

Yoo-hoo!



Mäng õpetab lapsi loendama, harjutab taktikat planeerima ja raskuste korral mitte alla andma, vaid vapralt eesmärgi poole rühkima.

Mängu osad:

1 elefant-liumägi,
20 mänguasja viies värvis ja vormis,
4 erinevat värvi päkapikku,
1 punktidega täring,
1 numbritega täring,
mängureeglid.

Autor Matthias Kaufmann
Illustraator Gediminas Akelaitis

Lauamäng 2 kuni 4 mängijale alates 3. eluaastast.

Mänguaeg: umbes 10 minutit.

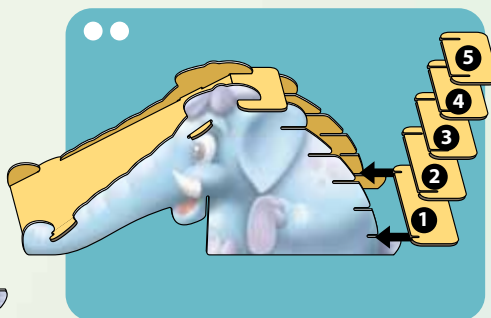
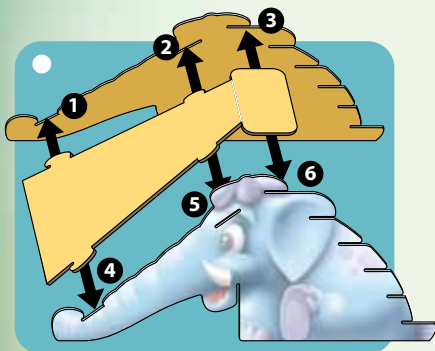
Mänguaeg vanemate laste reeglitega: umbes 20 minutit.

SUVEÕHTU ON LÖHNADEST TULVIL NING LAPSED ON AMMU OMA VOODITES, KUID ÕUES ON IKKA VEEL MÄNGIMISEKS PIISAVALT VALGE. ELEVANDIKUJULISE LIUVÄLJA KÕRVAL LIIVAKASTI JUURES, MILLES VEDELEVAD LASTE ÕUE JÄÄNUD MÄNGUASJAD, KOHTUVAD NELI VÄIKEST AIAPÄKAPIKKU. AIAPÄKAPIKUD ON PISIKESED TEGELASED, KES ON PÄEVAL PEIDUS, PÖÖNATES ROHU SEES VÕI PÖÖSASTE ALL. NEILE MEELDIB LASTE LIUMÄGI, KUID VEELGI ENAM MEELDIVAD NEILE LIIVAKASTI UNUSTATUD VÄRVLISED MÄNGUASJAD. SEEPÄRAST KOSTUBKI PEAAEGU IGAL ÕHTUL MÄNGUVÄLJAKULT TÖUKLEMIST JA VAIDLEMIST, SEST PÄKAPIKUD KIIRUSTAVAD LIUMÄE SUUNAS, ET LÄRMAKALT LASTEST MAHA JÄÄNUD MÄNGUASJU JAGADA.

Selles mängus oleme me aiapäkapikud, kes mängivad rõõmsalt aias, lasevad alla liumäest ja korjavad üles vedelema jäetud mänguasju. Mängu võidab päkapikk, kellel õnnestub koguda liivakastist kõige rohkem mänguasju.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Esmalt tuleb mängijatel kokku panna elefant-liumägi.



Mänguasjad pannakse liumäe ees olevasse liivakasti.

Kui mängimas on 2 mängijat vanuses 2 kuni 4 aastat, soovitame kasutada 6 kuni 8 mänguasja. Kui lapsed pole õppinud veel kaotama, tuleks mängu võtta kas 6 või 8 mänguasja, sest siis lõpeb mäng viigiga. Kui arvate, et toredam on selgitada võitja, võite mängu võtta 7 mänguasja. Kui mängijaid on 3 või 4, soovitame mängida 8 kuni 10 mänguasjaga (ka sel puhul võib mäng lõppeda viigiga, kuna mänguasjad võivad jaguneda mängijate vahel võrdselt). Mida rohkem on liivakastis mänguasju, seda kauem kestab mäng. Lapsevanemad võivad kohandada mängu pikkust vastavalt laste vanusele, valides mängu erineval hulgal mänguasju.

Iga mängija võtab endale aiapäkapiku.



REEGLID

MÄNG 3- KUNI 4-AASTASTELE LASTELE



Mängu alustab kõige noorem mängija, veeretades punktidega täringut. Ta liigutab oma päkapikku liumäge mööda üles, vastavalt täringul visatud punktidele. Iga mängija veeretab igas voorus täringut ühe korra. Liumäel on 6 astet. Mängija, kes on roninud kõik 6 astet üles, saab liumäest alla lasta ja võtta liivakastist ühe mänguasja (kui mängija veeretab rohkem punkte kui tal liivakasti jõudmiseks vaja oli, laseb ta ikka liumäest alla ja üle jäänud punkte ei kasutata). Seejärel hakkab mängija uuesti liumäest üles ronima. Kui mängija päkapikk lõpetab käigu astmel, kus on teine päkapikk juba ees, hüppab aktiivse mängija päkapikk üle seisva päkapiku ja peatub aste kõrgemal.

Mäng lõpeb, kui liivakastist on mänguasjad otsa saanud. Kõige rohkem mänguasju kogunud mängija ongi võitja.

MÄNG VANEMATELE LASTELE



Reeglid on peaaegu samad, kuid mängu võetakse kõik 20 mänguasja ja kasutatakse mõlemat täringut. Kui mängija veeretab 0, ei saa ta trepist üles ronida. Kui täringul on noole märk, vahetab mängija päkapikk koha mõne teise päkapikuga. Peamine erinevus nooremate laste mängust on see, et kui aiapäkapikk laseb liumäest alla, veeretab ta punktidega täringut ja võtab liivakastist niipalju mänguasju, kui on täringul punkte. Kui mõne mängija päkapikk lõpetab käigu astmel, kus juba on päkapikk seismas, ei hüppa uus päkapikk üle seisja, vaid lükkab tolle alla ja see päkapikk peab hakkama uuesti üles ronima.

Mäng lõpeb:

- kui ühel mängijal on õnnestunud koguda 5 sama värvi mänguasja, on ta võitja;
- kui mitte kellelgi pole õnnestunud koguda 5 sama värvi mänguasja, jätkub mäng niikaua kuni liivakast on tühi. Sellisel juhul võidab mängija, kes on kogunud kõige rohkem mänguasju.

Märkus: saate olla loomingulised, kohandada mängu ja mõelda välja omi reegleid.

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

LOGIS™

© 2014 SAVAS TAKAS IR KO, UAB
Didžioji g. 4, LT-01128 Vilnius
info@logis.lt • www.logis.lt