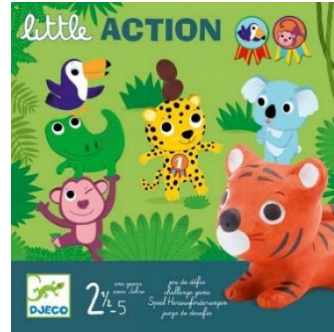


DJ08557 – Osavusmäng „Väike tegutseja”

Vanusele: 2,5 – 5a
Mängijate arv: 2 - 4

Džunglis on pidu! Ehita püramiid, mängi keeglimängu, viska ja püüa! Võta vastu need ja paljud teised väikesed väljakutsed medalite võitmiseks. Sobilik esimeseks tegevusmänguks, mis õpetab väikelapsi asju käsitsema ja arendab



nende peenmootorikat.



x12

Komplekti kuulub: 6 kummist looma, 12 medalit ja 20 tegevuskaarti



x20

x6

Mängu ettevalmistus: Asetage 6 looma laua keskele mängukarbi kõrvale. Segage mängukaardid ja asetage need, pilt allapoole, üksteise peale mängulauale mängukarbi kõrvale.

Mängukäik: Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Noorim mängija võtab kaardi ja proovib sellel kaardil kujutatud väljakutset järele teha samamoodi nagu kaardil on näidatud. Iga väljakutse jaoks on mängijal kolm võimalust seda lahendada.

Väljakutse 1: Püramiid. Võta kaks looma, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja ühenda nad omavahel nii nagu nad on kaardil ühendatud. Püramiid peab püsima koos 30 sekundit, enne kui saab soorituse edukaks kuulutada.

Väljakutse 2: Viskamine. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja viska ta kasti. Kast tuleks asetada kaane kaugusele endast eemale (umbes 20 cm). Loom peab kasti maanduma ja ei tohi põrkuda ega kastist välja kukkuda.

Väljakutse 3: Tasakaal. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja aseta ta oma pähe, nii et ta ei kaota tasakaalu. Sa pead suutma looma tasakaalus hoida 30 sekundit, et võita väljakutse.



1



2



3

Väljakutse 4: Karusell. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja keeruta ta 3 korda ümber enda seljatagant läbi. Loom ei tohi maha kukkuda nendel kolmel korral, kui te teda ümber enda keerutate. Selle väljakutse õnnestumiseks ei tohi loom kordagi maha kukkuda.

Väljakutse 5: Sihtimine. Võta kaks looma, kes on kujutatud väljakutsekaardil. Aseta üks loom kasti ülaosale, nagu pildil näidatud. Kast tuleb asetada püsti kaane kaugusele endast eemale (umbes 20 cm). Seejärel viska teise loomaga, et proovida karbil olev loom maha visata. Selle väljakutse õnnestumiseks peab loom kasti otsast alla kukkuma. Kast ei pea pikali kukkuma.

Väljakutse 6. Viskamine ja püümine. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil. Viska loom ühe käega õhku ning püüa ta sama käega kinni.



4



5



6

Kui lahendad väljakutse edukalt siis võidad selle eest medali. Kui väljakutset ei õnnestu lahendada, siis medalit ei saa. Nüüd on järgmise mängija kord.

Kes võidab? Kui kõik medalid on võidetud, siis võitja on see, kes võitis kõige rohkem medaleid.