

MÄNGUREEGLITE NÄITEID

LEIA PAARILINE (KERGE)

1. Mängija ütleb seene nime ja asetab Bee-Boti selle seene pildile.
2. Mängija otsib üles seene paarilise ja programmeerib Bee-Boti sellele liikuma.
3. Mängukord läheb järgmisele mängijale.

LEIA PAARILINE (KESKMINE)

1. Mängija veeretab täringut ja asetab Bee-Boti ükskõik millisele pildile, mille all paremal nurgas on samasugune täringusilmade arv.
3. Mängija otsib üles seene paarilise ja programmeerib Bee-Boti sellele liikuma.
3. Mängukord läheb järgmisele mängijale.

LEIA PAARILINE (RASKE)

Mängu võetakse lisapildid (vaata lk 12).

Õpetaja asetab mängu alustamiseks Bee-Boti korvipildile.

1. Mängija veeretab täringut ja asetab Bee-Boti kõige lähemal olevale pildile, mille all paremal nurgas on samasugune täringusilmade arv.
2. Mängija otsib üles seene paarilise ja programmeerib Bee-Boti sellele liikuma. Kui programmeerimine õnnestub, siis saab mängija mõlemad pildid endale ja mängukord läheb järgmisele mängijale. Kui programmeerimine ei õnnestu, jäävad pildid oma kohale ning mängukord läheb järgmisele mängijale.

Arvestada tuleb ka lisapiltide eripära.

Korv – mäng on lõppenud, loetakse kokku söögiseene pildid ja võidab see, kellel on kõige rohkem söögiseene pilte. Esimestel kordadel võib võtta arvesse ka kõiki pilte.

Prügi – mängija saab metsast prügi ära koristamise eest tänutäheks lisaks prügi piltidele valida ka kaks seenepilti (paarilised). Kasulik on valida söögiseened.

Jalgrattas – mängija peab loovutama ühe seenepildi, kuna künklikul teel jalgrattaga sõites kukkus seen nõ korvist välja. Kasulik on loovutada mittesöödava seene pilt.

Küsimärk – mängija saab vabalt valida ühe seenepaari ning võtta selle (lisaks küsimärgi piltidele) endale ainult siis, kui vastab õpetaja esitatud küsimusele õigesti.

MEMORIIN

Üks seenepilt (murumuna) jäetakse nähtavaks ning teine seenepilt (murumuna) keeratakse näoga pööranda poole. Raskusaste sõltub seenepiltide koguarvust. Mida vähem seenepilte, seda kergem ja mida rohkem seenepilte, seda raskem.

1. Mängija ütleb seene nime ja asetab Bee-Boti seenepildile.
2. Mängija püüab ära arvata, kus võib asuda seene paariline ja programmeerib Bee-Boti liikuma ühele kaardile, mis on näoga pööranda poole. Kui paarilise leidmine õnnestub, saab mängija mõlemad mängukaardid endale. Kui paarilise leidmine ebaõnnestub, keeratakse seenepilt näoga pööranda poole tagasi.
3. Mängukord läheb järgmisele mängijale.

Mänge saab täiendada erinevate ülesannetega. Näiteks võib mängija:

- 1) loendada/liita kokku või lahutada piltidel olevaid objekte;
- 2) nimetada/lugeda/kirjutada, millisele pildile ta sattus;
- 3) liita kokku mõlema pildi (paarilised) vasakul üleval nurgas olevad numbrid;
- 4) lahutada üksteisest mõlema pildi vasakul üleval nurgas olevad numbrid;
- 5) otsustada, kas R häälik asub sõna alguses, keskel, lõpus või puudub sõnas üldse.

1



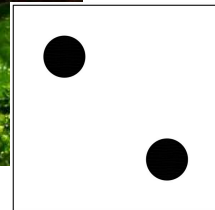
MURUMUNA

1



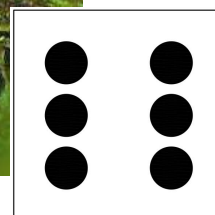
MURUMUNA

1



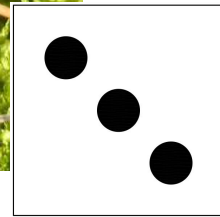
KUKESEEN

2



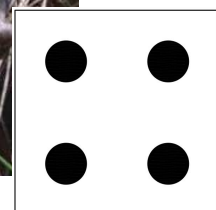
KUKESEEN

1



PURAVIK

3



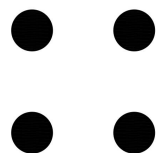
PURAVIK

4



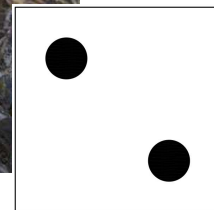
KÄRBSESEEN

1



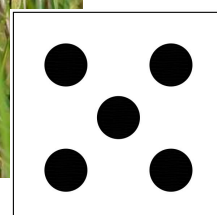
KÄRBSESEEN

2



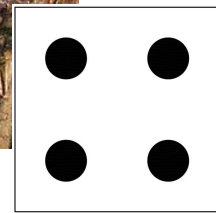
SIRMIK

2



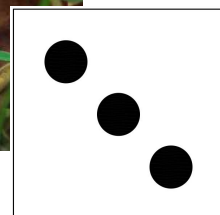
SIRMIK

2



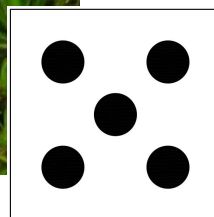
PILVIK

3



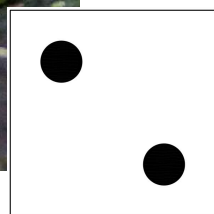
PILVIK

1



SUUR SARVIK

1



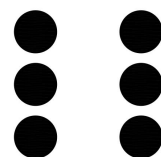
SUUR SARVIK

1



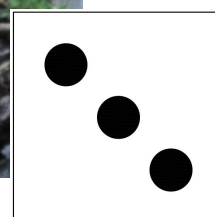
MÄNNIRIISIKAS

2



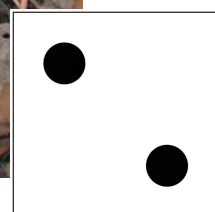
MÄNNIRIISIKAS

1



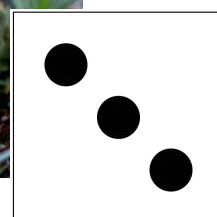
KUUSERIISIKAS

3



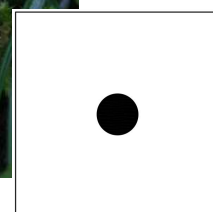
KUUSERIISIKAS

1



KASERIISIKAS

4



KASERIISIKAS

KORV – teekonna alguse ja/või lõpu tähistamiseks

Näiteks iga kord enne täringu veeretamist, asetab mängija Bee-Boti korvipildile.

PRÜGI – boonuste jagamiseks

Näiteks saab mängija metsast prügi koristamise eest lisaklepsu või kommi. Prükipilt võib anda arvutamisülesannetes ka lisapunkte või siis lahendab õpetaja arvutusülesande hoopis mängija eest sellele pildile sattudes ise ära.

JALGRATTAS – kiiresti edasi liikumiseks

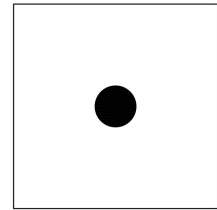
Näiteks liigub mängija Bee-Botiga kas eelnevalt kokkulepitud arvu piltide võrra edasi paremale/vasakule/üles/allas või siis ükskõik millisele vabalt valitud pildile.

KÜSIMÄRK – täiendavate küsimuste esitamiseks

Näiteks küsimärgile sattudes valib mängija ühe küsimuse, õpetaja loeb küsimuse ette ja sama laps (või keegi teine) vastab küsimusele. Küsimuse asemel võib olla ka tehe.

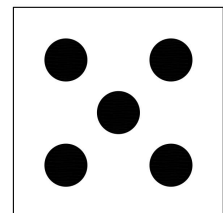
<p>NIMETA ÜKS TOIT, MIDA SAAB SEENTEST VALMISTADA.</p>	<p>NIMETA ÜKS LOOM, KES TOITUB SEENTEST.</p>
<p>NIMETA ÜKS MÜRGINE VÕI MITTESÖÖDAV SEEN.</p>	<p>NIMETA ÜKS HEA SÖÖGISEEN.</p>
<p>NIMETA ÜKS KOLLAST VÄRVI SEEN.</p>	<p>NIMETA ÜKS PUNAST VÄRVI SEEN.</p>
<p>NIMETA ÜKS SEENE OSA.</p>	<p>NIMETA NUMBER, Kuhu TULEB SEENEMÜRGITUSE KORRAL HELISTADA.</p>
<p>MILLISE PUU JUURES KASVAB KASERIISIKAS?</p>	<p>NIMETA ÜKS SEEN, MIDA TAHAKSID KORJATA.</p>

0



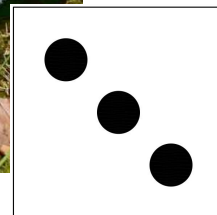
KORV

5



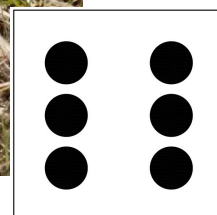
KORV

2



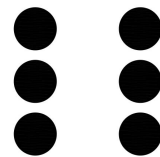
PRÜGI

2



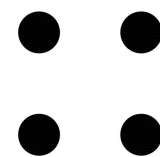
PRÜGI

2



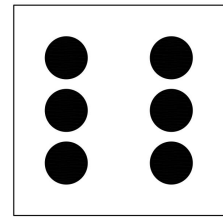
JALGRATAS

3



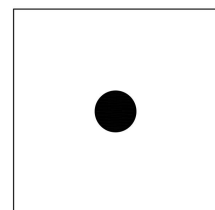
JALGRATAS

4



KÜSIMÄRK

0



KÜSIMÄRK

VIITED FOTODELE

Murumuna

Dumat, M. (2012). *Flaschenbovist (Lycoperdon perlatum)*. Külastatud aadressil

<https://flic.kr/p/bAjLG6>.

Bowman, D. (2004). *Lycoperdon Pyriforme*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/5DU3>.

Kukeseen

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-19091>.

Elena, R. (2016). *Cantharellus cibarius, Fries 1821 (Fungi Basidiomycota Agaricomycetes Cantharellales Cantharellaceae)*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/FkkeKh>.

Puravik

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-1401413>.

mongider (2012). *BOLETUS EDULIS (200 grs)*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/drDuoG>.

Kärbeseen

Weitzel, A. (2015). *Amanita*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/yAX2Wa>.

Dronkert, E. (2010). Fly agaric. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/8DZV6j>.

Sirmik

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-1756183>.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-2243080>.

Pilvik

Dumat, M. (2010). *Kirschroter Speitäubling (Russula emetica)*. Külastatud aadressil

<https://flic.kr/p/7Mh43o>.

Tonelli, N., A. (2016). *Algerine Swamp Natural Area (Revisited) (10)*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/LAyT8Y>.

Suur Sarvik

Hollinger, J. (2010). *Calocera viscosa*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/8FdUXy>.

Ward, S. (2013). *Stag's Horn Fungus (calocera viscosa)*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/Nivj9d>.

Männiriisikas

Lindsey, J. (2004). *Lactarius rufus from Commanster, Belgium*. Külastatud aadressil

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lactarius_rufus_-_Lindsey.jpg.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-529290>.

Kuuseriisikas

furtwangl (2009). *Mushroom, NCI Sourdough trail*. Külastatud aadressil

<https://flic.kr/p/73zoAT>.

Sakalis, T. (2013). *Lactarius deliciosus*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/i7MVnq>.

Kaseriisikas

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-512784>.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-225828>.

Korv

Cox, K. (2009). *Basket-for-bost*. Külastatud aadressil <https://flic.kr/p/6wvjjg>.

Prügi

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-2416624>.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-1269000>.

Jalgratas

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-635544>.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-1834265>.

Küsimärk

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-1846784>.

Külastatud aadressil <https://pixabay.com/photo-2405202>.