

Kas aš esu?

Linksma pramoga visai šeimai!

Ar aš turiu 4 kojas?

Ar moku skraidyti?

Ar aš galiu kalbėti?

NE!

TAIP!

NE!



I. SPĖJU PATS – KAS AŠ ESU?

Šį žaidimą gali žaisti 2–3 žaidėjai.

Pasiruošimas

Visi žaidimo dalyviai užsideda ant galvos lankelius. Kortos gerai sumaišomos ir sudedamos į vieną krūvelę paveikslėliais žemyn. Šalia pastatomas smėlio laikrodis.

Žaidimo tikslas

Žaidėjai turi atspėti, kas jie yra, t. y. ką vaizduoja į lankelį įstatyta korta.

Žaidimo eiga

Jauniausias žaidėjas pasiima iš krūvelės kortą ir nežiūrėdamas, kas joje pavaizduota, įsistato ją į savo lankelį (arba jam tai padaryti padeda kitas žaidėjas). Kortą reikia įdėti taip, kad tai, kas joje pavaizduota, matytų kiti žaidėjai. Vienas iš dalyvių sako PRADEDAME ir apverčia smėlio laikrodį. Nuo šiol spėjantysis užduoda kitiems žaidėjams klausimus, tačiau tik tokius, į kuriuos galima atsakyti TAIP arba NE, ir pagal gautus atsakymus spėja, kas jis yra. Pvz., galima klausti:

- Ar aš esu gyvūnas?
- Ar moku skraidyti?
- Ar aš žalios spalvos?

Jei smėliui neišbyrėjus žaidėjas atspėja, kas jis yra, korta lieka jam, o jei neatspėja – atidedama į šoną. Toliau kortą iš krūvelės pasiima kitas žaidėjas ir taip pat bando atspėti, kas jis yra. Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 3 kortas.

Kiti žaidimo variantai

Galima žaisti be smėlio laikrodžio. Tokiu atveju visi žaidėjai vienu

metu įsistato kortas į savo lankelius ir klausimus užduoda paeiliui.

Žaidėjai gali susitarti, jog užduoda tik po vieną klausimą arba klausimus užduoda tol, kol neišgirs atsakymo NE (t. y. išgirdęs atsakymą TAIP, žaidėjas užduoda dar vieną klausimą).

Žaidėjas, atspėjęs, kas jis yra, kortą iš lankelio pasilieka sau, o iš kortų krūvelės pasiima naują ir žaidimas tęsiasi.

Galima susitarti, jog žaidžiama raundais. Tuomet žaidėjui atspėjęs, kas jis yra, raundas baigiasi ir visi žaidėjai privalo nusiimti kortas. Atspėjęsysis kortą pasilieka sau, kiti savo kortas atideda į šalį. Naujas raundas prasideda visiems žaidėjams iš kortų krūvelės paėmus naujas kortas.

II. SPĖJA KOMANDA – KAS AŠ ESU?

Tai – komandinis žaidimas. Šį žaidimą gali žaisti didelis būrys žaidėjų, kurie pasidalina į 2 arba 3 rungtyniaujančias komandas. Komandoje privalo būti ne mažiau 2 žmonių.

Pasiruošimas

Kortos gerai sumaišomos ir sudedamos į vieną krūvelę paveikslėliais žemyn. Šalia pastatomas smėlio laikrodis.

Žaidimo tikslas

Žaidėjas turi suvaidinti, o jo komandos nariai – atspėti, kas jis yra.

Žaidimo eiga

Vienas iš komandos narių pasiima iš krūvelės kortą, tačiau niekam nerodo, kas joje pavaizduota. Kuris nors iš komandos narių sako PRADEDAME ir apverčia smėlio laikrodį. Dabar žaidėjas turi be žodžių ir kitų garsų, tik gestais, paaiškinti komandos nariams, kas jis yra, t. y. kas pavaizduota kortoje. Jei dar smėliui neišbyrėjus komanda atspėja, kas jis yra, korta lieka komandai, o jei neatspėja – atidedama į šoną. Toliau kortą iš krūvelės traukia kitos komandos narys. Žaidimą laimi komanda, surinkusi daugiausiai kortų.

Kiti žaidimo variantai

Galima susitarti, jog atspėjus, kas pavaizduota kortoje, kol dar nesibaigė laikas, komanda žaidžia toliau. Tuomet komandai lieka tiek kortų, kiek teisingų spėjimų ji pateikia per jai skirtą laiką.

III. SPĖJA VISI – KAS AŠ ESU?

Šį žaidimą gali žaisti didelis žaidėjų būrys. Žaidimas puikiai tinka žaisti vaikų darželyje, mokykloje, išvykoje, švenčiant gimtadienį ir pan.

Pasiruošimas

Kortos gerai sumaišomos ir sudedamos į vieną krūvelę paveikslėliais žemyn.

Žaidimo tikslas

Žaidėjai spėja, kas pavaizduota žaidimo vedėjo kortoje.

Žaidimo eiga

Išrenkamas žaidimo vedėjas. Jis pasiima iš krūvelės kortą, tačiau niekam nerodo, kas joje pavaizduota. Kiti žaidėjai užduoda vedėjui klausimus, tačiau tik tokius, į kuriuos galima atsakyti TAIP arba NE, ir pagal gautus atsakymus spėja, kas pavaizduota kortoje. Atspėjęs žaidėjas pasilieka kortą sau ir tampa naujuoju žaidimo vedėju. Dabar jis pasiima iš krūvelės kortą ir atsakinėja į kitų žaidėjų klausimus.

Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų.



Ilustravo Barbara Galińska,
Wojciech Szwałski,
Dorota Szoblik,
Renata Krześniak,
Patrycja Gazda

Žaidimą parengė ir maketavo
Studio KUKURYKU

adamigo®

5 901738 564367