



1+1  
with

**Marmels**  
monster world

logigo



beleduc

# Mäng toetab



**Matemaatika:** Esimesed kogemused arvuomadega, koguste äratundmine ja kokkuviiimine, mis on rohkem (pluss) ja mis on vähem (miinus)



**Liikumine:** käe ja silma koostöö, peenmootorika



**Keel ja kõne :** Suhtlemine teiste lastega



## Loogiliste arvujadade paigutamine kolmikuna



44x



10x



### Teave mängu kohta



# 22906 MORMELS LOGIGO

Kõik Mormelid on nimetatud numbrite järgi ja neile meeldibki „järjekorras“ olla. Pärast 1 tuleb alati 2, pärast 2 alati 3 jne. Nii on paigutatud ka nende koopad ja nii seisavad nad ka grupifotol. Selles mängus on asjad pisut sassi läinud. Aita Mormelite ja numbrite triod jälle õigesse järjekorda paigutada.

## Mänguidee

Numbritega Mormelid asetatakse järgmistes mänguvariantides alati keskmisele väljale. Rea täiendamiseks on nüüd võimalik panna lauale kaart, millel on a) Mormelibeebid, b) numbrid või c) täringutäpid. Nüüd tuleb välja mõelda, mis on üks rohkem (pluss) ja mis on üks vähem (miinus).

### Mänguväljak „Koobas“



Mormeli klots



Mormeli-beebi



Numbriklots



Täringuklots

## Nõuanne

Lihne variant: võid eelnevalt välja sorteerida kõik täringutäppide või kõik mormelibeebide klotsid – sel juhul on klotside hulk ülevaatlik ja ikkagi saab täita kõik mänguväljad. Või mängi vabalt ilma mänguväljadeta!

1

2

3

•

••

•••

## Variant 1 – Loogilise kolmiku moodustamine

### Vaba mäng rühmas või üksi

Selle lihtsa mänguvariandi jaoks pannakse kümme Mormeli kaarti numbritega 1–10 ühte pakki. Kõik ülejäänud kaardid segatakse ja laotatakse lauale (või põrandale) laiali. Suured koobaste mänguväljad asetatakse nende kõrvale. Lapsed võtavad nüüd pakist kaardi numbriga 1 ja panevad selle ühe koopa mänguvälja keskmisele väljale. Nüüd algab otsimine: lapsed vaatavad tähelepanelikult läbi kõik laual või põrandal olevad avatud kaardid ja otsivad kaarti, millel on kujutatud null (0). See kaart pannakse miinusmärgiga (-) ruudule. Seejärel otsivad nad kaarti millel on number 2, kaks täringutäppi või kaks mormelibeebit ning panevad selle plussmärgiga (+) ruudule. (Otsimine muutub veidi lihtsamaks, kui kõigepealt sorteerida välja kõik täringukaardid või kõik mormelibeebide kaardid ja panna need kõrvale.) Nii jätkatakse, kuni kõik koopa mänguväljad on täidetud õigete jadadega. Lõpuks saavad lapsed ühiselt kontrollida, kas kõik read on õigesti paigutatud.

### Ideaalne üksinda mängimiseks

Laps võtab kõik koopa mänguväljad ja paneb need enda ette virna. Seejärel otsib ta kaardi, millel on number 1, ja paneb selle esimese mänguvälja keskele. Nüüd valib ta teiste kaartide hulgast selle rea jaoks sobivad kaardid välja ja paneb need maha. Niipea kui see ülesanne on täidetud, paneb ta selle mänguvälja kõrvale ja hakkab järgmisele mänguväljale sobivaid kaarte panema. Mängitakse nii kaua, kuni kõik 10 Mormelit on koobastes ja kolmikud on täielikud. Sel viisil mängib laps oma tempos, harjutades mänguliselt numbritega ümberkäimist ning koguste äratundmist ja liigitamist.

## Variant 2 – Loogilise kolmiku moodustamine

### Paigutusmäng kahele mängijale või kahele rühmale

Iga mängija või rühm saab 5 koopamänguvälja ja 5 Mormeli kaarti. Need asetatakse koobaste keskmistele väljadele. Kõik ülejäänud kaardid (mormelibeebid, numbrikaardid ja täringukaardid) segatakse hoolikalt läbi ja laotatakse seejärel, pildiga allapoole, laua keskele. (Otsimine on veidi lihtsam, kui kas kõik täringukaardid või kõik mormelibeebid esialgu välja sorteeritakse ja kõrvale pannakse või kui kaardid on pildiga ülespoole, mitte pildiga allapoole.) Esimene mängija alustab, pöörates ühe kaardi ümber. Kui kaart sobib „ühe võrra vähem“ (-) või „ühe võrra rohkem“ (+) ruudule mõnel tema mänguväljal, võib ta selle sinna panna. Kui valitud kaarti ei saa mänguväljale panna, pannakse see tagasi pildiga allapoole ja käik on lõppenud. Nüüd on teise mängija või teise rühma kord. Võidab see mängija või rühm, kes täidab esimesena kõik koopa mänguväljad loogilise reaga.

**Lapsed võivad ka täiesti vabalt kõik kaardid paika panna, nii et järjekord oleks õige. See ei ole oluline, kus Mormelite kaardid asuvad. Peamine on, et see oleks lõbus.**





beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Mail: [info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)



© beleduc 2026

Palun säilitage juhend edasiste  
küsimuste jaoks.



Testitud vastavalt standarditele EN71 ja ASTM



**TAIBUTERA**

[info@taibutera.ee](mailto:info@taibutera.ee)  
[www.taibutera.ee](http://www.taibutera.ee)

**beleduc** <sup>+</sup>plus

ZUSATZMATERIAL  
ADDITIONAL MATERIAL  
MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

**FREE DOWNLOAD HERE!**

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

