

# Osavusmäng „Flooping“

Art. 22830

Nahkhiired vihisevad läbi õhu, otsides kindluse 12 ruumi seast maandumiskohta. Katapult kasutades võib sihtida eri ruume, nii et iga nahkhiir leiab enda jaoks mõnusa paiga. Võidab see, kes on mängu lõpuks endale vallutanud rohkem ruume.

## Mäng arendab:

- kehalisi oskusi: peenmootorika oskused katapultdiga sihtimisel;
- matemaatilisi oskusi: katapultliigutamine ja täpne sihtimine, punktide arvestamine;
- keelelisi oskusi: suhtlemine, et kirjeldada, mis ruumi sihtida.

**Komplekti kuulub:** 5 ruumide jagajat, 2 puidust žetooni, 2 puidust katapulti, 1 katuseplaat, milles on 18 auku.

**Vanus:** 4+

**Mängijate arv:** 2

**Mängu kestvus:** 10 min

## Mängu ettevalmistus:

Asetage karp laua keskele ja pange ruumide jagajad üksteisega risti, tekitades 12 ruumi. Kumbki mängija saab endale katapulti ja 12 üht värvi nahkhiire žetooni.

## Kuidas mängida

Mängu eesmärk on ruume endale saada, heites oma žetooni tühja ruumi või juba hõivatud ruumi teisest mängijast rohkem žetooni. Valluta tühi kindlus nahkhiiri lennutades. Selleks asetavad mängijad kordamööda oma katapultile ühe žetooni ja heidavad seda ruumide poole, kuni kõik nahkhiired on hõivanud võimalikult palju ruume. Kindluse kõrvale maanduvaid nahkhiiri võib ka uuesti lennutada.

## Mängu lõpp

Kui kõik nahkhiired on kindlusse maandunud, loetakse need kokku. Kui ühes ruumis on kaks eri värvi žetooni (sinine ja roheline), laperdavad need kindlusest välja ja jäävad punktiarvestusest kõrvale. Seejärel selgub võitja: võidab see, kes on endale vallutanud rohkem ruume (hoolimata sellest, kas iga ruumi jaoks kulus kõigest üks või mitu nahkhiirt).

**Variatsioon 1 „AUKUDE SIHTIMINE“** Mõte on sama kui põhimängus. Nüüd aga on ruumide kohale pandud aukudega katuseplaat, mistõttu on žetoon raskem sisse saada. Kõik katusele maandunud nahkhiired peavad jääma oma kohale ja neid ei saa ühtegi korda uuesti lennutada. Kindluse kõrvale maandunud nahkhiiri võib uuesti heita.

Punkte arvestatakse samamoodi nagu põhimängus.

**Variatsioon 2 „JUHTNÖÖRIDE JÄRGI SIHTIMINE“** Üks mängija ütleb teisele, mis ruumi sihtida. Nt: „Püüa nahkhiir heita rüütliga ruumi!“ Kui žetoon lendab õigesse ruumi, jääb see oma kohale, kui mitte, võetakse see mängust välja. Kellel õnnestub nüüd kindlusse rohkem nahkhiiri heita?

**Variatsioon 3 „VÄRVLISED NAHKHIRED“** Seda mängu saab mängida nii katuseplaadiga kui ka ilma. Selles versioonis aga lähevad lõpuks arvesse vaid värvitud pildiga žetoonid ja kõik teised žetoonid võetakse punktide arvestamise ajal mängust välja.

## NIPID ÕPETAJALE

**Õpime tundma nahkhiiri (vanus: 5+)** Uurige koos lastega välja, kus nahkhiired elavad, mida nad söövad ja millal nad ringi liiguvad. Tehke koos poster ja pange sellele kogu nahkhiirte kohta kogutud info.

**Kindluse kujundamine (vanus: 3+)** Lase lastel mitmesugustest materjalidest ise kindlus teha. Nad võivad joonistada, lõigata, voolida, kleepida ja osi kokku panna. Kujutlusvõimel ei ole siin piire.

**Kuidas nahkhiired kuulevad? (vanus: 4+)** Valige välja üks laps, kes seisab kinniseotud silmadega ruumi keskele. Kõik teised lapsed on ruumis laiali. Kinniseotud silmadega laps nimetab ühe teise lapse nime, kes kordab oma nime. Nüüd püüab keskel olev laps mõista, mis suunast hääli tuli, ja näitab sennapoole näpuga. Seejärel on järgmise lapse kord.

## NIPID LAPSEVANEMATELE

Vaadake koos lastega eri liiki nahkhiirte pilte. Mille poolest nad erinevad? Mõni nahkhiir on suur, mõni väike, mõnel on saba, mõnel jälle mitte... Võrrelge nende nägusid, ninu ja kõrvu. Püüdke leida võimalikult palju erinevusi ja nimetage neid.



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

## Beleduc ametlik maaletooja Eestis:

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

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