

Jeigu daugiau figūrėlių niekas nebeima, visi žaidėjai, žiūrėdami į žaidimų lentą, patikrina, kuri paimta figūrėlė yra tinkama.

Tas žaidėjas, kuris pasičiuo reikiamos spalvos figūrėlę, gauna kortelę ir pasideda priešais save.

Žaidėjas, pačiupeš netinkamos spalvos figūrėlę, turi į dėžutę padėti vieną savo jau gautą kortelę.

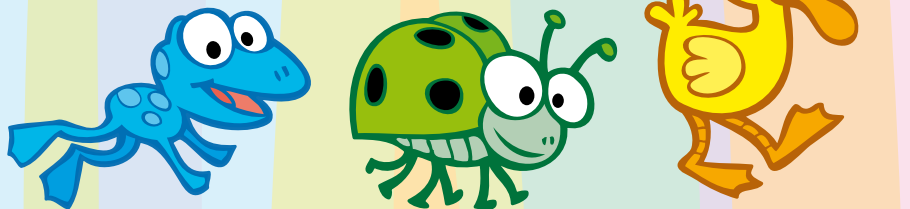
Paimtos figūrėlės vėl pastatomos ant lentelės.

Žaidėjas, gavęs kortelę, atverčia viršutinę krūvelės kortelę. Toliau žaidžiama ta pačia tvarka.

Pabaiga

Baigiama žaisti, kai krūvelėje nebelieka kortelių.

Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.



AR PAŽĪSTATE GEOMETRINES FIGŪRAS IR KŪNUS?



stačiakampis



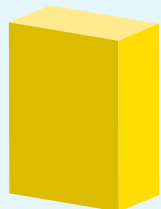
trikampis



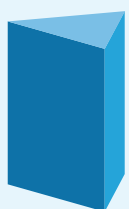
apskritimas



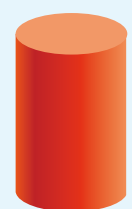
kvadratas



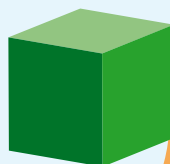
stačiakampis gretasienis



prizmė



cilindras



kubas



ANJA WREDE

FREDŽIO Spalvos



Žaidimas skirtas spalvų ir formų
atminčiai, reakcijai lavinti.
2–6 vaikams nuo 5 metų.

Chameleonas Fredis keičia savo spalvą, kaip tik nori: kartais būna raudonas, o kartais – žalias. Dauguma gyvūnų yra tik vienos spalvos.

Būkite atidūs: kiekvienoje kortelėje iš trijų gyvūnų du yra netinkamos spalvos. Tik atidus žaidėjas, įsidėmintis tinkamas gyvūnų spalvas, gali surinkti daug kortelių.

Rinkinyje:

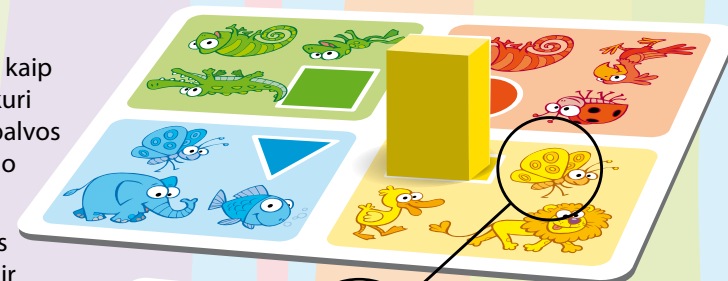
32 kortelės,
1 žaidimo lenta,
4 medinės figūrėlės,
1 medžiaginis maišelis,
taisyklės

KURIS GYVŪNAS YRA TINKAMOS SPALVOS

Ne taip paprasta rasti reikiamos spalvos gyvūną, nes kiekvienoje kortelėje tik vienas iš trijų gyvūnų yra tinkamos spalvos. Kuri gyvūno spalva tinkama, galima patikrinti pažvelgus į gyvūnus žaidimo lentoje.

Gyvūno spalva tinkama:

- jei jo spalva tokia pati kaip ir medinės figūrėlės, kuri stovi ant tos pačios spalvos žaidimo lentos laukelio
- jei tos pačios spalvos gyvūnas pavaizduotas ir atverstoje kortelėje ir atverstoje kortelėje ir žaidimo lentoje.



Geltona figūrėlė stovi ant žaidimo lentos. Kortelėje tinkamos spalvos yra drugelis.

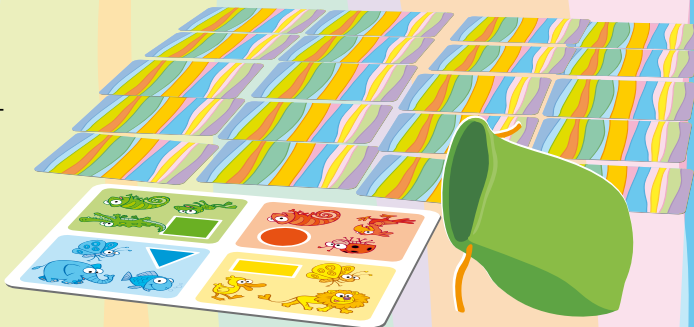
1. ĮSIDĖMĖK SPALVAS IR FORMAS

Tikslas

Žaidėjas nežiūrėdamas iš maišelio traukia spalvotą medinę figūrėlę ir deda ant tos pačios spalvos laukelio žaidimų lentoje. Tada atverčia vieną kortelę. Ar joje yra tokios pat spalvos gyvūnas kaip medinė figūrėlė? Jei taip, žaidėjas gauna šią kortelę. Laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 5 korteles.

Pasirengimas

Ant stalo padedama žaidimų lenta su pavaizduotais gyvūnais. Kortelės sumaišomos ir užverstos išdėliojamos šalia jos. Spalvotos medinės figūrėlės sudedamos į maišelį.



Žaidimo eiga

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Jauniausias žaidėjas ištraukia iš maišelio vieną figūrėlę ir padeda ant tos pačios spalvos žaidimų lentos laukelio. Tada atverčia vieną kortelę. Ar kortelėje yra tokios pat spalvos gyvūnas kaip medinė figūrėlė? Žiūrėdamas į žaidimo lentą žaidėjas pasitikrina, ar gyvūno spalva tinkama.

- Jei taip, žaidėjas gauna šią kortelę ir atverstą pasideda priešais save. Kitas vėliau gautas kortelės žaidėjas dės ant jos į savo kortelių krūvelę. Medinę figūrėlę žaidėjas deda atgal į maišelį. Tada kito žaidėjo eilė. Jis traukia medinę figūrėlę, deda ant gyvūnų lentelės ir atverčia kortelę.
- Jei ne, žaidėjas vėl užverčia kortelę. Medinė figūrėlė lieka ant žaidimo lentos. Tada kitas žaidėjas atverčia naują kortelę ir ieško tinkamos spalvos gyvūno.

Žaidėjai korteles traukia tol, kol randa tinkamą gyvūną.

Pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai bent vienas žaidėjas surenka 5 korteles, arba kai nebelieka kortelės, kurioje būtų pavaizduotas gyvūnas, tinkantis pagal medinės figūrėlės spalvą. Jei žaidėjas, kurio eilė versti kortelę, mano, kad ant stalo nebelieko tinkamos kortelės, jis tai pasako garsiai. Tada atverčiamos visos kortelės ir:

- jeigu žaidėjas buvo teisus, gali pasiimti bet kurią kortelę,
- jei žaidėjas suklydo (atvertus kortelės dar buvo tinkama kortelė), turi atiduoti vieną iš savo kortelių. Ji padedama į dėžutę.

Tada visi žaidėjai suskaičiuoja savo korteles. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.

2. VARIANTAS JAUNESNIEMS ŽAIDĖJAMS

Pasirengimas

Ant stalo padedama žaidimų lenta su gyvūnais. Kortelės sumaišomos ir užverstos išdėliojamos šalia jos. Spalvotos medinės figūrėlės taip pat padedamos ant stalo ir visi žaidėjai gerai į jas įsižiūri. Tada jos sudedamos į maišelį.

Žaidimo eiga

Žaidėjas atverčia vieną kortelę ir žvelgdamas į žaidimų lentą ieško, kuris iš jo kortelėje pavaizduotų gyvūnų yra reikiamos spalvos. Jis pasako gyvūno pavadinimą ir spalvą. Paskui užverčia kortelę ir, nežiūrėdamas į maišelio vidų, bet apčiupinėjęs ten esančias medines figūrėles, stengiasi išsitraukti tos spalvos medinę figūrėlę. Tada vėl atverčia kortelę.

- Jeigu jis ištraukė reikiamos spalvos figūrėlę, gali pasiimti kortelę.
- Jeigu ištraukė netinkamos spalvos figūrėlę, kortelę užverčia.

Figūrėlė vėl padedama į maišelį. Tada žaidimą tęsia kitas žaidėjas eilės tvarka. Kai nors vienas žaidėjas surenka 5 korteles, kiti žaidėjai dar užbaigia pradėtą žaidimo ratą. Žaidėjas, surinkęs 5 korteles, laimi. Jei 5 korteles surinko ir daugiau žaidėjų, tai laimi ir jie.

3. REAKCIJOS ŽAIDIMAS

Tikslas

Žaidėjas atverčia vieną kortelę. Tada visi žaidėjai tuo pačiu metu stengiasi kuo greičiau nuo lentelės pačiupti tinkamą figūrėlę. Tinkama figūrėlė yra ta, kurios spalva tokia pati kaip ir reikiama spalva nuspalvinto gyvūno. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia kortelių.

Pasirengimas

Kortelės išmaišomos ir užverstos sudedamos į krūvelę. Stalo viduryje padedama žaidimo lenta. Keturios spalvotos figūrėlės padedamos ant atitinkamų spalvų laukelių žaidimų lentoje. Maišelis nenaudojamas.

Žaidimo eiga

Vyriausias žaidėjas atverčia viršutinę krūvelės kortelę ir padeda ant stalo, kad visi žaidėjai ją gerai matytų. Visi įdėmiai žiūri į pavaizduotus gyvūnus, lygina su gyvūnais lentoje ir greitai sprendžia, kuris gyvūnas yra reikiamos spalvos. Tas, kuris apsisprendžia, čiumpa atitinkamos spalvos figūrėlę. Jei kuris nors žaidėjas mano, kad tinkama gyvūno spalva yra kita, gali čiupti kitos spalvos figūrėlę.

