Laivelis iš lelijos lapo

Pasakojimo žaidimas · 5+ · Žaidėjų skaičius: 1–6



Gandras išsiruošė pasroviui, tačiau jo laivelyje liko laisva vieta. Ištraukite paveikslėlius ir papasakokite, ką jis pakvietė kelionėn.

Kas sudaro rinkinį

8 kortelės su paveikslėliais ir 4 netikėtų pasakojimo posūkių kortelės.

Kaip žaisti

1. Atskirai sumaišykite paveikslėlių ir netikėtų posūkių korteles. Atverskite tris paveikslėlius ir sudėkite vieną greta kito.
2. Pagal pirmąjį paveikslėlį pirmas pasakotojas sugalvoja veikėją ir pasako, ko šis nori. Kitas pratęsia istoriją pagal antrąjį paveikslėlį.
3. Atverskite vieną netikėto posūkio kortelę ir ją perskaitykite. Pasitelkę paskutinį paveikslėlį sugalvokite, kas pasikeičia ir kuo istorija baigiasi.

Spausdinkite vienoje A4 formato lapo pusėje, pasirinkę 100 % mastelį. Iškirpti detales gali padėti suaugusysis.

Laivelis iš lelijos lapo



gandras



varlė



vandens lelija



irklas



kibirėlis



žuvis



laumžirgis



nendrė

Laivelis iš lelijos lapo

01

Veikėjas pameta brangų daiktą. Kur jo ieškos pirmiausia?

02

Netikėtai į pagalbą atskuba draugas. Ką jis pasiūlo?

03

Kažkur netoliese pasigirsta keistas garsas. Kas jį skleidžia?

04

Takas užverstas šakomis. Kokiu kitu keliu veikėjas pasieks tikslą?