

REEGLID (A)

Segage kaardid hoolikalt ja asetage need laua keskele sinise täheküljega ülespoole. Avage lauale pealmine kaart, niiet näha on paar pildist ja tähest.



Nüüd on kõigil võimalus kiiresti pakkuda mõiste või sõna, mida võib pildilt leida ja mis algab näha oleva tähega. Pakkuda võib pildil olevaid asju (puu, nina jne.), pildil toimuvaid tegevusi (seisab, jookseb) või ka emotsioone ja nähtusi (rõõmus, külm jne.) Kui kõige kiirema mängija pakkumine

ka teiste arvates sobib, saab ta avatud pildikaardi endale punktiks, samuti kõik selle all olevad kaardid. Kui mitte keegi ei paku sobivat sõna või mängijad ei jõua kokkuleppele selles, kes kaardi endale saab, jääb kaart lauale ning uus pildikaart avatakse selle peale. Uue kaardi avab eelmise arvanust vasakul olev mängija. Mäng lõpeb kui ei ole järgi ühtki pildikaarti, mida avada. Seejärel lugege punktid kokku. Mängu võitja on see, kellel on kogutud enim kaarte.

REEGLID (B)

Segage kaardid hoolikalt ja asetage pakk lauale sinise täheküljega ülespoole.

Kaardisegajast vasakul olev mängija avab lauale pealmise pildikaardi ja peab pakkuma mõne sõna või mõiste, mida pildilt leiab ning mis algab näidatud tähega.

Kui ta teeb sobiva pakkumise, peab temast vasakpoolne vastasmängija samuti pakkumise tegema. Mängija, kes mõistliku aja jooksul ei suuda ühtki sõna pakkuda, saab kõik avatud kaardid endale miinuspunktideks. Seejärel avab temast järgmine mängija uue kaardi ning alustab uut vooru.



Kui mitte keegi ei oska ühtki õiget vastust pakkuda, jääb kaart lauale ja uus kaart avatakse selle peale. Vooru alustanud mängija avab uue kaardi.

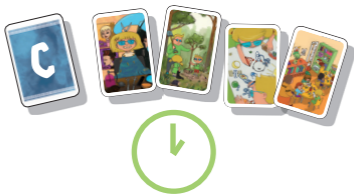


Pöörake sellisel viisil kaardipakist kaarte, kuni järele on jäänud vaid üks kaart. Seejärel lugege kokku punktid. Mängu võitja on see, kellel on kogutud kõige vähem kaarte.

REEGLID (C)

Vaja läheb taimerit ning igale mängijale kirjutusvahendit ja paberit.

Segage kaardid hoolikalt ja asetage pakk lauale sinise täheküljega ülespoole. Avage lauale 4 pealmist kaarti pildiküljega ülespoole ja käivitage taimer.



Aega on 1 minut, et kirjutada üles sõnu või mõisteid, mida leiad piltidelt ning mis algavad näidatud tähega.

Kui aeg saab täis, loetakse mängijate punktid kokku ja pannakse kirja.

3 punkti iga pakkumise eest, mis on ainult ühel mängijal

1 punkt iga pakkumise eest, mis on mitmel mängijal

-2 punkti iga teema eest, mille kohte pole ühtegi pakkumist Märkige punktisummad üles ja alustage uut vooru.

Pöörake sellisel viisil kaardipakist kaarte, kuni pakk saab otsa. Seejärel lugege punktid kokku. Mängu võitja on see, kellel on kogutud enim punkte.

Nb! Ajalimiiti võib lühendada või pikendada. Lauale võib avada ka vähem või rohkem kaarte kui 4.

VARIANDID !!!

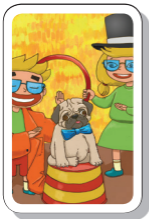
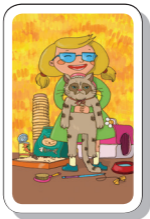
Kaarte võib kombineerida ka teiste Tark Mees Taskus sarja mängudega.

Väiksemad lapsed võivad mängida ka lihtsamaid variante:

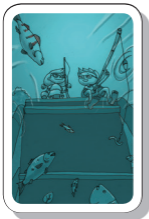
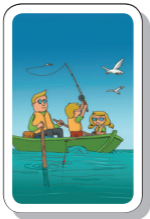
- otsida sarnaste teemadega pildipaare
- nimetada sõnu ja mõisteid, mida kaardil näevad ning mis sisaldavad näidatud tähti
- õppida tähti ja moodustada sõnu.
- jutustada piltide põhjal lugusid

Mõelge välja ja saatke meile oma variant:
goldmerk@gmail.com

MEMORY NÄIDE



Näide: Lemmikloom



Näide: Kalal