

# Loovusmäng LogiPic

Art. 21020

Värvides ja joonistades lasevad lapsed oma loovuse valla. Lapsed ei pea loovust õppima, nad on juba loomult loovad, igaüks oma erilisel moel. Soodustades loovust varases eas, aitame lastel hiljem palju lihtsamini mõelda n-ö kastist välja. Peale loova mõtlemise toetab mäng ka motoorsete oskuste arengut ning võimet töötada täpselt ja keskendunult. LogiPic aitab lastel õppida tundma värve ja mõistma värvide erinevusi.

## Mäng arendab:

- **Kunstiõpetus:** loovus, kujutlusvõime, värvide äratundmine
- **Kehaline kasvatust:** peenmotoorika oskused, käte ja silmade vaheline koordineerimine, klassifitseerimisoskus
- **Keele areng:** värvide ja kujundite nimetamine

**Komplekti kuulub:** 1 magnetpliiatsiga mänguraam, 8 kahepoolset ülesandekaarti, mängujuhend.

**Vanus:** 3+

**Mängijate arv:** 1

**Illustratsioonid:** Felix Beukemann

**Samamoodi kui joonistamine** ergutab LogiPic lapsi tegelema looduses leiduvate erinevate kujundite ja objektidega. LogiPici mängu ülesandeks on kaartidel näidatud motiivid järele teha, pannes magnetpliiatsi abil värvilised pallid õigestesse kohtadesse. Ülesandekaartide mõlemale poole on trükitud sama motiiv eri raskusastmega. Raskusastmele viitavad 1. tase (märgitud ühe tärniga) ja 2. tase (märgitud kahe tärniga). Kaartidel on järgmised ülesanded:

1. **Värviliste pindadega motiiv (ilma taustata), millel on eri värvi punktid tumedamalt välja toodud** - see kaart sobib esimesteks katsetusteks, sest värviline punkt viitab kohale, kuhu tuleb panna vastav pall.
2. **Värviliste pindadega motiiv ilma punktideta (ilma taustata)** - tegevuse muudab keerulisemaks see, et laps peab isa aru saama, mitu värvilist palli ja kuhu täpselt tuleb asetada.
3. **Värviliste pindadega motiiv ilma punktideta (taustaga)** - samamoodi kui ülesandes nr 2 tuleb ka siin ise aru saada, mitu värvilist palli ja kuhu täpselt tuleb asetada. Lisaks peavad lapsed pallide õigeks paigutamiseks tähelepanelikult jälgima, kus on motiivi algus ja lõpp.
4. **Kontuuriga motiiv (taustaga või ilma)** - siin saavad lapsed ise vabalt valida, mis värve nad tahavad kasutada.
5. **Loogiline järjestus** - siin peavad lapsed etteantud mustri järgi rea(d) õigete värvidega lõpetama.
6. **Tühja kaart** - Lapsed saavad kasutada oma loovust, joonistades motiivi, mida hiljem mängule kanda. Tühja kaarti võib kasutada ka neutraalse taustana vabalt mängimiseks.

**Nipp.** Kasuta tühja kaarti šabloonina, et teha juurde sama kujuga kaarte. Lapsed võivad seejärel kujutlusvõime lendu lasta ja proovida, kas nende pilte saab mängus oleva piiratud arvu värviliste pallidega järele teha.

## Praktilised nõuanded lasteaiaõpetajatele

### Loovus

Lase lastel ise endale järeletegemiseks kaart välja valida. Olgu tegevuseks motiivi järeletegemine või oma joonistuse loomine, mäng edendab igal juhul nii lapse visualiseerimis- ja kujutlusvõimet kui ka leidlikkust.

### Värvide tundmaõppimine

Sorteerides palle värvide järgi, saavad lapsed korralikult selgeks värvide nimed ja õpivad neid hästi eristama.

### Kõne areng

Arutle lastega kaartidel olevate eri motiivide ja nende kujutamiskiiside üle. Lase neil motiive ja stseene nimetada ning julgusta lapsi nende kohta lühikesi lugusid jutustama.

### Numbritunde tundmaõppimine

Palle ja eri värve kasutades võivad lapsed teha ka esimesi katsetusi, et õppida loendama. Kui palju on ühte värvi palle? Ja teist värvi? Võid seejärel lastele tutvustada ka esimesi tehteid.



**Hoiatus!** Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämpumisoht. Palun hoidke müüja andmed alles.

### Tootja:

Beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Saksamaa  
Tel +49 37360 1620

### Beleduc ametlik maaletooja Eestis:

Taibutera OÜ  
Võidu 23a  
11212 Tallinn  
Tel. +372 528 5259

[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

E-pood: [www.Taibutera.ee](http://www.Taibutera.ee)