

## **Täringumäng**

Vanusele 8+

Mängijaid 2+

Mäng sisaldab: 2 täringut, arvestuslehed ja reeglid. Täringuid on võimalik võtta laenuks mõne teise mängu juures või osta poest eraldi mängu tarbeks. Arvestuslehed ning reeglid saab välja printida ning paljundada. Mängijad heidavad täringutega kombinatsioone.

Mängu ülesehitus põhineb täringumängul Yatzy, Tactic Games OY.

**Mäng arendab lapse matemaatilise mõtlemist. Aitab aru saada jagamisest. Jagamine käib korrutamisele vastupidi, kuid nad on omavahel väga tihedalt seotud. Jagamise eesmärk on jagada arv võrdseteks osadeks.**

## **Mängu käik**

Mängukorral olijal on kasutada maksimaalselt 2 heidet. Peale esimest heidet ei pea mängija rohkem heitma, küll aga võib ta sooritada veel ühe heite, kas siis ühe või mõlema täringuga. Mängukord liigub edasi päripäeva.

## **Tulemuste märkimine**

Üks mängijatest valitakse tulemuste kirjutajaks. Tulemused kirjutatakse arvutuslehele. Igal mängijal on arvutuslehel oma tulp, mille kohale kirjutatakse tema nimi.

Punkte arvestatakse järgmiselt: arvutuslehel on ette antud numbrid ehk jagatavad. Täringutega heidetud silmade arv peab jaguma ühe vabalt valitud arvutuslehel ette antud jagatavaga. Jagatis võrdub saadava punktide arvuga, mis kirjutatakse mängija tulpa vastava jagatava lahtrisse. Mida väiksem on täringuga visatud kombinatsioon, seda suurem tuleb punktide arv.

Kui täringuga tuleb kombinatsioon ehk silmade arv, mis ei jagu ühegi arvestuslehel alles jäänud jagatavaga, või sobivate jagatavate read on juba täidetud, märgitakse vabalt valitud reale 0.

Kui kõik lahtrid on täidetud, liidetakse punktid kokku. Võidab enim punkte kogunud mängija!

<b>5</b>			
<b>10</b>			
<b>12</b>			
<b>14</b>			
<b>15</b>			
<b>16</b>			
<b>20</b>			
<b>22</b>			
<b>24</b>			
<b>25</b>			
<b>27</b>			
<b>32</b>			
<b>36</b>			
<b>40</b>			
<b>42</b>			
<b>45</b>			
<b>48</b>			
<b>50</b>			
<b>Kokku</b>			