

KALBÀ KAĻBA TAISYKLĒS



„Kalbà kaĻba“ – edukacinis lietuvių kalbos puoselėjimo stalo žaidimas, skirtas šeimoms, jaunimui ir bendruomenėms. Atlikdami užduotis iš 9 kalbos išteklių grupių, žaidėjai ne tik smagiai varžosi tarpusavyje, bet ir gilina kalbos suvokimą, plėtoja žodyną bei lavina bendravimo įgūdžius.

Šis stalo žaidimas gali tapti kūrybišku bendravimo būdu, puikia mokymosi priemone ar improvizacijų šaltiniu draugų būryje.

Kalba čia – ne taisyklių rinkinys, o smagus žaidimas.

Žaidimo tikslas

Keliaujant žaidimo lentoje įvairiaspalviu „Kalbos taku“ įsisavinti lietuvių kalbos subtilybes ir pirmam (-iems) pasiekti finišą arba surinkti daugiausia taškų.

Žaidimą sudaro:

- 513 kalbos kortelių (57 spaudos lapai);
- 36 iššūkio kortelės (4 spaudos lapai);
- 9 atmintinių kortelės (1 spaudos lapas);
- 11 vokelių kortelėms laikyti (11 spaudos lapų);
- žaidimo lenta (1 spaudos lapas);
- taisyklės (5 spaudos lapai);
- sinonimų, antonimų ir naujažodžių atsakymai (22 spaudos lapai).

Žaidimas parengtas spausdinti A4 formatu.

Prie kiekvienos žaidimo sudedamosios dalies nurodyta, kiek A4 lapų spausdinant prireiks.



■ Antonimai (8 spaudos lapai)



+ Sinonimai (8 spaudos lapai)



◆ Naujažodžiai (10 spaudos lapų)



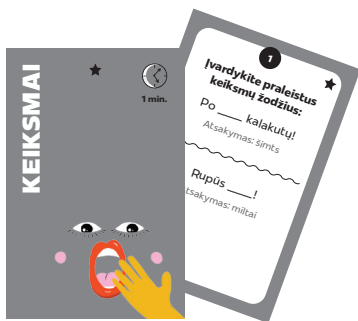
⦿ Homonimai
(6 spaudos lapai)



♥ Mislės (4 spaudos lapai)



||||| Patarlės (4 spaudos lapai)



★ Keiksmi (3 spaudos lapai)



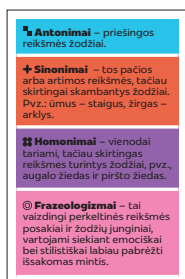
⊙ Frazologizmai (10 spaudos lapų)



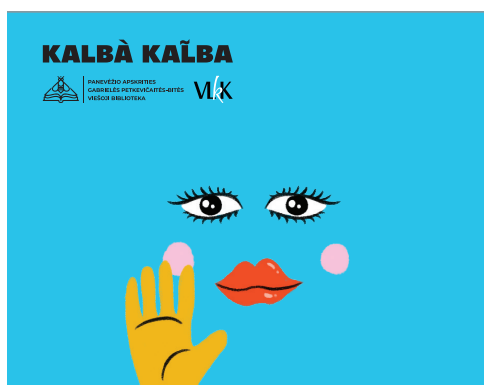
✕ Priežodžiai (4 spaudos lapai)



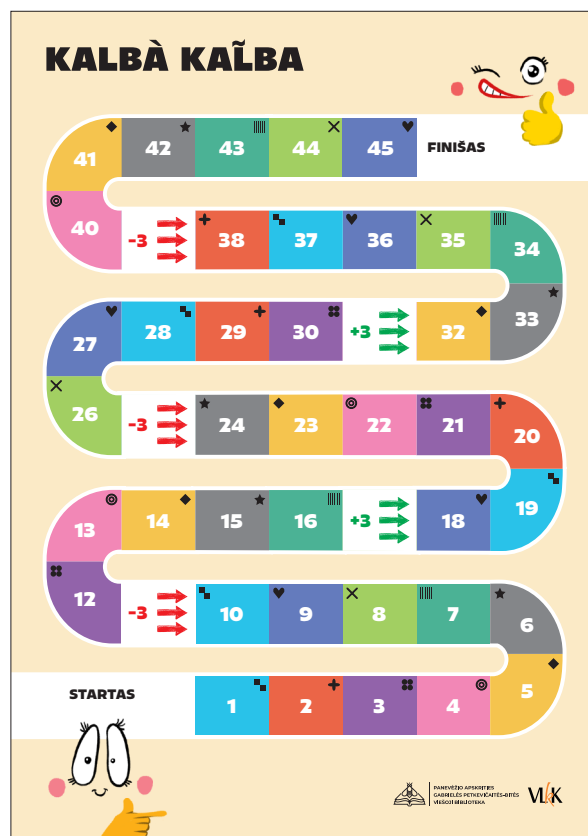
⚡ Iššūkio kortelės (4 spaudos lapai)



Atmintinės



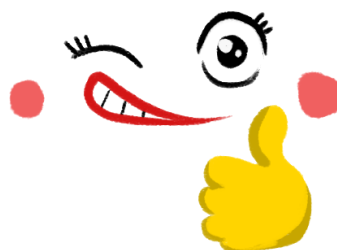
Vokeliai kortelėms laikyti



Žaidimo lenta

Pasiruošimas žaidimui

- Žaidžiant pirmą kartą, atspausdinama visa žaidimo medžiaga: kortelės, atsakymų lapai, žaidimo lenta. Spausdinimo instrukcijas rasite faile „**Žaidimo spausdinimo ir laikymo rekomendacijos**“.
- Stalo viduryje padedama taškų žymėjimo lenta. Taškams žymėti paruošiami vaikštukai arba bet kokie kiti smulkūs daiktai (sagos, tušinuko kamštukai ir pan.). Visi žymekliai sustatomi starto langelyje.
- Žaidžiant su visomis kortelėmis, jos išrūšiuojamos pagal spalvas į atskiras krūveles, išmaišomos ir padedamos visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje.
- Iššūkio kortelės padedamos į atskirą krūvelę šalia kitų kortelių.
- Paruošiamas 1 minutės laikmatis. (Tai gali būti smėlio laikrodis iš kito žaidimo ar laikmatis telefone.)
- Žaidimą pradeda komanda, kurioje yra jauniausias žaidėjas.



Žaidimo versijos

Siūlomi 4 žaidimo variantai:

- 2–3 žaidėjams;
- 4–9 žaidėjams;
- 10–25 žaidėjams (žaidimas klasėje);
- Žaidimas su vienos rūšies kortelėmis.



2–3 žaidėjams

Žaisdami dviese, žaidėjai vienas kitam aiškina žodžius ir užduotis. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis išrenka kortelių rūšį (užduoties temą) ir tampa aiškintoju. Taip pat seka laiką. Tada keičiamasi vaidmenimis, o vėliau kortelės traukiamos pagal tai, ant kokios spalvos langelio lentoje stovima.

Pasibaigus vienai kortelių krūvelei, korteles reikia rinktis iš dviejų gretimų langelių temų.

Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų pasiekia finišo langelį.

Pastaba. Iššūkio kortelės, kuriose rašoma, kad gali spėti visos komandos, šioje žaidimo versijoje nenaudojamos. Kitose kortelėse minima komanda šiuo atveju laikoma žaidėju.

Pastaba. Jei yra 3 žaidėjai, vienas jų tampa žaidimo vedėju. Jis skaito užduotis kortelėse, seka laiką ir tikrina atsakymus atsakymų knygelėje.

4–9 žaidėjams

Pasiskirstoma į komandas po 2 žaidėjus. Komandos atlieka užduotis paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Pradedančioji komanda išsitraukia iššūkio kortelę ir garsiai ją perskaito. Žaidžiant pirmą ratą, iš dešinės sėdinti varžovų komanda išrenka kortelių rūšį (jei prieš tai ištrauktoje iššūkio kortelėje nenurodyta kitaip), taip pat paruošiamas smėlio laikrodis ar laikmatis telefone. Atsakinėjančioji komanda pasirenka, kuris komandos žaidėjas perskaitys užduotį, o kuris turės ją atlikti. Užduotį skaitantis žaidėjas pasiima kelias tos rūšies korteles.

Žaidime yra 9 rūšių kortelės. Kiekvienoje kortelėje pateiktas klausimas ar užduotis, kurią turi atlikti komandos narys. Jei matoma, kad komandos narys nežino atsakymo, galima jam padėti keičiant intonaciją, duodant užuominą ar bandyti paaiškinti nevartojant to žodžio ar jo šaknies. **Ištrauktoje kortelėje pateiktų žodžių ar užduočių praleisti negalima (jei ištrauktoje iššūkio kortelėje nenurodyta kitaip). Nustatomas 1 minutės laikmatis (nebent iššūkio kortelėje nurodyta kitaip).** Jei atlikus kortelėje pateiktą užduotį lieka laiko, imama kita kortelė (taip kartojama, kol baigiasi laikas). Atlikus užduotį, suskaičiuojami taškai ir vaikštukas žaidimo lentoje perkeliamas per tiek langelių, kiek surinkta taškų.

Jei pasibaigus skirtingam laikui atsakinėjantysis komandos narys nepasakė teisingo atsakymo, bandyti atsakyti gali kitos komandos. Jei atsako teisingai, gauna 1 tašką, nebent iššūkio kortelėje nurodyta kitaip.



Pasibaigus vienai kortelių krūvelei, korteles reikia rinktis iš dviejų gretimų langelių temų.

Žaidimas baigiamas, kai viena iš komandų pasiekia finišo langelį. Tuomet pabaigiamas žaidimo ratas ir skelbiama nugalėjusi komanda.

Pastaba. Jei žaidėjų skaičius yra nelyginis (puz., 5 ar 9), vienas jų tampa žaidimo vedėju, seka laiką ir tikrina atsakymus atsakymų knygelėje.

10–25 žaidėjams arba žaidimas klasėje

Pasiskirstoma į komandas po 3–5 žaidėjus. Vienas žaidėjas arba mokytojas tampa žaidimo vedėju. Žaidimo vedėjas atsakingas už iššūkio kortelės traukimą, taškų surašymą ir laiko sekimą. Vedėjas komandų taškus užsirašo ant lapo arba lentoje. Šioje žaidimo versijoje kortelės imamos paeiliui iš kiekvienos krūvelės, t. y. pirmas etapas – antonimai, antras – sinonimai, trečias – naujažodžiai ir t. t.

Žaidimo vedėjas ištraukia ir garsiai perskaito iššūkio kortelę – ji galioja visoms komandoms. Kiekviena komanda išsirenka žaidėją, kuris šiame etape aiškins užduotis savo komandai. Vėliau aiškintojo vaidmens imasi kiti komandos nariai paeiliui. Kiekviena komanda vieno etapo metu dirba su 3 tos pačios rūšies kortelėmis, jos aiškinamos paeiliui. Per 1 minutę (nebent iššūkio kortelėje nurodoma kitaip) komandos turi teisingai atlikti kuo daugiau kortelėse pateiktų užduočių. Komanda, kuri teisingai atlieka visas 3 kortelių užduotis, gauna 1 papildomą tašką.

Šiame variante nenaudojama žaidimo lenta.

Žaidimas baigiamas, kai sužaidžiami 9 etapai su visų 9 rūšių kortelėmis. Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų.

Šiame variante iš iššūkių kortelių kaladės ištraukiamos ir padedamos į šoną kortelės, kurios nebus naudojamos žaidime:

- *Atsakinėjančioji komanda gali rinktis bet kurią kitą kortelių rūšį vietoj nurodytos esamame langelyje.*
- *Komanda praleidžiaėjimą.*
- *Varžovų komanda išrenka, kurios rūšies kortelių užduotis vykdys komanda.*
- *Šį etapą gali spėti visos komandos. Komanda, pirma atsakiusi teisingai, gauna 1 tašką.*
- *Atsakinėjančioji komanda gali pasirinkti vieną iš dviejų kortelių rūšių, kurias nurodo gretimi langeliai.*
- *Kitos komandos, pasibaigus laikui, negali spėti ir gauti taškų.*

Žaidimas su vienos rūšies kortelėmis

Žaidžiant su vienos rūšies kortelėmis (pvz., tik sinonimų arba tik naujažodžių), žaidimo taisyklės išlieka tokios pačios, atsižvelgiant į žaidėjų skaičių. Tačiau:

Žaidžiant 2–3 ar 4–9 žaidėjams:

Žaidimo lentoje spalvos ir simboliai reikšmės neturi.

Iš iššūkio kortelių kaladės ištraukiamos ir padedamos į šoną kortelės, kurios nebus naudojamos žaidime:

- *Atsakinėjančioji komanda gali rinktis bet kurią kitą kortelių rūšį vietoj nurodytos esamame langelyje.*
- *Varžovų komanda išrenka, kurios rūšies kortelių užduotis vykdys komanda.*
- *Atsakinėjančioji komanda gali pasirinkti vieną iš dviejų kortelių rūšių, kurias nurodo gretimi langeliai.*

Žaidžiant 10–25 žaidėjams:

Žaidimas turi 5 etapus. Jeigu pasirenkama žaisti su kortelėmis, kurių yra mažiau (pvz., mįslių, patarlių), pasibaigus etapui, komandos keičiasi panaudotomis kortelėmis ir naujame etape žaidžia su jomis.



Žaidimo lenta

Žaidimo lentoje yra dviejų tipų specialiaisiais simboliais (rodyklėmis) pažymėti langeliai. Užlipę ant šių langelių, žaidėjai turės atlikti šiuos veiksmus:



Kortelių rūšys:

-  **Antonimai** – priešingos reikšmės žodžiai. Vienas iš komandos narių skaito iš kortelės žodžius, o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti antonimus. Atsakymus atsakymų lapuose tikrina kitas komandos narys arba vedėjas ir užuominomis bando padėti atspėti žodžius.
-  **Sinonimai** – tos pačios arba artimos reikšmės, tačiau skirtingai skambantys žodžiai. Pvz.: ūmus – staigus, žirgas – arklys. Vienas iš komandos narių skaito žodžius iš kortelės, o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti sinonimus. Atsakymus atsakymų lapuose tikrina kitas komandos narys arba vedėjas ir užuominomis bando padėti atspėti žodžius.
-  **Naujažodžiai** – nauji bendrinės kalbos žodžiai ar terminai. Kortelėje yra 2 iliustracijos, reikia įvardyti pavaizduotus objektus – pasakyti naujažodžius. Atsakymus atsakymų lapuose tikrina kitas komandos narys arba vedėjas ir užuominomis bando padėti atspėti žodžius.
-  **Homonimai** – vienodai tariami, tačiau skirtingas reikšmes turintys žodžiai, pvz., augalo *žiedas* ir piršto *žiedas*. Vienas iš komandos narių skaito pateiktas užuominas, o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti tinkamus homonimus.
-  **Mįslės** – tai galvosūkių rūšis, kai pateikiami klausimai arba teiginiai. Vienas iš komandos narių perskaito mįslę, o atsakinėjantysis žaidėjas turi įminti tą mįslę.
-  **Patarlės** – pastovūs vaizdingi apibendrinamojo pobūdžio posakiai. Vienas iš komandos narių skaito tekstą, praleistų žodžių vietoje sakydamas „pypt“ ar pan. (kad būtų aiškiau, kur praleisti žodžiai), o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti praleistus žodžius.
-  **Keiksmi** – įžeidžiantys žodžiai ir posakiai. Vienas iš komandos narių perskaito keiksmą, praleistų žodžių vietoje sakydamas „pypt“ ar pan. (kad būtų aiškiau, kur praleisti žodžiai), o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti praleistus žodžius.
-  **Frazeologizmai** – tai vaizdingi perkeltinės reikšmės posakiai ir žodžių junginiai, vartojami siekiant emociškai bei stilistiškai labiau pabrėžti išsakomas mintis. Pvz., „palaida bala“ sakoma kalbant apie visišką netvarką, apsileidėlį. Vienas iš komandos narių perskaito frazeologizmą, o atsakinėjantysis žaidėjas turi pasakyti, ką jis reiškia.
-  **Priežodžiai** – posakiai ir frazės apie asmens, daikto, reiškinio ypatumus. Vienas iš komandos narių perskaito priežodį, o atsakinėjantysis žaidėjas turi jį paaiškinti.