

DENTADAY

Autorius: Claude Weber
Iliustravo: Dovydas Čiuplys



Žaidimas 2–4 vaikams nuo 4 metų.
Trukmė: 15–20 min.



Rinkinyje

1 žaidimo lenta
32 žetonai
8 sugedę dantukai
4 žaidimo figūrėlės
1 kauliukas
taisyklės

Apie saldumynus, dantukų valymą ir sveiką maistą

Žaidėjai, keliaudami savo figūrėlėmis žaidimo taku-dantukais, renka sveiko maisto produktus (žetonus), o valgydami saldumynus patenka pas dantų gydytoją. Žaidimo tikslas – pirmam ant savo lentelės surinkti 8 žetonus ir neturėti sugedusių dantukų.

Ko galime išmokti

Suvalgius saldumynų dera išsivalyti dantukus.
Tikrai verta maitintis sveikai ir įvairiai.

Žaidimo lenta

Žalia, oranžinė, ruda ir balta spalvos nurodo sveikus maisto produktus. Žaidėjo figūrėlei atsistojus ant laukelio su kurios nors šios spalvos produktu, jis gauna tokios pat spalvos žetoną, kurį deda ant tuščio skritulio savo lentelėje.

- **žalia** = vaisiai ir daržovės
- **oranžinė** = mėsa ir žuvis
- **ruda** = grūdiniai produktai
- **balta** = pieno produktai

- **Raudona spalva** = saldumynai.
- Atsistojus ant laukelio su raudonos spalvos produktu, reikia paimti sugedusį dantuką ir padėti ant dantuko laukelio savo lentelėje.



Saulė. Atsistojęs ant šio laukelio žaidėjas savo nuožiūra gali pasiimti iš dėžutės bet kurios spalvos žetoną ir padėti savo lentelėje.



Saulė delne. Žaidėjas turi iš dėžutės paimti bet kurios spalvos žetoną ir padovanoti bet kuriam kitam žaidėjui, kuriam tokios spalvos žetono reikia.



Saldainis delne. Žaidėjas turi iš krūvelės paimti sugedusį dantuką ir duoti bet kuriam kitam žaidėjui. Jei visi žaidėjai sėdi pas dantų gydytoją, sugedusį dantuką žaidėjas pasiima sau.



Dantų šepetukas. Žaidėjas, patekęs ant šio laukelio, gali atgal į bendrą krūvelę padėti savo sugedusį dantuką. Jeigu sugedusių dantukų šis žaidėjas neturi, jis apdovanojimui gali ridenti kauliuką dar kartą.



Pas dantų gydytoją. Kas turi du sugedusius dantukus, keliauja pas dantų gydytoją.



Pasirengimas žaidimui

Žaidimo lenta padedama stalo viduryje taip, kad kiekvienas žaidėjas turėtų savo lentelę šalia savęs. Ant jos jis dės surinktus žetonus ir sugedusius dantukus. Spalvoti žetonai suberiami į dėžutę ir padedami šalia lentos. Sugedę dantukai padedami šalia. Žaidėjai pasirenka sau figūrėles ir pastato ant skirtingų dantų šepetukų laukelių žaidimo take.

Žaidimo eiga

Pradeda žaidėjas, kuris paskutinis lankėsi dantų gydytojo kabinete. Eilės tvarka žaidėjai ridena kauliuką, keliauja taku laikrodžio rodyklės kryptimi, renka sveikus maisto produktus (žetonus) ir po truputį pildo savo lenteles žetonais. **Kiekvienos spalvos reikia surinkti po du žetonus** (sveika ir įvairu).

Pvz.: Jei sustojai ant laukelio, kuriame pavaizduota ruda duona, gali iš dėžutės paimti rudos spalvos žetoną ir padėti j savo lentelę.



Jei žaidėjas išrideno kauliuką su šešiais taškeliais, jis gali pajudėti į priekį per 1, 2 ar 3 laukelius.



Jeigu žaidėjas patenka ant laukelio, kurio produkto spalvos du žetonus jau turi, tokio žetono imti jau nebegali. Jei žaidėjas patenka ant laukelio su raudonu saldumynu, jis krūvelės paima sugedusį dantuką. Jei žaidėjas patenka ant laukelio su dantų šepetuku, savo sugedusį dantuką gali padėti atgal į bendrą krūvelę.

Kas gavo antrą sugedusį dantuką, savo figūrėlę tuoj pat guldo pas dantukų gydytoją.

Tik kito ėjimo metu jis gali savo sugedusius dantukus padėti atgal į bendrą krūvelę (dantukus gydytojas sutaisė) ir, išridenęs kauliuką, keliauti toliau.

Ant vieno laukelio gali stovėti tik vienas žaidėjas, išskyrus dantų gydytojo laukelį. Jei žaidėjas pateko ant laukelio, kur jau stovi kitas žaidėjas, **pastumia** jį į priekį per vieną laukelį. Pastumtasis žaidėjas, priklausomai nuo laukelyje nupiešto produkto spalvos, paima žetoną arba sugedusį dantuką. Jei tokios spalvos du žetonus jis jau turi, žetono neima.

Jei pastumtasis žaidėjas patenka ant laukelio, kuriame stovi kitas žaidėjas, jį pastumia į priekį ir t. t. Jei pastumtasis žaidėjas atsiduria ant laukelio su dantų šepetuku, jis gali į dėžutę padėti sugedusį dantuką, jei jį turi. Jei sugedusių dantukų neturi, kauliuko, kaip savo ėjimo metu, jis neridena.

Žaidimo pabaiga

Žaidžiama tol, kol bent vienas žaidėjas užpildo savo lentelę sveikais maisto produktais (4 x 2) ir neturi nei vieno sugedusio dantuko.

Jeigu jis turi bent vieną sugedusį dantuką, turi jį išsigydyti ir tik tada laimi.

