

## 2. Klausimų, atsakymų ir spėlionių žaidimas vyresniems vaikams

### Žaidimo taisyklės

Pradedą jauniausias žaidėjas. Jis nuo krūvelės viršaus paima gyvūno kortelę, nerodydamas jos kitiems vaikams. Vaikai bet kokia tvarka užduoda klausimų kortelę paėmusiam vaikui, stengdamiesi atspėti, koks gyvūnas pavaizduotas jo kortelėje. Klausimai gali būti įvairūs. Vaikas, atspėjęs, koks gyvūnas pavaizduotas kito žaidėjo kortelėje, gauna atspėto gyvūno kortelę ir nuo stalo pasiima kortelę su atspėto gyvūno karnavaliniu kostiumu. Toliau kortelę nuo krūvelės viršaus ima kitas iš eilės vaikas, o kiti vaikai vėl spėlioja. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.

Ar tai miško gyvūnas?



Ar jis skraido?

Gal jis duoda pieno?



Žaidimo autorė:

Laima Lilonė

# Spėk, kas aš!

1–16 žaidėjų nuo 3 metų.  
Žaidimo trukmė – apie 30 min.  
Rinkinyje 32 kortelės: 16 kortelių su pavaizduotais gyvūnais, 16 kortelių su vaikais, apsirengusiais karnavaliniais gyvūnų kostiumais. Kiekvienas gyvūnas turi karnavalinio kostiumo atitikmenį.

**Smagus spėlionių žaidimas, kurį galima žaisti ir vienam, ir su tėveliais, ir dideliame draugų būryje. Šis žaidimas lavina vaizduotę, atmintį, pastabumą, turtina žodyną, padeda geriau pažinti aplinką.**



## Pasirengimas žaidimui

Žaidėjai susėda prie apskrito stalo. Ant stalo ratu išdėliojama 16 atverstų kortelių, vaizduojančių vaikus, apsirengusius karnavaliniais kostiumais. Į krūvelę stalo viduryje sudedama 16 užverstų kortelių su gyvūnais.



Žaidėjas, suradęs karnavalinio kostiumo kortelę, kuri atitinka jo gyvūno kortelę (pavyzdžiui, meška ir meškos karnavalinis kostiumas), gauna abi šias korteles.



## 1. Lengvas variantas patiems mažiausiems

Žaidėjai turi kuo greičiau surasti karnavalinio kostiumo kortelę, kuri atitinka jų turimą kortelę su pavaizduotu gyvūnu.

### Žaidimo taisyklės

Visiems žaidėjams padalinama po vieną kortelę su pavaizduotu gyvūnu. Davus ženklą visi žaidėjai tuo pačiu metu tarp ant stalo išdėliotų kortelių ieško kortelės, vaizduojančios vaiką, apsirengusį karnavaliniu kostiumu, kuris atitinka turimą gyvūną.

Jas žaidėjas pasideda šalia savęs ant stalo ir nuo kortelių krūvelės viršaus ima naują kortelę.



Naujai kortelei vėl ieško atitikmens. Laimi žaidėjas, prisirinkęs daugiausia kortelių.