

1+1
with **mormels**
monster world
match



beleduc

Mäng arendab:



Matemaatika: Seaduspärasuste tuvastamine ja suuruste suhted.



Liikumine: Visuaalne tajumine, motiivide võrdlemine, kiirete otsuste tegemine ja kaartide võtmine.



Keel ja kõne : Keeleoskuse arendamine ja sõnavara laiendamine esemete nimetamise kaudu.



57x

Teave mängu kohta:



Mormels „Match„ Koletislikult kiire kaardimäng

Mormelid on paksukarvaliste ja rõõmsameelsete kollikeste perekond. Koos suure hulga Mormeli-beebidega elavad nad Mamopi saare koobastikus. Mormelid armastavad numbreid nii väga, et on endale andnud numbrite järgi nimed vahemikus 1–10. Seega on olemas Mormel 1, Mormel 2, Mormel 3 jne. Mormelid kannavad oma erilisi nimesid uhkusega oma värvilistel kõhutaskutel. Sukeldu sellesse maagilisse maailma ja tutvu vahvate koletistega. Selle mängu jaoks käisid Mormelid Mamopi saarel ringi ja tegid usinalt fotosid igasugustest põnevatest objektidest, mida nad avastasid – ja muidugi ka endist! Mormelid on jaotanud need objektid 57 mängukaardile. Iga objekt on alati kahel kaardil. Mõnikord on see suurem ja teinekord väiksem, kuid kuju ja värv jäävad samaks. Ainult see, kes tähelepanelikult vaatab, leiab „paari“!

Mänguvariant 1

Kaardid segatakse ja üks kaart pannakse, pilt üleval, keset lauda. See on võrdluskaart. Ülejäänud kaardid jagatakse võrdselt kõigi mängijate vahel. Igaühel on nüüd enda ees pildiga allapoole pööratud kaardipakk. Nüüd pööravad kõik mängijad üheaegselt oma pakis pealmise kaardi pildiga ülespoole ja otsivad võimalikult kiiresti, kas nende kaardil on kujutatud mõnda objekti, mis esineb ka laua keskel oleval võrdluskaardil. Kes leiab esimesena kokkulangevuse ja nimetab selle õigesti*, võib oma kaardi keskel olevale võrdluskaardile panna. Kõik teised panevad oma avatud kaardi tagasi pildiga allapoole oma kaardipaki alla. Kui mängijal on enda ees alles vaid üks kaart, pöörab ta selle lihtsalt tagasi. Tähelepanu! Kui mängija nimetab objekti valesti, saab ta kõik teiste mängijate avatud kaardid ja paneb need oma kaardipaki alla. Mängu eesmärk: kes paneb esimesena kõik oma kaardid maha, võidab mängu. * Nõuanne: kõige väiksemad lapsed võivad lihtsalt näpuga õigele motiivile osutada

Mänguvariant 2

Kõik kaardid segatakse. Iga mängija saab 6 kaarti ja paneb need enda ette, pildiga allapoole. Ülejäänud kaardid pannakse laua keskele kuhja ja pealmine kaart pannakse selle kõrvale, pilt ülespoole. See on võrdluskaart. Ja mäng võib alata! Kõik mängijad pööravad üheaegselt oma kuhja pealmise kaardi pildiga ülespoole. Nüüd tuleb kiiresti vaadata ja võrrelda! Kes avastab ühise objekti esimesena, nimetab selle valjusti ja paneb oma kaardi avatult võrdluskaardi peale. Teised mängijad panevad oma kaardi tagasi oma kaardipaki alla. Erireegel (valikuline): kui ühine objekt on Mormel, võib mängija oma kaardipakist kohe kaks kaarti maha panna. Mängu eesmärk: võidab see, kes esimesena kõik oma kaardid maha paneb!

Mänguvariant 3

Kõik mängijad tõmbavad pakist ühe kaardi. Mängu alustab see, kellel on suurima numbriga Mormel, seejärel jätkatakse päripäeva. Enne mängu algust segatakse kaardid hoolikalt läbi ja pannakse pakina pildiga allapoole laua keskele. Üks kaart pööratakse ümber ja pannakse avatult lauale paki kõrvale. See on võrdluskaart. Alustav mängija pöörab pakist ümber teise kaardi ja paneb selle võrdluskaardi kõrvale. Nüüd tuleb silmad lahti hoida! Kõik mängijad püüavad võimalikult kiiresti leida objekti, mis on kujutatud mõlemal kaardil. Kes objekti esimesena avastab, nimetab selle valjusti ja võib võrdluskaardi endale võtta. Lauale jäänud kaart saab uueks võrdluskaardiks. Järgmine mängija pöörab pakist ühe kaardi ümber ja otsimine jätkub! Erireegel (vabatahtlik): kui ühine objekt on Mormel, võib leidja mõlemad kaardid endale võtta. Võrdluskaart tõmmatakse pakist uuesti. Mängu eesmärk: kes kogub esimesena 8 kaarti, võidab mängu!

Mänguvariant 4 – kahele mängijale

Kõik kaardid segatakse ja jagatakse võrdselt mõlema mängija vahel. Igaüks paneb need enda ette, pildiga allapoole. Nüüd tuleb hoolikalt vaadata ja leida võimalikult palju paare! Mõlemad mängijad pööravad üheaegselt ülemise kaardi ümber ja panevad selle keskele. Kes avastab ühise objekti esimesena, nimetab selle valjusti. Kui vastus on õige, võib ta mõlemad kaardid endale võtta ja moodustada neist kogumispaki. Nii jätkatakse, kuni kõik kaardid on võrreldud. Mängu eesmärk: kes kogub kõige rohkem paare, võidab mängu.





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



© beleduc 2026

Palun säilitage juhend juhuks, kui tekib küsimusi.



Testitud vastavalt standarditele EN71 ja ASTM



TAIBUTERA

info@taibutera.ee

www.taibutera.ee

beleduc⁺plus
ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL
MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE
FREE DOWNLOAD HERE!



Hoiatus! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämpumisoht.

