

## Keeleõppemäng „Reni & Hops“

Art. 22624

Kas suudad leida loomad, kes on end mõnusalt metsaselgusesse peitnud? Kirjelda, kus hirv Reni ja jänes Hops end varjanud on, ning ehita nende peidukoht kasutades onni ja pöösast. See mäng mitte ainult ei paranda ruumilist tajut, vaid toetab ka keelelist arengut.

Komplekt sisaldab:

- Mängumatt (30 x 20 cm)
- 24 kaarti
- Metsahütt ja kaardihoidja
- 13 loomamärki
- 1 täring
- 3 figuuri: jänes, hirv, pöösas

Mängu kestvus: ca 15 minutit

Sobib 1-4 mängijale

Vanusele 4+ aastat



# 22624 RENI & HOPS



## "Ohoo, kes seal peidus on?"

See mäng arendab tähelepanu. Kas suudad leida loomad, kes on end mõnusalt metsalagendikule peitnud? Kirjelda, kus hirv Reni ja jänes Hops end varjavad ning taasehita nende peidukoht onni ja pöösa abil. See mänguversioon parandab ruumilist taju ning toetab ka keelelist arengut.

"Reni & Hops" on suurepärase mängu ruumilise taju, mälu ja keelelise arengu toetamiseks. Mängulises olukorras arendatakse väljendusoskust ja sõnavara. Lapsed õpivad selgeks põhilised suunad nagu "vasak" ja "parem" ning harjutavad eessõnade kasutamist, näiteks "peal", "all", "kõrval", "ees". Seetõttu sobib "Reni & Hops" hästi ka võorkeele- või lõimumistundidesse ning logopeedilisse teraapiasse.

**Nipp:** Mängukaardid sobivad hästi ruumilise kirjelduse harjutamiseks. Vaadake enne mängu kaardid koos lastega läbi ja laske neil kirjeldada, mida nad näevad!

Kaardid mängu 1. variandi jaoks: Kollane/Punane

Esikülg



Tagakülg:  
Sama asetuse, kuid näha on vaid kontuurjooned.

10 kaarti kujutatut taasloomiseks: Kollane = lihtne, Punane = keeruline.

## Mänguversioon 1 – Reaktsioonimäng (2–4 mängijale)

Aseta mängumatt lauale nii, et metsapõranda kujundus jääks ülespoole. Pane kokku metsaonn ja aseta see seenringi sees ette nähtud kohale. Aseta hirv, jänes ja pöösas, samuti täring ja loomamärgid mängumati kõrvale. Laota viis kollase raamiga kaarti kõrvuti mängumati ette ja aseta ülejäänud kaardid kuhja. Kõik mängijad istuvad mati samale küljele. Sinine täpp peab olema suunatud mängijate poole.

## 1. Taasehita

Mängu alustab mängija, kes on kõige viimati metsas jalutamas käinud. Ta valib salaja ühe lahtistest kaartidest ja taastab sellel kujutatud asetuse, paigutades kujud (hirm, jännes, põõsas) õigetele kohtadele ilma mängukaarti ennast liigutamata. Kui paigutus on valmis, küsib ta: "Milline kaart see on?". Teised mängijad peavad kiiresti asetama sõrme õigele kaardile. Kui õige kaart on leitud, asetatakse see kaardihoidjasse.



## 2. Võrdle

Nüüd on aeg võrrelda ja kontrollida: kas mängija paigutas kujud õigesti? Kas need on suunatud õiges suunas?

Kui kõik on täpselt taastatud, saab mängija ühe loomamärgi. Kui midagi ei klapi, parandavad mängijad koos paigutuse, kuid loomamärki ei jagata.



**Pane tähele!**  
Kahe kujukese puhul võid teenida kaks märki.

Reni on põõsa taga. Ta vaatab minu poole.

Hops on onni taga peidus. Ma näen vaid tema saba.



## 2. Veereta täringut ja kirjelda

Mängija, kes esimesena pani sõrme õigele kaardile, veeretab täringut ja kirjeldab täpselt täringul näidatud kuju(de) asukohta. Teised mängijad võivad esitada täpsustavaid küsimusi.

Kui kirjeldus on õige, saab mängija ühe või kaks loomamärki. Seejärel eemaldatakse kaart mängust ja asendatakse uuega.

Järgmine mängija valib salaja uue kaardi ja loob selle kujutise uuesti.

Kui lapsed on mängu põhimõttega tuttavad, võivad nad proovida ka punase raamiga kaarte. Nendel kaartidel on kujutatud ainult loomade kontuurid, mis teeb mängu keerulisemaks. Siin võivad lapsed oma vastuseid põhjalikumalt kontrollida. Kahtluse korral võivad nad abi saamiseks piiluda kollase raamiga kaardi tagaküljele.

## Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üks laps kogub viis loomamärki. Kui kõik mängukaardid on kasutatud ja uusi enam pole, võidab mängija, kellel on kõige rohkem loomamärke.

## Mänguversioon 2 – Koostöömäng (kahele mängijale või meeskonnale)

Kaardid mängu 2. versiooni jaoks: Helesinine/Roheline

Esikülg



beleduc



Tagakülg



beleduc



8x kaarti koostöömängu jaoks: Helesinine näitab asetuse esikülge ja Roheline näitab sama asetuse tagakülge.

Selles mänguversioonis valib iga mängija ühe poole mängumatist (roheline või sinine täpp) ja istutakse vastakuti. Kui mängijaid on rohkem kui kaks, moodustatakse meeskonnad. Loomade kujud, põõsas, onn, täring ja loomamärgid asetatakse mängumati kõrvale. Helesinise ja roheline raamiga kaheksa mängukaarti segatakse. Üks juhuslik kaart asetatakse kaardihoidjasse nii, et kõik mängijad näeksid seda külge, mille värviline täpp vastab nende mängumati poolele.

### 1. Taasehita

Sinise poole mängija alustab ja asetab valitud kuhu kaardil näidatud asukohta. Seejärel asetab roheline poole mängija järgmise kuhu. Nii jätkatakse kordamööda, kuni kõik neli kuhu on paigas.

### 2. Võrdle

Mängijad kontrollivad koos, kas kõik kujud on õigesti paigutatud. Kui kõik on täpne, saab iga mängija ühe loomamärgi. Kui midagi on valesti, parandavad mängijad paigutuse koos, kuid loomamärke ei jagata.

### 3. Veereta täringut ja kirjelda

Sinise poole mängija veeretab täringut. Seejärel kirjeldab üks mängija täringul näidatud kuhu asukohta ning pärast teda teeb seda ka teine mängija (roheline). Eriti tore on, kui lapsed arutlevad ja kirjeldavad kuhu asukohta nii enda kui ka vastasmängija vaatepunktist, mis aitab neil paremini mõista erinevaid ruumilisi perspektiive ja kui erinev võib maastik erinevatest vaatenurkadest välja näha.





Iga mängija, kes kirjeldab figuuri või figuuride asukohta õigesti, saab iga õigesti kirjeldatud positsiooni eest ühe loomamärgi.

See mänguversioon sobib hästi ka meeskondades mängimiseks. Nii tekivad lastel elavad arutelud selle üle, mida nad näevad, ning nad õpivad olukordi täpselt kirjeldama.

## Kaardid edasijõudnutele: Linnulennuvaade / pealtvaade – Tumesinine, Hall

Linnulennuvaade sinise mängija/meeskonna perspektiivist.



Linnulennuvaade rohelise mängija/meeskonna perspektiivist.

Edasijõudnud mängijad võivad proovida ka kõige keerulisemaid kaarte, millel on hall ja tumesinine raam. Need kaardid kujutavad motiivi linnulennuvaates. Nagu ka eelmistes versioonides, seatakse vaheldumisi üles stseenid ning seejärel kirjeldatakse täringul juhuslikult veeretatud kuju asukohta.



Edasijõudnute versioon pakub täiesti teistsugust vaadet ülesehitatud stseenile. Detailid aitavad leida kujude õige asukohta.



### Nipp:

Lapsed võivad püsti tõusta, et kaardil kujutatud perspektiivi paremini mõista. Näiteks võib kaardi asetada mängumati kõrvale, et seda võrrelda. Väga edasijõudnud mängijad mängivad seda varianti täiesti istudes, kujutledes „pealtvaadet“ oma vaatenurgast.

### Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üks mängija on kogunud viis loomamärki. Kui kõik mängukaardid on kasutatud ja uusi enam pole, võidab mängija, kellel on kõige rohkem loomamärke.

