

Põrandamäng XXL „Kilpkonasaar“

Art. 25584

Väikesel saarel ookeanis on kilpkonnad just koorunud. Nad on juba väga uudishimulikud, mida värvikas saar neile pakub. Kaugelt kuulevad nad merekohinat ning igaüks neist tahab olla esimene, kes jõuab vette ja alustab pikka rännakut. Aita neil pesast lahkuda ja leida tee merre!

Lihtsad reeglid võimaldavad lastel seda lõbusat XXL suuruses mängu kohe mängima hakata. Suuri mängunuppe on painduvale mängumatile lihtne paigutada. Värvid tuleb ära tunda ja neid nimetada.

Komplekti kuulub: 6 eriti suurt elastsete ühendustega puidust mängukuju, 6 värvilist žetooni, 1 värvitäring, ekstra suur tekstiilist ja kummist mängumatt (100x100 cm)

Vanus: 3+

Mängijate arv: 2-6

Mängu kestvus: Ca 10 min



Mängu ettevalmistus

Enne mängu algust asetatakse mängumatt laua keskele või põrandale, nii et kõik mängijad seda näeksid. Iga mängija valib endale kilpkonna ja asetab vastavat värvi žetooni enda kõrvale – see aitab oma kilpkonna värvi meeles pidada. Kilpkonnad asetatakse mängulaua keskel asuvasse pesa. Alustab mängija, kes kõige viimati rannas käis. Kui mängijaid on vähem kui kuus, eemaldatakse ülejäänud kilpkonnad mängumatilt.

Mängu käik

Esimene mängija veeretab täringut ja liigutab oma kilpkonna mööda rada, mis vastab täringul näidatud värvile.

Näiteks: mängija, kellel on sinine kilpkonn, veeretab täringuga punase värvi. Sinine kilpkonn liigub seejärel mööda punast rada. Seejärel on järg järgmise mängija käes.

Iga mängija peab oma kilpkonna pärast täringuveeretamist liigutama, isegi kui see tähendab liikumist merest kaugemale või tagasi pesa poole. Siiski võib igal mänguruudul olla ainult üks kilpkonn. Kui ruut, kuhu mängija soovib liikuda, on juba teise kilpkonna poolt hõivatud ning ühtegi teist sobiva värviga tähistatud rada mööd ei ole võimalik liikuda, peab mängija oma käigu vahele jätma ja paigale jääma.



Mängu lõpp

Võidab see mängija, kes juhib oma kilpkonna esimesena merre. Teised mängijad võivad jätkata mängimist, kuni igaüks on oma kilpkonna merre viinud. Niipea, kui esimene mängija on silla kaudu merre jõudnud, muutub sild vabaks ka teistele mängijatele.

Soovitused õpetajale

Selgita lastele, et mitte kõik kilpkonnad ei ela meres. Enamik kilpkonnaliike elab maismaal – neid liike nimetatakse ka maismaakilpkonnadeks. Näita lastele kilpkonnade kilpide ja esi- ning tagajalgade erinevusi. Planeeri teemapäev ja palu neil kaasa tuua ise tehtud kilpkonnad või kaisukilpkonnad.

Räägi lastele ka sellest, kuidas loodusesse sattunud plastjätmed ohustavad merikilpkonni ja teisi loomi, kes võivad jätmeid eklikult toiduks pidada. Planeeri lastega üks päev, kus lähete üheskoos prügi korjama ja loodust puhastama.

Kas teadsid?

Kilpkonna elu algab munast. Erinevalt lindudest ei haudu kilpkonnad oma mune, vaid matavad need liiva või pinnasesse. Pärast koorumist suunduvad merikilpkonnad rannalt merre – see on tõeline takistusraja läbimine.

Maailmas on nüüdseks üle 350 kilpkonnaliigi. Väikseimad liigid kasvavad kuni 8 sentimeetri pikkuseks, samas kui suurimad ulatuvad kuni 2,5 meetri pikkuseks ja kaaluvad kuni 900 kilogrammi. Kilpkonnad elavad peaaegu kõigis piirkondades – välja arvatud seal, kus on liiga külm, näiteks põhjapoolusel ja lõunapoolusel.

Kilpkonnad on roomajad ja vajavad seetõttu soojemat keskkonda. Nad elavad edukalt troopilistes metsades, soodes, järvedes, tiikides ja jõgedes, samuti kõrbetes, steppides ja meredes. Sõltuvalt elupaigast toituvad nad maismaal rohust, ürtidest, putukatest, tigudest ja vihmaussidest ning vees meduusidest, krabidest, korallidest, karpidest või kalmaaridest. Aga kuidas kilpkonnad närivad ilma hammasteta? Oma tugevate lõugade abil rebivad nad toidu väikesteks tükkideks ja neelavad selle alla.

Merikilpkonnad on terve elu liikvel. Nad võivad ühe päevaga läbida kuni 100 kilomeetrit ja järgivad ookeanihoovusi. Kuigi nad on suurepärased ujumised ja kohandunud veekeskkonnaga, peavad nad hingamiseks pinnale tulema ning munade munemiseks maale naasma. Emased naasevad munema samasse kohta, kus nad kunagi ise sündisid.

Merikilpkonnad on ohustatud. Selle põhjused on keskkonnareostus, kliimamuutused, ebaseaduslik kaubandus ja juhuslik püüdmine kalavõrkudes.



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