

Pepperite korrutamismäng “Matogo”

Art. 22904

Sisu:

- 100 × Pepperite kaarti



Sobib vanusele: 7+ aastat

Mängijaid: 2-6

Mänguaeg: 15-20 min

Sissejuhatus

Mormelite ja Pepperite koletistemaailm on hoolikalt läbimõeldud kontseptsioon, mis peegeldab laste säravaid ja mitmekesiseid iseloomu. Selles erilises maailmas on kõigil koletistel nimed, mis põhinevad numbritel ja korrutustehetel. Kui Mormelid tegelevad peamiselt liitmisega, siis Pepperid on täielikult pühendunud korrutamisele. Mormelite ja Pepperite koletistemaailm ei aita lastel mitte ainult mängulisel viisil matemaatikat õppida, vaid ka sellest aru saada. Mängurõõm suurendab omakorda nende õpimotivatsiooni.

Mormelite ja Pepperite koletistemaailma aluseks on multisensoorne lähenemine. Matemaatika on põimitud lugude ja piltidega, nii et korruga stimuleeritakse mitut meelt, mis aitab õpitut paremini mällu talletada. Pealegi on Mormelite ja Pepperite koletistemaailmaga matemaatika õppimine väga lõbus ning ka see on oluline tegur õpitulemuste saavutamisel.

Lõbus ja nutikas viis õppida matemaatikat

Kaugel avamerel asub Mamopi saar – imeliselt kirev ja maagiline paik. Sellel väikesel saarel, kus kalad ja linnud võistlevad lendamises ning isegi taimedel on silmad, käib vilgas elu. Mamopi on koduks matemaatikakoletistele – „Mormelid“ ja „Pepperid“. Sukeldu sellesse maagilisse maailma ja tutvu nende kummaliste olenditega! Kui oled saare läbi uurinud ja koletisi tundma õppinud, oled juba väike matemaatikaproff. Sest Mamopi saarel on kõik alates noorimast Mormelist kuni vanima Pepperite kuningani matemaatika ja numbrite järele hullud!

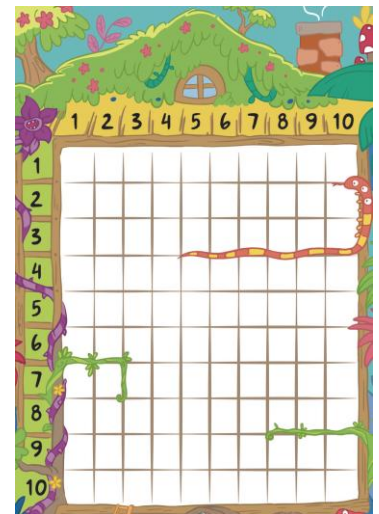
Matogo kaardid



Pepperite numbrimaailm vahemikus 0-100

Pepperite koletiste perre kuulub 100 värvikat ja elavaloomulist väikest koletist. Nad elavad maagilises majas Mamopi metsa keskel. Majal on 100 tuba, mis on paigutatud korrustele ja koridoridesse. Koridorid kulgevad vasakult paremale, alates 1 kuni 10.

Erinevalt meie maailmast on selles maagilises majas korruste arvestus ülevalt alla – esimene korrus on kõige ülal, kümnes kõige all! See võib tunduda veider, aga just nii Pepperitele meeldibki.



Pepperite 1x1 koletistepere on mitmekülgne ja värvikirev

Igal selle „maagilise maja“ korrusel elab erinev 1x1 jõuk.

Näiteks elavad punased rändurid ja avastajad 3. korrusel, tumesinised sportlased 6. korrusel ja helerohelised muusikud 8. korrusel.

Pepperitel, kes ei ela küll samal korrusel, kuid asuvad samas koridoris, on samuti üks ühine joon – nimelt: muster ja värv nende riietusel.

See tähendab, et samas koridoris elavatel Pepperitel on sarnane välimus – neil on sama mustri ja värviga riided, isegi kui nad elavad erinevatel korrustel.

Kere värv ja hobid (vasakult paremale):

- Kollased kuningad
- Oranžid gurmaanid
- Punased seiklejad
- Roosad veesõbrad
- Lillad töötajad
- Tumesinised sportlased
- Helesinised loomasõbrad
- Helerohelised muusikud
- Tumerohelised kangelsed
- Pruunid peosõbrad

Mustrid(ülevallt alla):

- Kollased triibud
- Oranž ruudustik
- Punane lillemuster
- Roosad täpid
- Lillad triibud
- Tumesinine ruudustik
- Helesinised kalasoomused
- Helerohelised kolmnurgad
- Tumerohelised ringid
- Pruun metsloomamuster

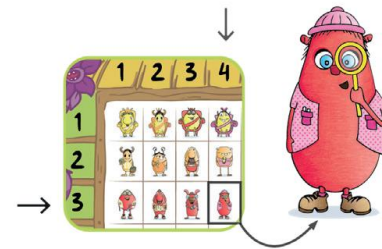


Nende nimed on loogilised ja praktilised!

Selles maagilises majas on nii palju korruseid ja koridore, et Pepperitel juhtub aeg-ajalt, et nad unustavad ära, kus nende tuba asub! Seepärast otsustasid nad hakata end nimetama selle järgi, kus nad elavad.

Nende nimi koosneb kolmest osast: korruse number, koridori number ja nende korrutis.

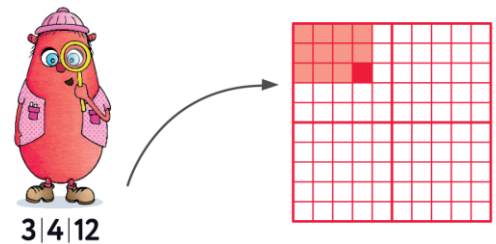
Näiteks seikleja, kes elab 3. korrusel ja 4. koridoris, kannab nime 3 / 4 / 12 (kolm-neli-kaksteist).



Kood – parem, kui võti!

On päevi, mil 4. korruse veesõbrad lõbutsevad hiliste õhtutundideni ja 8. korruse muusikud kaotavad ajataju, sest harjutavad oma bändiga uut laulu.

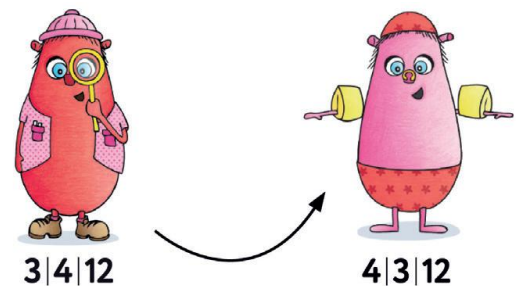
Kui nad on nii väsinud, et ei viitsi korruseid ja koridore lugeda, aitab isiklik kood neil koju tee leida. See kood on ühtaegu nii nende toavõti kui ka maagilise maja plaan.



Perekond on parim!

Pepperid on väga rõõmsameelne perekond ja neil on enamasti lõbus koos olla – isegi siis, kui nad ei ela samal korrusel. Paljudel koletistel on lausa kaksik mõnel teisel korrusel!

Kaksikuid tunneb ära selle järgi, et nad näevad ühesugused välja ja nende nimed on peaaegu samad – näiteks 4/3/12 ja 3/4/12. Nende nimed kõlavad sarnaselt ning nad on välimuselt täiesti ühesugused, välja arvatud see, et 4/3/12 on roosa ja armastab vett, samas kui 3/4/12 on punane ja eelistab seiklemist.



Tähelepanu: Kõigil Pepperitel ei ole kaksikut!

Mäng 1: Täismaja

Mängu ülesseadmine: Pepperid on sassi läinud. Mängu eesmärk on taastada kord Pepperite maagilises majas. Segage kaardid korralikult läbi. Iga mängija saab kuus kaarti, mida ta hoiab käes nii, et näeb selgelt kaardil olevat infot Pepperite kohta. Ülejäänud kaardid asetatakse pakina lauale. Mängijad mängivad kordamööda, alustab noorim mängija. Vajaduse korral võib mängu alguses juhendada Pepperite kaardist.

Kuidas mängida: Kui sul on üks või mitu Pepperit, kes elavad koridoris nr 1, võid need kaardid lauale panna, et alustada ühe või mitme uue korruse täitmist. Kui sul on kaarte koridoridest 2, 3, 4, 5 ja nii edasi samalt korruselt, võid need samuti välja panna. Täida iga korruse toad ükshaaval ja ära jäta ühtegi tuba vahele!

Mängijad peavad asetama kõik kaardid, mis vastavad koridoride järjestusele. Ütle valjusti, millise Pepperi sa lauale asetad. Kui sul on käigu lõpus käes alla kuue kaardi, tõmba pakist juurde nii palju kaarte, et neid oleks jälle kuus. Kui sa oma käigu ajal ühtegi kaarti panna ei saa, pead võtma pakist ühe lisakaardi. Seejärel on järgmise mängija kord. Ka nemad võivad alustada uute korruste täitmist või täiendada olemasolevaid, kui neil on vastavad kaardid. Pane kaardid lauale nii, et need oleksid ilusti üksteise kõrvale ja peale asetatud, et korrused ja koridorid oleksid selgelt nähtavad. Mängija, kes asetab korrusele viimase kaardi, saab punkte vastavalt korruse numbrile.

Näide: Kui mängija saab 4. korrusele asetada kaardi Pepper 4 / 10 / 40, teenib ta neli punkti. Punkte antakse ainult siis, kui mängija teatab, et on korruse täitnud, enne kui järgmine mängija oma kaarte asetab.

Mängu eesmärk: Et mängu lõpuks oleks kord taastatud ja kõik Pepperid on tagasi oma õigetes kohtades.

Võitjaks on mängija, kes kogub kõige rohkem punkte. Edu!

Soovitus 1

Anna lisapunkte iga täielikult täidetud koridori (vertikaalse rea) eest. Näiteks: kui koridor nr 6 on täidetud, saad kuus punkti, kui koridor nr 8 on täidetud, saad kaheksa punkti. Aga ole ettevaatlik – siin peab olema väga tähelepanelik, sest koridoris võib viimane kaart olla ükskõik milline!

Soovitus 2

Kui oled mängu “Täismaja” juba hästi selgeks saanud, pööra kaardid ümber nii, et näha oleks ainult Pepperi pilt. Seejärel alusta mängu uuesti ja proovi Pepperid õigetele kohtadele panna, lähtudes värvidest, mustritest ja hobidest. Ära unusta iga kord kaarti asetades Pepperi nime valjusti välja öelda.

Alustage iga rida Pepperiga koridorist nr 1 ning seejärel täitke kõiki kordamööda.



Jätke tühikud nende korruste jaoks, mida ei ole veel alustatud

Mäng 2: Arvamismäng Pepperi-proffidele

Mängu ülesseadmine: Segage kaardid korralikult ja jagage need mängijate vahel laiali. Mängijad hoiavad kaarte käes nii, et teised ei näe kaardi poolt, millel on info.

Kuidas mängida: Noorim mängija alustab, libistades oma esimese kaardi ülespoole nii, et teised mängijad näevad Pepperi pilti. Kui mõni teine mängija teab, mis selle Pepperi nimi on, võib ta selle valjusti välja öelda. Kui vastus on õige, saab ta kaardi endale ja asetab selle eraldi lisavirna enda kõrvale. Kui keegi nime ei tea, jääb Pepper sulle ja sa paned kaardi oma lisavirna. Mängijad mängivad kordamööda. Iga kogutud Pepper annab ühe punkti. Kui mängija saab kokku kõik Pepperid ühelt korruselt, teenib ta lisaks viis punkti. Võitjaks on mängija, kes kogub kõige rohkem punkte.

Nipp: Kui sa veel ei tunne Peppered väga hästi, võid mängu mängida ka lihtsamaid küsimusi esitades, näiteks: „Mis korrusel Pepper XY elab?“ või „Mis on nimeks Pepper XY kaksikul?“.



Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämbumisoht. Palun hoidke müüja andmed alles.

Tootja:

Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Saksamaa
Tel +49 37360 1620
www.beleduc.de

Edasimüüja Eestis:

Taibutera OÜ
Võidu 23a
11212 Tallinn
Tel. +372 528 5259
E-pood: www.taibutera.ee