



## REISIMÄNG "Üks Maailm"

artikkel 22703

Beleduc "One World" sari koosneb nupupuslest, magnetpuslest, lauamängust ja näpunukkude komplektist. Sarja tegelased, Mai-Lin, Finn, Pepe, Ami, Leila ja Jamal, näevad kõik erinevad välja, neil on erinevad hobid, neile maitsevad erinevad toidud ja neil on erinevad unistused. Ometi on neil kõigil midagi ühist - nad elavad samas maailmajaos, samas riigis ja isegi samas linnas. "One World" sari tutvustab lastele meie ühiskonna muutumist järjest multikultuursemaks ja teadvustab neile, et meil on vaid üks maailm, mis kuulub meile kõigile.



### Pepe

Silmapaistev tunnus:	värviline T-särk
Hobid:	surfamine
Mulle meeldib:	vingerpussi mängimine
Lemmik toit:	burritod, chilli con carne
Unistus:	kohata superkangelast



### Ami

Silmapaistev tunnus:	bindi
Hobid:	tantsimine, laulmine
Mulle meeldib:	peituse mängimine
Lemmik toit:	lamba-karri koos naani leivaga
Unistus:	olla üleval nii kaua kui jaksan



### Finn

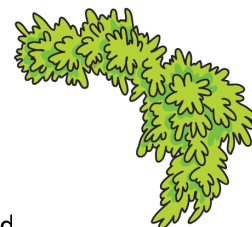
Silmapaistev tunnus:	üleni sinine
Hobid:	kelgutamine, käsitöö
Mulle meeldib:	sünnipäev
Lemmik toit:	pasta kastmega
Unistus:	ümbermaailmareis





## Mai-Lin

Silmapaistev tunnus: silmad  
Hobid: pildistamine, koomiksid  
Mulle meeldib: karaoke  
Lemmik toit: sushi  
Unistus: kosmosereis



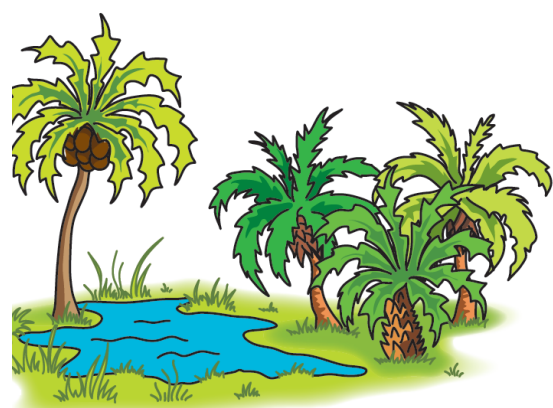
## Jamal

Silmapaistev tunnus: lокkis juuksed  
Hobid: jalgpall  
Mulle meeldib: minu isa  
Lemmik toit: ühepajatoit  
Unistus: saada jalgpalli täheks



## Leila

Silmapaistev tunnus: lillega juukselõks  
Hobid: joonistamine, muusika kuulamine  
Mulle meeldib: seiklused  
Lemmik toit: falafel  
Unistus: et kõik saaksid kõigiga hästi läbi



Ühine kuue lapsega – Mai-Lin'i, Ami, Finn'i, Pepe, Leila ja Jamal'iga – nende reisil ümber maailma. Laste kohvrid on pakitud ja kõik on eesootavate seikluste pärast eevil. Nad õpivad tundma maailmajagusi, kuulsaid vaatamisväärsusi, loomi ja taimi.

Kuus sõpra elavad kõik ühes riigis, kuid ometigi on nad erinevad. Tumeda nahaga inimesed elavad ju Aafrikas, aga miks on Jamal'i nahk Finn'i omast tumedam? Või kuigi Mai-Lin ei ela Aasias, on tema silmad teise kujuga kui Pepe omad.

Kõikide nende küsimuste peale mõtlevad lapsed juba lasteaiaaas. Käige koos 6 sõbraga mängulisel reisil ümber maailma õppige tundma iga maailmajao inimesi, loomi ja vaatamisväärsusi.

Vanus: 5+

Mängijate arv: 2 - 6

Mänguaeg: u. 25 min

## Lühike sissejuhatus

Mängijad liiguvad järgemööda vastavalt visatud täringusilmadele mängulaual edasi. Tegevusväljadel saavad lapsed koguda maailmajagudest kaarte ja tutvuda sealsete loomade, vaatamisväärsuste, ehitiste ja reisimisviisidega. Eesmärk on koguda kaardid igast maailmajaost ja jagada laiali kõik kingitused. Võidab see, kes saabub esimesena tagasi oma maailmajaku koos 6 erineva maailmajao kaardiga.

## Mänguks ettevalmistumine

Mängijad istuvad ümber laua ja mängulaud asetatakse laua keskele.



Maailmajagude kaardid on 6 pakis maailmajao kujutisega külg pealpool. Kingitusekaardid jagatakse kõigi mängijate vahel – igaüks saab ühe kaisukaru, palli, kitarri, pliiatsi ja mänguauto. Lõpuks valib iga mängija endale nupu ja maailmajao, millelt mängu alustab, ning asetab oma nupu vastava maailmajao alustuspunkti kõrvale. Igalt maailmajaolt alustab ainult üks mängija. Mängu alustab laps, kes viimati käis reisirõõm või kes on kõige noorem.



Mängu alguses on iga mängija ees kingitused ja tema maailmajao kaardipakk

## Nõuanne:

Soovitame lastega enne mängu algust üle vaadata mängulaud, maailmajagude kaardid ja kingitused ning selgitada neile piltide sisu ja tähendused.

## Mängimine

### Jäta meelde:

#### Maailmajao kaardid

Mängus on 36 erinevat maailmajao kaarti, igat värvi 6tk. Kaartidele on trükitud midagi iseloomulikku iga maailmajao kohta. Kaartide tagakülgedel on maailmajao kujutis ja selle nimi.



#### Kingituse kaardid

Mängus on 30 erinevat kingituse kaarti, igat kingitust 6tk. Mängija jagab kingitusi igas maailmajaos teda vastuvõtvale perekonnale. Vastutasuks võib mängija võtta külalastava maailmajao kaardi.

#### Lipuga tähistatud peatuspunktid

*Alguspunkt.* Iga mängija valib endale vaba maailmajao, kust mängu alustada. Igalt maailmajaolt saab alustada vaid 1 mängija. Mängu alustades loetakse esimeseks käiguks sammu alustusväljale.

*Vahetuspunkt.* Mängija, kes satub maailmajao alguspunkti, kingib vastuvõtvale perekonnale kingituskaardi ja saab vastu vastava maailmajao kaardi.

*Lõpp-punkt.* Reisi lõpp-punkti saabumiseks tuleb mängijal visata täringuga täpne silmade arv.

Lipuga punktid peavad olema alati järgmisele mängijale vabad. Iga kingivahetuse järel saab mängija kohe uuesti täringut veeretada, et vabastada väli. Juhul, kui mängija veeretab mängu alustades 1, siis saab ta veeretada kohe uuesti, et alguspunkti väli vabastada võimalikule järgmisele tulijale.

#### Hõivatud väljad

Ühes punktis saab peatuda vaid üks mängija. Viimane väljale saabuja peab peatuma esimesel eelneval vabal väljal.

#### Veeretades täringul 6

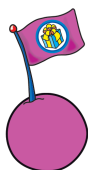
Täringul 6 veeretaja saab veelkord täringut veeretada ja kasvatada edumaad teiste mängijate ees.



Iga laps valib endale maailmajao, millelt mängu alustada, ja võtab vastava maailmajao kaardid enda ette. Oluline on anda lapsele juhised kuhu poole peab ta hakkama liikuma ning kuhu tuleb tal tagasi jõuda. Valitud mängunupu asetab laps maailmajao alustuspunkti kõrvale.

Mängija heidab täringut ja astub oma nupuga saadud silmade jagu vastupäeva edasi. Mängu alustades loetakse alustuspunkt esimeseks sammuks. Oluline on, et alguspunkt (või vahetuspunkt) jääks alati teistele mängijatele vabaks. Kui mängija heidab 6-e, siis saab ta õiguse lisaviskele.

Käigu lõppedes võib nupp sattuda järgmistele väljadele:



### Lipuga tähistatud väli

Lipuga väli on kas alguspunkt, lõpp-punkt või kingituste vahetamise punkt.

#### - Alguspunkt

Iga mängija valib endale ise sobiva maailmajao, kust mängu alustada ja kuhu mängu lõpetamiseks tagasi jõuda (algus- ja lõpp-punkt on samad). Igal maailmajao võib olla vaid üks alustaja. Maailmajao valinud mängija ees on vastava maailmajao kaardid. Alustamiseks on mängija oma nupu asetanud alguspunkti kõrvale. Mängu alustades loetakse esimeseks sammuks sammu alguspunktile.



#### - Kingituste vahetamine

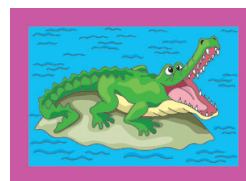
Mängija peatub alati iga järgmise maailmajao alguspunktis. Ka juhul, kui heidetud täringusilmad annaksid õiguse edasi liikuda. Selles punktis kohtub mängija teda selles maailmajaos võõrustava perekonnaga. Mängija valib ühe kingituse ning annab selle perekonnale asetades kaardi mängulaua kõrvale eraldi pakki. Vastutasuks saab mängija külastatava maailmajao kaardi ja asetab selle kõigile nähtavale enda ette. Nüüd võib mängija kaardil olevast pildist rääkida. Seejärel veeretab mängija välja vabastamiseks veelkord täringut.



=



↔



#### - Lõpp-punkt

Kui mängija jõuab ringiga tagasi oma maailmajakku, tuleb tal lõpp-punkti jõudmiseks heita täringul täpne silmade arv. Viimasel käigul liiga suure silmade arvu korral mängunuppu edasi ei liigutata.



### Kiirema reisivahendi väli

Kui mängija peatub ühel neist väljadest, saab ta võimaluse liikuda lühemat teed pidi koheselt edasi väljale, millele nool osutab. Kui see väli on juba teise mängija poolt hõivatud, jääb käiku tegev mängija pidama esimesele eelnevale vabale väljale.

**Nõuanne:** Lühematel teekondadel on olenevalt transpordiliigist erinevad pikkused. Lõikeid tehes on hea aeg selgitada lapsele erinevate transpordivahenditega läbitavate teekondade pikkusi.



## Maailmajao väli

See väli on mõeldud laste rääkima innustamiseks. Sellele väljale sattudes võib lapselt (olenevalt vanusest), küsida:

- Millises maailmajaos sa mängu praegu oled?
- Kas sa oled selles maailmajaos käinud?
- Mida sa sellest maailmajaost tead?
- Millised loomad selle maailmajaos elavad?
- Millised on selle maailma jao tuntuimad vaatamisväärsused või tüüpilised taimed?

Väiksemate laste puhul soovitame täiskasvanul rääkida maailmajagude kohta võimalikult palju ise.

Sellel väljal tuleb mängijal imiteerida loomi või kirjeldada neid. Lapsed võivad valida järgmiste võimaluste vahel:



Põhja-Ameerika  
(grislikaru)



Lõuna-Ameerika  
(papagoi)



Euroopa  
(kass)



Aafrika  
(lõvi)



Aasia  
(elevant)



Austraalia  
(känguru)

### Näiteks:

- Kas oskad uriseda / näuguda / möirata / kireda nagu ...?
- Imiteeri looma:
  - o Lehvita papagoi kombel tiibu
  - o Ringuta nagu kass
  - o Imiteeri elevandi lonti
  - o Hüppa nagu känguru
- Kirjelda looma ja tema omadusi tema nime nimetamata.



Mängu võidab mängija, kes jõuab esimesena koos kuue erivärvilise maailmajao kaardiga tagasi oma maailmajao alguspunkti (lõpp-punkti). Lõpp-punkti jõudmiseks tuleb viimase käigu jaoks visata täringul täpne arv silmasid. Olenevalt laste vanusest ja keskendumisvõimest soovitame mängida mängu kuni kõik mängijad on jõudnud oma lõpp-punktidesse.

**Nõuanne:** Olenevalt laste vanusest ja keskendumisvõimest võib lastelt peale mängu paluda et nad ütleksid midagi oma kokku kogutud maailmajao kaartide kohta. See aitab neil mängulisel moel kinnistada teadmisi erinevate maailmajagude ja faktide kohta.

Visuaalne tajumine, püsivus, keskendumine, tähelepanuvõime, suhtlemine, kõne areng, sotsiaalsed oskused, üldteadmised (geograafia).

### Tootja:

Beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau, Saksamaa  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

### Maaletooja:

Taibutera OÜ  
Võidu 23a  
11212 Tallinn  
E-pood: [www.taibutera.ee](http://www.taibutera.ee)