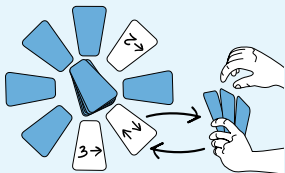


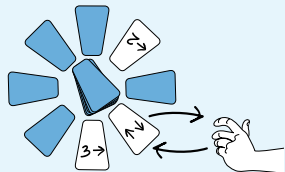


kortelių keitimas – vietoj atverstosios kortelės padėti vieną iš savo turimų kortelių ir toliau daryti tai, kas nurodyta padėtoje kortelėje.

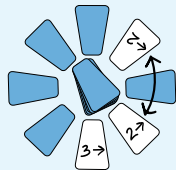


### Kortelių atvertimas baigiamas:

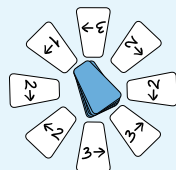
1. Kai turi keisti korteles, bet rankose kortelių neturi (negali keisti).



2. Kai vis grįžtama į tą pačią poziciją.



3. Kai atverstos visos 8 ratu išdėliotos kortelės.



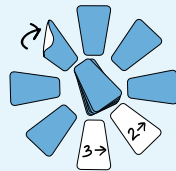
Baigęs versti korteles, žaidėjas pasiima sau tris norimas korteles iš aštuonių išdėliotų ratu (nebūtinai visos turi būti imamos iš atverstų). Pasirinkęs korteles žaidėjas į tuščias rato vietas padeda tris naujas užverstas korteles nuo rato viduryje esančios kortelių krūvelės viršaus. Nepaimtos atverstos kortelės lieka rate.

Rankose turimas korteles žaidėjas, jei gali, grupuoja pagal pateiktus grupavimo variantus. Sudarytą kortelių grupę pasideda šalia savęs.

Jau padėtų ant stalo kortelių grupių žaidimo metu keisti negalima. Baigdamas ėjimą žaidėjas negali turėti rankose daugiau nei penkių kortelių. Tuo atveju, kai žaidėjui grupuoti kortelių nepavyksta, kortelių perteklių jis turi dėti į banko apačią. Toliau žaidimą tęsia kitas žaidėjas.

### Pavyzdys:

Nekreipdamas dėmesio į atverstas korteles jis atverčia vieną iš užverstų rato kortelių ir vykdo kas nurodyta joje.



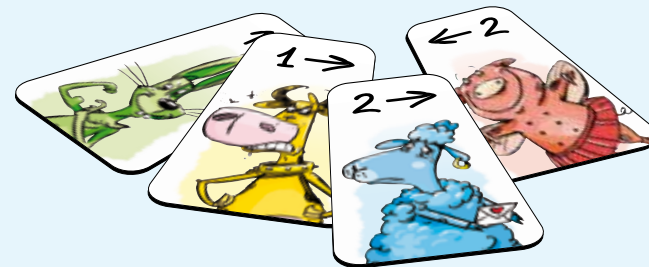
### ŽAIDIMO PABAIGA:

Žaidimas baigiamas, kai banke nebelieka kortelių ratui sudėti.

Laima Kikutienė

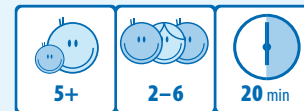


# SURASK DRAUGĄ!



Kuri karvė juokiasi, o kuri pikta? Kas gali būti žalio zuikio draugas? Gal avis? O gal paršiukas? Suraskime visiems draugų.

Žaidimas ugdo pastabumą, moko grupuoti ir skaičiuoti, lavina atmintį, mąstymą.



## RINKINYJE YRA:

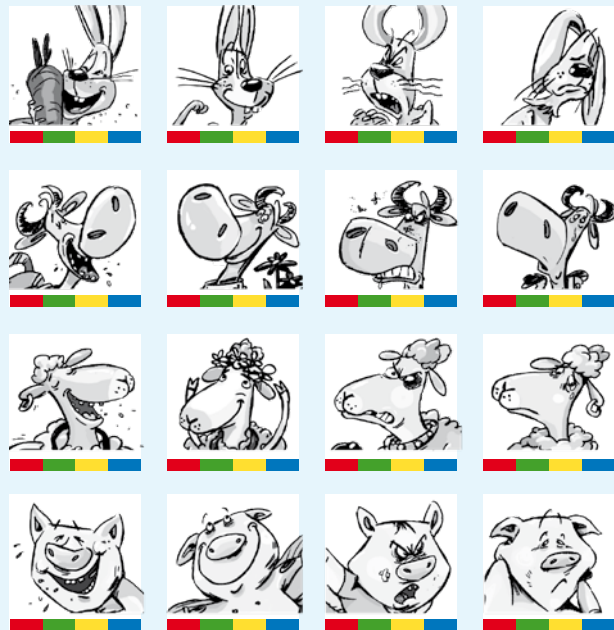
64 kortelės.

Kortelėse pavaizduota:

**4 gyvūnai** (zuikis, karvė, avis, paršiukas)

**4 emocijos** (juokas, šypsena, pyktis, liūdesys)

**4 spalvos** (raudona, žalia, geltona, mėlyna)



## KORTELIŲ GRUPAVIMAS:

Kortelės grupuojamos pagal jose pavaizduotus gyvūnus, emocijas ir spalvas.

### Pavyzdžiai:

Šios 2 kortelės turi 1 bendrą požymį – tas pats gyvūnas (2 x 1 = 2 taškai)



Šios 3 kortelės turi 2 bendrus požymius – ta pati spalva ir ta pati emocija (3 x 2 = 6 taškai)



Prieš pradėdami žaidimą žaidėjai turi susitarti, kaip grupuos korteles. Jie gali pasirinkti vieną arba kelis grupavimo variantus.

Lengvesni grupavimo variantai (mažesniems):

- 2 kortelės turinčios 1 bendrą požymį (gyvūnas, emocija arba spalva);
- 3 kortelės turinčios 1 bendrą požymį (gyvūnas, emocija arba spalva);
- 4 kortelės turinčios 1 bendrą požymį (gyvūnas, emocija arba spalva).

Sudėtingesni grupavimo variantai (vyresniems):

- 2 kortelės turinčios 2 bendrus požymius (gyvūnas ir emocija, gyvūnas ir spalva, emocija ir spalva);
- 3 kortelės turinčios 2 bendrus požymius (gyvūnas ir emocija, gyvūnas ir spalva, emocija ir spalva).

## TIKSLAS:

Surinkti kuo daugiau taškų. Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

## TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS:

Lengvesni grupavimo variantai (mažesniems):

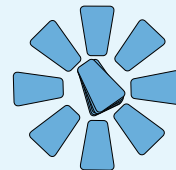
- už 2 korteles turinčias 1 bendrą požymį skiriami 2 taškai (2 x 1 = 2).
- už 3 korteles turinčias 1 bendrą požymį skiriami 3 taškai (3 x 1 = 3).
- už 4 korteles turinčias 1 bendrą požymį skiriami 4 taškai (4 x 1 = 4).

Sudėtingesni grupavimo variantai (vyresniems):

- už 2 korteles turinčias 2 bendrus požymius skiriami 4 taškai (2 x 2 = 4).
- už 3 korteles turinčias 2 bendrus požymius skiriami 6 taškai (3 x 2 = 6).

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI:

Kortelės išmaišomos ir aštuonios užverstos išdėliojamos ratu stalo viduryje. Visos likusios kortelės užverstos padedamos į rato vidurį (bankas).

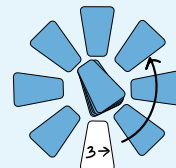


## ŽAIDIMO EIGA:

Žaidimą pradeda vyriausias žaidėjas. Jis atverčia vieną iš aštuonių kortelių ir vykdo tai, kas nurodyta joje.

### Pavyzdys:

3 →  
atversti trečią dešinėje gulinčią kortelę



← 2  
atversti antrą kairėje gulinčią kortelę

