

Mängukomplekt noole ja žetoonidega

Art. GA446



Komplekt pakub mitmeid võimalusi vabamänguks ja loovuse kasutamiseks, käesolevast juhendist leiad mõned mänguideed.

Mängu ettevalmistus: aseta nool maapinnale ning kasuta žetooni vastavalt valitud mänguversioonile.

Mäng 1. Kõik mängijad seisavad noole ümber ringis. Üks mängija valib ülesande (näiteks: laulmine) ja lükkab noole pöörlema. Kelle peale noole ots paigale jäädes osutab, peab vastava ülesande sooritama. Seejärel on tema kord valida ülesanne ja nool pöörlema lükata. Selles mängus ei ole võitjaid ega kaotajaid, vaid lõbu.

Mäng 2. Moodustage 2 võistkonda. Kõik mängijad seisavad suvalises järjestuses ümber noole. Üks mängija keerutab noolt ning see, kelle peale noole ots paigale jäädes osutab, peab koos kogu oma võistkonnaga kiiresti jooksu pistma. Vastavõistkond loeb üheskoos kolmeni ning püüab seejärel kõik teise võistkonna jooksjad kinni püüda.

Mäng 3. Asetage žetoonid ümber noole, värviline külg üleval pool. Üks mängija lükkab noole pöörlema. Nüüd peavad kõik mängijad ümbrusest otsima mingi eseme, mis on sama värvi kui žetoon, mille poole noole ots paigale jäädes osutab. Võidab mängija, kes jõuab koos oma leitud esemega esimesena noole juurde tagasi, välja arvatud juhul kui keegi seejärel suurema sama värvi esemega saabub. Seejärel on mängukord tema käes.

Mäng 4. Asetage žetoonid ümber noole, värviline külg üleval pool. Määrake igale värvile üks tegevus (näiteks: kollane – hüppamine, sinine – kükitamine jne). Üks mängija lükkab noole pöörlema ning kõik teevad seejärel tegevust, mis vastab värvile mille peale noole ots paigale jäädes osutab. Tegevust tehakse, kuni järgmine mängija noolt keerutab ning nool järgmisel värvil peatub. Jätkake, kuni mängukord jõuab taas esimese mängijani. Võidu peale mängimiseks võib iga mängukorra ajal ringist välja saata selle mängija, kes tegevusega eksib.

Mäng 5. Asetage žetoonid ümber noole, numbritega tähistatud külg üleval pool. Üks mängija valib tegevuse (näiteks: plaksutamine, paitamine jne) ja lükkab noole pöörlema. Kõik teevad seejärel koos tema määratud tegevust nii mitu korda, kui on märgitud žetoonil mille peale noole ots paigale jäädes osutab. Seejärel on järgmise mängija kord.

Mäng 6. Asetage žetoonid ümber noole, numbritega tähistatud külg üleval pool. Lükake kordamööda nool pöörlema ning liitke üheskoos numbreid, millele noole ots paigale jäädes osutab, kuni saate kokku 100.

Mäng 7. Asetage žetoonid ümber noole, numbritega tähistatud külg üleval pool. Iga mängija kirjutab paberitükile viis vabalt valitud numbrit vahemikus 1-24. Seejärel keerutage kordamööda noolt ning kui noole ots peatub mõne paberil kirjas oleval numbril, saab ta selle maha kriipsutada. Võidab mängija, kes saab esimesena kõik numbrid oma paberil maha kriipsutada.

HOIATUS! Mäng ei sobi alla 3-aastastele lastele. Sisaldab väikeseid osi. Lämpumisohht.

Tootja:

Tootja: BS Toys | Buitenspeel BV
Nieuwe Gracht 45 - 47
2011ND Haarlem
The Netherlands

www.bs-toys.com

Edasimüüja Eestis:

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

E-pood: www.taibutera.ee