita – tamsesnė. Dabar kartu nuspręskite, ar žaisite su tamsiąja puse (lengvas variantas) ar su šviesiąja (sunkesnis). Kiekvienas fotografas pasirenka akvariumo spalvą ir susidėlioja savo akvariumą. Dėmesio: Niekada nemišykite šviesių ir tamsių akvariumo detalių vienu su kitomis!



Padėkite abu kauliukus stalo viduryje.



Kiekvienas fotografas prie savo akvariumo pasideda po fotoaparata su kvadratinu objektyvu ir žuvis dėlionę (galvą ir uodegą).

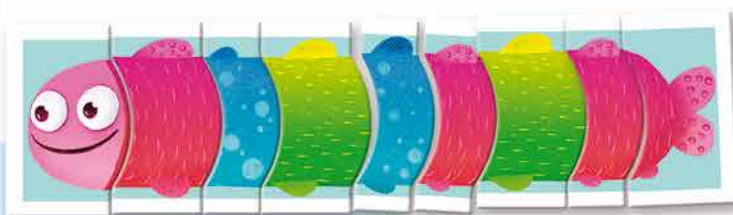


Likusias dėlionės dalis išrūšiuokite pagal dydį ir padėkite stalo viduryje.



## Žaidimo tikslas

Pirmam „užauginti“ savo žuvį tokią, kad netilptų į akvariumą.



## Žaidimo eiga:

Vyriausias žaidėjas pirmajame raunde bus startinis žaidėjas.

Jis paima kauliukus.

Žaidžiama atskirais raundais. Kiekvienas raundas vyksta pagal tą pačią schemą:

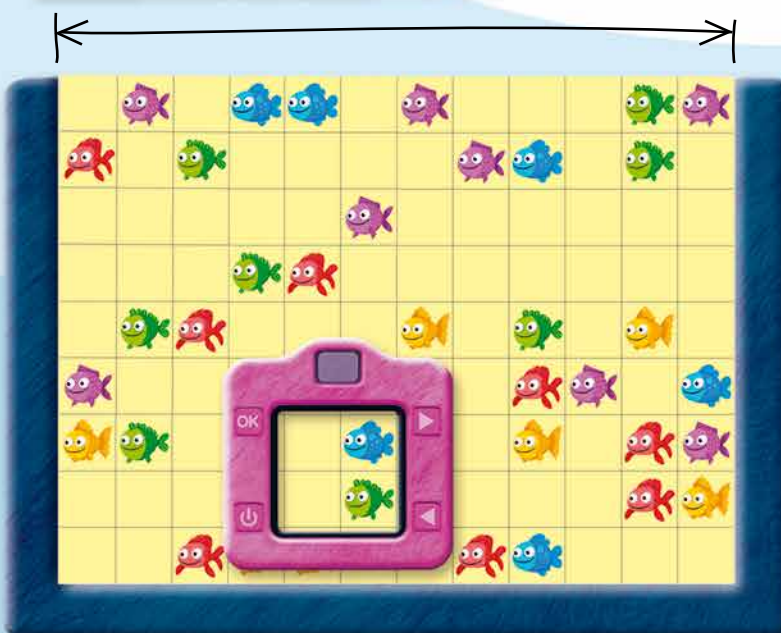
### 1. Pasirengimas raundui

### 2. Fotografavimas

### 3. Vertinimas

## 1. Pasirengimas raundui

Visi fotografai priešais save turi pasidėję po akvariumą ir ant jo plokštumos bet kur padeda savo fotoaparata.



## 2. Fotografavimas

Kai visi fotografai pasiruošę, startinis žaidėjas ridena abu kauliukus. Išridentos spalvos žuvis fotografams nurodo, kokią žuvį ar žuvis reikia nufotografuoti.



Išridenus kauliukus kiekvienas fotografas stumdydamas savo fotoaparatus stengiasi kuo greičiau savo fotoaparato objektyve surasti ieškomą vaizdą.

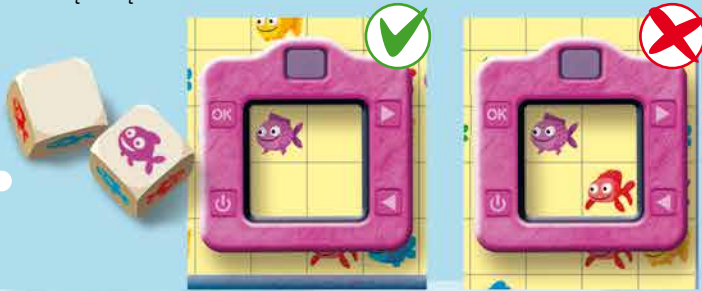


### Fotografavimui galioja tokios taisyklės:

Fotoaparatus negalima dėti įstrižai, tai reiškia kad kvadratinėje nuotraukoje turi tiksliai tilpti keturi akvariumo langeliai.



Nuotraukoje turi tiksliai matytis žuvis, kurias išrideno kauliukas. Kitų žuvų neturi būti.



Nuotraukoje turi matytis tik vanduo ir žuvis – joje neturi matytis lentos kraštas ar stalas.



Fotoaparatus negalima pakelti ar nuimti nuo žaidimų lentos.

Kai tik fotografas suranda reikiamą paveikslėlį, sušunka „Klick“. Savo fotoaparatus jis palieka gulėti toje pat vietoje. Visi kiti fotografai ieško toliau, kol kiekvienas atskirai suranda reikiamą nuotrauką ir patvirtina sušukęs „Klick“. Žaidėjai patikrina vienas kito padarytų nuotraukų tinkamumą. Jeigu pas kurį nors žaidėją atrandama klaida, jis turi ieškoti toliau, kol suranda tinkamą nuotrauką. Kiti žaidėjai gali jam padėti.

## 3. Vertinimas

Jeigu visi žaidėjai padarė teisingą nuotrauką ir ją patikrino kiti fotografai, pradedamas vertinimas. Fotografas, kuris greičiausiai padarė teisingą nuotrauką, gauna didelę žuvis dalį iš atsargų ir deda į savo žuvį. Visi kiti žaidėjai gauna mažas žuvis dalis ir deda į savo žuvis-dėliones.

Po vertinimo, startinis žaidėjas perduoda kauliukus savo kaimynui iš kairės. Dabar jis bus startinis žaidėjas.



Marta, Paulius ir Luna fotosesijos metu padarė teisingas nuotraukas. Marta buvo truputį greitesnė už Paulių ir Luną, todėl gauna didesnę žuvis dalį. Paulius ir Luna paima po mažesnę žuvis dalį.

## Žaidimo pabaiga:

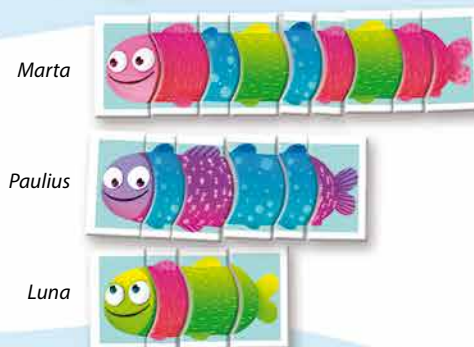
Žaidimas baigiamas, kai bent vieno žaidėjo žuvis yra ilgesnė už akvariumą.

Dabar fotografai pasideda savo žuvis vieną šalia kitos ir palygina savo **žuvų-dėlionių ilgį**. Laimi fotografas, kurio žuvis ilgiausia. Jeigu kelios žuvis vienodo ilgio, laimi keli žaidėjai.

## Sunkumo lygis:

Žaidimą galima pritaikyti pagal žaidėjų poreikius (ar gebėjimus), kad iššūkis išliktų labai ilgai ir skirtingo amžiaus vaikams galėtų žaisti vienas prieš kitą:

- (1) Tamsioji akvariumo pusė yra truputį lengvesnė už šviesiąją. Taip pavyzdžiui jaunesni žaidėjai gali žaisti su labiau patyrusiais.
- (2) Didelis fotoaparatus su stačiakampio paieškos sritimi yra sudėtingesnis už mažą fotoaparatus su kvadratine paieškos sritimi, nes čia reikės fotografuoti ir vertikaliai. Šio fotoaparatus fotoobjektyve visada turi tiksliai matytis šeši laukeliai.
- (3) Jeigu visi žaidėjai žaidžia su to paties sunkumo lygio akvariumo puse (šviesia arba tamsesne), po kiekvieno raundo savo akvariumą kiekvienas fotografas perduoda kaimynui iš kairės.
- (4) Ar jūs galite išlaikyti dėmesį ilgesnį laiką? Jei taip, žaiskite 12 raundų, kol bus išdalintos visos didelės žuvis dėlionės dalys.



Žaidimo pabaigoje visi trys vaikai sudeda savo žuvis vieną šalia kitos. Luna nedideliu skirtumu laimėjo prieš Paulių. Marta yra trečia.

