

Tähelepanumäng „Kollide konfeti“

Art. 22622

Mäng õpetab värve, koguseid ja loendamist ning arendab käe-silma koordineerimist, loogikat, taju, tähelepanu ja reaktsioonikiirust. Kollidel on konfeti- ja tähistuste kombinatsioon! Ole kollipüüdja ning püüa konfetide abiga õigeid kollikesi, või proovi neid koguda vahvas täringumängus.

Komplekti kuulub: 60 puidust kollikaarti, 10 kahepoolset värvilist žetooni, 1 mängualus, 1 täring, 1 mängunupp

Vanus: 4+

Mängijate arv: 2-4

Mängu kestvus: 15 min

Mängu ettevalmistus (versioon 1 ja 2)

Aseta mängualus laual keskele ning selle ümber ringikujuliselt 12 kollikaarti, pilt üleväljal. Ülejäänud kollikaardid asetatakse kuhjadena mängualuse kõrvale. Värvilised konfetid asetatakse mängualuse kõrvale.

Mängu käik

Alustab noorim mängija ning mängukord liigub edasi päripäeva. Mängija võtab kõik konfetid ja kukutab need mängualusele. Kõik värvid peavad jääma selgesti nähtavale. Tähelepanu, valmis olla, läks! Kõik mängijad mängivad nüüd korraga, püüdes leida kollikaarte, millel on värvid vastavad laual olevate konfetide värvidele.



Mänguversioon 1 (Vanus 4+, mängijaid 1-4)

Selles versioonis ei ole oluline konfetide arv mängualusel, vaid see, et värvitäppide kogused mängualusel ja kollikaartidel oleksid samad.

Mängijad mängivad kõik samaaegselt ning koguvad kokku kõik kollikaardid, millel on värvid vastavad laual olevate konfetide värvile ja arvule (**NB!** Kui mängualusel on vaid 1 sinine konfeti, siis ei saa korjata kaarti, millel on 2 või 3 sinist täppi. Kuid kui laual on näiteks 4 sinist konfeti, siis saab korjata nii 1, 2 kui 3 sinise täppiga kaarte nii palju, kui neid leiab). Korjatavate kollikaartide arv ühe mängija kohta ei ole piiratud. Korjatud kaardid asetatakse enda ette, pilt üleväljal. Mängukord lõpeb, kui keegi rohkem kaarte korjata ei soovi. Seejärel kontrollitakse, kas kogutud kaartidel on värvid vastavad laual olevatele konfetidele ja nende arvule. Valesti kogutud kaardid asetatakse tagasi ümber mängualuse. Nüüd on järgmise mängija kord. Ta asetab mängualuse ümber ära korjatud kaartide asemele uued, viskab konfetid uuesti mängualusele ning algab uus mängukord.

Mänguversioon 2 (Vanus 5+, mängijaid 2-4)

NB! Selles versioonis tuleb jälgida nii värvide sobivust kui antud värvi konfetide arvu mängualusel ja kollikaartidel.

Mängijad mängivad kõik samaaegselt ning koguvad kokku kõik kollikaardid, millel on värvid vastavad laual olevate konfetide värvile ja arvule (nt kui mängualusel on vaid 1 sinine konfeti, siis ei saa korjata kaarti, millel on 2 või 3 sinist täppi). Kuid pane tähele! Korjata võib ainult nii palju kollikaarte, et nendel olevate värvitäppide arv ei ületaks laual olevate konfetide arvu (nt kui laual on ainult 1 punane konfeti, saab igaüks korjata vaid ühe kollikaardi, millel on 1 punane täpp jne). Täppide arv kollikaartidel võib olla võrdne või väiksem laual olevate konfetide kogusest. Mängukord lõpeb, kui keegi ei soovi rohkem kaarte korjata. Nüüd kontrollitakse, kas kogutud kaartide värvid vastavad mängualusel olevatele ning kas täppide koguarv on lubatu piires. Valesti korjatud kaardid asetatakse tagasi. Kui värvitäppide arv kaartidel ületab lubatud, jäetakse sellele mängijale üks kollikaart lohutuseks ning ülejäänud asetatakse tagasi mängualuse ümber.

Mängu lõpp (versioon 1 ja 2)

Mäng lõpeb, kui enam ei ole võimalik mängualuse ümber 12 kollikaarti asetada. Võidab mängija, kes on mängu jooksul kogunud kõige enam kollikaarte.

Mänguversioon 3 – täringumäng (Vanus 4+, mängijaid 2-4)

Mängu ettevalmistus

Moodusta kollikaartidest 12 kuhja, igas kuhjas 5 kaarti. Aseta need ringikujuliselt mängualuse ümber, pilt ülespoole. Iga mängija valib endale ühte värvi konfeti ning asetab selle enda ette. Mängunupp asetatakse ühe kaardikuhja peale. Noorim mängija alustab täringu veeretamist.

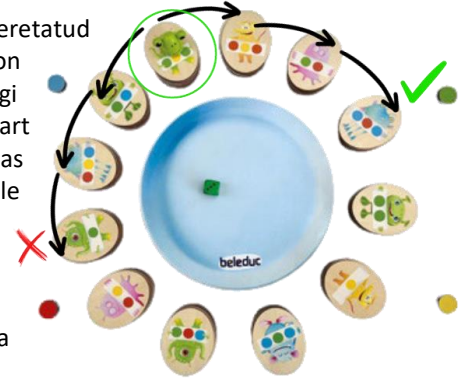
Mängu käik

Mängija veeretab mängualusel täringut ning liigutab nuppu vastavalt täringul veeretatud tulemusele. Nupuga võib käia nii vasakule kui paremale, kuid pane tähele – eesmärk on jõuda kollikaardini, mille peal on sinu konfeti värvile vastav värvitäpp. Kui kummalgi pool ei paista sobivas asukohas vastavat värvitäppi, tuleb käik siiski sooritada, kuid kaart jääb võtmata ning mängukord liigub järgmisele mängijale. Kui leiad sobivas asukohas oma värvitäpiga kaardi ning selle alt ilmub samuti sinu värvitäpiga kaart, võid ka selle endale korjata. Samast kuhjast võid kaarte korjata seni, kuni jõuad kaardini, millel ei ole sinu värvile vastavat täppi. Korjatud kaardid asetatakse enda ette kuhja ning nüüd on mängukord järgmise mängija käes.

NB! Kui mõni kuhi lõpeb otsa, asetatakse mängunupp järgmisele kuhjale (päripäeva liikudes) ning edasi liikumisel käiakse mööda allesjäänud kuhjasid.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui mängualuse ümber on jäänud vaid 3 kaardikuhja. Võidab kõrgeima kaardikuhja kogunud mängija.



CE **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

Beleduc ametlik maaletooja Eestis:
Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
E-pood: www.taibutera.ee