

Anja Wrede

# SLAPUKAI

## ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Kupinas garsų atminties lavinimo žaidimas  
3–6 mažiesiems sekliams nuo 5-erių metų.



### Rinkinyje yra:

20 didelių žvėrelių kortelių  
20 mažų žvėrelių kortelių

### ŽAIDIMO TIKSLAS

Žaidimo tikslas yra stebinti korteles ir spėjant surasti tuos tris žvėrelius, kurie yra pavaizduoti ūkininko turimoje kortelėje.

Kiekvienas žaidėjas paeiliui vaidina sumanųjį ūkininką Benediktą. Jis gerai pažįsta kiekvieną gyvulėlį ir visuomet žino, kur jie yra. Benediktas laiko rankoje kortelę, kurioje nupiešti trys ieškomi gyvulėliai. Likę žaidėjai, spėliodami ir atidžiai žiūrėdami, bando pasakyti, kurioje ant stalo esančioje kortelėje yra būtent šie gyvulėliai.

Tas, kuris atspėja teisingai, gauna didžiąją kortelę. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Mažosios kortelės užverstos sudedamos vienoje krūvelėje, o didžiosios – atverstos stalo viduryje.



## KAIP ŽAISTI

„Sumanioju ūkininku“ pirmasis būna vyriausias žaidėjas. Priešais save jis padeda užverstą mažųjų kortelių krūvelę. Po to jis ima viršutinįją kortelę ir, niekam nerodydamas, kas joje pavaizduota, atverčia.

Žaidėjas, sėdintis kairėje pusėje nuo jo, pradeda spėlioti, koks gyvūnas nupieštas kortelėje. Spėdamas, jog tai gali būti karvė, pamėgdžioja jos skleidžiamą garsą ir sumūkia „mūūūūū“.

**1. Jeigu pamėgdžiotasis gyvulėlis kortelėje nupieštas, „sumanusis ūkininkas“ purto galvą ir nieko nesako.**

Kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę pamėgdžioja jau kitą gyvulėlį.

**2. Jeigu pamėgdžiotasis gyvulėlis yra pavaizduotas kortelėje, ūkininkas atsako pamėgdžiodamas to gyvulėlio garsą, pvz., „au au“.** Žaidėjas, atspėjęs šį gyvulėlį, gali spėti kitą.

**Svarbu:** jeigu gyvulėlis atspėtas teisingai, „sumanusis ūkininkas“ tai patvirtina pamėgdžiodamas gyvulėlio garsą, pvz., „au au, miau“.

**3. Jeigu žaidėjas teisingai atspėja pirmą gyvūną, o antrą arba trečią neteisingai, ūkininkas atsako: „au au“ ir papurto galvą. Arba „au au, miau“ ir tuomet papurto galvą. Toliau žaidžia kitas žaidėjas.**



Jei žaidėjas, kurio eilė žaisti, teisingai įvardijo visus tris gyvūnus, jis parodo atitinkamą kortelę. Tada „sumanusis ūkininkas“ parodo savo kortelę ir deda ją į dėžutę. Žaidėjas, kuris atspėjo teisingai, gauna vieną iš stalo viduryje esančių kortelių, ir užverstą padeda priešais save.

Kortelių krūvelė perduodama kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę. Jis – naujasis „sumanusis ūkininkas“. „Sumaniojo ūkininko“ kaimynas kairėje pradeda naują žaidimo ratą, t. y. žaidimas tęsiasi.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas, kai stalo viduryje belieka trys kortelės. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

## PAPRASTESNI ŽAIDIMO VARIANTAI

Žaidžiant su labai mažais vaikais, siūlomas toks žaidimo variantas: didžiąsias korteles išdėlioti ant stalo atverstas, o mažąsias užverstas. Vaikučiui parodoma mažoji kortelė ir jis stengiasi surasti tokią pačią didžiąją kortelę.

Žaidimas bus trumpesnis, jeigu laimėtoju bus laikomas žaidėjas, surinkęs 5 korteles.

Supaprastinti žaidimą galima, jei kortelė, kurioje nėra ieškomo gyvūno, yra užverčiama.

## KURIS GREITESNIS?

Žaidžiama įprastai, pagal taisykles. Tačiau žaidėjas, manantis žinąs, kurios kortelės yra ieškoma, greitai uždeda ranką ant tos kortelės. Ūkininkas turi pasakyti, ar tai ta kortelė. Jeigu žaidėjo spėjimas teisingas, jis tą kortelę pasiima. Jeigu ne – tuomet atiduoda vieną iš savo turimų didžiųjų kortelių.