

Mormelite loendamismäng „Grottino“

Art. 22902

Mormelite ja Paprikate koletistemaailma kontseptsioon põhineb multisensoorse meetodi kasutamisel. Matemaatika on integreeritud lugudesse ja piltidesse, nii et erinevad meeled on samaaegselt kaasatud ja õpitu saab paremini ajju kinnistuda. Lapsed sukelduvad mänguliselt Mormelite ja Paprikate maagilisse maailma, õppides samal ajal matemaatikat.

Komplekti kuulub: 1 mängualus
10 vildist Mormeli näpunukku
60 Mamopipuu lehte
1 täring

Vanus: 4+



TÄRINGUMÄNG

Mängu ettevalmistus

Kõik Mamopi puulehed asetatakse avatud karpis. Mormelid ja täring pannakse lauale.

Mängu käik

Mängu mängitakse kordamööda. Noorim mängija alustab ja veeretab täringut. Vastavalt täringul olevale numbrile võib mängija nüüd kottist Mamopi puulehti võtta. Kui lehtede arv vastab mõne Mormeli nimele, võib mängija need lehed panna Mormeli kõhutaskusse ja võtta Mormeli endale.

Kui täringul veeretatud puulehtede arv ei vasta ühegi Mormeli nimele, sest lehti on kas liiga vähe või liiga palju, jagatakse lehed ühe või mitme Mormeli vahel ja asetatakse nende kõrvale ning mängukord läheb järgmise mängija kätte. Nüüd ole tähelepanelik! Niipea, kui Mormeli kõrvale on asetatud õige arv lehti, võib mängija, kelle kord parasjagu on, panna lehed Mormeli kõhutaskusse ja võtta Mormeli endale. Ühe käigu ajal võib täita mitut kõhutaskut.

Mängu lõpp

Kui mängu lõpus on lauale jäänud vaid üks Mormel, siis mäng jätkub. See, kes suudab selle Mormeli koti täpse arvu lehtedega täita, on võitja ja võib Mormeli endale võtta. Mäng lõpeb, kui kõik Mormelid on ära võetud ja lehtedega toidetud. Nüüd algab punktide lugemine. Nooremad mängijad võivad lugeda, mitu Mormelit nad on kogunud. Mängija, kellel on kõige rohkem Mormeleid, on võitja. Vanemad lapsed võivad lugeda lehti. See, kellel on kõige rohkem lehti, on võitja.

JUTUSTAMISMÄNG

Kõik Mormelid asetatakse lauale. Rühma noorim laps alustab, valib Mormeli ja paneb selle oma käele. Seejärel räägib laps loo, mis on seotud Mormeli kõhu peal oleva numbriga. Samal ajal paneb laps õige arvu lehti Mormeli kotti. Näiteks: Mul on kaks kassi ja kuna nad on nii näljased, siis meeldib neile alati süüa korraga kaks kausitäit toitu...

KÜSIMUSTEVOOR

Lapsed istuvad ringis. Mormelid on asetatud keskele. Üks laps valitakse mänguringi juhiks. Laps valib Mormeli ja küsib grupilt näiteks: Mis on helerohelise Mormeli nimi? Kui grupp leiab lahenduse, näiteks number 8, paneb mängujuht Mormeli oma käele. Nüüd peavad lapsed leidma või nimetama esemeid, mis vastavad antud numbrile ja värvile - antud juhul 8 ja roheline. Iga õigesti nimetatud eseme eest võib panna ühe lehe Mormeli kõhutaskusse. Samamoodi võib jätkata kõigi Mormelitega. Loovusel pole piire!



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