



Anja Wrede

ATRODI DZĪVNIEKUS!

SPĒLES NOTEIKUMI

SPĒLES KOMPLEKTS:

- 20 lielas kārtis ar dzīvnieku attēliem;
- 20 mazas kārtis ar dzīvnieku attēliem;
- spēles noteikumi.

Atmiņu attīstoša spēle
3 līdz 6 vērīgiem spēlētājiem no 5 gadu vecuma.

SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis ir ar novērošanas un minēšanas palīdzību atrast trīs dzīvniekus, kas ir redzami uz fermera kārtis. Katrs spēlētājs pēc kārtas iejūtas gudrā fermera lomā, kurš lieliski pazīst katru dzīvnieku un zina, kur tie atrodas. Fermerim rokās ir kārts, kas parāda trīs dzīvniekus, kuri ir jāatrod. Pārējiem spēlētājiem ir jāmēģina uzminēt un noteikt, kura no kārtīm uz galda atbilst kārtij fermera rokās. Spēlētājs, kurš izdarīja pareizo minējumu, atminēto kārti paņem sev. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk atminēto kāršu.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Mazās kārtis sajauc un novieto kaudzītē ar attēlu uz leju. Lielās kārtis ar attēlu uz augšu izkārtu uz galda tā, lai visas lielās kārtis būtu redzamas.

SPĒLES GAITA

Spēli uzsāk visvecākais spēlētājs un viņš pirmais kļūst par „gudro fermeri”. Viņš paņem virsējo kārti no mazo kāršu kaudzītes un to aplūko, nerādot citiem. Pēc tam spēlētājs pa kreisi no fermera sāk minēt, kādi dzīvnieki varētu būt uz šīs kārts. Lai minētu, spēlētājam ir jāattēlo attiecīgajam dzīvniekam raksturīgā skaņa – ja spēlētājs domā, ka tur varētu būt govys, viņam ir jāsaka „mūū-ūū-ūūū”.



BRAIN GAMES



1. Ja spēlētājs minēja nepareizi un attēlotā dzīvnieka uz kārts nav, tad fermeris pagroza galvu no kreisās puses uz labo, neko nesakot. Pēc tam ir kārtā minēt nākamajam spēlētājam pulksteņrādītāja virzienā.

Ja spēlētājs atminēja pareizi un attēlotais dzīvnieks ir uz kārts, tad fermeris atbild, atkārtojot minētāja izdvesto skaņu, piemēram, „vau – vau!”. Spēlētājs, kurš uzminēja pareizi, drīkst minēt vēlreiz. Svarīgi: spēlētāji dzīvniekus minēt drīkst tikai ar skaņu attēlošanu, piemēram, „vau – vau!”, „mjau!” utt.

2. Ja spēlētājs pareizi atminēja pirmo dzīvnieku, bet nepareizi otro vai trešo, tad fermerim ir jāatkārto skaņas dzīvniekiem, kuri bija pareizi, bet pie nepareizā tikai jāpagroza galva kā 1. punktā (piemēram, „vau – vau!” un galvas pagrozišana vai „vau – vau!; mjau!” un galvas pagrozišana).

3. Ja spēlētājs attēloja pareizi visas trīs skaņas, viņš parāda uz attiecīgo lielo kārti, kurā ir redzami visi trīs atminētie dzīvnieki. Tad fermeris parāda sev rokās esošo mazo kārti un ieliek to atpakaļ spēles kastē. Spēlētājs, kurš atminēja lielo kārti, paņem un novieto to sev priekšā ar attēlu uz leju. Par nākamo fermeri kļūst spēlētājs pa kreisi no iepriekšējā fermiera – viņš uzsāk jaunu raundu, paceļot kārti no mazo kāršu kaudzītes.



SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz uz galda ir palikušas vairs tikai 3 lielās kārtis. Spēlētājs, kuram ir visvairāk atminēto lielo kāršu, kļūst par uzvarētāju.

SPĒLES VARIANTI

- Spēlējot ar maziem bērniem, var spēlēt vieglāku variantu: lielās kārtis tiek novietotas ar attēlu uz augšu, bet mazās – ar attēlu uz leju. Vienu no mazajām kārtīm atver un parāda bērnam, mudinot viņu atrast atbilstošu lielo kārti.
- Ja vēlaties spēli saīsināt, tad to var spēlēt, līdz kāds no spēlētājiem ir pirmais ieguvis piecas atminētās kārtis, tādā veidā kļūstot par uzvarētāju.
- Spēli var padarīt vieglāku, ja lielās kārtis, uz kurām meklējamo dzīvnieku nav vispār, tiek apgrieztas ar attēlu uz leju.

KURŠ IR ĀTRĀKS?

Spēli spēlē pēc iepriekš aprakstītajiem pamata noteikumiem. Tomēr šajā gadījumā jebkurš spēlētājs, kurš uzskata, ka viņš zina, kura ir pareizā kārts, drīkst ātri novietot savu plaukstu uz tās. Pēc tam fermeris paziņo, vai tā ir pareizā kārts. Ja spēlētājs ir atminējis pareizo kārti, viņš to paņem sev; ja spēlētājs atminēja nepareizi, viņš atdod atpakaļ vienu no savām jau nopelnītajām atminētajām kārtīm, ja viņam tādas ir.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Izplatītājs: Brain Games SIA,
Atlasa iela 10, Rīga, LV-1026, Latvija.
Tālrunis: (+371) 67334034,
info@brain-games.com,
www.brain-games.com

© Brain Games 2012