

## DJ08583 Tähestikumäng "ABC Rapido"

**Vanus:** 5–10-aastastele

**Mängijaid:** 2–6 mängijat

**Komplekti kuulub:** 1 mängulaud, 6 puidust mängunuppu, 1 loosiratas ja 2 puidust täringut.



**Mängu eesmärk:** Mängu võidab mängija, kes jõuab esimesena täheni.



Start



Finiš

### Mänguks valmistumine

- Pane neljast pusletükist kokku mängulaud. Aita lapsel mängulaual üles leida tähestikulises järjekorras olevad tähed, samuti stardi- ja finiširuut.
- Vaata koos lapsega loosiratast, millel on kujutatud eri teemad.

### KATEGOORIAD

Kategooriad on järgmised:



film, koomiks  
või sari



taim  
(puu, lill jne)



koht (linn, riik,  
piirkond jne)



tegevus/  
tegusõna



toit (puuvili,  
köögivili, roog jne)



riided



loom



eesnimi



objekt

### Mängu käik



Iga mängija valib endale mängunuppu ja paneb selle stardiruudule.



- Alustab noorim mängija. Ta veeretab korraka kaht täringut.
- Täppidega täring näitab, mitu sammu tuleb edasi liikuda.
- Käsi kujutav täring näitab, mitu sõna tuleb öelda.

*Kui vaja, võite olenevalt mängijate vanusest mängu mängida ka ilma käetäringuta. Sel juhul tuleb iga käigu ajal öelda vaid üks sõna.*

- Mängija liigutab oma mängunuppu edasi täppidega täringul näidatud arvu samme (1, 2, 3, 4, 5 või 6).
- Seejärel keerutab mängija loosirattal noolt. Loosiratta nool osutab ühele üheksast kategooriast.
- Olenevalt käetäringu tulemusest peab mängija ütleva 1, 2 või 3 saadud kategooriaga sobivat sõna. Sõna(d), mille mängija peab välja pakkuma, peab/peavad algama tähega, millel asub tema mängunupp (A, B, C, D jne).

### Näide

*Minu mängunupp on ruudul „E”.*



*Täppidega täring peatub viiel.*



*= Liigun edasi viis sammu ja peatun ruudul „J”.*

*Loosiratta nool peatus kategoorial*

*„tegevus/tegusõna”.*

*Käetäringul on kujutatu „kaks”.*

*= Pean leidma kaks tegevust või tegusõna, mis algavad tähega „J”.*

*= Ütlen „jooksma” ja „jagama”.*



**Mängija peab ülesande õigeks täitmiseks täpselt juhiseid järgima ehk leidma õige hulga sõnu ja ütleva päriselt olemas olevad sõnad.**

- Mängija mängib uuesti, kuni ta vastab valesti. Seejärel on järgmise mängija kord ja ta heidab kaht täringut. Mängukord liigub edasi päripäeva.

## ERIRUUDUD

Mängulaual on mõni eriruu. Kui keegi mängijatest peatub eriruuul, peab ta järgima järgmisi juhiseid:



### Lõokese ruut

Kui mängija peatub lõokese ruudul, mängivad kõik mängijad korraga. Esimene mängija, kes pakub välja ühe kategooriasse sobiva sõna, jätkab käiku. Mäng jätkub tavapäraselt, alustades õigesti vastanud mängijast.



### Rohutirtsu ruut

Kui mängija peatub rohutirtsu ruudul, mängivad kõik mängijad korraga. Esimene mängija, kes pakub välja ühe kategooriasse sobiva sõna, liigub kaks ruutu edasi. Teised mängijad liiguvad kaks ruutu tagasi. Mäng jätkub tavapäraselt, alustades õigesti vastanud mängijast. See mängija veeretab kaht täringut.



### Kodutööde ruut

On aeg teha kodutöid! Kui mõni mängija peatub sellel ruudul, jääb ta vahele.



### Täringu veeretamise ruut

Kui mõni mängija peatub sellel ruudul, heidab ta täringuid uuesti ja mängib uuesti ilma loosiratta noolt keerutamata (kategooria ei muutu).

## Mängu lõpp

Võitmiseks peab mängija täringul saama täpselt selle numbriga, mitme sammu kaugusel ta on tähega finiširuudust. Kui veeretatud täppide arv on suurem kui finišisse jõudmiseks vajalike sammude arv, pöörab mängija viimaselt ruudult tagasi ja astub järelejäänud sammud. Järgmisel käigul liigub mängija taas tähe suunas.

*Mängu autor: Eva Gallizzi*

