

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

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

#### Žaidimo turinys

- 4 dvipusiai akvariumai
- 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 ir Gediminas Akelaitis**

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



## Pasirengimas žaidimui

Išimkite iš dėžutės akvariumus.

Kiekvieno akvariumo viena pusė yra žalsva (lengvesnis variantas), o kita – melsva (sunkesnis). Dabar kartu nuspręskite, ar visi žaisite su žalsvąja puse ar su melsvąja. Kiekvienas fotografas pasideda akvariumą ant stalo priešais save.



Kiekvienas fotografas prie savo akvariumo pasideda po žuvis dėlionę (galvą ir uodegą) ir po mažesnę fotoaparataus kvadratinį objektyvą.

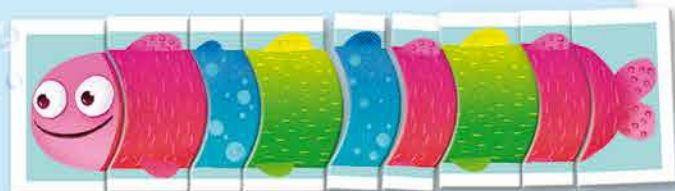
Likusias žuvų dėlionės dalis išrūšiokite pagal dydį ir padėkite stalo viduryje.

Padėkite abu kauliukus 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 rundais. Kiekvienas raundas vyksta pagal tą pačią schemą:

1. Pasiruošimas
2. Fotografavimas
3. Vertinimas

### 1. Pasiruošimas

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





## 2. Fotografavimas

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



Išridenus kauliukus kiekvienas fotografas stumdydamas savo fotoaparata stengiasi kuo greičiau savo fotoaparato objekte surasti ieškomą vaizdą.



### Fotografavimui galioja tokios taisyklės:

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



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



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



Fotoaparato negalima pakelti ar nuimti nuo žaidimų lentos.

Kai tik fotografas suranda reikiamą paveikslėlį, sušunka „Klick“. Savo fotoaparata jis palieka gulėti toje pat vietoje. Visi kiti fotografai ieško toliau, kol kiekvienas atskirai suranda reikiamą nuotrauką ir patvirtina sušukę „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. Jei keli žaidėjai pirmieji vienu metu pasakė „Klick“, abu gauna po didelę žuvis dalį. Bet jei yra likusi tik viena didelė dalis, tai raundą reikia pakartoti.

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

## Žaidimo pabaiga:

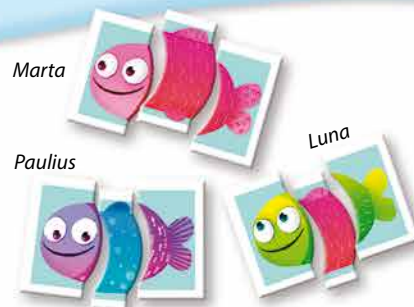
Žaidimas baigiamas, kai bent vieno žaidėjo žuvis yra ilgesnė už akvariumą.

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.

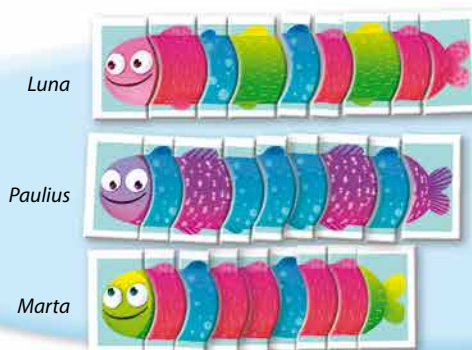
## Sunkumo lygis:

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

- (1) Žalsvoji akvariumo pusė yra truputį lengvesnė už melsvąją. Taip pavyzdžiui jaunesni žaidėjai gali žaisti su labiau patyrusiais.
- (2) Didelis fotoaparatas su stačiakampio paieškos sritimi yra sudėtingesnis už mažą fotoaparata su kvadratine paieškos sritimi, nes galima fotografuoti ir vertikaliai. Šio fotoaparato fotoobjekte visada turi tiksliai matytis šeši laukeliai.
- (3) Jeigu visi žaidėjai žaidžia su to paties sunkumo akvariumo pusė (žalsvąja arba melsvąja), 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.



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

