



O BUVO TAIP... 3+

Vaikams nuo 3 metų

Linksmas žaidimas ikimokyklinukams, kurį galima žaisti ir namuose ir darželyje. Žaidimas skatina fantaziją ir kūrybiškumą, vysto kalbą, lavina atmintį ir moko susikaupti.

Žaidimo autorė: **Laima Kikutienė**
Iliustravo: Gediminas Akelaitis

Rinkinyje: 1 spalvotas kauliukas,
1 katino figūrėlė,
40 kortelių su paveikslėliais,
1 dėžutė-žaidimo lenta,
žaidimo

Katinas Murklys pažaidęs pievutėje keliauja namo. Žaidėjai jam padeda. Jie ridena kauliuką ir traukia korteles su linksmomis spalvotais paveikslėliais, į kuriuos žiūrėdami kuria pasakojimus. Žaidėjai sudaro sakinius panaudodami bent dviejų kortelių motyvus. Žaidimo tikslas – kurti rišlius sakinius ir surinkti kuo daugiau kortelių.

PASIRUOŠIMAS:

1. Žaidėjai susėda ratu aplink stalą;
2. Stalo viduryje padedama žaidimo lenta-dėžutė;
3. Vyriausias žaidėjas išmaišo kortelių kaladę ir kiekvienam žaidėjui padalija po vieną kortelę;
4. Likusios kortelės dedamos į žaidimo lentos mažesnįjį skyrelį (didesnysis skirtas iškritusioms iš žaidimo kortelėms dėti);
5. Katino figūrėlė pastatoma žaidimo pradžios laukelyje;
6. Žaidėjai išsiaiškina, kas paskutinis matė katiną. Šis žaidėjas pradeda žaidimą, po to žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę.

Jeigu nesutariama, kas paskutinis matė katiną, žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.

ŽAIDIMO EIGA:

Žaidėjas meta kauliuką ir toliau renka korteles. **Jeigu iškrito:**



1. viena iš šių spalvų:

Katino figūrėlė perkeliama ant artimiausio tos spalvos laukelio į priekį, o žaidėjas paima kortelę nuo kaladės viršaus ir parodęs ją kitiems žaidėjams pasako sakinį (sakinius), kuriame susieja abiejų kortelių paveikslėlius (pirmoje kortelėje, kurią jau turi, ir antroje – dabar ištrauktoje).

Pvz.:

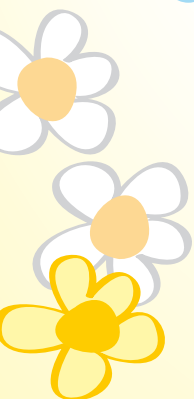


Pievoje tupėjo žalia varlė...

Jei išridenus kauliuką katinas atsistoja ant laukelio su drugeliu, žaidėjas paima dvi korteles. Vieną kortelę prijungia prie pasirinktos kito žaidėjo kortelės, kitą kortelę prie pasirinktos savo kortelės. Žaidėjai, gavę naujas korteles, sukuria po sakinį, susiedami šalia esančias korteles.



2. **katino figūrėlė** – katino figūrėlė lieka stovėti tame pačiame laukelyje, o žaidėjas paima dvi korteles. Šias korteles prijungdamas prie jau turimos kortelės žaidėjas kuria savo istoriją, tai yra sako sakinį (sakinius), susiedamas kortelių paveikslėlius.



KORTELIŲ DĒLIOJIMO TAISYKLĒS

Visas ištrauktas korteles žaidėjai dēlioja kiekvienas prieš save ir kuria atskirus pasakojimus, susiedami bent dvielj šalia esančių kortelių paveikslēlius. Gudresni vaikai gali kurti visą pasaką (istoriją).

KORTELIŲ DĒLIOJIMO VARIANTAI:

I variantas

Žaidėjai jungia korteles iš bet kurios pusės dēliodami jas į eilę (priekyje arba gale). Su jau padēta ir naujai dedama kortele pasako sakiniuką, kuriame susieja abiejų kortelių paveikslēlius. Padētų kortelių vietos keisti negalima.



II variantas

Naują kortelę žaidėjas deda šalia bet kurios jau turimos kortelės laisvo krašto. Abi korteles žaidėjas jungia pasakydamas sakiniuką, kuriame susieja abiejų kortelių paveikslēlius. Jau padētų kortelių vietos keisti negalima.



PASTABA:

Žaidėjas, nesugalvojęs sakinio su kortele, jos netenka: tą kortelę deda atgal į žaidimo dėžę, į iškritusių kortų skyrelį.

ŽAIDIMO PABAIGA:

Žaidimas baigiamas katinui pasiekus savo patalėlį namuose. Laimi žaidėjas surinkęs daugiausiai kortelių.

Žaidėjai, dēliojantys korteles pagal II kortelių dēliojimo variantą, pabaigę žaidimą, kiekvienas papasakoja savo istoriją iš surinktų kortelių.

