25588

XXL HAPPY SUBMARINE

mängujuhend

beleduc

Mäng toetab:

Matemaatika: loendamine, väärtuste vahetamine, hulkade võrdlemine ja kogused..

Liikumine: silma-käe koordinatsioon, peenmotoorika.

Mina ja keskkond: loodus- ja tehiskeskkond: merekeskkonna kaitse, korallriffide tähtsus ökosüsteemi jaoks.

Game Info
www.beleduc.de/xxl-happy-submarine

beleduc

XXL HAPPY SUBMARINE

Sukelduge merealuse seiklusse!

4 allveelaeva sarjast „Green Planet Explorer“

Teave mängu kohta

25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Neli väikest avastajat aitavad puhastada ookeani ja eemaldavad prügi. Meresügavustes vuhisevad loomad oma allveelaevadega. Nad aitavad kilpkonna Wai'd, kes räägib neile ühise ekspeditsiooni käigus rohkem mere kaitse ja korallriffide tähtsusest. Merepõhjast leiavad nad palju värvilisi karpe, mida nad mängu lõpus võivad vahetada ainulaadse karbi vastu, milles on särav pärl. Kes saab pärlit esimesena näha? Algab värvikas veealune seiklus. Karbikeste kogumine ja vahetamine õpetab lapsi arvutama ja koguste suhteid mõistma. Samuti treenib see nende peenmotoorikat ning käte ja silmade koordinatsiooni.

Mängu ettevalmistamine

Mängualus „Merepõhi“ laotatakse põrandale. Vahetamiskaart asetatakse alusele nii, et see oleks kõigile hästi nähtav. Karbid (oranž, kollane, punane, sinine) ja täringud asetatakse keskele. Oranž karp jääb mängu lõpuni suletuks.

Et lastel oleks mängimine lihtsam, võib enne mängu algust karbid värvide järgi sorteerida.

Enne mängu algust segatakse neli loomakaarti ja iga mängija tõmbab ühe kaardi. Kaart määrab, millise loomakujuga mängija mängib. Loomad istuvad vastavat värvi allveelaevadesse ja rivistuvad stardijoonele suure kalju kõrvale.

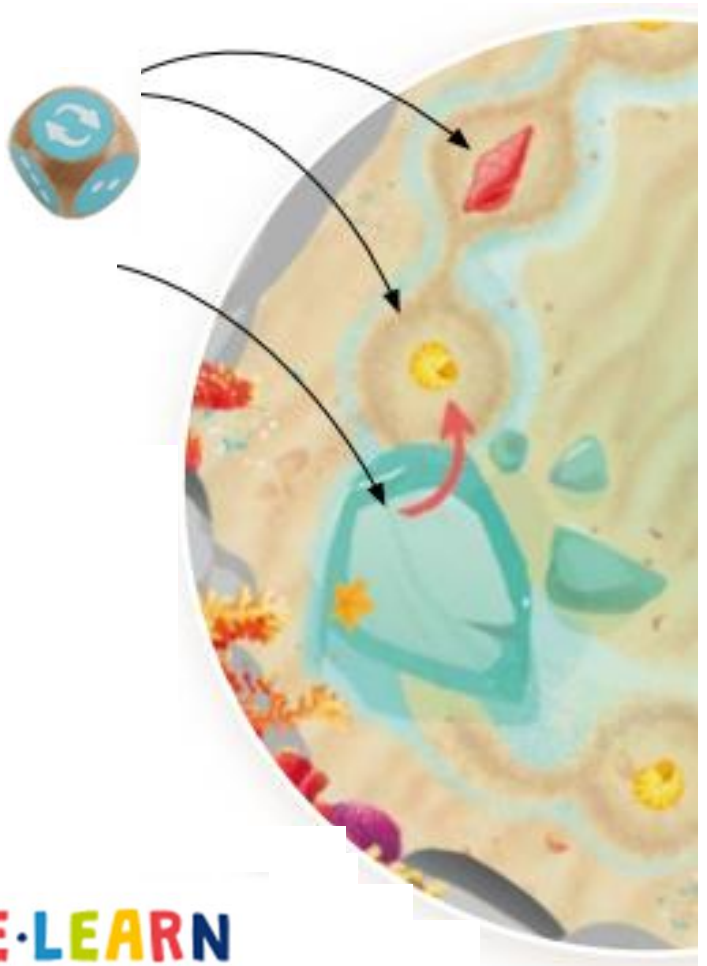
Mängu käik

Mängu võib alustada mängija, kes on hiljuti merekarbi leidnud. Esimene mängija viskab täringut ja liigutab oma allveelaeva vastavalt viske tulemusele noole suunas. Nüüd on tal järgmised võimalused:

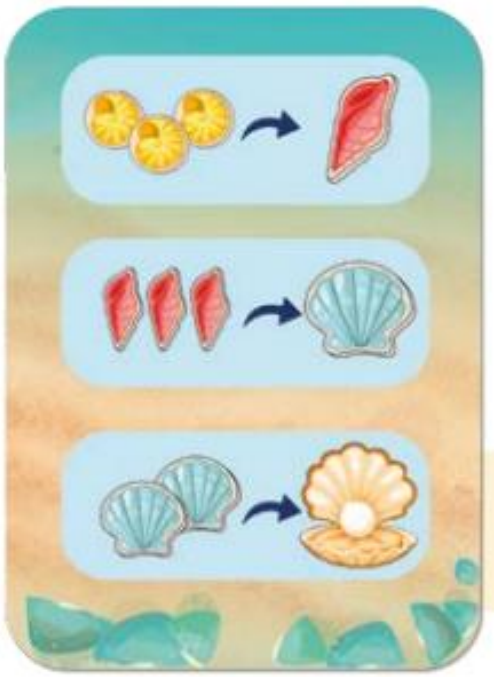
1) Mängija maandub punase või kollase karbiga ruudule (= kogumisruut). Ta võib võtta keskelt vastava värvi karbi. Kui sellise värvi karbid on otsas, ei saa ta seekord midagi.

2) Kui mängija maandub ühele kahest suurest kivist, millel on meritäht (=vahetusväljak), võib ta vahetada kogutud karbid vastavalt vahetuse reeglitele. Kui mängija ei ole veel vahetuseks vajalikke karpe kogunud, ei saa ta sel hetkel vahetust teha.

3) Kui mängija viskab vahetussümboli, liigutab ta oma nupu kohe järgmise suure meritähega kivi juurde (= vahetuskoht) ja võib oma karbid vahetada.Kui kõik vahetuskohad on hõivatud, liigub ta järgmise vaba kogumiskoha juurde.



Kuidas vahetada:



Tähelepanu

Iga vahetuse ajal on võimalik teha mitu toimingut.

Igal väljal võib seista ainult üks mängija. Kui mängija maandub väljal, mis on juba hõivatud, liigub ta järgmisele vabale väljale.

Mängu lõpp

Esimene mängija, kes vahetab ära kaks sinist karpi, võidab ekspeditsiooni. Ta võib avada suure oranži karbi, vaadata pärlit ja seejärel seda teistele mängijatele näidata..

Juhised õpetajatele

Kunst: värvide äratundmine, sorteerimine ja nimetamine Laske lastel sorteerida karbid värvide järgi. Lapsed võivad nimetada värve ja erinevusi ning loendada karpide liike.

Keeleõpe: vabamäng ja lugude jutustamine Figuurid sobivad vabaks mängimiseks.

Märkus: allveelaevad ja figuurid ei sobi vees mängimiseks. Rääkige lastele korallriffidest. Millised loomad seal elavad? Milline on korallide tähtsus ökosüsteemis?

In cooperation with Hape

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!

Palun säilitage juhend juhuks, kui tekib küsimusi.

UK CA CE 0-3

EN71 and ASTM tested

Ametlik esindaja eestis

TAIBUTERA

info@taibutera.ee
www.taibutera.ee
+372 528 5259

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

beleduc