Mängukomplekt „Hüppa ja viska“

Art. 67110

Kümme värviliste numbritega märgistatud kummirõngast võib asetada ükskõik millisesse järjekorda – üksteise kõrvale, ringikujuliselt, tihedalt kokku või üksteisest eemale – nii lood hüppamisraja ükskõik kuhu. 3 väikest viskamiskotti annavad mängule veelgi rohkem kasutusvõimalusi.

Komplekti kuulub: 10 nummerdatud kummirõngast ja 3 väikest viskamiskotti.

Vanus: 4+

Mängijate arv: 1+

Mängu kestvus: 15 min

Keksumäng

Rõngad asetatakse keksumänguna maha (vaata originaaljuhendi pilti lk. 4). Iga laps saab ühe viskamiskoti.
Esimene ring : mängija seisab keksu ees ning hüppab läbi kõigi rõngaste lõpuni ja tagasi.
Teine ring: mängija seisab keksu ees ning viskab koti rõngasse nr 2. Hüppamisel jätab ta kotiga rõnga vahele ja liigub esimesest rõngast kolmandasse, edasi hüppamisraja lõpuni ja tagasi. Tagasiteel korjab mängija oma viskamiskoti üles.
Kolmas ring: mängija seisab hüppamisraja ees ja viskab oma koti järgmise numbriga rõnga sisse ning kordab hüppamist. Mäng lõpeb kui mängija kaotab tasakaalu ja kukub või astub rõngast mööda. Nüüd on järgmise mängija kord. Võidab mängija, kes jõuab eksimata ja tasakaalu kaotamata kõige kõrgema numbriga rõngani.

Teomäng

Rõngad asetatakse teokujuliselt põrandale (vt originaaljuhendi pilt lk. 6). Mängija hüppab rõngast 1-10 paremal jalal vaheldumisi rõnga sisse ja välja. Rõngas 10 vahetab ta jalga ning hüppab samamoodi tagasi vasakul jalal.
Alternatiivne mänguversioon 1: Mängija, kes suudab hüpata eksimatult paremal ja vasakul jalal edasi-tagasi terve ringi, asetab omal valikul 1 rõnga sisse oma viskamiskoti. Järgmistel mängijatel tuleb edaspidi sellest rõngast üle hüpata.
Alternatiivne mänguversioon 2: Mängija asetab viskamiskoti endale pähe ning püüab läbida hüppamisülesande veatult nii, et kott maha ei kukuks.

Nõiatants

Nõiatantsu jaoks asetatakse rõngad 1-9 ükskõik millises järjekorras nii, et tekiks ruut (vt. originaaljuhendi pilti lk. 10). Mängijal tuleb hüpata õiges järjekorras läbi kõik rõngad. Juhul kui ta hüppab vale rõnga sisse, on järgmise mängija kord. Kui ülesanne on kõigi laste poolt täidetud, muudetakse kummirõngaste järjekorda nii, et kujundiks oleks taas ruut.
Alternatiivne mänguversioon 1: Mängu mängitakse vastavalt eelnevale kirjeldusele, kuid numbrid hüpatakse läbi järjekorras üheksast üheni.
Alternatiivne mänguversioon 2: Moodustatakse 2 meeskonda. Esimene meeskond reastab vastasmeeskonna jaoks rõngad 1-5 ning teine meeskond vastasmeeskonna jaoks rõngad 6-10 (vaata originaaljuhendi pilti lk 10). Nüüd tuleb kummalgi meeskonnal rõngad õiges järjekorras läbi hüpata. Eksimise korral tuleb kogu meeskonnal hüppamist otsast peale alustada. Võidab meeskond, kelle kõik liikmed saavad esimesena ülesandega veatult hakkama.

Koordinatsiooniredel

Ülesanded koordinatsiooniredelil arendavad koordinatsiooni, tasakaalu ja keskendumisvõimet. Rõngad asetatakse horisontaalselt või vertikaalselt ühte rivvi ning hüppamisharjutusi tehakse terve redeli ulatuses alati ühtemoodi – rõnga sisse parem, siis vasak jalg või vastupidi (vaata originaaljuhendi pilti lk 13). Hüpata võib ka jalgu pidevalt vahetades või kahe jala kooshüpetega.

Numbriviskemäng

Rõngad asetatakse maha suvalises järjekorras (vaata originaaljuhendi pilti lk 16) ning iga mängija saab endale viskamiskoti. Mängijal tuleb visata oma kott teiste mängijate poolt öeldud numbriga rõngasse. Kui vise õnnestub, saab mängija rõnga endale. Võidab mängija, kes saab endale kõige rohkem rõngaid.

Värviviskemäng

Rõngad asetatakse maha suvalises järjekorras (vaata originaaljuhendi pilti lk 18) ning iga mängija saab endale viskamiskoti. Viskamiskoti värv näitab, millist värvi rõngasse tuleb mängijal oma kott heita. Võidab mängija, kellel õnnestub esimesena kott õiget värvi rõngasse visata.
Alternatiivne mänguversioon: Juhul kui mängija viskab oma koti vastasmeeskonna rõngasse, on mäng läbi ning võidab mängija, kelle rõngasse kott visati.

Täpsusviskemäng

Rõngas numbriga 10 asetatakse keskele ning kõik ülejäänud rõngad asetatakse ühtlaselt selle ümber (vaata originaaljuhendi pilti lk 20). Mängijad hakkavad kordamööda kotti viskama, sihtides seda rõngasse nr 10. Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem punkte.
Alternatiivne mänguversioon: Mängijad viskavad korduvalt kotti ning võidab mängija, kes viskab täpselt 20 punkti. Juhul kui mängija viskab rohkem kui 20 punkti, tuleb tal hakata uuesti punkte koguma.

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, Saksamaa
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**