# Lauamäng „Hoppytop“

Art. 22810

**Mängu lühitutvustus**

Kui ahvatlev! Siinsamas lähedal on lillepeenar, mille hõrgutavad lilled lausa kutsuvad end sööma. Hüppa kohe üle aia ja oledki sammu võrra eesmärgile lähemal! Aga vaata ette! Lilleparadiisi tahavad jõuda ka teised lambad ja vahel pead sammukese tagasi astuma või oma lamba sootuks teise tarasse varjule saatma. Lilled saab mõnuga nahka panna see, kes jõuab lillepeenrani esimesena.

**Mäng arendab:**

- matemaatilisi oskusi: strateegiline tegutsemine, mängus toimuva ja lammaste „varastamise“ üle arve pidamine;
- kehalisi oskusi: peenmotoorika oskused lammaste asetamisel;
- keelelisi oskusi: suhtlemine mängu jooksul ja tegevuste nimetamine.

**Komplekti kuulub:** 17 valget lammast, 4 musta lammast, 1 mängulaud, 1 sümbolitäring, 8 aia tükki.

**Vanus:** 4+

**Mängijate arv:** 2-4

**Mängu kestvus:** 15 min

**Mänguks valmistumine**

Asetage mängulaud ja täring laua keskele. Nüüd teeb iga mängija endale kahest aiatükist valmis tara. Seejärel saab iga mängija endale neli valget ja ühe musta lamba. Üks mängija saab endale ka viienda (valge) lamba, kes on juba üle aia hüpanud. Temast vasakule jääv mängija võtab täringu ja mäng võib alata.

**Kuidas mängida?**

Mängu eesmärk on lasta lammastel üle aia hüpata, et nad jõuaksid lillepeenrale lähemale. Teel tohib astuda vaid järgmisele rajal olevale vabale kivile. Musti lambaid ei saa ära varastada ja nad kaitsevad kõiki nende järel tulevaid lambaid. Oma käigu ajal saab mängija valida, kas ta tahab tõsta valge lamba üle aia või kaitsta musta lambaga ülejäänud lambaid teiste mängijate eest. Mängijad veeretavad täringut kordamööda. Võimalikud täringutulemused:

- Hüppav lammas: üks alles taras olev (must või valge) lammas võib hüpata teisele poole aeda esimesele vabale kivile.
- Lamba varastamine: mängija valib välja ühe teise mängija ja võtab temalt ära ühe valge juba üle aia hüpanud lamba. Ära saab võtta vaid kõige kaugemale jõudnud lamba, kes tuleb tõsta oma tarasse.
- Lammas tagasi: täringut heitnud mängija peab oma kõige kaugemale jõudnud valge või musta lamba tagasi tarasse tõstma.
- Rist: mängija ei saa selle käigu ajal rohkem midagi teha.

**Mängu lõpp**

Niipea, kui ühe mängija esimene lammas on jõudnud lillepeenrani, saab mäng läbi ja see lammas saab rahus süüa nii palju lilli, kui süda lustib.

**Mänguversioon vähemalt 3-aastastele lastele.** Selles mängus kasutatakse ainult valgeid lambaid. Ülejäänud mängu osad seatakse valmis nii nagu tavamängus. Valged lambad võivad hüpata nii edasi kui ka tagasi või siis põgeneda teise tarasse – selles mängus ei ole ükski lillepeenra poole liikuv lammas väljaspool ohtu. Mängu võidab see, kes jõuab esimesena lillepeenrani.

**Lammaste ladumine vähemalt 5-aastastele lastele.** Mängijate vahel jaotatakse võrdselt ära 12 mis tahes värvi lammast (4 mängijat = igaüks saab 3 lammast; 3 mängijat = igaüks saab 4 lammast; 2 mängijat = mõlemad saavad 6 lammast) ja need pannakse aeda. Seejärel veeretatakse täringut. Kui tulemuseks on hüppav lammas, saab üks lammas hüpata üle aia otse lillepeenrasse. Kui seal on juba teisi lambaid, tuleb ta panna nende KUKILE, moodustades nii torni. (Selles versioonis ei ole lillepeenra juurde viival teel mingit rolli.) Kui tulemuseks on lamba varastamine või lammas tagasi, peab täringut heitnud mängija pealmise lamba torni otsast endale võtma. Kui veeretad risti, jääd käigu vahele. Kui torn kukub ümber, peab täringut heitnud mängija kõik mahakukkunud lambad endale võtma ja mäng läheb edasi. Mängu võidab see, kelle aiast saavad esimesena kõik lambad otsa.

## Nipid õpetajatele

**Lamba valmistamine (vanus: 3+)**

Lase lastel lambaid valmistada. Lapsed võivad kasutada erinevaid materjale, näiteks savi, värve, vatti jne. Pange tehtud loomad lasteaiarühma tuppa väljanäitusele.

**Lammaste maailm (vanus: 4+)**

Aita lastel kokku panna lambateemaline projekt. Uurige koos välja, mis tõugu lambaid olemas on, mida lambad söövad, kus nad elavad jne. Käige lastega beebiloomaaias, et nad saaksid proovida, mis tunne on katsuda villa.

**Must lammas (vanus: 5+)**

Aruta lastega, mida tähendab ütlus „must lammas“. Selle väljendiga kirjeldatakse inimest, kes paistab teiste seast silma sellega, et teeb midagi, mis teistele ei meeldi. Aga millegi erineva tegemine ei pruugi alati tähendada, et see on halb. Aita lastel mõista, et me kõik oleme maailmas ainulaadsed ja mõistame asju erinevalt. Püüdke jälile jõuda, mida ainulaadset on rühma igas lapses.

## Nipid lastevanematele

Minge lapsega lammaste karjamaale väljasõidule. Mida te seal näete? Missugused on lambad karjamaal? Mida meeldib lammastele süüa ja mida nad karjamaal teevad? Püüdke lammaste kohta koos esitada mitmesuguseid küsimusi ja leida neile ka vastused.

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

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

www.beleduc.de

**Beleduc ametlik maaletooja Eestis:**
Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259

**E-pood: www.Taibutera.ee**