

COUNTO

Mängureeglid



beleduc

Mäng toetab



Matemaatika: esimesed sammud arvutamises, koguste mõistmine, tundmaõppimine



Keel ja kõne: esemete kirjeldamine ja koguste võrdlemine



Mina ja keskkond: sotsiaalne keskkond: rühma reeglid



Teave mängu kohta



COUNTO

Arvuta, võrdle, võida!



24
mängukaarti

mängukaardid võivad olla
segamini!



5 kategooriat

22795 COUNTO

Oluline on hoolikalt vaadata, numbreid ära tunda ja nutikalt õige kaart valida. Laps motiveeritakse mängulise vormi kaudu tähele panema, kiiresti arvutama ja tarku otsuseid tegema. Kes leiab kõige rohkem loomi? Või hoopis puid, inimesi, maju või sõidukeid? Iga mäng on erinev ja põnev. Reeglid on väga lihtsad. Niisiis: võtke kaardid ja hakkame pihta!

Mängu ettevalmistamine

Esmalt vaadake kõik kaardid hoolikalt läbi. Siin on palju avastamisväärselt! 24 mängukaardil on pildid viiest kategooriast: ehitised, puud, inimesed, loomad ja sõidukid. Viis kategooriakaarti näitavad teile valiku, kes või mis igasse kategooriasse kuulub:



Kategooriate üksikasjalik kirjeldus on juhendi lõpus

24 mängukaarti segatakse ja jagatakse pildiga allapoole, nii et iga mängija saab sama arvu kaarte. 5 kategooriakaarti pannakse lauale nii, et kõik neid näeksid. Tähelepanu: mitte igal mängukaardil ei ole pilte, mis vastavad kõigile 5 kategooriale. Arvestatakse ainult seda, mida tegelikult näed!



Mänguvariant 1

Iga mängija võtab oma kaardipaki kätte ja vaatab ainult pealmist kaarti. Nüüd loetakse kokku: milline motiiv esineb kõige sagedamini?

Alustab see, kes avaldas soovi just seda mängu mängida. Ta nimetab kategooria ja ütleb, mitu motiivi on tema kaardil – nt: „Ma näen oma kaardil kuut inimest“. Teised mängijad loevad kokku oma kaartidel olevad selle kategooria motiivid. Kes on kogunud kõige rohkem, võidab vooru ja saab kõik selle vooru kaardid. Need paneb ta koos oma pealmise kaardiga oma pakki. Vooru võitja alustab järgmist vooru. Võidab see, kes kogub kokku kõik kaardid.

Märkus: Kui mitu mängijat saavutasid kõrgeima punktisumma, säilitavad KÕIK lapsed oma kaardid, ka need, kes saavutasid madalama punktisumma. Igaüks paneb oma kaardid oma pakki. Järgmine mängija on päripäeva suunas.

Mänguvariant 2

Selles variandis saavad mängijad vaadata kõiki oma kaarte. Seejärel valib iga mängija ühe oma kaartidest ja paneb selle, pilt allapoole, lauale. Esimene mängija viskab täringut. Täring määrab selle vooru kategooria. Kui täring näitab tärniga märki, võib mängija kategooria ise valida. Kõik pööravad üheaegselt oma kaardid ümber ja vaatavad neid. Kes omab kõige rohkem motiive täringuga määratud kategooriast, võidab vooru. See mängija võib oma kaardi tagasi võtta. Kõik ülejäänud mängijad panevad oma kaardid kõrvale. Kes omab lõpus vähemalt ühte kaarti, võidab.

Märkus: Kui mitmel mängijal on kõige rohkem sümboleid, jäävad neile kaardid alles. Kõik ülejäänud mängijad panevad oma kaardid lauale.

Minu kaardil on kuus inimest!

Kui palju inimesi on sinu kaardil?



Kaardil näen viit looma!



Kategooriate selgitus



Ehitised

Ehitis on inimeste loodud objekt, mis on kindlalt maasse kinnitatud. Näiteks: majad, sillad või tornid. Need on valmistatud kivist, puidust, betoonist või terasest ning neil on tavaliselt väga pikk eluiga.



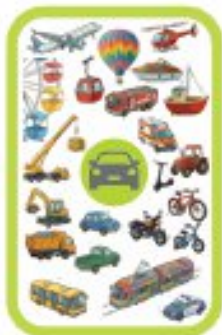
Inimesed

Iga inimene on ainulaadne ja erakordne ning näeb välja erinev: ta on pikk või lühike, noor või vana ning tal on erinev nahavärv. Ta oskab mõelda, tunda ja rääkida. Inimesed elavad koos perekondades ja kogukondades.



Puud

Puud on suured taimed, millel on juured, tüvi ja lehtede või okastega võra. Nad varustavad meid hingamiseks vajaliku hapnikuga ja pakuvad varjupaika paljudele loomadele. Mõned puud heidavad sügisel lehed maha, teised säilitavad okkad kogu aasta vältel.



Sõidukid

Sõidukid veavad inimesi või kaupa ühest kohast teise. Nad liiguvad maanteel, raudteel, vee peal või õhus. Näiteks autod, jalgrattad, rongid, lennukid ja laevad. Enamik neist on varustatud mootoriga. Mõned, nagu näiteks jalgrattad või motorollerid, liiguvad lihasjõul.



Loomad

Loomad on elusolendid, kes hingavad, kasvavad ja söövad. Nad oskavad liikuda ja elavad näiteks metsas, vees või meie kodus. On palju erinevaid loomaliike, nagu imetajad, linnud ja kalad.



beleduc⁺plus

ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL

DOWNLOAD HERE!

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

© beleduc 2026

Säilitage kontaktandmed juhuks,
kui peaks tekkima küsimusi.



TAIBUTERA

info@taibutera.ee

www.taibutera.ee

Vastab standarditele EN71 ja ASTM

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

Laste pilt: loodud tehisintellekti abil

