

005658 MÄNG „LOOGIKAKLOTSID“

Ühendage, sobitage kokku ja seadke mustrisse mitmevärvilised eri kujuga klotsid. Aga ärge laske end eksitada välimusest, need lõputult nauditavad klotsid annavad tublit tööd ajudele. 20 kahepoolse trükiga kaarti pakuvad erinevaid ülesandeid, mis võimaldavad mängijal kasutada strateegiat ja visuaalset taju erinevates kognitiivsetes tegevustes.

Kuidas mängida?

Mäng 1: Vaata ja ehita

1. Jagage mängijad kahte võrdsesse meeskonda. Andke igale meeskonnale komplekt 10 identse klotsiga.
2. Asetage töökaart eemale nii, et meeskonnad ei näeks seda oma istekohalt.
3. Määrake üks mängija loendajaks.
4. Iga meeskonna esimene mängija tõuseb üles ja läheb vaatab kaarti, kuni loendaja loendab kümneni.
5. Esimene mängija naaseb meeskonna juurde, et alustada ehitise püstitamist.
6. Mäng jätkub iga mängijaga meeskonnast, kes saab võimaluse püsti tõusta ja vaadata kaarti 10 sekundit ning siis naasta meeskonna juurde ja aidata ehitist lõpetada.
7. Esimene meeskond, kes nõustub, et ehitist on korrektselt kokku pandud, hüüab: „Valmis!“
8. Kontrollige ehitise vastavust kaardile.
9. Kui meeskond pani õigesti ehitise püsti, jätab ta kaardi endale. Kui mitte, siis vaadake, kas vastasmeeskond jõudis ülesandega kaugemale. Kui jah, siis jätab nad kaardi endale. Mängige läbi 3 mängukorda.
10. Et ajud tõesti soojaks saada, vastake boonusküsimusele kaardi allosas.

Mäng 2: Kuula ja Ehita

1. Selles mängus on üks ülesande ettelugeja ja 2 ehitajat.
2. Jagage klotsid nii, et iga mängijal oleks 10 identset klotsi.
3. Ettlugeja peaks võtma kaardi ja seistes seljaga ehitajate poole kirjeldama ehitise kuju.
4. Kui kirjeldus on lõpetatud, peavad ehitajad ehitise kokku panema ja võrdlema seda kaardiga. Kellel õnnestus rajada täpsem ehitist? Edukam ehitaja jätab kaardi endale. Mängige 3 korda.
5. Et ajud tõesti soojaks saada, vastake boonusküsimusele kaardi allosas.

Võite kirjeldada ka ehitist 2-le meeskonnale ja vaadata, kes rajab täpsema ehitise.

Vastuste võti

Mõnele küsimusele on mitu vastus. Neile, millele on ainult 1 vastus

1. Oranž x-klots.
2. Lilla värv.
3. Joontega x-klots.
6. Jah, keera x-klots teistpidi.
7. Nad on kõik tahked.
8. Oranž x-klots.
9. Kõik klotsid täppidega.
17. Lisa oranž x-klots esimesse tulpa.
21. Jah.

24. Kuubile.

Töökaartidel olevate tekstide tõlge:

1. Lisa ehitisele klots värvi ja kujuga, mida ei ole kasutatud.
2. Mis omadus on antud klotsidel sarnane?
3. Missuguse klotsi peaksid Sa asetama täppidega kuubi peale, et kõik kujud ja taustavärvid oleksid esindatud?
4. Lisa kolm klotsi, et teha sümmeetriline struktuur (kuju järgi).
5. Nimeta omadus, mida jagavad kaks või enam klotsi.
6. Kas struktuur jääks püsima, kui kera oleks all?
7. Mis on nendel kujunditel ühist?
8. Lisa klots, mille kuju ja värv ei ole esindatud.
9. Ühel klotsil on omadus, mida ühelgi teisel ei ole. Lisa ehitisele selle klotsi paariline.
10. Kuidas Sa muudaksid ehitist nii, et kokkupuutuvatel klotsidel ei oleks sarnaseid omadusi.
11. Kasutades neid 5 klotsi pane kokku ehitise, mille kolmandal tulpal ei oleks püramiidi tipus.
12. Ehita torn kasutades kõiki neid klotse.
13. Muuda ehitist nii, et kõik ruudukujulise alusega klotsid oleksid alumises reas.
14. Muuda ehitist nii, et kõik kerakujulised klotsid oleksid all. Kas ehitise jääks püsima, kui kõik kerad oleksid üleval?
15. Kuidas muutuks ehitise, kui igat klotsi pöörataks ühe korra?
16. Kasutades kõrgeimat torni sümmeetrilise teljena, mida Sa muudaksid ja lisaksid, et saada sümmeetriline ehitise.
17. Esimesel tulpal klotsidel on ühine omadus ja teisel tulpal klotsidel samuti. Mida Sa võiksid kasutamata klotsidest lisada tulpadele, et jätkata jada?
18. Kasutades antud klotse ehita torn vähemalt viiest klotsist nii, et kuup oleks tipus.
19. Kasuta klotse, mida ei ole näidatud pildil, ja jätkata omaduste jada.
20. Lisa 2 klotsi ehitisele nii, et igas tulpas oleks 4 värvi.
21. Kas ehitise jääks püsima, kui x-klotsid pöörataks teistpidi.
22. Leia võimalus ümber ehitada ehitise nii, et püramiid oleks alumises reas.
23. Vaheta klotsid ülemises reas klotside vastu alumises reas nii, et luua ehitise, mis püsti seisaks.
24. Selles ehitises ei ole kasutatud keraid. Kuhu Sa saaksid neid lisada, et ehitise oleks kõrgem, mitte laiem?
25. Paiguta klotsid ümber nii, et ehitise oleks sümmeetriline.
26. Kuidas Sa saaksid säilitada 2 x 3 ehitise nii, et kõik tulpad jagaksid üht omadust.
27. Paiguta klotsid ümber nii, et klotsid, mis puutuvad kokku, jagaksid omadust.
28. Muuda ehitist nii, et teine rida oleks oranž.
29. Võta ära üks klots (aga mitte püramiidid) ja ehita torn. Vihje: see on võimalik, kiika korbist välja.
30. Paiguta klotsid ümber nii, nagu Sa oleksid keeranud ehitist 90° vastupäeva.
31. Mida Sa võiksid lisada ülemisse ritta, et täiendada reaga sobituvaid tunnuseid. Muuda ehitist nii, et igas tulpas oleks ühine omadus.
32. Muuda ehitist nii, et kõik mustriklotsid oleksid all.
33. Liiguta klotse, et teha 3 tulp, igas neist üks eristuv tunnus.
34. Liiguta klotse, et teha 3 tulp, igas neist üks eristuv tunnus.
35. Aseta 2 vasakpoolset klotsi kuhugi mujale ehitises.
36. Kasuta klotse, et luua mustriklots (näiteks omaduse, värvi, kuju jm järgi.). Seejärel liiguta klotse, et luua 3 tulp samasuguse omadusega.

37. Kujunda ehitis ümber nii, et igas tulbas esineks sama värv.
38. Paigutades klotse ümber, pane kokku kaks 5-klotsilist torni püramiididega tipus.
39. Paigutades klotse ümber, pane kokku kaks kõrget umbes ühekõrgust tulpa.
40. Kuidas saab seda ehitist vähendada 3 tulbani?



nuputaja

E-post: info@nuputaja.ee

Tel/faks: 6605006

Mob.: 55941664, 58255708