

# Matemaatikamäng „Küpsised“

Art. 22614

Algamas on sünnipäevapidu, kuid enne külaliste saabumist tuleb valmis sättida küpsisekandikud! Kes kogub esimesena kandikule 10 värvilist küpsist? Lõbus ja ilusa disainiga mäng ja köidab laste tähelepanu ning õpetab loendamist mängulisel viisil. Mängu eesmärgiks on täita oma kandik küpsistega, harjutades nii loendamist ühest kümneni kui ka lihtsamate avaldiste lahendamist. Mängutükke saab kasutada ka memoriini- või rollimänguks ning lihtsalt mängimiseks.

**Komplekti kuulub:** 1 tekstiilist mängualus (kummipõhjaga), 30 puidust küpsist, keerutatav loosiratas, 2 täringut.

**Vanus:** 3+

**Mängijate arv:** 2-4

**Mängu kestvus:** 10 min

**Autor:** Beleduc



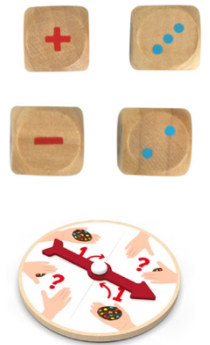
## Mängu ettevalmistus

Asetage küpsised mängulaua keskel olevale hallile alale. Iga mängija valib endale värvilise kandiku ning istub vastavalt sellele värvile mängulaua äärde.

## Kuidas mängida

Iga mängukorra ajal tuleb mängijal veeretada punaste sümbolitega täringut ning käituda vastavalt veeretatud tähisele:

- 1) Kui punaste sümbolitega täring näitab "+", tuleb mängijal lisaks veeretada siniste täppidega täringut, mis näitab, mitu küpsist (1,2 või 3) tuleb mängulaua keskest haarata. Jälgides oma kandikul olevaid numbriringe, tuleb õige arv küpsiseid kandikule õigesti paigutada.
- 2) Kui punaste sümbolitega täring näitab "-", tuleb mängijal lisaks veeretada siniste täppidega täringut, mis näitab, mitu küpsist (1,2 või 3) peab mängija oma kandikult tagasi mängulaua keskele loovutama.
- 3) Kui punaste sümbolitega täring näitab "loosiratast", peab mängija keerutama puidust loosiratast ning täitma ülesande, millele osutab loosiratta nool.



a) Kui nool näitab sellist sümbolit, tuleb mängijal valida kaaslane, kellele ta loovutab ühe küpsise oma kandikult.



b) Kui nool näitab sellist sümbolit, võtab teine mängija laua keskest küpsise ning peidab selle ühte kätte. Seejärel peab mängija, kelle kord parasjagu on, tegema pakkumise, kummas käes küpsis asub. Kui mängija arvab õigesti, saab ta selle küpsise oma kandikule lisada. Väära pakkumise korral asetatakse küpsis tagasi hallile alale laua keskel ning järg liigub edasi järgmisele.

## Mängu lõpp

Võidab mängija, kes täidab esimesena oma kandiku kümne küpsisega!

## MÄNGUVERSIOON „Memoriin“ (2-4 mängijat).

### Mängu ettevalmistus.

20 küpsist asetatakse mängulauale tagurpidi, ülejäänud küpsiseid pole selleks mänguks tarvis.

### Kuidas mängida.

Oma korra ajal tuleb igal mängijal valida kaks küpsist ning pöörata need ümber. Kui Küpsised on ühesugused, saab mängija need oma kandikule lisada. Kui mitte, tuleb küpsised uuesti tagurpidi lauale tagasi asetada. Mänguks võib valida nii 10+10 ühe mustri kui ka juhusliku mustri küpsiseid.

### Mängu lõpp.

Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem küpsisepaare!



**Hoiatus!** Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Väikesed osad. Lämpumisoht.  
Palun hoidke müüja andmed alles.

### Tootja:

Beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Saksamaa  
Tel +49 37360 1620  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

### Beleduc ametlik maaletooja Eestis:

Taibutera OÜ  
Võidu 23a  
11212 Tallinn  
Tel. +372 528 5259  
E-pood: [www.Taibutera.ee](http://www.Taibutera.ee)