

# O BUVO TAIP...

Visi žaidėjai padeda katinui Murkliui nukeliauti į jo svajonių pilį, kur sūriais lyja, kur pieno upės teka, kur siūlų kamuoliai ridinėjasi, o saulės šiluma taip ir kviečia snausti. Gyvenimas pilyje – katinų rojus ir tik išrinktieji kviečiami ten atvykti. Bet ir iš jų pilį pasiekia tik kūrybiškiausi, sumaniausi ir patys išmintingiausi katinai. Tik jie sugeba sukurti nepaprastą istoriją, susidedančią iš žodžių apie gyvūnus ir augalus, daiktus ir spalvas – apie tai, ko gal ir patys nei matyt nėra matę, nei girdėt girdėję. O svarbiausia – nesusipainioti tarp tų žodžių-žodelių, kad istorija išliktų graži ir nė vienas pasakojimo sakinyš nepasimestų.

Linksmas žaidimas, skirtas visai šeimai.  
Ugdo fantaziją ir kūrybiškumą, turtina žodyną, lavina atmintį ir pastabumą.

Žaidimo autorė: Laima Kikutienė  
Iliustravo: Gediminas Akelaitis  
Žaidėjų amžius: nuo 7 metų  
Žaidėjų skaičius: 2–5 žaidėjai  
Žaidimo trukmė: 30 minučių  
Rinkinyje yra: 1 katino figūrėlė, 1 kaulelis, 80 kortelių su paveikslėliais, dėžutė-žaidimo lenta, žaidimo taisyklės

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai susėda ratu aplink stalą.

Viduryje (lengvai pasiekiamoje kiekvienam žaidėjui vietoje) padedama žaidimo lenta-dėžė.

Kortelių malka išmaišoma ir statoma į žaidimo lentos mažesnįjį skyrelį (didesnysis skirtas iškritusioms iš žaidimo kortelėms dėti).

Žaidimo figūrėlė-katinas pastatomas žaidimo pradžios laukelyje .


Žaidėjai išsiaiškina, kuris paskutinis matė katiną. Paskutinis mačiusysis ir pradeda žaidimą, po to žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

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

## ŽAIDIMO EIGA

Pirmas žaidėjas pradeda žaidimą ridendamas kaulelį. Jei iškrenta:

-    – katino figūrėlė perkeliama per tiek laukelių į priekį, kiek iškrito akučių.  
Katinui atsidūrus laukelyje:

 – žaidėjas paima kortelę nuo kortelių malkos viršaus ir, parodęs ją kitiems žaidėjams, pradeda pasakojimą sakiniu su žodžiu, kurio reikšmė pavaizduota kortelėje.

Pvz.:



„**O buvo taip. Švito...**“ arba  
„**O buvo taip. Patekėjo saulė...**“ arba  
„**O buvo taip. Negailestingai kepino saulė...**“

Prasideda visų žaidėjų bendrai kuriama istorija. Kiekvienas žaidėjas turi atidžiai klausytis, nes atėjus eilei žaisti, jis turės papasakoti istoriją nuo pradžių ir tik tada galės ją pratęsti. Jeigu žaidėjas tęsdamas istoriją nesuklysta, jis deda atverstą kortelę ant stalo priešais save. Dabar ateina eilė ridenti kaulėlių kitam žaidėjui. Jeigu žaidėjas suklysta, jis turi padėti ištrauktą kortelę į iškritusių kortelių skyrelį dėžėje. Ši kortelė žaidime daugiau nebenaudojama, o žaidimą tęsia kitas žaidėjas;



„**+1 kortelė**“ – žaidėjas paima kortelę nuo malkos viršaus ir parodęs kitiems žaidėjams deda priešais save ant stalo, tačiau istorijos jam pasakoti nereikia – ją pratęs kitas žaidėjas. Tas žaidėjas, kuris tęs pasakojimą, turės neužmiršti įterpti sakinį su žodžiu, kurio reikšmė pavaižduota šioje kortelėje;



„**-1 kortelė**“ – žaidėjas paima bet kurią savo jau turimą kortelę, parodo ją kitiems žaidėjams ir padeda į iškritusių kortelių skyrelį dėžėje. Ši kortelė daugiau nebenaudojama žaidime, o sakinio apie šios kortelės piešinį daugiau nebereikia kartoti (t. y. jis iškrenta iš pasakojimo);



„**kortelių sukeitimas**“ – žaidėjas vieną iš turimų kortelių padeda į iškritusių kortelių skyrelį dėžėje, o vietoj jos iš kortelių malkos paima naują. Istorijos jam tęsti nereikia – ją pratęs kitas žaidėjas.

Visi žaidėjai turi atsiminti, kad pasakojime įvyko pasikeitimas. Tas žaidėjas, kuris tęs pasakojimą, turės neužmiršti vietoj išmestos kortelės sakinio pasakyti kitą sakinį, kuriame būtų pavartotas naująją kortelę nusakantis žodis.

2.



– **nepasisekė**. Žaidimo figūrėlė–katinas lieka stovėti, žaidėjas negauna kortelės ir žaidėjui nieko nereikia pasakoti (t. y. praleidžiama galimybė gauti kortelę). Kaulėlių ridena kitas žaidėjas.

## SUKLYSTAMA, KAI:

- praleidžiamas nors vienas pasakojimo sakinytis;
- supainiojamas sakinių eiliškumas;
- pasakomas sakinytis, kuris jau iškrito iš pasakojimo (arba buvo pakeistas kitu).

## PASTABOS:

Kiekvienas žaidėjas gautas kortelės deda atverstas priešais save ant stalo taip, kad kiti žaidėjai galėtų jas matyti.

Kiekviena ištraukta kortelė leidžia prie istorijos pridėti tik vieną sakinį.

Tęsiant pasakojimą nebūtina istorijos atkartoti žodis į žodį, svarbu, kad išliktų pasakojimo esmė ir nebūtų supainiota pasakojimo eiga.

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Padedant katinui, papasakoti istoriją ir surinkti kuo daugiau kortelių.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiamas katinui pasiekus pilį. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.