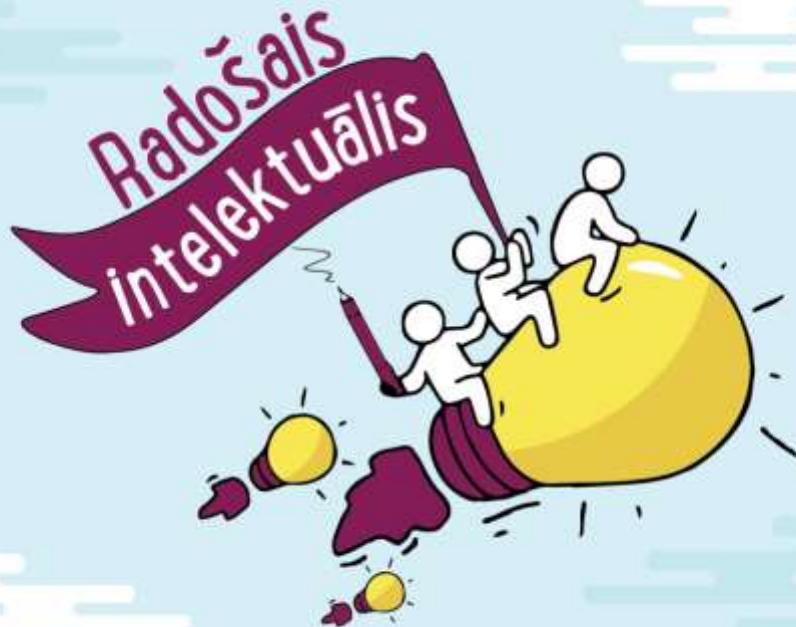




KRISTAS GRIGOROVICHAS UN EVELĪANS LAUKAZĪLES KONKURSA DARBI



Aizkraukles novada vidusskolas 6. a klases skolnieces, Sk. Kristīne Balta

Teiksi Patentam Jā vai Nē

Spēlētāju skaits 2-6

Spēlētāju vecums: sākot no 9 gadiem

Sagatavošanās spēlei:

- Novietojiet starta un finiša spēles laukumu visā garumā.
- Salieciet kārtis ar zvaigznēm vienā čupā.
- Salieciet čupu ar jautājumiem, tā lai jautājumi būtu uz augšu.
- Paņemiet katrs savu kauliņu un nolieciet to uz laukuma līnijas uz kādu no cipariem- 1, 2, 3, 4, 5, 6.



Spēles komplekts:

48 kārtis ar
jautājumiem

35 kārtis ar
zvaigznēm

1 spēles laukums

1 metamais kauliņš

Teiksi Patentnam Jā vai Nē

Spēles gaita:

Spēlētāji pēc vecuma nostājas uz laukuma līnijas ar cipariem-uz 1 ir jaunākais spēlētājs u.tt. Spēlētājs, kas stāv uz cipara viens met kauliņu un kāds cipars uzkrīt, tik lauciņus jāpāiet uz priekšu.

Jautājumu lauciņš:

Ja tu atbildi uz jautājumu jāpāiet divi lauciņi uz priekšu, ja neatbildi paliec uz vietas.

Gadījums: ja tu uzkāp uz bultiņas un nākamais lauciņš ir jautājums, tad tev ir uz viņu jāatbild un tikai tad var iet nākamais cilvēks

Uzvarētājs:

Spēlētājs, kas ir šķērsojis finišu, ir uzvarējis. Un palikušie spēlētāji var vienoties vai turpināt spēli vai nē.

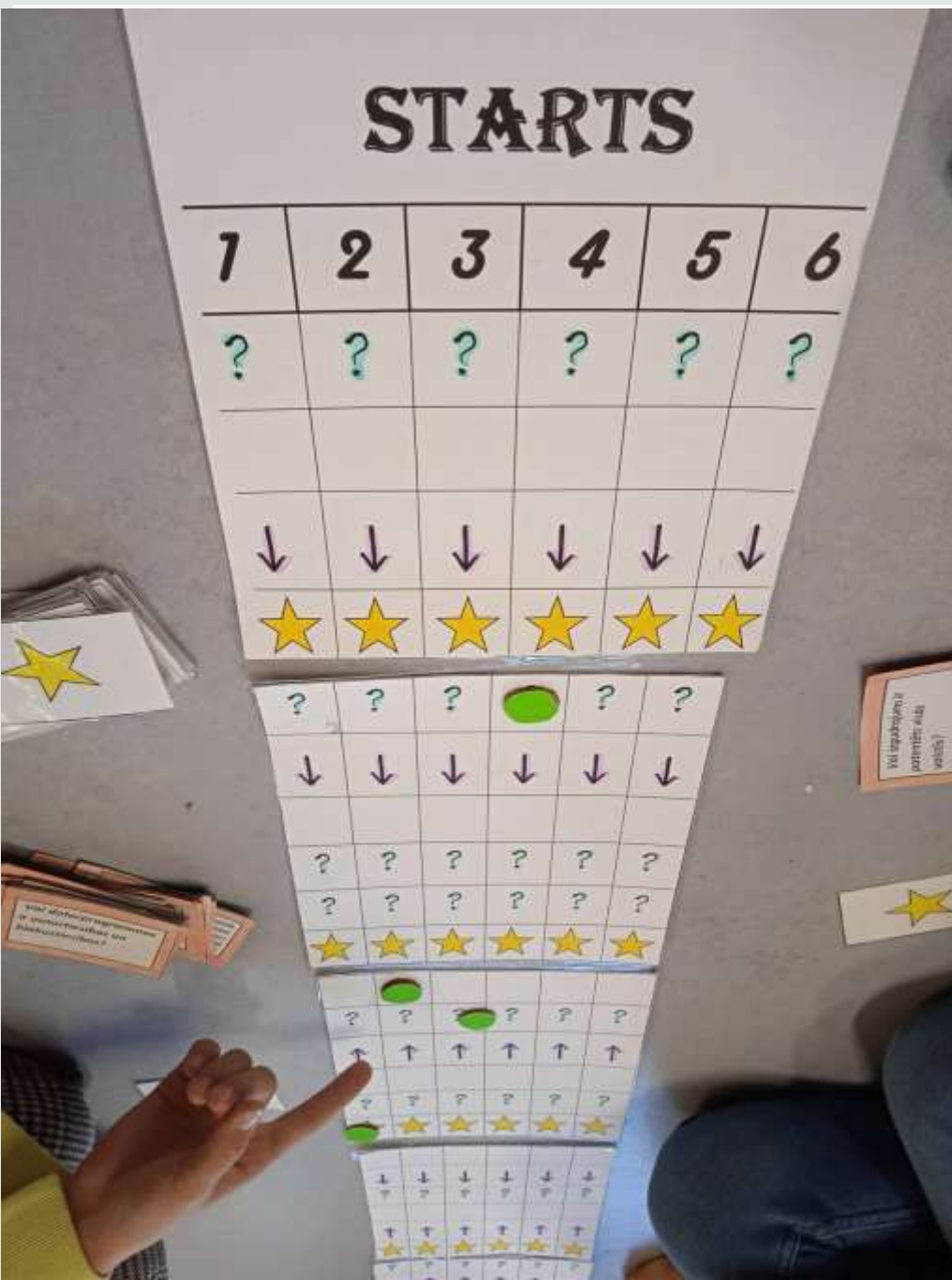
? - jāatbild uz jautājumu.

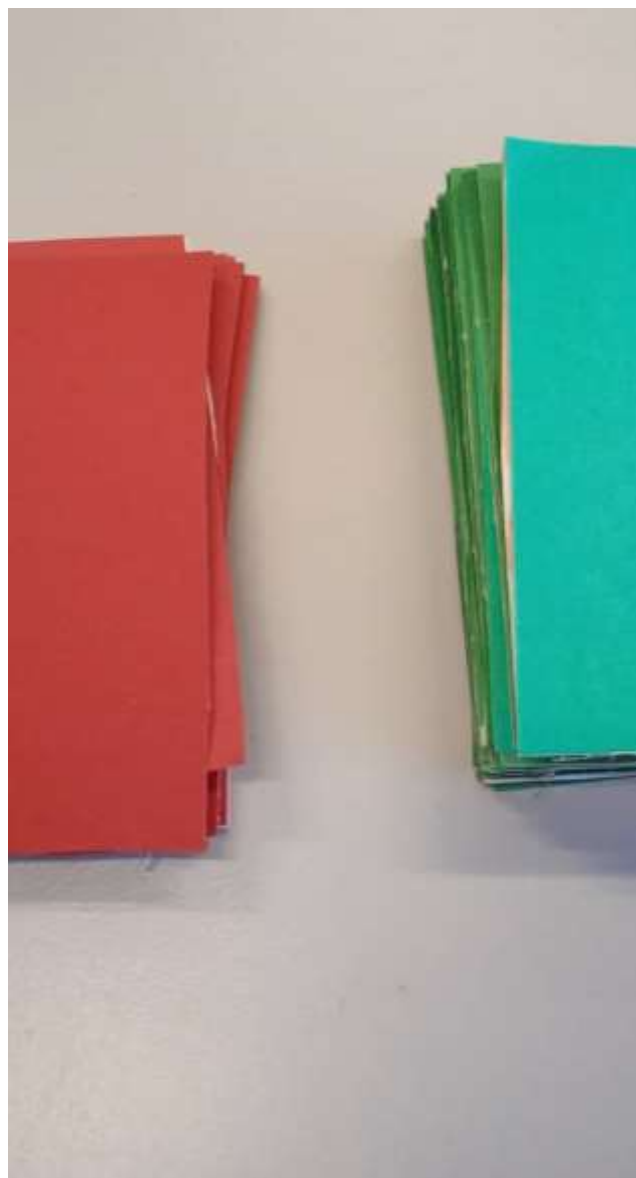
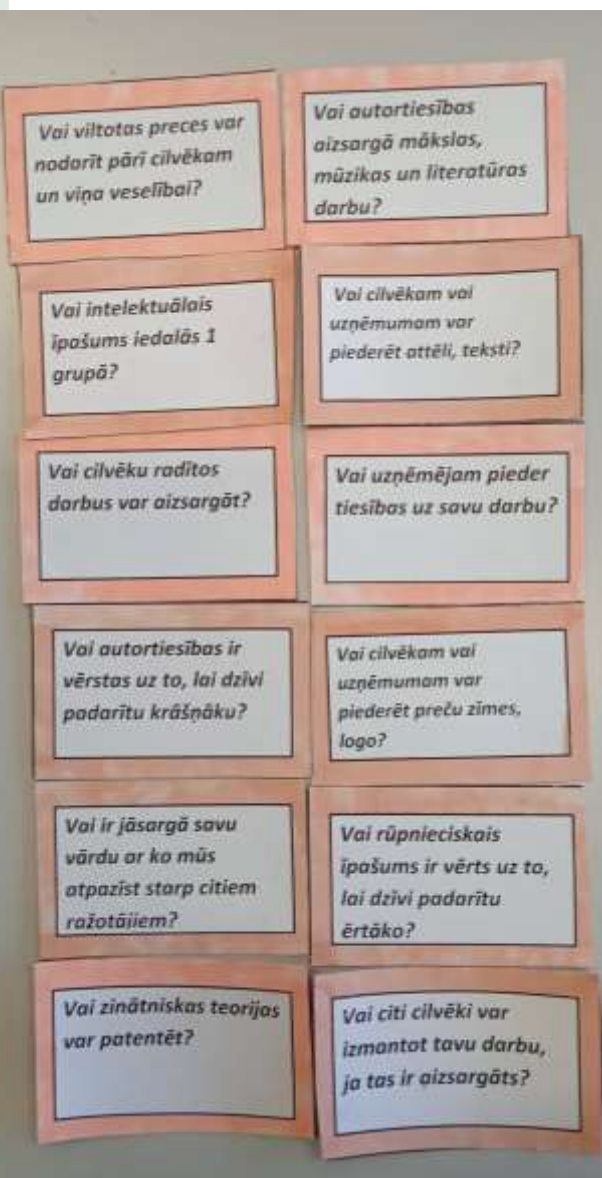
Tukšs lodziņš- jāstāv uz vietas un nekas nav jādara.

Bultiņa uz priekšu- jāpāiet vienu lauciņu uz priekšu.

Bultiņa uz atpakaļ- jāpāiet vienu lauciņu uz priekšu.

Zvaigznīte- bonuss, jāpaņem kārts ar zvaigzni un līdz nākamajai zvaigznei var neatbildēt uz vienu jaut un, tad zvaigzne ir jānoliek atpakaļ zvaigžņu čupā.





Spēle IZGUDROJUMI

Spēles komplekts:

63 kārtis ar
zīmējumiem

60 patentu kārtis

1 pulkstenītis

4 punktu skaitītāji

70 punkti (riņķi)



Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet patentu un zīmējuma
kartītes uz galda.

Paņemiet katrs savu punktu
skaitītāju un nolieciet to sev blakus.

Pulksteni novietojiet pa vidu
galdam.

Punktus (riņķus) novietojiet uz
galda.

Spēlētāju skaits: 2-4

Spēlētāju vecums: sākot no 7 gadiem

Spēle IZGUDROJUMI

Spēles mērķis – attīstīt sevi un izdomāt jaunus produktus!

Spēles gaita:

Jaunākais spēlētājs sāk- paņemot kārti ar zīmējumu un parāda šo kārti spēlētājam, kas sēž tam pa kreisi. Kad abi ir apskatījuši šo kārti, jaunākais spēlētājs no šī zīmējuma izdomā izgudrojumu. Spēlētājs pa kreisi uzgriež pulksteņa bultiņu uz noteiktām sekundēm, šis ir laiks spēlētājam pa kreisi minēt cilvēka izdomāto izgudrojumu.

Jaunākais spēlētājs, rādot šo izgudrojumu, nedrīkst runāt, tikai rādīt ar rokām, žestiem, ķermeni. Ja spēlētājs neuzmin vai nepaspēj laikā pateikt šo izgudrojumu punkti ir spēlētājam, kas izdomāja šo izgudrojumu un plusā viņš var patentēt savu izgudrojumu paņemot patenta kārti. Taču, ja šis spēlētājs uzmin izgudrojumu viņš iegūst punktu. Tā spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Kur likt punktus (riņķus)?

Tos jāliek virsū punktu skaitītājiem uz garā gala.

Uzvarētājs: Spēlē ir divi uzvarētāji! Uzvar spēlētājs, kuram ir viss vairāk punkti un spēlētājs, kuram ir viss vairāk patentu kartītes.

