

ZAGONETNE DOMINE

UPUTSTVO ZA IGRU

MartaSmart
& friends





ZAGONETNE DOMINE

UPUTSTVO ZA IGRU

Sadržaj igre:

- 32 drvene domine;
- 42 kartice sa *Zadatim kriterijumima* za uparivanje domina;
- Peščani sat.

Autor igre: Uroš Petrović (www.urospetrovic.com).



CILJ IGRE

Igra pomaže i deci i odraslima da unaprede promišljanje, a ujedno im omogućava da učvrste i prošire znanja iz različitih oblasti.

Igra **Zagonetne domine** može mnogo doprineti interesovanju dece za nekoliko školskih predmeta. Osmišljena je da to čini na dinamičan i zabavan način.

Za razliku od tradicionalnih domina, kod kojih je cilj upariti dva ISTA simbola ili slike, **Zagonetne domine** se igraju na drugačiji način – domine (pločice) se mogu uspešno upariti ukoliko je rešen zadatak koji se kod svakog poteza zadaje izvlačenjem kartica sa *Zadatim kriterijumom rešavanja*.

Na ovaj način, društvena igra **Zagonetne domine** podstiče decu da kreativnije razmišljaju, unapređuju svoje deduktivne i verbalne

sposobnosti i stiču veštinu pronalaženja efikasnih rešenja i zaključaka, kroz preplitanje čak 18 različitih oblasti kombinovanih sa više od 20 načina uparivanja.

Dakle, da biste bili pobednik ove igre, pored sreće i strateškog umeća, potrebno je da imate znanje iz određenih oblasti koje su obuhvaćene dominama.

Posebna vrednost ove igre je što se kombinovanjem nivoa težine oblasti i zadataka može prilagođavati raznim uzrastima, afinitetima, znanju i iskustvu igrača.

To znači da je mogu igrati i deca predškolskog uzrasta, a izborom težih oblasti, zadataka i vremena njihovog rešavanja postaje izazovna igra u kojoj uživaju i odrasli.

PRAVILA ZA ZAGONETNE DOMINE

1. Zagonetne domine mogu igrati dva ili više igrača.
2. Prvi igru započinje slučajno izabrani igrač, potom svaku sledeću onaj koji je bio najslabiji u prethodnoj partiji.
3. Broj domina koje se podele svakom igraču na početku igre dobija se tako što se broj igrača oduzima od broja devet. Za dva igrača deli se po sedam domina.
4. Igra počinje tako što se jedna slučajno izabrana domina postavi na sredinu stola licem na gore.
5. Svaka domina je ilustrovana sa po dva **simbola** koji predstavljaju razne **oblasti** (objašnjene na kraju uputstva).
6. Potez prvog igrača počinje tako što on sa vrha izmešanog špila karata izvlači karticu sa *Zadatim kriterijumom* za uparivanje simbola na dominama. Da bi igrač uspešno završio svoj potez, potrebno je da neku od svojih domina upari sa dominom na stolu tako što će izgovoriti pojmove koji ispunjavaju kriterijum zadat karticom.

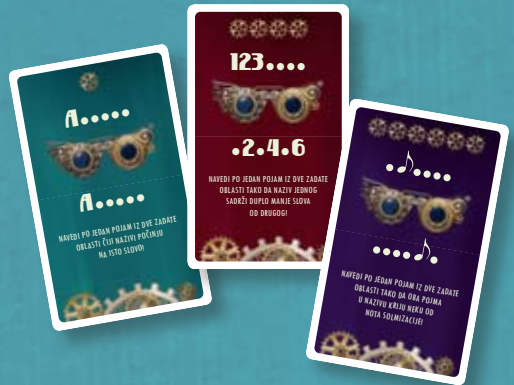
Na primer, ako je na stolu na slobodnom delu domine simbol *životinja*, a zadati kriterijum **RIMOVANJE**, igrač može priložiti dominu sa simbolom *država* izgovorivši: **Francuska i guska**.



7. Vreme ograničeno za potez je jedan minut (četiri isteka pešačkog sata), ali se u zavisnosti od uzrasta, afiniteta i iskustva igrača ovo vreme može produžiti ili skratiti.
8. Igrači mogu dodavati domine sa strane koja im odgovara.
9. Ako igrač u periodu dogovorenog vremena ne uspe da postavi dominu uz ispunjavanje *Zadatoг kriterijuma*, mora da izvuče još jednu dominu, a na potezu je sledeći igrač.
10. Ako na gomili više nema domina, igrač koji ne uspeva da postavi dominu samo preskače kug.
11. Partija je gotova kada prvi igrač ostane bez domina i taj igrač je pobednik.
12. Sledeću partiju počinje igrač koji je u prethodnoj bio najslabiji, tj. imao najveći broj domina.



ZADATI KRITERIJUMI ZA PRAVILNO POSTAVLJANJE DOMINA



1) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi počinju na isto slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *biljka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *deo tela* navodeći pojmove **OVAS** I **OKO**.

Ovo je najlakši kriterijum i iskusniji igrači mogu ovu karticu skloniti iz špila (pročitajte više o prilagođavanju nivoa težine igre u nastavku uputstva).

2) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi počinju sa ista dva slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *životinja* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *država* navodeći pojmove **MAČKA** I **MAROKO**.

3) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji se nazivi završavaju sa ista dva slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *životinja* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *država* navodeći pojmove **FAZAN** I **JAPAN**.

4) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi imaju isto treće slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *biljka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *grad* navodeći pojmove **NANA** I **LONDON**.

5) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi imaju isto treće slovo čitano unazad!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *grad* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *hrana* navodeći pojmove **RIM** I **SARMA**.

6) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi imaju isto prvo i treće slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *deo tela* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *film* navodeći pojmove **PETA** I **PUT U SREDIŠTE ZEMLJE**.

7) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi imaju isto drugo i treće slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *mali predmet* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *biljka* navodeći pojmove NOVČANIK i ZOVA.

8) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi imaju isto prvo i poslednje slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *biljka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *grad* navodeći pojmove KOPRIVA i KALKUTA.

9) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da naziv jednog sadrži duplo manje slova od naziva drugog!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *vrsta drveća* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *leteća životinja* navodeći pojmove BOR i SLAVUJ.

10) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da zbir slova oba pojma bude 8!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *izmišljeno biće* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *odevni predmet* navodeći pojmove PEGAZ i ŠAL.

11) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti koji počinju sa dva ista slova i imaju isto poslednje slovo!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *odevni predmet* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *država* navodeći pojmove MARAMA i MAĐARSKA.

12) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti koji počinju istim slovom i završavaju se sa dva ista slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *reka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *izmišljeno biće* navodeći pojmove IBAR i IKAR.

13) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi počinju sa tri ista slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *veliki predmet* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *grad* navodeći pojmove BANDERA i BANGKOK.

14) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti čiji nazivi bilo gde u svom sastavu imaju tri ista slova u istom redosledu!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *mali predmet* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *izmišljeno biće* navodeći pojmove PAMPUR i VAMPIR.

15) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da se nazivi uspešno rimuju!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *lik iz knjige* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *veliki predmet* navodeći pojmove HARI POTER i HELIKOPTER.

16) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da se naziv jednog završava sa tri slova kojima naziv drugog počinje.

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *vodena životinja* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *država* navodeći pojmove DELFIN i FINSKA.

17) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti koji počinju i završavaju se sa dva ista slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *robna marka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *životinja* navodeći pojmove KOKA-KOLA i KOALA.

18) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da oba pojma negde u svom nazivu imaju po dva para istih slova!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *planina* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *životinja* navodeći pojmove KABLAR i KAMILA.

19) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da oba pojma u nazivu kriju neku od nota solmizacije!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *reka* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *hrana* navodeći pojmove KOLORADO i PIRE.

20) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da se čitav naziv prvog pojma krije bilo gde unutar naziva drugog pojma!

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *vodena životinja* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *država* navodeći pojmove PIRANA i IRAN.

21) Navedi po jedan pojam iz dve zadate oblasti tako da nazivi imaju sva slova ista, u istom ili drugačijem redosledu.

Primer: Igrač uspeva da nadoveže dominu sa simbolom *vrsta drveća* uz slobodnu polovinu domine sa simbolom *životinja* navodeći pojmove BREZA i ZEBRA.



Jasno je da postoje pojmovi koji se mogu uspešno navoditi unutar različitih oblasti.

Na primer, JABUKA je sasvim prikladna za biljke, drveće ili hranu dok je, na primer, KIVI i biljka i hrana i životinja.

Napomena:

Pojmovi se ne smeju ponoviti tokom iste partije čak ni kada želite da ih navedete za drugu oblast. Ako ste, recimo, upotreбили pojam BOR za biljku, ne možete ga ponoviti za vrstu drveta, ali ni za grad Bor. Dozvoljeno je pak da u istom potezu upotrebite isti pojam za dve oblasti. Na primer: ZENICA kao grad i ZENICA kao deo tela.

PRILAGOĐAVANJE TEŽINE IGRE

Na težinu igre se na početku partije, u zavisnosti od uzrasta i afiniteta igrača, može uticati izborom domina i izborom kartica.

Na primer, ako je neko od igrača mlađeg uzrasta ili jednostavno ne poznaje dovoljno reke ili izmišljena bića, onda se domine koje sadrže simbole nepoželjnih oblasti mogu ukloniti iz kompleta za planiranu partiju.

Ceo set se sastoji od 32 domine sa 64 simbola iz ukupno 18 oblasti. Teže oblasti su obojene crnom bojom, te tako imamo 8 crnih domina.

Na sličan način se iz špila mogu izdvojiti kartice koje odgovaraju uzrastu i nivou znanja igrača.

Težina zadataka je predstavljena brojem točkića na vrhu kartice.

Jedan točkić znači najlakši zadatak dok, sedam točkića predstavljaju zahtevan kriterijum za jako iskusne igrače.

Preporuka je da igrači uvek biraju za stepen viši (teži) nivo, tj. kombinaciju karata i domina od onog koji je adekvatan. To je izazovnije, podsticajnije i zabavnije.



PREPORUKA ZA IGROU SA DECOM MLAĐEG UZRASTA

Ako imate dete mlađeg uzrasta, počnite sa najlakšim karticama – sa jednim i dva točkića i njemu najlakšim oblastima. Kada ih dete uspešno savlada, uvedite u igru sledeći nivo težine zadataka.

Uključite se i vi aktivno u igru i podstaknite dete da samo dolazi do rešenja.

Ako želite da pomognete detetu da se seti nekog pojma, ponudite mu asocijaciju pomoću koje će se samo setiti odgovora, umesto da vi izgovorite rešenje.

Na primer, ako želite da se dete seti države Holandija, možete pomenuti vetrenjače ili lale, za Francusku Ajfelov toranj, Australiju kengura itd. Kada želite da podsetite dete na životinju papagaja, spomenite da ta životinja ume da priča ili da je najčešće šarenih boja.

KREATIVNO UTICANJE NA PRAVILA

Može se i sasvim kreativno uticati na pravila – ako neko ne poznaje vrste letećih životinja ali je pravi majstor u poznavanju hemije, može simbol za leteću životinju tumačiti kao simbol za hemijski element ili jedinjenje.

Takođe, igrači se mogu dogovoriti da za čitavu partiju važi isti zadatak kriterijum, npr. RIMOVANJE.

Ovi dogovori se postižu pre početka partije, naravno.



SIMBOLI NA DOMINAMA



ŽIVOTINJA: Ovo je jedna od lakših i omiljenih oblasti mališana. U njoj se priznaju i opšti nazivi poput zmija, pas, krava, ali i njihove vrste ili rase: piton, anakonda, dalmatinac ili jazavčar.



BILJKA: Veoma široka oblast sa velikim izborom u kojoj se takođe priznaju opšti nazivi kao što su kaktus, trava, šljiva ali i njihove vrste ili varijeteti: detelina, čuvarkuća ili požegača.



GRAD: U ovoj oblasti mogu se navoditi i imena manjih mesta, ali ne i sela.



DRŽAVA: Mogu se navoditi samo priznate države, uz toleranciju uobičajenih različitih naziva – na primer, može se reći i Velika Britanija, ali i Ujedinjeno Kraljevstvo. Kraljevina ili Republika u nazivu se priznaju samo u slučaju da se izabrana država tako uobičajeno i naziva. Na primer – Dominikanska Republika, dok Kina neće biti Narodna Republika Kina već samo Kina.



HRANA: Veliki izbor pojmova gde se pored naziva hrane (supa, pire, sarma) mogu navoditi i žitarice, začini, voće i povrće. Dakle, moguće je izabrati neku jestivu biljku, ali koja nije već pomenuta tokom iste partije kod oblasti BILJKA.



MALI PREDMET: U ovoj oblasti se navode predmeti koji mogu da stanu u prosečnu fioku kao što su igla, olovka, sveska, cipela, maramica i tako dalje.



VELIKI PREDMET: U ovoj oblasti se navode predmeti koji ne mogu da stanu u prosečnu fioku poput pojmova helikopter, fotelja, kofa, bicikl i tako dalje.



DEO TELA: Ovo je oblast koja se odnosi na delove tela ljudi i životinja, a priznaju se i unutrašnji organi. Dakle, pored uobičajenih delova čoveka kao što su čelo ili lakat mogu se navesti i pluća, mozak, kičma i delovi tela životinja – rep, kljun, krilo, peraje.



ODEVNI PREDMET: U ovoj oblasti se pored klasičnih odevnih predmeta kao što su majica, kaput ili pantalone, mogu navoditi i modni detalji (broš, mašna, šnala).



ROBNA MARKA: U ovoj oblasti se navode manje ili više poznate robne marke. Mogu se navoditi marke automobila, sportski klubovi ili poznati proizvodi.



REKA: Jedna od težih oblasti za decu mlađeg uzrasta, ali i prilika da se nauče nazivi mnogih reka i deca zainteresuju za ovu oblast geografije.



PLANINA: U ovoj oblasti treba navoditi sve poznate planine i uzvišenja viša od 500 metara nadmorske visine, prisaćujući se stečenog i – slušajući svoje saigrače – graditi novo znanje iz ove oblasti.



IZMIŠLJENO BIĆE: Veoma široka oblast u kojoj se mogu navoditi imena bića iz bajki (div, patuljak, vilenjak, zmaj, veštica, vitez, itd.), iz mitologija raznih naroda (jednorož, kiklop, kentaur, kerber, vampir, pegaz, vukodlak...) kao i iz knjiga i filmova iz oblasti fikcije (Robin Hud, Aladin, Drakula, Gremlin, Hari Poter, Zlatokosa, Frankenštajn, itd.).



LİK IZ KNJIGE, FILMA ILI STRIPA: I ovde je veliki izbor za sve uzraste, pogotovu za one koji vole da čitaju ili gledaju filmove – Doroti, Mali princ, Alisa, Betmen, Snežana, Vengor, Petar Pan, Garfield, Šilja...



NAZIV FILMA ILI SERIJE: Omiljena oblast za ljubitelje sedme umetnosti, počev od filmova za najmlađe (Lesi se vraća kući, Čarobnjak iz Oza, Oliver Twist...) pa do velikih hitova kao što su Titanik, Hobit, Ratovi zvezda, Gospodar prstenova, itd.



LETEĆA ŽIVOTINJA: U ovoj oblasti se mogu navoditi ptice (vrabac, lasta, orao...), insekti (pčela, osa, mrav, itd.), ali i slepi miš.



VODENA ŽIVOTINJA: Priznaju se životinje iz slatkih ili slanih voda (riba, rak, vidra, puž, hobotnica...), ali i njihove podvrste (som, pastrmka, šaran, kraba, jastog, itd.).



VRSTA DRVETA: Iako se nazivi drveća mogu navoditi u oblasti BILJKA, ovde je broj odgovora sužen. Računaju se samo nazivi kao što su jela, hrast, bor, breza, itd. Naravno, u drveće spadaju i kruška, jabuka, višnja, itd.

NAPOMENA

- 1) Za sve pojmove važi da se koristi zvaničan pisani oblik jezika u zemlji u kojoj se igra (na primer, u Srbiji će New Orleans biti Nju Orleans, New York će biti Njujork, za razliku od zemalja u kojima se pisani nazivi prilagođavaju originalnom nazivu).
- 2) Ako se pojam sastoji od više reči, obe reči se posmatraju kao da su jedna reč (npr. za pojam Petar Pan računamo da ima osam slova).

I NARAVNO, TO NIJE KRAJ!

NEGDE U OVOJ IGRI SKRIVENE SU ČETIRI TAJNE REČI.

SVE ONE SAMO UKAZUJU NA PETU, NIGDE NENAPISANU, GLAVNU TAJNU REČ!

AKO JE OTKRIJETE, UNESITE REŠENJE U ZA TO ODREĐENO MESTO NA SAJTU WWW.MARTASMART.COM.

OD ISTOG AUTORA

MARTA'S MYSTERY BOX

MARTINA ZAGONETNA KUTIJA



- MARTINA ZANIMLJIVA GEOGRAFIJA
- ZAGONETNA OSMICA
- PINO DRVENA MOZGALICA

3 igre u **1** kutiji

Igra je u Srbiji dobila priznanje „Dobra igračka“ kao najbolja igračka u 2016. godini, u konkurenciji domaćih i uvoznih igračaka.

Pino

Sve PINO igračke zadovoljavaju visoke kriterijume kvaliteta i sigurnosti, testirane su u akreditovanim laboratorijama i u skladu sa Standardom EN71 i Evropskom direktivom za bezbednost igračaka.

©2009 Pino is a registered trade mark of JAMAX M d.o.o. Serbia • Info: +381 32 374 777. email: office@jamaxm.rs



STONA DRUŠTVENA IGRA ZA SVE UZRASTE!
PODSTIČE RAZVOJ LOGIČKE INTELIGENCIJE!
RAZLIČITI ZADACI KOJI POKREĆU SVE VIJUGE!
NIVO TEŽINE IGRE SE MOŽE PRILAGOĐAVATI!
UNAPREĐUJE VERBALNE I DEDUKTIVNE VEŠTINE!

2-5
i

7+

www.pino-toys.rs
www.martasmart.com



Pino[®]