

PIRATICO

mängujuhend



Mängujuhend



Matemaatika: koguste tajumine, mälu treenimine, orienteerumine mängus



Kunst: värvide äratundmine ja nimetamine.



Liikumine: peenmotoorika kujukese liigutamisel ning kirstu avamisel ja sulgemisel.

beleduc

PLAY·EXPERIENCE·LEARN

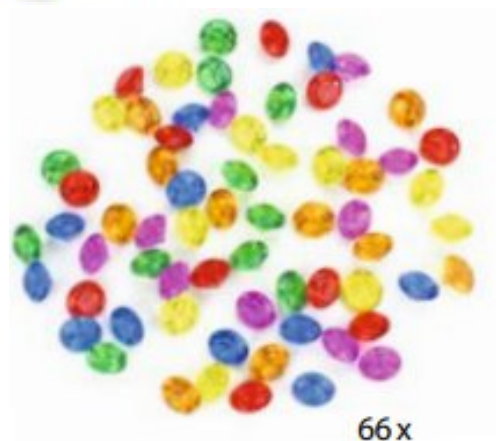


PIRATICO

Leia peidetud aardeid



75
TEILE | PIECES



Teave mängu kohta



22627 PIRATICO

Asume teele aarete saarele! Selles põnevas seiklusmängus lähevad lapsed aarete saarele, et leida sinna peidetud aardeid. Nende piraat-vanaisa on peitnud oma kõige väärtuslikumad aarded kuute asukohta saarel ja jätnud neile erilise ülesande: ainult need, kes arvavad ära vääriskivide õiged värvid, saavad aarded endale. Piraatide lapsed ei lase end kaks korda paluda ja koos oma papagoi Pipoga asuvadki nad sellesse seiklusesse.

See mäng nõuab mälu, täpset tajumist ja koguste tunnetust.

Mängu ettevalmistamine

Mängulaud (aarete saar) asetatakse lauale nii, et see oleks kõigile mängijatele hõlpsasti kättesaadav. Üks kivi igast kuuest värvist (punane, sinine, kollane, roheline, oranž, roosa) asetatakse saare keskel asuvale palmipuule, et kõik mängijad näeksid, milliseid aardeid on võimalik leida. Ülejäänud kalliskivid segatakse ja jagatakse avatud aardekirstude vahel. Ei ole oluline, kui palju ja mis värvi kalliskive aardekirstudesse satub. Igas kirstus peab aga olema vähemalt üks kalliskivi. Kastid suletakse, segatakse uuesti ja paigutatakse kuuele ruudukujulisele väljale. Papagoi Pipo paigutatakse ühele kuuest lillast väljast. Täring paigutatakse mänguvälja kõrvale või peale.



Mäng

Noorim mängija viskab täringut ja liigutab papagoid Pipot täringul näidatud arvu ruutude võrra edasi. Igas voorus võib ta otsustada, kas liigutada papagoid paremale või vasakule aardekasti suunas. Kui täringul tuleb piraatahvi kujutis, võib mängija hüpata mis tahes ruudule või jääda hooopis paigale. Mängija teatab valjusti, millist värvi kalliskivi (punane, sinine, kollane, roheline, oranž või roosa) tema arvates aardekirstus on.

Märkus: nimetada saab ainult ühe värvi.

Seejärel võib ta avada aardekirstu nii, teised mängijad sisse ei näeks. Ta võtab kõik nimetatud värvi kalliskivid ja paneb need enda ette. Kui antud värvi kalliskive kirstus pole, on mängijal halb õnn ja ta ei saa ühtegi kalliskivi võtta. Kirst suletakse uuesti ja pannakse oma kohale tagasi. See, kes võtab kirstust kõige viimase aarde, saab ka kirstu endale. Kui papagoi maandub väljakule, kus aardekasti enam pole, jätab mängija oma käigu vahele ja on järgmise mängija kord.



Näide: Mängija ütleb „Sinine!” ja avab aardekirstu. Seejärel võtab ta kõik sinised kalliskivid välja ja paneb kirstu tagasi oma kohale.

Nipp

Pea meeles vähemalt üks värv, mis jäi aardekirstu alles. Kui sa hiljem sama kirstu juurde tagasi jõuad,, saad seda värvi nimetada ja need kalliskivid endale võtta.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui kolm aadrekirstu on tühjaks saanud. Iga aardekirstu eest, mille mängija mängu jooksul kogunud on, võib ta võtta kaks kalliskivi saare keskelt. Seejärel loevad kõik mängijad kokku, kui palju kalliskive nad kogunud on. Enim kalliskive kogunud mängija võidab.



KÜSIMUSED

1) Millise hüüdega tervitavad meremehed üksteist?

2) Kus piraadid magavad?

3) Mis toimub laeva köögis?

Nõuanded vanematele
Rääkige oma lastele piraatide elust. Kas neil tõesti olid puust jalad ja silmaklapid? Kas nad peitsid oma aardeid ja joonistasid aardekaarte?

4) Kes valmistab toitu pardal?

5) Mida teevad meremehed, kui nad ankrusse heidavad?



Nõuanded õpetajatele



Ehitage koos lastega piraadilaev ja purjetage merele. Laeva ehitamise malli leiate meie veebilehelt – piisab QR-koodi skaneerimisest.



Korraldage füüsilisi tegevusi teemal „piraadid”. Joonistage (nt võimlemisrõngaste abil) või maalige põrandale ringid, mis sümboliseerivad laeva kere, kasutage köit laevale mineku sillana ja palli suurtükikuulina. Fantaasiale ei ole siin piire. Kogu mängu võite täiendada loo või lauluga.



Igaüks tahaks kunagi osaleda tõelises aardejahis! Valmistage ette piraatide aare ja peitke see ära. Joonistage aardekaart ja asuge koos lastega seikluslikule aardejahile. Kõik aitavad kaasa ja lõpuks naudivad kõik edu. Lõbutsege!

Vastused viktoriinile: 1 Ahoi!. 2 Kajutis. 3 Toit valmistatakse köögis. 4 Kokk. 5 Nad tõmbavad ankrud merepõhjast tagasi laevale, et saaksid lahkuda.



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2025



Palun säilitage juhend juhuks, kui tekib küsimusi.



Ametlik esindaja eestis



info@taibutera.ee
www.taibutera.ee
+372 528 5259

ET: Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämbumisoht

