

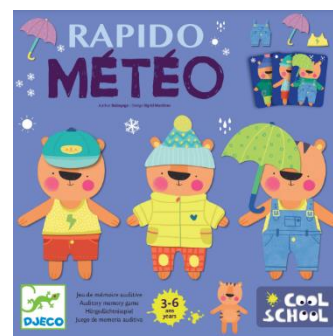
## DJ08527 Tähelepanumäng „Ruttu riidesse“

**Vanus:** 3–6-aastat

**Mängijaid:** 2–3 mängijat

**Komplekti kuulub:** 3 tiigrit, kaks 18 riideesemest koosnevat komplekti, 24 kaarti.

**Mängu eesmärk:** panna oma tiigri selga kirjeldatud riided.



### Kahe mängijaga mängides: koostöö versioon

Kahe mängijaga mängides on tähtis, et laps mõistaks, et ülesande edukaks täitmiseks peab ta hoolikalt kuulama ja kogu info meelde jätma. Kui aga laps on mängujuht, peab ta samamoodi mõistma, et ta peab nähtut õigesti kirjeldama, aitamaks teisel mängijal ülesannet õigesti lahendada.

**Mänguks valmistumine.** Laotage üks komplekt riideid laua keskele laiali. Pange kaardid, nagu allapoole, pakina riiete kõrvale. Mängija võtab endale riietamiseks tiigri ja paneb selle enda ette.

Mängu käik. Mängijate kanda on kordamööda kaks rolli: mängujuht, kes kirjeldab, mis tiigri seljas on, ja mängija, kes paneb tiigri riidesse.

Kõigepealt on mängujuht vanem osaleja ja noorem riietab tiigrit.

Mängujuht võtab ühe kaardi ja kirjeldab tiigri riietust, teine mängija aga hoiab samal ajal silmi kinni.

**Näide:** "On külm. Teol on peas sinine roosa tutiga müts, seljas roheline jakk ja jalas punased ruudulised püksid."



Mängujuht saab kaardi ülaosas olevate piltide abil viidata, milline ilm on. Nii on riiete valikut lihtsam meelde jätta.

Kui kirjeldus on kuulnud, teeb mängija silmad lahti ja proovib oma tiigrit mälu järgi õigesti riietada.

Kui ta arvab, et on valmis, ütleb ta: "Riides!" Seejärel võrreldge tulemust mängujuhi kaardiga.

- Kui see on õige, võidavad mängijad kaardi endale.
- Kui ei, püüavad mängijad vea üles leida ja omavahel arutledes mõista, mis juhtus (nt mälu vedas alt või oli kirjelduses midagi puudu).

Seejärel asetage riided tagasi laua keskele, mängijast saab mängujuht ja vastupidi. Võtke uus kaart... ja nii edasi.

**Mängu lõpp.** Mäng saab läbi, kui võidetud on kümme kaarti.

### Kolme mängijaga mängides: mälu ja kiiruse versioon

Kolme mängijaga mängus ei piisa tähelepanelikust kuulamisest ja heast mälust... Tuleb olla ka kiire!

**Mänguks valmistumine.** Laotage kõik riided (mõlemad komplektid) laua keskele laiali. Pange kaardid, nagu allapoole, pakina maha. Iga mängija võtab endale riietamiseks tiigri.

**Mängu käik.** Mängijad on kordamööda mängujuhid, ülejäänud kaks mängijat aga mängivad samal ajal üksteise vastu. Nad pööravad mängujuhile selja või panevad silmad kinni. Mängujuht võtab ühe kaardi ja kirjeldab seda kõva häälega.

Kui kirjeldus on kuulnud, teevad mängijad silmad lahti. Nüüd peavad nad võimalikult kiiresti haarama äsja kirjeldatud riided ja oma tiigri riidesse panema.

Kiireim hüüab: "Riides!" Mängija kontrollib kaardilt, kas riietus on õige.

- Kui on, saab ta kaardi endale ja paneb selle enda ette.
- Kui ei, siis ei saa ta kaarti endale ja see pannakse tagasi kaardipakki.
- Kui kaarti ei võideta, sest kirjeldus oli vale, karistatakse mängujuhti ja ta kaotab ühe oma juba võidetud kaardi (kui tal neid on).

Seejärel asetage riided tagasi laua keskele. Järgmine mängija hakkab mängujuhiks, võtab uue kaardi jne.

### Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui kaardipakki ei ole alles jäänud ühtegi kaarti. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.