



THE ENVIRONMENT

Loomade lotomäng: Leia ja sorteeri

Viide. 20527

Välja töötatud koostöös Rafa López Martíniga.
Bioloog, professor, kirjanik ja teaduse kommunikueerija.
Fauna ja ökoloogia ekspert.



LOOMADE LOTOMÄNG: Leia ja sorteeri

Viide. 20527



SISU

Mäng koosneb:

- kuuest kettast
- 86 loomapildiga kaardist

Kaardid on valmistatud paksust, vastupidavast, väga kulumiskindlast ja kvaliteetsest kartongist.

Materjal on keskkonnasõbralik, pärineb kestlikest metsadest, koosneb põhiliselt ringlussevõetud materjalidest ja on 100 % ringlussevõetav.

SOOVITATAV VANUSERÜHM

Lapsed vanuses 5 kuni 12 aastat.

See on mäng, mis õpetab avastama loomade maailma mitmekesisust ja õpetab loomi liigitama vastavalt nende peamistele omadustele.

Materjal pakub palju võimalusi mängida lihtsal ja intuitiivsel viisil.

Sõltuvalt vanusest ja mängijate eelnevatest teadmistest saab iga mängu mängida rohkemate või vähemate ketastega.

HARIDUSLIKUD EESMÄRGID

- Avastada suur hulk loomi.
- Õppida loomi tundma ja neid õigesti nimetama.
- Liigitada loomi vastavalt nende põhiomadustele.
- Arendada austavat suhtumist keskkonna, elusolendite ja Maa säilitamise vastu.
- Suurendada sõnavara, mis on seotud loomade ja nende omadustega.
- Parndada tähelepanu ja keskendumisvõimet.



KETASTE JE NENDE IKOONIDE KIRJELDUS

Ketas TOIT



Rohusööja

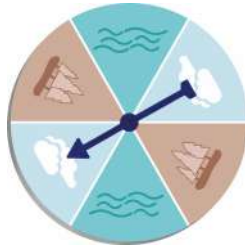


Kiskja



Kõigesööja

Ketas LOODUSLIK ELUPAIK



Õhk



Maa



Vesi

Ketas SKELETT

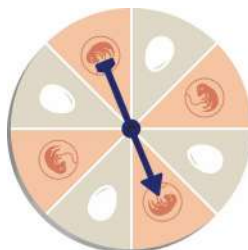


Selgroogne



Selgrootu

Ketas SIGIMINE



Muneja



Poegija

Ketas SELGROOGSED

Keskmine kollane ring näitab „selgroogsete” ikooni värvi 



Imetajad



Kalad



Kahepaiksed



Roomajad



Linnud

Ketas SELGROOTUD

Lilla keskmine ring näitab „selgrootute” ikooni värvi 



Meduusid



Okasnahksed



Lülijalgseid



Molluskid



Käsnad



Ussid

LOOMADE MÄÄRATLEMINE

1.	Meriroos
2.	Ämblik
3.	Orav
4.	Jaanalind
5.	Meemesilane (mett andev)
6.	Sinivaal
7.	Merihobu
8.	Hobune
9.	Kameeleon
10.	Tigu
11.	Sebra
12.	Siga
13.	Šimpans
14.	Hirv
15.	Luik
16.	Kobra
17.	Krokodill
18.	Punakorall
19.	Pehme korall
20.	Delfiin
21.	Kaamel
22.	Siil
23.	Merisiilik
24.	Kollane käsn
25.	Punane puukäsn
26.	Torukäsn
27.	Klaaskäsn
28.	Meritäht
29.	Hüljes
30.	Kana
31.	Kass
32.	Kajakas
33.	Punarind
34.	Hulkharjasuss
35.	Lameuss
36.	Sipelgas
37.	Iguaan
38.	Kaelkirjak

39.	Koaala
40.	Kits
41.	Lövi
42.	Meriliiliad
43.	Hunt
44.	Ussid
45.	Aara
46.	Palvetajaritsikas
47.	Liblikas
48.	Lepatriinu
49.	Meduus
50.	Kärbes
51.	Möökvaal
52.	Kaan
53.	Panda
54.	Jääkaru
55.	Lammas
56.	Sininäär
57.	Part
58.	Meripurad
59.	Rai
60.	Merisooahven
61.	Pingviin
62.	Kaheksajalg
63.	Lehekonn
64.	Mürginoolekonn
65.	Ninasarvik
66.	Salamander
67.	Rohutirts
68.	Kärnkonn
69.	Hai
70.	Tiiger
71.	Kilpkonn
72.	Merikilpkonn
73.	Lehm
74.	Rebane
75.	Krabi
76.	Känguru

77.	Jänes
78.	Elevant
79.	Flamingo
80.	Papagoi
81.	Jõehobu

82.	Kiil
83.	Siberi Husky
84.	Puuma
85.	Kalmaar
86.	Tindikala

MÄNGUÕPETUS

Tutvusta lastele materjali: loomi ja nende omadusi

LOOMAD

Enne mängu alustamist on kõige parem vaadata ja kirjeldada loomi ning osutada nende nimedele. Selleks võib kasutada juhendiga kaasas olevat tabelit, mis järgib loomakaartide tagaküljel olevat numeratsiooni.

Loomakaartide tagakülgedel on ka ikoonid, mis näitavad loomade omadusi nende õigeks liigitamiseks.



OMADUSED

Kasulik on tunda ratastel olevaid sümboleid ja mõista, mida need tähendavad.

Sõltuvalt mängijate eelteadmistest võib mängu alustada loomade liigitamisega, kasutades vastavalt rohkem või vähem kettaid.

Eesmärk on õppida liigitama loomi erinevatesse kategooriatesse vastavalt nende omadustele.

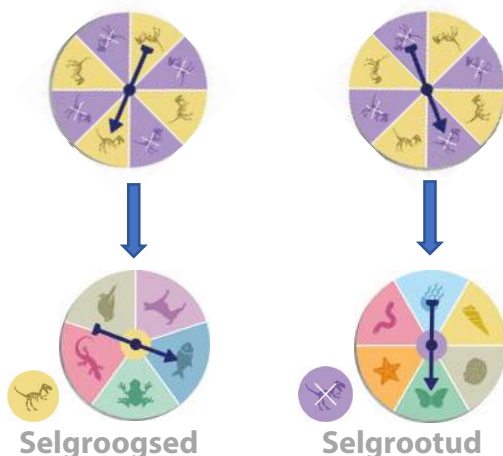
AVASTA LOOMI!

Materjal:

- Kõik loomakaardid
- Mängu saab mängida ühe kuni viie kettaga, olenevalt sellest, millist loomade liigitamist lapsed parajasti õpivad ja soovivad harjutada.

Kui mängu mängitakse kõigi ketastega, siis kuna selgroogsete ja selgrootute kettad välistavad teineteist, peavad mängijad kõigepealt keerutama **skeletiketast** ja seejärel **selgroogsete** või **selgrootute** ketast, sõltuvalt eelnevalt valitud valikust.

Skeletiketast



Eesmärk: Koguda võimalikult palju loomi järgites ketaste juhendit.

1. Keera kõik loomakaardid pildiga ülespidi.
2. Vali kettad, millega hakkate mängu mängima.
3. Keerutage kordamööda nooli valitud ketastel, alustades noorimast mängijast.
4. Seejärel otsib iga mängija looma, mis kuulub ketastel olevasse kategooriasse või kategooriatesse, millele nool osutab. Mängijad võtavad kaardi ja pööravad selle ümber, et kontrollida, kas nad on teinud õige valiku.
 - Kui valik on õige, jätavad nad kaardi endale.
 - Kui valik on vale, panevad nad kaardi laua keskele tagasi.
5. Mängijad keeravad loomade liigitamiseks ketastel olevaid nooli kordamööda, kuni laua keskel ei ole enam ühtegi looma. Kui mängu mängitakse selgroogsete või selgrootute kettaga, lõpeb mäng siis, kui selle kettaga ei saa enam ühtegi looma liigitada.
6. Võidab mängija, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem loomi.

Selline mänguviis on välja pakutud juhendis, kuid on palju rohkem võimalusi mängimiseks ja loomade liigitamiseks.

Vaata, kas suudad need avastada ja saa teada, kui palju sa loomariigist tead!