

WIPP WAPP

mängujuhend



Mäng toetab:



Kunst: värvide äratundmine ja nimetamine



Matemaatika: numbritega tutvumine, valjusti loendamine



Liikumine: peenmotoorika detailide paigutamisel,
kognitiivsed võimed, mälu



Mina ja keskkond: sotsiaalne keskkond: grupi reeglid



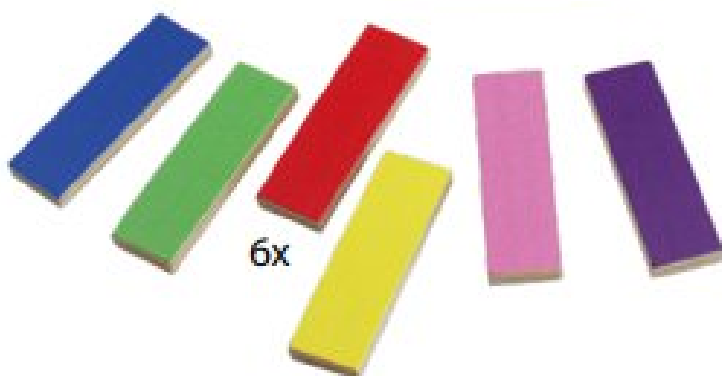
beleduc

WIPP WAPP

Ehitame kiige!



4 tegelast sarjast „Il
mio piccolo
mondo“ (Minu väike
maailm)



Teave mängu kohta

6 žetoonil on
tagaküljele trükitud
kujutis



22628 WIPP WAPP

On päikeseline päev. Emma ja Ben kohtuvad mänguväljakul. Nendega on kaasas Emmaga armas koer Sammy ja Beni uudishimulik kass Mimmi. Neli sõpra ootavad mänguväljakul mõnusat pärastlõunat ja on elevil, et saavad mängida oma lemmikmänguväljakul: suurel kiigel. Kuid neid ootab ebameeldiv üllatus: kiik on katki! Värvilised lauad on laiali pillutatud ja kiik ei tööta. Nad otsustavad koos kiiku parandada, et kõik lapsed saaksid seal mängida. Algab tõeline meeskonnaseiklus! Tavaline päev muutub lõbusaks ehitusprojektiks mis on täis värve, arvutamise õppimist ja sõprust. Lõpuks hakkab kiik jälle töötama ja pärastlõuna mänguväljakul on päästetud!

Mängu ettevalmistamine

Aseta mängumatt „mänguväljak“ laua keskele ja paiguta kiik mängumati keskele. Segage nüüd kaksteist ümmargust puidust žetooni, lehekujundus pealpool, ja paigutage need kiigu ümber. Iga mängija valib ühe neljast tegelasest ja paneb selle mänguvälja kõrvale. Nende kõrvale pannakse ka kuus värvilist plaati (värviline pool ülespoole) ja täring.



Mängu kulgemine

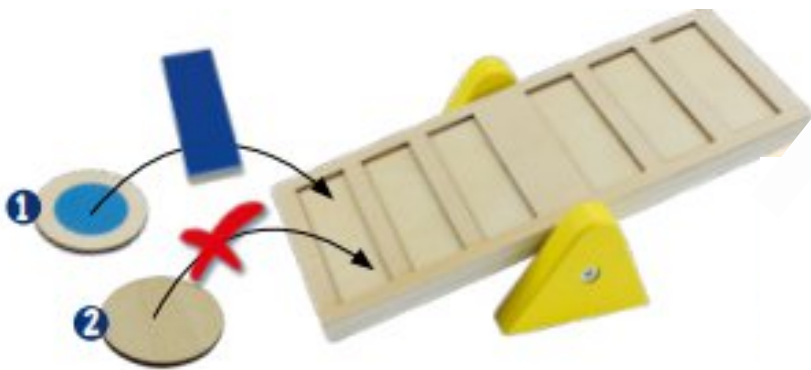
Mängija, kes viimati kiigel istus, võib mängu alustada. Esimene mängija viskab täringut. Ta liigub puidust žetoonidel täringul näidatud arvu samme. Võite ise otsustada, milliselt puidust žetoonilt alustate ja kuhu poole liigute. Võite hüpata ja suunda muuta. Tohib seista ainult puidust žetoonidel, mis on kaetud lehemotiiviga. Iga sammu loetakse valjusti.



Kui mängija lõpetab käigu, võib ta puidust žetooni ümber pöörata. Nüüd on tal kaks võimalust:

1) Kui kaardil on värv näha: kuidas seda värvi nimetatakse? Mängija nimetab värvi valjusti. Seejärel otsib ta vastava värviga laua ja asetab selle oma äranägemise järgi kiigele.

2) Kui žetoonil pole värvi näha: kahju, seekord ei saa mängija ehitamisel osaleda.



Idee:

Kui lapsed ei ole värvide nimetamisel kindlad, võivad teised mängijad neid aidata.

Puidust žetoon jääb ümberpööratuks. Žetoon võib jääda sellele väljale kuni järgmise käiguni. Nüüd on järgmise lapse kord: ta viskab täringut, hüppab, tunneb ära ja nimetab värvi ning jätkab ehitamist. Nii tekib tükkahaaval värviline kiik! Viimase käigu ajal võivad täringu punktid kasutamata jääda.

Variant mängust vanematele lastele

Pärast iga käiku pannakse puidust žetoonid pildiga allapoole ja figuur jääb neile seisma kuni järgmise käiguni. See muudab mängu veelgi põnevamaks ja veidi raskemaks! Selles versioonis peate hästi meeles pidama, millised puidust žetoonid on juba ümber pööratud.



Wipp, wapp,
hurra!

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui kõik kuus värvilist lauda on kiigele paigutatud. Kiik on valmis. Te tegite selle koos ära! Ja kõige ilusam on see, et nüüd saavad kõik kiigel mängida ja koos lõbutseda.

Nõuanded õpetajale



Sotsiaalsed oskused: rääkige lastega nende ideaalsest päevast mänguväljakul. Mis neile kõige rohkem meeldib ja millised on nende lemmikatraktsioonid? Võib-olla kiik, liumägi või karussell?



Kunst: iga laps joonistab oma ilusama päeva mänguväljakul.



Mina ja keskkond: selgitage lastele, kuidas kiik töötab, surudes esmalt sõrmedega kiigu otstesse ja vabastades need, ilma figuurideta: kus asub keskpunkt, millal saavutatakse tasakaal? Seejärel lisage värvilised lauad ja näidake, kuidas nende kaugus keskpunktist põhjustab kiigu kallutamist.

Lisateave tootesarja kohta



In cooperation
with Hape



LIKE US ON FACEBOOK!
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN
@BELEDUC_EUROPE



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN



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 2026



beleduc⁺plus

ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL

DOWNLOAD HERE!

Ametlik esindaja eestis



TAIBUTERA

info@taibutera.ee

www.taibutera.ee

+372 528 5259



EN71 and ASTM tested

Palun säilitage juhend juhuks, kui tekib küsimusi.

beleduc