

Opimäng "Värv ja vorm"

Mängon om 48 pildikaarti ja 1 mängualos.

Pildikaardi' jagonõsõ' geomeetrilidsi vormõ ja värve perrä.

1. MÄNG. linmärk om oppi' värve ja sõnavarra. Kõik kaardi' omma' taasperilde lavva kesken. Mäng käü tsõõri piten, kon üts mängjä võtt üte kaardi. Mängjä ots mängualossõ pääl samma värvi, mis om timä kaardi pääl. Ku värv om lõüt, pand tä uma kaardi mängualossõ pääle. Nüüd võtt järgmäne mängjä kaardi ja kaes, mis värv om timä kaardi pääl, ots mängualossõ pääl samma värvi ja pand uma kaardi sinnä'. Mäng käü nika, ku mängualossõ pääl omma' kõik kruudi' täüdedü. Egä kõrd saa lats üteldä', mis asi om timä kaardi pääl ja mis värvi tuu om.

2. MÄNG. linmärk om oppi' vormõ ja sõnavarra. Kõik kaardi' omma' taasperilde lavva kesken. Mäng käü tsõõri piten, kon üts mängjä võtt üte kaardi. Mängjä ots mängualossõ pääl samma vormi, mis om timä kaardi pääl. Ku vorm om lõüt, pand tä uma kaardi mängualossõ pääle. Nüüd võtt järgmäne mängjä kaardi ja kaes, mis vorm om timä kaardi pääl, ots mängualossõ pääl samma vormi ja pand uma kaardi sinnä'. Mäng käü nika, ku mängualossõ pääl omma' kõik kruudi' täüdedü. Egä kõrd saa lats üteldä', mis asi om timä kaardi pääl ja mis vorm tuul om.

3. MÄNG. linmärk om oppi' nii värve ku ka vormõ. Kõik kaardi' omma' taasperilde lavva kesken. Mäng käü tsõõri piten, kon üts mängjä võtt üte kaardi. Mängjä ots mängualossõ pääl samma värvi ja vormi, miä omma' timä kaardi pääl. Ku värv ja vorm omma' lõvvedü', pand tä uma kaardi mängualossõ pääle. Nüüd võtt järgmäne mängjä kaardi ja kaes, mis värv ja vorm omma' timä kaardi pääl, ots mängualossõ pääl samma värvi ja vormi ja pand uma kaardi sinnä'. Mäng käü nika, ku mängualossõ pääl omma' kõik kruudi' täüdedü. Egä kõrd saa lats üteldä', mis asi om timä kaardi pääl, mis värvi tuu om ja mis vorm tuul om.

4. MÄNG. linmärk om tähelepandminõ ja mõtlõminõ. Kõik mängjä' saiswa' üte juti pääl. Mängojuht saia näide iin näoga mängjide poolõ. Mängojuht võtt kaardipakist üte kaardi ja näütäs tuud mängjile ja küsüs tuu kaardi kotsilõ üte küsümüse. Nt kaardi pääl om tomat. Küssü' saa, mis asi om pildi pääl, määnest värvi tuu om, mis kujo tuul om, kon tuu kasus, kas süvvä' kõlbas vms. Mängjä, kiä vastas kõgõpäält õigõhe, astus üte sammu ette. Mäng käü nika, ku edimäne mängjä om astnu ette viis sammu. Sõs saa tuust mängjäst järgmäne mängojuht. Mäng käü nika, ku mängi' tahetas.

5. MÄNG. Mängualost ei pruugi', mäng käü õnnõ pildikaartõga. Kõik kaardi' jaotõdas kõiki mängjide vaihõl är' ja mäng käü tsõõri piten. Doomino iinkujol tulõ tetä' piltest rivi. Rivvi või kaartõ panda' kas värvi vai geomeetrilidse vormi perrä. Kinkal ei olõ' üttegi sobilikku kaarti panda', jääs vaihõlõ. Võit tuu, kinkal kaardi' kõgõ kipõmbalt otsa saava' vai kinkal mängo lõpun kõgõ veidemb kaartõ om.

Mängojuhisõ om kokko pandnu Haugi Evely, toimõndanu om Nagla Triin.

Kujondust om säädnu Orasõ Ode. Pilte jaos om pruugit Al api.