Arvamismäng “Loe mu mõtteid!”

Art. 22740

Küsimuste esitamine ja liigitamine, küsimustele vastamine ja järelduste tegemine, loogiline mõtlemine, piltide liigitamine, elementaarne mitteverbaalne suhtlemine

Värvide tundmine, määramine ja nimetamine

Grupimäng, jälgimisoskus, reageerimisoskus

5+

2-6

u. 10 min.

Sisaldab:

- 40 pildikaarti (raamiga) lauale asetamiseks
- 40 pildikaarti “mõtete lugemiseks”

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Mänguidee:

Kujuta ette, et suudad inimeste mõtteid lugeda… Keskendu, küsi õigeid küsimusi ja see võibki õnnestuda. Hoolsalt jälgides, tarku küsimusi küsides ning õigeid järeldusi tehes suudavad mängijad ära arvata erinevaid loomi, inimesi, sõidukeid, jne.

Mängu ettevalmistus:

	- Aseta raamiga pildikaardid laua keskele nii, et need on mängijatele hästi näha. - Sega **raamita** pildikaartide pakk ja aseta see pildikülg lauapoole raamitud kaartide kõrvale.

Mängureeglid

Lapsed seisavad üksteise kõrvale ringi. Mängu mängitakse kellaliikumise suunas. Alustab noorim mängija, kes võtab laual olevast kaardipakist kaardi ning vaatab seda nii, et teised mängijad ei näe. NB! Pildimotiivid nii raamiga kui raamita kaartidel on ühesugused.

Nüüd hakkavad ülejäänud mängijad kaardiomaniku “mõtteid lugema” ja küsimusi esitama, et ära arvata, millist kaarti mängija käes hoiab. Kaardiomanik tohib seejuures anda küsimustele üksnes “jah” ja “ei” vastuseid .

Arvajatel tuleb mõelda välja õiged küsimused ning esitada need vormis, mis võimaldab vastata “jah” ja “ei”. Näiteks:

“Kas kaardil on olend/inimene/ratastega asi?”
“Kas kaardil on midagi punast/kollast/sinist?”
“Kas see loom/auto teeb sellist häält: …?”

Küsimusi tohib esitada ükshaaval ning küsimuste esitamise järg ei pea jälgima mängujärjekorda. Kui mõni mängijatest arvab, et teab, milline pilt on kaardiomaniku käes, haarab ta laualt pildi ning rohkem küsimusi esitada ei tohi.

Kui mängija arvas õigesti, võib ta raamiga kaardi endale jätta ning kaardiomaniku käes olev raamita kaart eemaldatakse mängust.

Kui mängija arvas valesti, tuleb tal kaart tagasi panna ning mängijad võivad jätkata küsimuste esitamist (tähtis on, et kaardiomanik käes olevat kaarti teistele ei näitaks).

Mängu lõpp:

Võidab mängija, kellel on esimesena õnnestunud ära arvata kolm kaarti. Võiduks vajalike kaartide arvu võib suurendada vastavalt mängijate arvule ning laste keskendumisvõimele.

Mängusoovitused edasijõudnutele:

Versioon 1. Mängu mängitakse vastavalt eelnevalt kirjeldatud reeglitele, kuid igal mängijal on õigus esitada kindel arv küsimusi (näiteks 2). See sunnib küsimused hoolikalt läbi mõtlema ning siduma eelnevalt saadud vastustega.

Versioon 2. Mängijatel on õigus esitada piiratud arv küsimusi ning arvata võib pärast kõigi küsimuste esitamist. Ära arvatud kaart asetatakse lauale ja kaardipakki tagasi ning tulemused märgitakse paberile. Võidab mängija, kes arvab õigesti viiel korral.

Mängusoovitused algajatele:

Kaardid jagatakse viide erinevasse kategooriasse:

Olendid	Inimesed	Toidud	Sõidukid	Objektid
hobune	arst	jäätis	auto	päike
koer	tuletõrjuja	võileib	mootorratas	maja
lind	töömees	õun	jalgratas	lumememm
mesilane	sportlane	tomat	laev	raamat
konn	beebi	maasikad	lennuk	värvipalett
kala	vanaema	banaanid	rong	kingad
lõvi	mees	porgandid	buss	liivakast
tigu	naine	juust	ekskavaator	seljakott

Arvamismängu mängitakse välistamise põhimõttel. Niipea kui mõni kategooria (näiteks toidud) on valikutest välistatud, keeratakse antud kategooria kaardid tagurpidi või eemaldatakse laualt. Välistamise põhimõtet kasutades muutub mäng lühemaks ning suureneb tõenäosus, et lapsed arvavad õigesti.

Alternatiivsed mänguversioonid

	Memori mäng(Vanus: 4+): Kõigist kaartidest on olemas identsed koopiad (raamiga ja raamita), mitõttu võib mängu mängida ka memori mänguna. Kaardipaaride arvu saab muuta vastavalt laste vanusele ning soovitud keerukusele.
	Selgitamismäng (Vanus: 5+): Mäng seatakse lauale vastavalt mängu põhireeglitele. Esimene mängija võtab pakist kaardi kuid erinevalt arvamismängust hakkab selgitama, mida ta kaardil näeb. Ülejäänud mängijad püüavad ära arvata, millise pildikaardiga on tegu. **Kvartett, 2-4 mängijat (Vanus: 6+):** Mänguversiooni jaoks on vaja 32 kaarti (4 erinevat kategooriat). Kaardid segatakse ja igale mängijale jagatakse 8 kaarti. Mängijate ülesanne on koguda nelikuid: Võimalus 1: sama kategooria nelik Võimalus 2: nelik, mille iga kaart on erinevast kategooriast Mängu mängitakse kellaliikumise suunas ning esimene mängija küsib kindlat kaarti, näiteks “Kas sul on maja?” Kui mängijal on küsitud kaart olemas, annab ta selle küsijale. Kui kaarti pole, on järgmise mängija kord. Võidab mängija, kes kogub esimesena neliku/2 nelikut.
	Joonistamismäng (Vanus: 4+): Mäng seatakse lauale vastavalt mängu põhireeglitele. Mängu mängimiseks on vaja lisaks paberit ja pliiatsit. Esimene mängija võtab pakist kaardi ning joonistab nähtud pildi paberile. Ülejäänud mängijad püüavad ära arvata, millise pildikaardiga on tegu. NB! Mängust võib eemaldada kaardid, mida on keeruline joonistada.

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

www.beleduc.de

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

E-pood: www.Taibutera.ee

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