



Nuo 3 metų
2–4 žaidėjai
Trukmė 10 min.

Autorė Danna Banki
Iliustravo Gediminas Akelaitis

Miško gyvūneliai žaidė, išdykavo. Atėjo vakaras. Reikia skubiai grįžti namo. Bet taip jau nutiko, kad prie tako užmigo vilkas. Kaip prasmukti nepastebėtiems?

Nuotaikingas žaidimas mažiausiems:
- moko atpažinti ir pritaikyti formas;
- lavina smulkiąją motoriką;
- supažindina su pirmaisiais taktikos elementais.

HUSH RUSH

TURINYS

- 1 žaidimo lenta
- 12 gyvūnelių (4 rinkiniai po 3 gyvūnelius)
- 4 tako dalys (krūmai, kelmiai)
- 1 vilkas su skrybėle
- 1 kauliukas
- taisyklės

Tikslas

Padėti savo gyvūneliams grįžti namo nepastebėtiems vilko.

Pasiruošimas žaidimui

Atsitiktine tvarka įstatykite visas 4 tako dalis (krūmus ir kelmus), iš kurių lentoje atsiras 8 slėptuvės. Tada lentą padėkite stalo viduryje, taip, kad visi žaidėjai pasiektų. Vilką pastatykite į jam skirtą vietą tuščiam langelyje ir uždėkite skrybėlę.



Dabar kiekvienas žaidėjas pasirenka vienos spalvos trijų gyvūnelių rinkinį ir pastato juos šalia lentos, priešingoje nuo vilko pusėje.

Šalia gyvūnų padedamas kauliukas.

Žaidimo eiga

Pradedama žaidėjas, kuris paskutinis buvo miške. Toliau žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

Žaidėjas, kurio eilė, ridena kauliuką.

Jei kauliukas išrideno taškus (1, 2 arba 3), žaidėjas turi pasirinkti vieną iš savo gyvūnelių ir eiti su juo tiek žingsnių, kiek taškų rodo kauliukas. Rinktis gyvūnelį reikia įdėmiai, nes jis gali pasislėpti nuo vilko tik už jo formą atitinkančio krūmo arba už kelmo.

SVARBU:

- vieno ėjimo metu žaidėjas gali eiti tik su vienu gyvūneliu;
- jei laukelyje jau yra gyvūnas, ne bėda, tilps ir kiti;
- už kelmo gali pasislėpti bet koks gyvūnas;
- jei gyvūnelis stovi ne už savo formos krūmo, jį gali pastebėti vilkas!

Jei kauliukas išrideno akių simbolį – prabunda vilkas!

Visi gyvūneliai, kurie nėra pasislėpę, išsigąsta ir bėga atgal į pradžių, paskui bando keliauti iš naujo.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiamas, kai vienam iš žaidėjų pavyksta visus tris savo gyvūnelius parvesti namo (pereiti visą lentą). Jis ir yra laimėtojas.

Žaidimo variantai

- Vilkui pabudus nepasislėpęs gyvūnelis grįžta ne į pradžių, o tik iki artimiausios tinkamos slėptuvės.
- Žaidimas baigiamas pirmam žaidėjui parvedus namo bent vieną iš savo gyvūnelių.

