

# Ka, mes radom



Autorius / iliustratorius  
**Gediminas Akelaitis**

**1–4 vaikams nuo 3 metų**  
**Žaidimo trukmė 10 minučių**

**Rinkinyje:**

- surenkamas daržas
- 1 vaikas ir 1 kiškis
- 15 daržovių
- 15 kortelių
- taisyklės

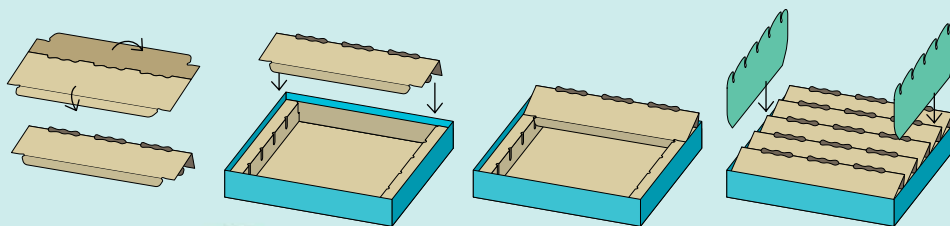
**Darže augs bulvės, morkos, svogūnai, burokai. Bet gali matyti tik lapus. Pačios daržovės slepiasi po žeme. Jei papršysiu išrauti buroką, ar pažinsi jį iš lapų?**

**Nepasisekė, išrovei ne tą. Nieko tokio. Išmesti nereikės – kiškučiai mielai sugrauš.**

- Žaidimas moko pažinti daržoves
- Lavina smulkiąją motoriką
- Tvarumo ugdymas

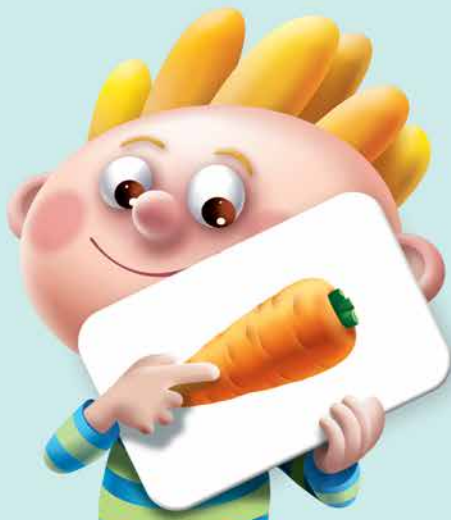
## Pasiruošimas

1. Surinkite daržą pagal pateiktą pavyzdį („sukaskite“ 5 lysves).
2. Įstatykite daržo galus.
3. Atsitiktine tvarka pasodinkite visas 15 daržovių.
4. Sumaišykite kortas ir užverstas krūvelėje padėkite ant stalo priešais daržą.
5. Ant kairiojo daržo galo uždėkite kiškučio figūrėlę. Užmaukite pirmoje (tolimiausioje) duobutėje. Atitinkamai ant daržo dešiniojo galo uždėkite vaiko figūrėlę.



## Žaidimo tikslas

Šis geltonplaukis vaikas nori būti jūsų draugu. Jis daržo šeimininkas, puikiai pažįsta daržą ir žino kas kur auga. Nagi pažiūrėsim ar žinote jūs? Naujas draugas paprašys surasti daržovę, o jūs pasistenkite jo nenuvilti.

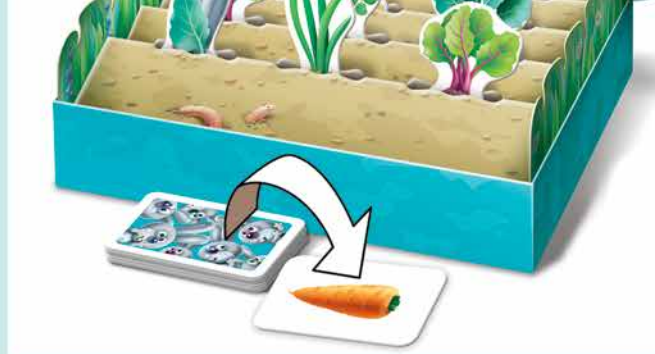


## Žaidimo eiga

Pradeda vyriausias žaidėjas. Toliau žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

Žaidėjas, kurio eilė, paima vieną viršutinę užverstą kortelę iš krūvelės ir atversta padeda ant stalo šalia krūvelės. Kortelėje pavaizduota daržovė, kurią reikia surasti (užduotį mato visi žaidėjai). Žaidėjas turi atpažinti darže augančią daržovę pagal lapus ir išrauti. Negalima persigalvoti. Išrautą daržovę negalima "sodinti" atgal. Ištrauktą iš lysvės daržovę parodo visiems žaidėjams:

- **Jei išrauta daržovė yra ta, kurią reikia surasti ir yra sveika.** Puiku. Padėkite daržovę daržo gale prie vaiko figūrėlės. Vaiko figūrėlę perkeltite į priekį per vieną žingsnį. Toliau eilė kitam žaidėjui.
- **Jei ištraukta daržovė yra ne ta, arba jau apgraušta.** Nepasisekė. Daržovę duokite kiškučiui – padėkite daržo gale prie kiškučio figūrėlės. Kiškučio figūrėlę perkeltit vieną žingsnį į priekį. Eilė kitam žaidėjui.
- **Jei lysvėje radote išdykusį mažą kiškuktį,** jį teks padėti prie kiškučio figūrėlės. Kiškučio figūrėlę perkeltit vieną žingsnį į priekį. Eilė kitam žaidėjui.



## Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai pas žaidėjus ateina vaiko figūrėlė. Daržo šeimininkas sveikina ir džiaugiasi jūsų sumanumu.

Gali būti taip, kad žaidimas baigiamas, kai pas žaidėjus pirma atšokuoja kiškučio figūrėlė. Reiškia daržoves dar nelabai nepažįstate.

Užtat gyvūneliai jus mėgsta.

**LOGIS™**

