



ÕPPLEMÄNGUD

Kaardid ja täringud

2025/26



MATH MARKET



NUMERUS

Matemaatikamäng



5



2

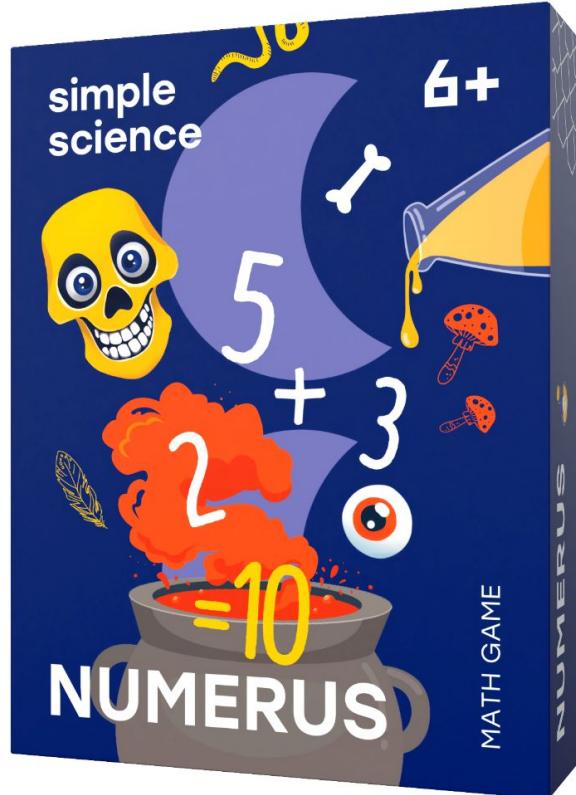


+



3





Mis on karbis:

- 18 joogikaarti
- 42 koostisosade kaarti
- mängureeglid

Karbi mõõt: 124×95×25 mm

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi

NUMERUS

Mäng igaks elujuhtumiks

Loe koostisosi, sega värv ja valmista maagilisi jooke.

Arenda oma peastarvutamise oskust!

6+ aastat

15 minutit

2–6 mängijat

Mäng aktiveerib supervõimed:
peastarvutamine
arvu 10 koostis
maagiline mõtlemine



**3 lahedad fakti mängu
NUMERUS kohta**

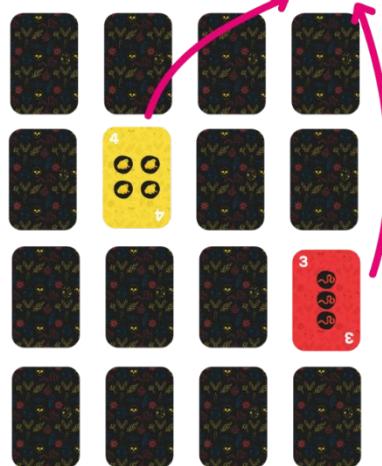
**Efektiivne peast arvutamise
treening** – õpi lihtsat liitmist ja
lahutamist lõbusal viisil.

2 mängurežiimi: aeglane –
õppimiseks, kiire – teadmiste
kinnistamiseks.

Erinevad raskusastmed – mängijad
erineva tasemega saavad mängida
võrdsetel tingimustel.

Kuidas mängida NUMERUST?

potion



ingredients



$$4+3=7$$

1. režiim – Õppemäng

Mängija avab 2 või 3 kaarti ja püüab kokku arvutada joogikaardil näidatud väärtsuse.

Joogivärvide segud ja nurkades olevad markerid aitavad mängu raskust just õigeks sättida — nii väikestele mängusõpradele kui ka tõelistele meistritele!

Valmista jook
arvutades
koostisosade
väärtsused!



2. režiim – Kiirmäng

Kolm jooki laual, koostisosad jagatakse aeglaselt. Kes suudab esimesena valmistada ühe joogi, peab kiiresti hüüdma vastuse. Esimene võtab kaardi.

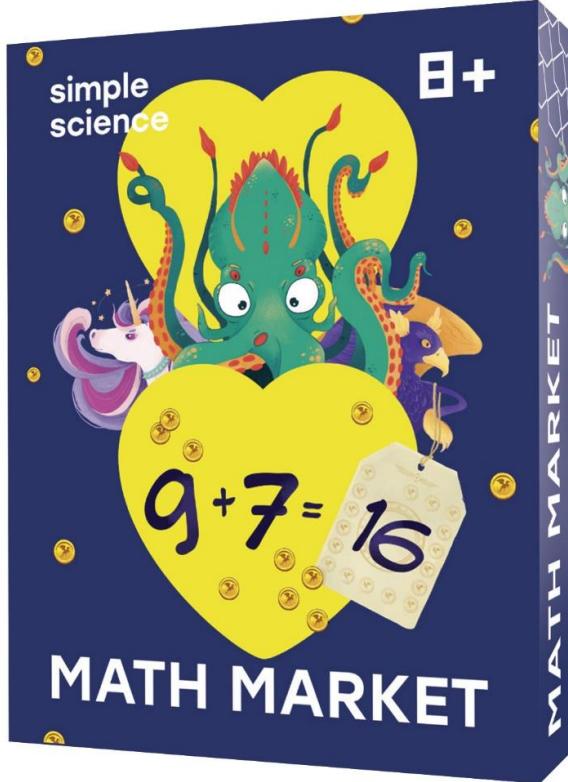


$$4+5=9$$

Math Market

Matemaatikamäng





MATH MARKET

Mäng igaks elujuhtumiks!

Loenda münte ja ületa „kümne barjäär“.

Arenda arvutamisoskust **20 piires!**

8+ aastat

15 minutit

2–6 mängijat

Mäng aktiveerib supervõimed:

- peastarvutamine
- arvu 20 koostis
- maagiline õpikeskkond

Mis on karbis:

- 20 kaarti fantastiliste olenditega
- 40 mündikaarti
- mängureeglid

Karbi mõõtmed:

124 × 95 × 25 mm

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi



3 lahedad fakti mängu MATH MARKET kohta

- **Tõhus peastarvutamise treening** – harjuta „kümne barjääri“ ületamist, et liitmine ja lahutamine muutuksid kiiremaks.
- **3 mängurežiimi** – õppimiseks ja teadmiste kinnistamiseks.
- **Maagiline visuaalne keskkond**, mis eriti meeldib noorematele õpilastele.
- **Erikaardid aitavad mängijatel**, kes jäävad veidi maha.

Kuidas mängida MATH MARKET

1. variant

TREENINGUMÄNG (ÕPPIMINE)

Mängija asetab mündikaardi völueluka peale. Teised mängijad võivad teingu lõpetada, kui neil on kaart puuduolevate müntidega, ja nii saada endale see elukas. Seejärel tehakse uus ettemakse.



Mäng aitab harjutada peastarvutamist kuni 20-ni, arendab tähelepanu ja matemaatilist mõtlemist.

Kümnete kujutamine mündikaartidel aitab mängijatel hõlpsasti ületada "kümne piiri" ..

Īpašās kartes palīdz atpalikušajiem spēlētājiem.

2. variant

KIIRMÄNG (KORDAMINE)

Lauale asetatakse kolm völuelukat. Mündikaandid (koostisosad) pannakse aeglaselt, ükshaaval.

Niipea kui on võimalik moodustada mõne eluka hind, peavad mängijad kiiresti reageerima ja ütlema vastava arvu. Esimene, kes seda teeb, saab eluka kaardi endale.

How much is the fish?

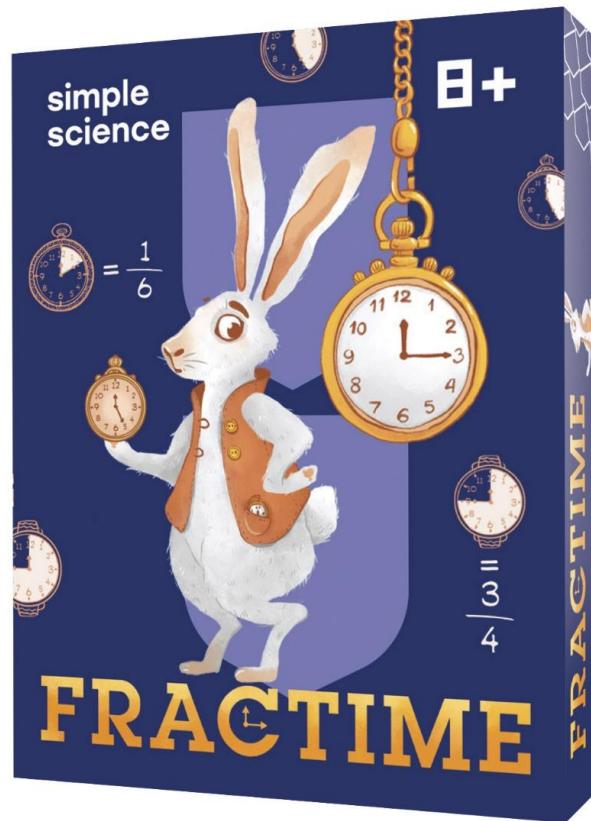




FRACTIME

Matemaatikamäng





Mis on karbis:

- 52 minutikaarti
- 28 murdude kaarti
- reeglite leht

Box size: 124*95*25mm

FRACTIME

Kõige lihtsam ja tõhusam viis murdude mõistmiseks!

Ühenda minutid, et moodustada täistund.

Seo kellaplaadil olevad minutid murdudega ja teeni rohkem punkte!

8+ aastat

15 minutit

2–4 mängijat

Murrud

Peastarvutamise oskus

Kellaaja lugemine

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi



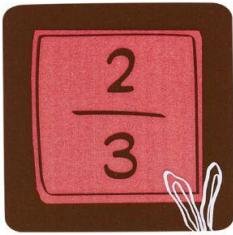
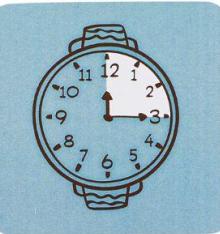
3 lahedad asja mängu
FRACTIME kohta

- **Tõhus peastarvutamise treening** – murdud põhinevad kellaplaadil.
- **2 mängutaset** – õppimiseks ja teadmiste kinnistamiseks.
- **Tänapäeva laste väljakutse** – õppida kella järgi aega määrama.

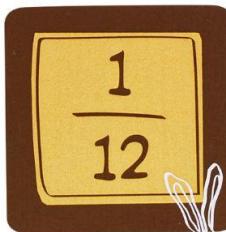
Kuidas mängida FRACTIME

Eesmärk on oma käigu jooksul moodustada täistund

$$40\text{min} + 15\text{min} + 5\text{min} = 60\text{min}$$



fractions correspond to minutes

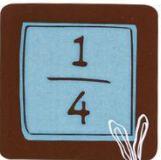


Mängija paneb oma käest minutikaardi, et alustada uut rida või lisada see olemasolevale reale.

Match fractions to minutes to get more points

Kui mängija moodustab täistunni (kogub kokku 60 minutit), saab ta kõik kaardid sellest reast endale.

Et mängida veel ühe minutikaardi või saada rohkem kaarte, lisa reale vastav murdude kaart.



2 raskusastet



5

4



MINUS-PLUSUS

Matemaatikamäng

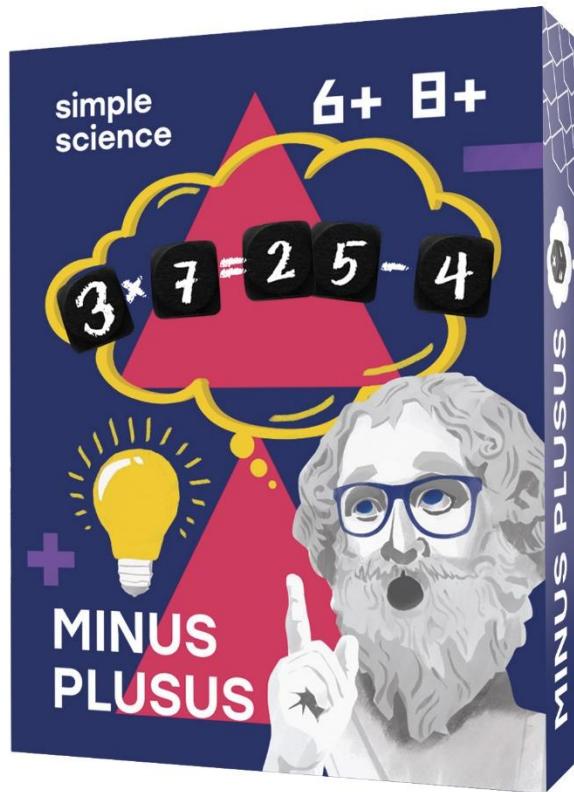
9

6.

3



$$3 \times 7 = 25 - 4$$



Karbis:

- 10 puidust tärингut
- reeglite leht

Box size: 125*95*28mm

MINUS - PLUSUS

Kogu algkooli matemaatika 10 tärингus!

Mängus on vaid 10 tärингut ja lugematu hulk kombinatsioone – sama kauneid kui matemaatika ise.

6+ aastat

15 minutit

2–8 mängijat

Peastarvutamine

Matemaatiline loovus



3 lahedad asja mängu
MINUS-PLUSUS kohta

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi



- **Tõhus peastarvutamise treening** – mängijad peavad võidu nimel looma ja lahendama palju matemaatilisi võrrandeid.
- **Lihtsalt kohandatav raskusaste.**
- **Piiramatu arv mängijaid.**

Kuidas mängida MINUS-PLUSUS

Viska täringud ja kasuta võimalikult paljusid neist, et moodustada matemaatiline võrrand. Iga täring annab ühe punkti.

Kõik mängijad tegutsevad samal ajal ja panevad oma õnne proovile – kas saada vähem punkte lihtsa avaldise eest või mõelda kauem, et luua keerukam.

Punkte saab ainult esimene mängija.

Nooremate mängijate puhul kasutage ainult + ja -

Get 5 points for the simple expression

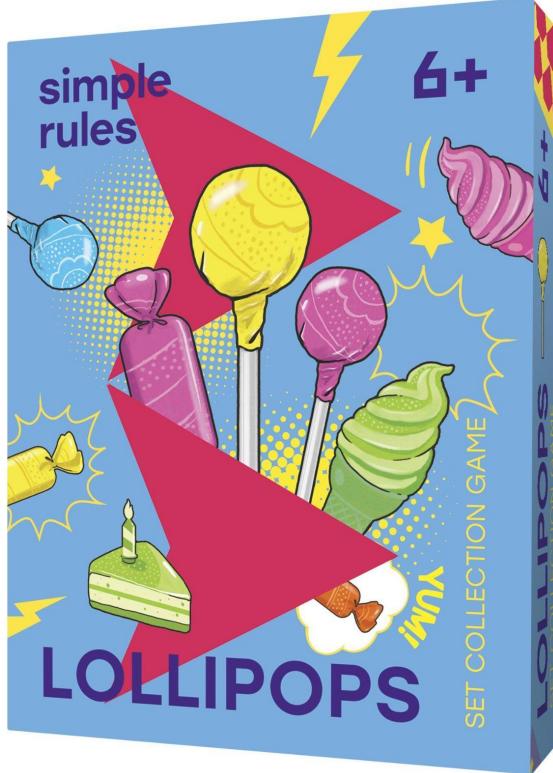


Or take a risk to think longer and get 8 points



LOLLIPOPS

Mäng tähelepanule ja
reaktsioonile



LOLLIPOPS

Jälgi kommide hulka, värv ja tüüpi!

Niipea kui näed kolmel kaardil ühist tunnust,
haara need endale – see on sinu võidupakk!
Väga kiire, väga lihtne ja väga lõbus.
Sobib igas vanuses lastele (ka
lapsevanematele).

6+ aastat

15 minutit

2–8 mängijat

Reaktsioon

Kombineerimine

Pidulõbu

Karbis:

- 60 kommikaarti
- 6 superkaarti
- mängureeglid

Box size: 125*95*28mm

Mängureeglid on siin
– skaneeri QR-koodi



Lahedad asjad mängu
LOLLIPOPS kohta

Kiire ja dünaamiline!

Pea meeles kolme omadust – kuju, arv ja värv – ning treeni reaktsiooni ja tähelepanu.

Ere disain

Koomikslik stiil ja kommiteema – ideaalne igas vanuses mängijatele!

Kompaktne ja mugav

Mängi igal pool – kodus, koolis või teel olles!

Ei võta palju ruumi.

Vahetund koolis? Täiuslik aeg kiireks mänguringiks!



Kuidas mängida LOLLIPOPS

Mängujuht tömbab kaarte pakist. Kõik mängijad jälgivad avatud kaarte ja tegutsevad samal ajal.

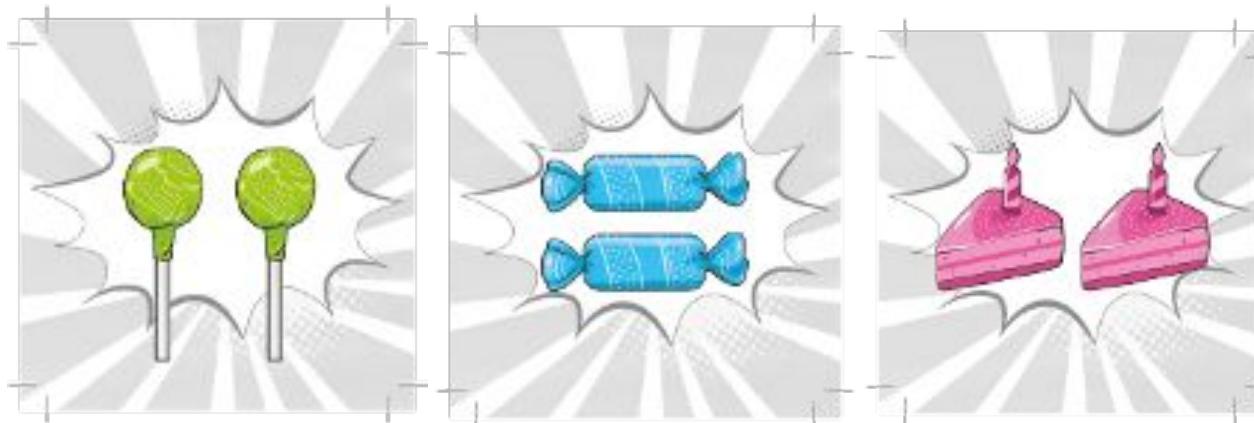
Niipea kui laual on 3 kaarti ühise omadusega, peavad mängijad selle omaduse välja hüüdma.

Esimene, kes nimetab omaduse õigesti, saab need kaardid endale.

Et need kolm kaarti kätte saada, tuleb kõigepealt hüüda: „Kaks!“



Eesmärk on koguda võimalikult palju kaarte.



On 6 superkaarti, mida saab kasutada – need kas blokeerivad kategooria või võimaldavad mängijal valida selles kategoorias suvalise omaduse.





LAPSED JA PERE



simple
rules

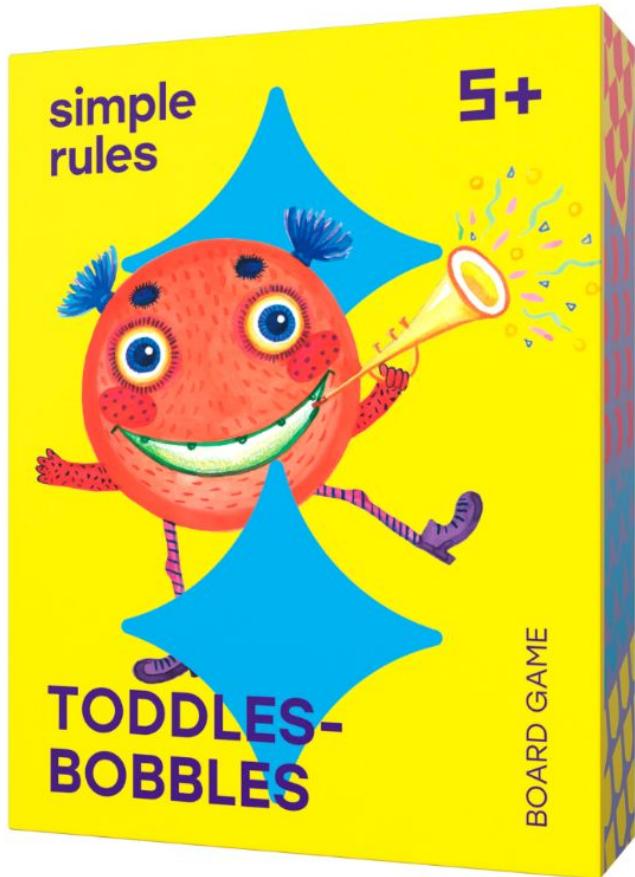
2025



TODDLES-BOBBLES

Mängu nimi

Kas oled juba kohtunud
Toddles-Bubbles?



Karbis:

- 60 kaarti
- mängureeglid

Box size: 125*95*28mm

TODDLES-BOBBLIES

Pange Toddles-Bobblesitele nimed ja püüdke neid meeles pidada.

Kui kedagi näete – hüüdke ta nime!

Lõbus ja kiire mäng.

Ideaalne pidudeks ja pere vaba aja veetmiseks.

5+ aastat

15 minutit

2–6 mängijat

Fantaasia

Mälu

Reaktsioon

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi



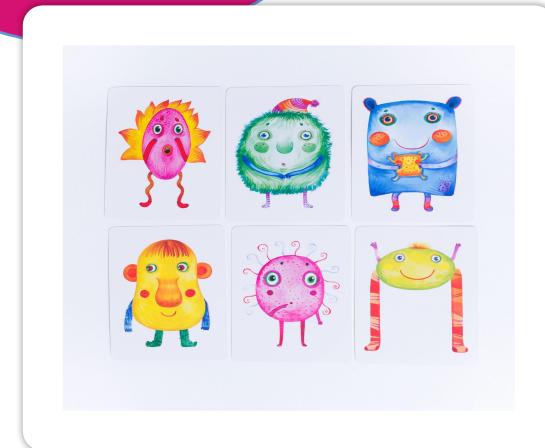
Kuidas mängida TODDLES-BOBBLES



Mängijad võtavad kordamööda kaarte pakist ja avavad need – Toddles-Bobblesite portreed. Kui Toddles-Bobbles ilmub esimest korda, mõtleb kaart avanud mängija talle nime.

Mõtleme uusi nimesid, jätame meelde ja püüame neid kinni! Võidak mängija, kes kogub kõige rohkem Toddles-Bobbleseid!

Suurepärane mäng lastepidudeks ja tõhus kognitiivsete oskuste treening.

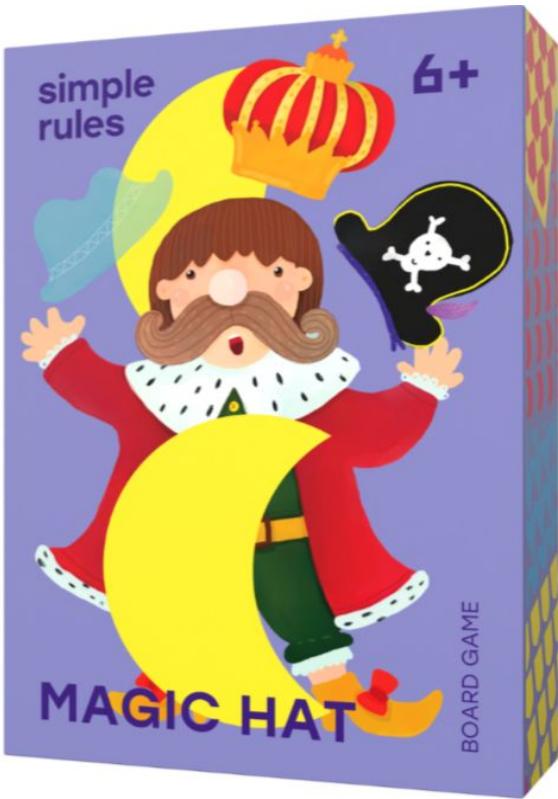


MAGIC HAT

Nutikas bluffimine ja hea mälu

Võluriigis on
juhtunud midagi
ärevust tekitavat!

Öösel vahetas keegi
kõik lossimütsid ära!



MAGIC HAT

Vaheta kangelaste mütse ja proovi need õigetele omanikele tagasi anda. Samas aja teised mängijad segadusse ja püüa neid petta!

6+ aastat

15 minutit

2–6 mängijat

#mälu

#bluffimine

#taktika

Mäng aktiveerib supervõimed: tähelepanu, hea mälu, strateegilise mõtlemise ja kavaluse!

Karbist leiad:

- 20 kangelasekaarti
- 24 mütsikaarti
- 16 žetooni
- 1 abikaart
- mängureeglid

Karbi mõõtmed: 125 × 95 × 28 mm



Mängureeglid on siin – skaneeri QR-koodi



TAKE A PIC

Reaktsioonimäng

Lauafotosafari on
alanud – hoia silmad
lahti ja kaamera
valmis!



TAKE A PIC

Üks mängija viskab täringuid ja kõik püüavad esimesena „pildistada” loomi, kes ilmuvalt täringutel.

Uusi pilte jahtides ära unusta jälgida neid, mis sul juba olemas on!

Võistluslik ja kiire mäng, mis sobib suurepäraselt lastepidudeks ning pakub toredat ühist aega kogu perele.

5+ aastat

15 minutit

2–6 mängijat

Mäng aktiveerib supervõimed:
tähelepanu, reaktsioon



Mängureeglid on siin
– skaneeri QR-koodi



Karbis:

- 50 ümmargust kaarti
- 2 pilditäringut
- mängureeglid

Box size: 125*95*28mm

Kuidas mängida TAKE A PIC



Põmm! Plaks! Klõps! See on fotosafari!

Viska täringuid, kata kiiresti kaartidel olevad loomad ja võta need endale.

Ole tähelepanelik! Vastased on valmis parimaid saake üle lõöma!

Võidak see, kes on kõige kiirem ja tähelepanelikum – džungliseadus!

3 lahedad asja mängu

Take a Pic kohta

- Nii lihtne kui selfi tegemine.
 - Ideaalne lastepidudeks.
 - Suurepärane ühisteks mängudeks igas vanuses mängijatele.



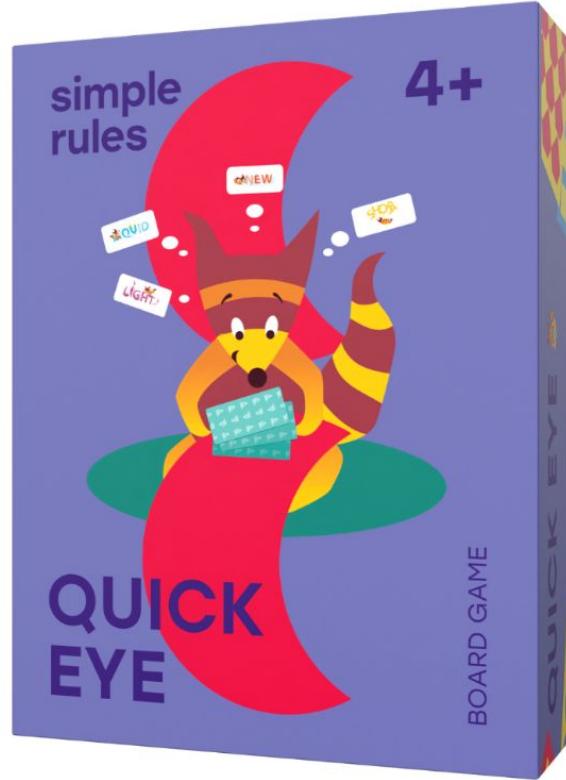


QUICK EYE

Keelemäng

Käivita oma kujutlusvõime
täisvõimsuse!





QUICK EYE

Tähelepanu ja fantaasia – kõik, mida selle mängu jaoks vajad!

Otsi enda ümber esemeid nende omaduste järgi.

Mäng aitab õppida ja täiendada inglise keele oskust.

4+ aastat

15 minutit

2–8 mängijat

Kujutlusvõime

Sõnavara

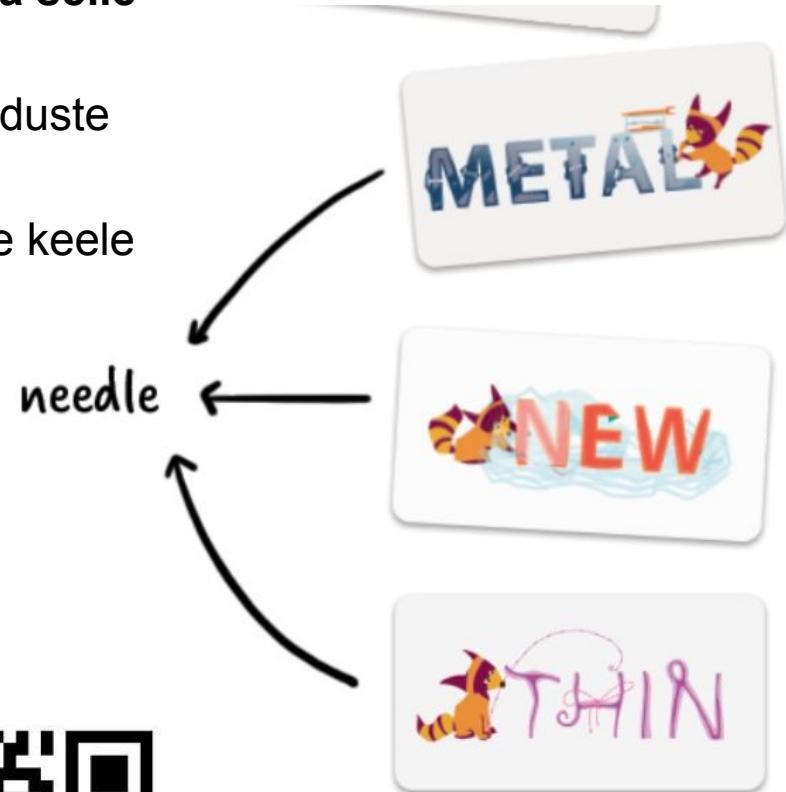
Inglise keele õppimine

Karbis:

- 50 kaarti
- mängureeglid

Box size: 125*95*28mm

Mängureeglid on siin –
skaneeri QR-koodi



Kuidas mängida QUICK EYE



Avame kordamööda kaarte, millel on kirjas mõni omadus või tunnus.

Mõtle või otsi enda ümber ese, millel see omadus võiks olla.

Leidsid? Siis ava järgmine kaart ja otsi eset, millel on juba kaks omadust korraga.

Leidsid jälle? Järgmine kaart!

Ideaalne inglise keele õppimiseks ja teadmiste kinnistamiseks.

Kas soovite mängu keerulisemat versiooni? Siis avage järgmine kaart ja otsige midagi, millel on juba kaks neist omadustest. Seejärel võtke veel üks kaart! Iga uue kaardiga muutub mäng järjest keerulisemaks ja lõbusamaks. Teie kujutlusvõime ja fantaasia hakkavad tööle täisvõimsuse!

Aitäh teie tähelepanu eest!

from Simple Rules
info@simplerules.eu
simplerules.eu



**simple
rules**

Lapsed ja pere

- 1.Toddles-Bubbles
- 2.Take a pic
- 3.Quick Eye
- 4.Lollipops
- 5.Magic Hat



Õppemängud

1. Numerus
2. Math Market
3. Fractime
4. Minus-Plusus

