

# Linnumängu juhend

10 kaardimängu  
lindude tundmaõppimiseks





## Sissejuhatus

Iga päev lendab maailmas ringi ligikaudu 100 miljardit lindu. Eestis on nähtud 383 linnuliiki. Siinses linnumängus on 20 levinumat ja lihtsamini äratuntavat liiki, kellega saab tutvust teha ja neid erinevates mängudes lõbusalt tundma õppida.

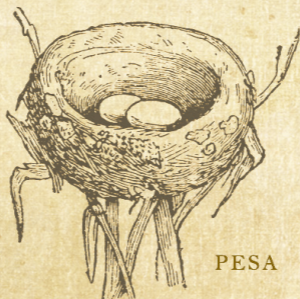
Iga lind on oma nägu, kuid nad kõik kuuluvad selgroogsete hulka. Lihtsalt nende esijäsemetest on kujunenud tiivad, nende keha on kaetud sulgedega ja enamik neist oskab lennata. Lindudel ei ole ka hambaid ja nende ninamik on kujunenud nokaks. Oma järglased toovad nad ilmale koorega munades, õrnade munade kaitseks ehitatakse enamasti pesa. Osa linnuliike kasvatab pojad üles pesas (nn pesahoidjad linnud), teised lahkuvad pesast kohe peale koorumist (nn pesahülgajad linnud). Linnud elavad sageli koos väiksemate seltsingute või suuremate parvedena ja suhtlevad omavahel kaunilt häälitsedes, aga ka erinevate märkide abil. Talveks rändab enamik külmemate alade linde

soojematele aladele. Lindude rändeteed võivad olla tuhandeid kilomeetreid pikad. Eks lennumasinategi loojad jälginud esmalt linde ja kasutanud ära tiivamehaanika nüansid, et aidata inimeselgi õhku tõusta. Head mängimist!

## **Mängu tutvustus**

Eestis on kohatud 383 linnuliiki. Linnumängu abil saad tuttavaks 20 levinuma linnuliigiga, mis on esitatud kaartidel. Võttes nimepakist kaardi, saad teada linnuliigi nime, võttes pildipakist kaardi, saad teada, kuidas mingi linnuliik välja näeb. Pildipakis on kaardid nummerdatud. Et teada saada, milline pildikaart vastab nimekaardile ehk kes on pildil olev lind, kasuta mängujuhendi lõpus olevaid kontrollvastuseid. Kontrollvastuste number ühtib pildikaardi numbriga ja numbri järelt leiad linnu nime. Mängukomplektis on ka kaks komplekti valikkaarte, millest igäühel on viis linnunime. Nii on võimalus

alustada lindude tundmaõppimist viiest linnuliigist. Kuidas need viis lindu välja näevad, vaata jälle kontrollvastustest – kontrollvastustes oleva nime ees on number, mille järgi leiad pildikaardi. Kui viis lindu selged, saad lisada järgmised viis ja kui needki tuttavad, veel järgmised viis. Kuna kõiki kaarte on topelt, saab mõnda mänguvarianti mängida korraga kaks seltskonda. Kokku saab mängukomplekti kasutada kümne erineva mängu mängimiseks. Sõltuvalt sellest, millise mängu valid, kui palju on mängijaid või paare, võtab mängimine aega 5–40 minutit.



PESA

# Mängukirjeldused

## 1. Linnumemoriin 1

Memoriin on eelkõige mälu arendav mäng. Mängitakse pildikaartidega. Kaardid segatakse hoolikalt ja laotatakse lauale, pildiga pool allapoole. Mängija võtab laual olevaist kaartidest kaks kaarti ja näitab neid kaasmängijatele. Kui kaartidel on ühesugused pildid, saab mängija selle paari endale ja tal on õigus korduskäigule. Kui pildid on erinevad, asetab mängija need samale kohale tagasi ja mängukord läheb järgmisele. Võidab mängija, kes kogub mängu lõpuks kõige enam paare.

Memoriini saab mängida ka aja peale. Näiteks lepitakse kokku, et mänguaeg on 10 minutit. Kes kogub selle aja jooksul rohkem paare, on võitja.

## 2. Linnumemoriin 2

Edasiarendus eelmisest memoriini variandist, kus kaardipaari moodustavad linnu pildikaart ja temale vastav nimekaart. Lauale laotatakse segiläbi nimekaardid ja pildikaardid, mille tagumised pooled on erinevat värvi. Mängija võtab kummastki värvist ühe kaardi, et leida nimekaardiga sobivat pildikaarti. Kui selline paar leitakse, saab mängija kaardid endale ja tal on õigus korduskäigule. Et vaadata, kas linnu nimi ja pilt omavahel sobivad, võib kasutada juhendiraamatu lõpus olevat kontrollnimekirja. Kui kaardid omavahel ei sobi, asetab mängija need lauale tagasi ja mängukord läheb järgmisele. Võidab mängija, kes kogub mängu lõpuks kõige enam paare.

### **3. Linnujooks**

Mängijad jaotatakse kaheks meeskonnaks, kes seisavad kõrvuti kolonnides. Igale mängijale jagatakse üks pildikaart põhimõttel, et kumbki kolonn saab igast pildipaarist ühe kaardi. Mängujuht seisab kolonnide ees ja hakkab välja hüüdma mängus olevaid linde. Mängija, kelle kaardil olevat lindu nimetatakse, jookseb ümber oma kolonni ja oma kohale tagasi. Mäng käib kiiruse peale – kes esimesena koju tagasi jõuab, toob meeskonnale punkti. Mängitakse eelnevalt kokku lepitud punktisummani, näiteks 10 punktini.



#### 4. Linnu-alias

Seltskond valib enda hulgast mängija, kelle seljale kinnitatakse ühe linnu nimekaart. Ta peab küsimusi esitades ära arvama, mis lind ta on. Seejuures peavad küsimused olema esitatud nii, et kaaslased saavad vastata üksnes „jah” või „ei”.

Mängu võib mängida ka võidu peale – moodustatakse kaks võistkonda, kummalegi jagatakse pildikaardid ning teatud aja jooksul püüavad võistkonna mängijad kordamööda võimalikult mitut lindu teistele kirjeldada, nii et need aru saaksid, mis linnuga on tegu. Võidab meeskond, kes kokkulepitud aja jooksul arvab ära rohkem liike.

## 5. Otsi linnuringist

Mängijaid on paarisarv. Kõik pildikaardid asetatakse maha, pildiga allapoole. Mängijad liiguvad vabalt ümberkaardiringi. Märguande peale haarab igaüks maast ühe pildikaardi ja otsib kiiresti mängijate hulgast samasuguse pildikaardiga paarilise. Paar võtab käest kinni ja kükitab. Kui kõik mängijad on omale paarilise leidnud, võib mäng jätkuda. Nüüd tuleb leida oma linnupildile ka õige nimi. Üks komplekt linnu nimekaarte asetatakse maha, kirjaga allpool, ja kõik paarid võtavad ühe kaardi. Kui võetud nimekaart pole õige, võivad nad oma kaarti mõne teise paariga vahetada. Võidab paar, kes esimesena leiab oma linnule õige nime.

Seda mängu võib kasutada ka tutvumismänguna – hea jäämurdja. :)

## 6. Linnuteade

Moodustatakse kaks võistkonda, mõlema võistlejad rivistuvad üksteise selja taha stardijoonele. Kummagi võistkonna ette asetatakse lindude nimekaardid ja kaugemale lindude pildikaardid. Märguande peale võtab kummagi võistkonna esimene mängija linnu nimekaardi, jookseb pildikaartide juurde, asetab selle õige linnupildi juurde ning jookseb tagasi oma võistkonna juurde. Nüüd võib startida järgmine mängija, kes kordab tegevust. Võidab meeskond, kes kõige kiiremini oma kaartidele õiged paarilised leiab.

## 7. Vahetusteade

Mängu võib mängida nii pildi- kui ka nimekaartidega. Kaardipakist jagatakse kõigile mängijatele võrdne arv kaarte. Mängijad vaatavad oma kaarte ja panevad paarid kõrvale, ülejäänud kaarte hakkavad päripäeva koos vahetama ehk edasi saatma. Kes kõige kiiremini oma kaartidest lahti saab (ehk paarid täis), on võitja.

## 8. Kiireim linnukäsi

Vastavalt mängijate arvule valitakse mängu topeltarv ühesuguseid pildi- ja nimekaarte. Mängijad panevad oma kaarte kordamööda lauale. Kui lauale ilmub kaks ühesugust lindu või linnunime, panevad mängijad käed kiirelt keskele kokkulepitud punktile. Kes on kõige kiirem, saab lauale pandud kaardid endale. Kui keegi eksib ja paneb käe valel ajal lauale, peab ta ühe oma kaardi ära andma endast paremal käel olevale mängijale. Võidab see, kellel on pärast kokkulepitud aega kõige rohkem kaarte.

## 9. Must linnunotsu

Mängus kasutatakse tühja, linnupildita kaarti. Pildikaardid segatakse ja jagatakse mängijate vahel laiali. Teistele mängijatele oma kaarte ei näidata. Mäng liigub päripäeva ning seda alustab kaartide segajast vasakul olev mängija, kes tõmbab oma naabrilt ühe kaardi ning paneb selle oma kaartide hulka. Kaardid, millel on sama pilt, moodustavad paari ning juhul, kui mängija kätte satub paar, paneb ta selle paari maha. Mängu võidab see, kellel õnnestub oma kaartidest esimesena lahti saada. Kaotajaks on mängija, kelle kätte jääb lõpuks „must notsu” ehk tühi kaart. Mängu on võimalik mängida ka nii, et paari moodustavad linnu nime- ja pildikaart.

## 10. Linnutäring

Moodustatakse kaks võistkonda ja laotatakse kuus linnupilti läbisegi mänguplatsile. Üks mängijaist veeretab täringut. Saades täringule näiteks numbri viis, püüavad mõlemad võistkonnad leida kiiresti õige numbriga linnupildi. Kes esimesena leiab, püüab ära arvata pildil oleva linnu nime. Kui mängija arvab õigesti, toob ta oma võistkonnale punkti. Kui valesti, on võimalus arvata teisel võistkonnal. Mängu on võimalik mängida ka mitme täringuga, et saaks kasutada rohkem linnukaarte kui kuus ja seeläbi mängu keerulisemaks muuta. Mängu võidab võistkond, kes mängu lõppedes on kogunud rohkem punkte.

## Kontrollvastused

1. Rasvatihane
2. Suur-kirjurähn
3. Linavästrik
4. Hallvares
5. Künnivares
6. Hakk
7. Hallrästas
8. Muusträstas
9. Kuldnokk
10. Puukoristaja
11. Ronk
12. Sinikael-part
13. Kühmnokk-luik
14. Leevike
15. Koduvarblane
16. Kodutuvi
17. Harakas
18. Suitsupäsuke
19. Naerukajakas
20. Metsvint



SULG



MUNA



## **Mängukomplektis on**

### **Mängukaardid**

– 2 pakki 20 linnuliigi nimekaarte,  
eesti- ja ladinakeelsete nimetustega

– 2 pakki 20 linnuliigi pildikaarte

– 2 pakki valikkaarte, kummaski 4  
kaarti ja igal kaardil 5 linnunime

– 2 tühja kaarti

kokku 90 kaarti

### **Mängujuhend, sh kontrollvastused**

### **Mängukarp**

Mängus on kasutatud linnufotosid internetilehekülgedelt **commons.wikimedia.org** ja **flickr.com**.

**Fotode autorid:**

**Slawomir Staszczuk** (photos@hotmail.co.uk)

**Andreas Trepte** (www.photo-natur.de)

**onnola**(<http://www.flickr.com/>

people/30845644@N04/)

**Matthias Barby** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Gollibolli>)

**Malene Thyssen** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Malene>),

**Pierre-Selim Huard** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:PierreSelim>)

**Pawel Kuzniar** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/Special:Contributions/Jojo>)

**Richard Bartz** ([http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Richard\\_Bartz](http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Richard_Bartz))

**Andrew Bossi** (<http://www.flickr.com/photos/thisisbossi/collections/>)

**Keith** (<http://www.flickr.com/photos/24961289@N06>)

**Grendelkhan** (<http://www.flickr.com/photos/grendelkhan/>)

**Yoo Chung** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:YooChung>)

**Martin Mecnarowski** (<http://www.photomecan.eu/>)

**Arild Vågen** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:ArildV>)

**Michael Maggs** (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:MichaelMaggs>)



