



MUNA TASE			
KATEGOORIA	MÄNGU NIMI	ÕPIVÄLJUND	MÄRKMED
MATEMAATIKA	MUNA numbrimäng (6-10)	Õpite arve 6-10 muutes neid värviliseks ning vaadates, mitu näppu on Alpal püsti. Alpale vajutades kõlavad vahvad laused! Mängu lõpus saab õhupalle purustada.	
MATEMAATIKA	MUNA numbrimäng	Õpite ja kinnistate arve 1-10. Armas alpaka nimega Alpa palub lapsel leida õigeid arve ja nende peale vajutada.	
MATEMAATIKA	MUNA kujundimäng	Õpite geomeetrilisi kujundeid ruut, ring, kolmnurk ja riskülik ning õpite neid seostama Eesti kultuuris levinud objektidega. Uurige mängu lõppedes kujundeid enda ümber.	
KEEL JA KÕNE	MUNA tähemäng (A, I, S, E, M, L)	Õpite häälikuid ja sõnu, mis nendega algavad. Õppides tähtede hääldust (/s/) mitte tähenime (/ess/) on lapsel tulevikus lihtsam lugema õppida.	
KEEL JA KÕNE	MUNA tähemäng (H, O, N, R, U, V)	Õpite häälikuid ja sõnu, mis nendega algavad. Õppides tähtede hääldust (/s/) mitte tähenime (/ess/) on lapsel tulevikus lihtsam lugema õppida.	
KEEL JA KÕNE	MUNA värvimäng	Õpite värvinimesid kollane, punane, roheline ja sinine ning seostama neid päris elu objektidega.	
KEEL JA KÕNE	MUNA värvimäng II	Õpite värvinimesid pruun, lilla, roosa ja oranž ning	



		seostama neid päris elu objektidega.	
KEEL JA KÕNE	MUNA tähemäng (B, P, G, K, D, T)	Õpite häälikuid ja sõnu, mis nendega algavad. Õppides tähtede hääldust (/s/) mitte tähenime (/ess/) on lapsel tulevikus lihtsam lugema õppida.	
KEEL JA KÕNE	MUNA tähemäng (J, Õ, Ä, Ö, Ü)	Õpite häälikuid ja sõnu, mis nendega algavad. Õppides tähtede hääldust (/s/) mitte tähenime (/ess/) on lapsel tulevikus lihtsam lugema õppida.	
MINA JA KESKKOND	MUNA näomäng	Õpite näoosi nagu kõrvad, nina, silmad ja suu.	
MINA JA KESKKOND	MUNA tunnetemäng	Õpite tunnete nimetusi. Pärast mängu on tore koos tunnete teemal arutleda. Mäng on loodud koos Lasteklubi Väike Päike psühholoogi ja haridustehnoloogiga.	
MINA JA KESKKOND	MUNA kevadlilled	Õpite tundma ja kinnistate Eestis levinud 12 varajast kevadlille (nurmenukk, sinilill, võilill, lumikelluke, tulp, krookus, varsakabi, maikelluke, nartsiss, kobarihüatsint, ülane, priimula) muutes neid puudutusega värviliseks. Mis värvi need lilled on? Korjake neid pärast õues, joonistage või lõigake värvilisest paberist.	
MINA JA KESKKOND	MUNA suvelilled	Õpite tundma ja kinnistate Eestis levinud ilusat 12 suvelille (karikakar, rukkilill, kullerkupp, moon, aaskannike, aasristik, pojent nurmelk, päevalill, kosmos, võõrasema ja tulikas). Puudutage lilli ja vaadake,	



		mis värvi need on. Korjake neid pärast õues, joonistage või lõigake	
MINA JA KESKKOND	MUNA linnumäng	Õpite tundma ja kinnistate 11 Eesti levinud lindu (ronk, rasvatihane, kuldnokk, koduvarblane, harakas, vares, leevike, ööbik, kägu, suitsupääsuke, valge-toonekurg). Puudutage lindu ja kuulete tema nime ning laulu! Loodushelid on salvestanud Veljo Runnel.	
MINA JA KESKKOND	MUNA koduloomad	Õpite tundma ja kinnistate 12 Eesti kodulooma ja -linnu nime (hani, küülik, lammas, koer, kukk, kits, lehm, kana, part, siga, hobune, kass) ning saate samal ajal harjutada häälimist. Loomanimed öeldakse koos esitähe häälimisega. Kui kõik loomad on puudutusega värviliseks muudetud, ilmuvad õhupallid, mida katki plöksida.	
MINA JA KESKKOND	MUNA lehemäng	Õpite tundma ja kinnistate 9 Eestis levinud puulehte (hobukastan, vaher, kask, pihlakas, tamm, saar, pärn, lepp, remmelgas), muutes neid puudutustega värviliseks. Alpa ütleb lihtlausega "See on lepaleht. L nagu lepp." jne. Vaadake, mis värvi lehed muutuda võivad. Hea võimalus arutleda sügise muutuste teemal. Õpite aastaegade vaheldumist.	



MINA JA KESKKOND	MUNA putukad	Õpite tundma ja kinnistate 11 Eestis levinud putukat (lepatriinu, sipelgas, kartulimardikas, liblikas, kärbes, mesilane, sääsk, rohutirts, kiil, herilane, prussakas), muutes neid puudutustega värviliseks. Harjutate ka häälimist.	
MÄLU JA LOOGIKA	MUNA puslemäng	10 erinevat ruudupuslet, millega arendate üheskoos nii loogilist mõtlemist kui ka sõnavara. Pildivalikus on näiteks rebane, hiir, hunt, arbuus jpm.	
MÄLU JA LOOGIKA	MUNA memoriinimäng	Treenite lühimälu memoriiniga, kus on 8 pildipaari, mis sisaldavad Eesti kultuurist ja loodusest tuttavaid objekte.	
MÄLU JA LOOGIKA	MUNA rühmitamismäng	Õpite rühmitamist. Leidke samasugune sokk! Hea mäng, et alustada rühmitamise õppimist. Valikus on üle 20 erineva sokipaari. Ette on antud üks sokk, millele tuleb kolme soki seast paariline leida. Vajutage õigele sokile!	
RÜTM JA LOOVUS	Luulevideod	Harjutate kuulamist, soovi korral lugemist ja treenite mälu. Kuulake ja võimalusel lugege kaasa, et arendada sõnavara! Toredad animeeritud luuletused pärinevad Eesti rahvakultuurist.	
RÜTM JA LOOVUS	Tantsuvideod	Harjutate liikumist. Tantsige koos Alpaga! Vahvad tantsuvideod arendavad rütmitunnetust ja liikumist!	



RÜTM JA LOOVUS	Joonistamismäng	Arendate loovust Alpa joonistamismänguga! Nautige vabajoonistust või värvige olemasolevaid pilte ja täiendage templitega. Esimeste piltide seas armsad Eesti taluhoovivaated. Pildid saab seadmesse salvestada.	
RÜTM JA LOOVUS	Värvimine numbrite järgi	Arendate matemaatilist mõtlemist ja loovust. Igale numbrile tuleb leida vastav värv ja kogu pilt ära värvida.	
RÜTM JA LOOVUS	Jututäringumäng	Arendate loovust ja lugude jutustamise oskust. Ekraanil on 5 täringut, mille veeretamisel ilmuvad sinna peale erinevad pildid. Nende järgi saab välja mõelda ühe toreda loo, selle salvestada ja peale loo lõppu ise järele kuulata.	
RÜTM JA LOOVUS	Audioraamat	Arendate kuulamisoskust ja mälu. Alpa Seikluste raamatusarja audioraamat viib sind koos Alpaga erinevatesse paikadesse, kus ta satub põnevatesse ja õpetlikesse olukordadesse.	
RÜTM JA LOOVUS	Reisibingo	Arendate märkamis- ja tähelepanuoskust. Ringi liikudes tuleb leida 9 ekraanil olevat objekti.	
TIBU TASE			
KATEGOORIA	MÄNGU NIMI	ÕPIVÄLJUND	MÄRKMED
MATEMAATIKA	TIBU kirjatehnikamäng	Arendate kirjutamisoskust ning harjutada sirgete ja kõverate joonte tõmbamist. Valikus erinevad lühikese ja pika joonega mustrid.	



MATEMAATIKA	TIBU parema-vasaku mäng	Õpite tundma paremat ja vasakut poolt. Mäng arendab matemaatilist mõtlemist, loogikat ja tähelepanu. Mängu läbides ilmuvad ekraanile mullid, mida saab katki plöksata ja mootorikat arendada.	
MATEMAATIKA	TIBU numbrimäng	Õpite ja kinnistate arve 0-20! Hea võimalus ka mootorikat harjutada, sest Alpa palub õige numbri lohistada saunakibusse. Tore pärast mängu lapsega arutleda, mis on saunakibu ja mida saunas tehakse.	
MATEMAATIKA	TIBU arvude järjestamine	Õpite ja kinnistate arvude 1-5 järjestamist. Vahva Elroni rong sõidab ette, aga tuul on lennutanud vaguninumbrid ära. Lohistage need õiges järjekorras tagasi!	
MATEMAATIKA	TIBU arvude järjestamine	Õpite ja kinnistate arvude 1-12 järjestamist! Vahva Elroni rong sõidab ette, aga tuul on lennutanud vaguninumbrid ära. Lohistage need õiges järjekorras tagasi!	
MATEMAATIKA	TIBU loendamismäng	Õpite ja kinnistate loendamist 9ni koos 50 erineva objekti kombinatsiooniga. Laps saab loendada Eesti kultuuri ja loodusega sobivaid asju nagu porgandeid, rukkililli ja palju muud.	
MATEMAATIKA	TIBU kujundimäng	Õpite ja kinnistate 7 erinevat kujundit. Alpa palub lapsel leida õigeid kujundeid. Mis kujundid lapsele meelde jäid? Pärast oleks neid tore näiteks joonistada.	



KEEL JA KÕNE	TIBU mida võtan täna kaasa?	Rikastate sõnavara ja arendate kuulamist ning matemaatilist mõtlemist. Laps saab valida, mida ta võtaks kaasa poodi, randa, piknikule või sünnipäevale. Ta peab valitud objektid näpuga seljakotti lohistama ning pärast loendama, mitu asja ta kaasa võttis. Mäng valmis koostöös Tartu Ülikooli ja idee autoritega, Vieno Rjabova ja Lehte Tuuling.	
KEEL JA KÕNE	TIBU tähemäng	Õpite ja kinnistate eesti keele tähestikku. Armas alpaka nimega Alpa palub lapsel leida üles õiged tähed. Mäng on loodud koos Eesti õpetajatega!	
KEEL JA KÕNE	TIBU algustähemäng	Õpite kuulama sõnade algustähti. Mäng sisaldab üle 55 sõna ja toreda pildi, mille õige algustäht tuleb nelja pakutud tähe seast valida. See on hea eelharjutus lugemis- ja kirjaoskuseks.	
KEEL JA KÕNE	TIBU kirja eelharjutused	Teete kirjutamise eelharjutusi 17 erineva pildiga ja kinnistate sõnavara ning esimese tähe häälimist. See on hea eelharjutus lugemis- ja kirjaoskuseks. Lohistage mööda punktiiri ja lõpetades ilmub tervikpilt. Võimalusel proovige ka nutipliatsiga.	
KEEL JA KÕNE	TIBU värvimäng	Õpite ja kinnistate 10 erinevat värvust. Alpa palub lapsel leida erinevat värvi esemeid ja loomi, mida Eestis leidub.	



MINA JA KESKKOND	TIBU prügimäng	Õpite tundma erinevaid materjale ja prügi liike. Kuulake, kuhu erinevad jäätmed käivad ja lohista prügi õigesse prügikasti. Arendab ka keskkonnateadlikkust ja käelist osavust.	
MINA JA KESKKOND	TIBU kevadlilled	Õpite ja kinnistate 12 varajast kevadlille. Alpa palub leida õiged lilled. Võimalusel vaadeldage pärast lilli õues, joonistage või lõigake värvilisest paberist.	
MINA JA KESKKOND	TIBU näomäng	Õpite ja kinnistate 7 näoosa nimetust. Kus on Alpa nina ja kus on tema juuksed? Lapsel on tore ka enda näoosadele osutada.	
MINA JA KESKKOND	TIBU tunnetemäng	Õpite tunnete nimetusi erinevate olukordade näitel. Pärast mängu on tore tunnete teemal arutleda. Mäng on loodud koos Lasteklubi Väike Päike psühholoogi ja haridustehnoloogiga.	
MINA JA KESKKOND	TIBU suvelilled	Õpite tundma ja kinnistate Eestis levinud 12 lille nime. Alpa on lilli korjamas ja palub abi õigete leidmisel. Võimalusel vaadeldage pärast lilli õues, joonistage või lõigake värvilisest paberist.	
MINA JA KESKKOND	TIBU linnumäng	Õpite tundma ja kinnistate 8 Eesti levinud lindu. Alpa on linnuvaatlusel ja palub abi lindude äratundmisel. Loodushelid on salvestanud Veljo Runnel.	
MINA JA KESKKOND	TIBU lehemäng	Õpite tundma 9 Eesti puu lehte. Lohistage õige puuleht varjule.	



MINA JA KESKKOND	TIBU koduloomad	Õpite tundma ja kinnistate 12 Eesti kodulooma ja -linnu nime ning saate nende kohta toredat infot kuulata. Kas leiate kõigi seast just õiged loomad ja linnud?	
MINA JA KESKKOND	TIBU putukad	Õpite ja kinnistate 11 Eestis levinud putukat. Kas leiad õiged putukad? Putukate seast leiate liblika, maipõrnika ja paljud teised.	
MINA JA KESKKOND	TIBU loomajäljed	Õpite tundma 12 Eesti metsades elavat looma ning milliseid jalajälgi nad endast maha jätavad. Iga looma kohta räägib Alpa ka ühe põneva fakti.	
MÄLU JA LOOGIKA	TIBU puslemäng	10 erinevat ruudupuslet, millega arendate üheskoos nii loogikat kui ka sõnavara. Pildivalikus on näiteks vaarikas, ratas, tomat jpt. Mõnes kohas saab harjutada probleemilahendusoskust - keskmine ruut vajab väga täpset tähelepanuvõimet.	
MÄLU JA LOOGIKA	TIBU puslemäng taluloomad	10 erinevat taluloomade ruudupuslet, millega arendate üheskoos nii loogikat kui ka sõnavara. Pildivalikus on näiteks kits, kass, part jpt. Mõnes kohas saab harjutada probleemilahendusoskust!	
MÄLU JA LOOGIKA	TIBU memoriinimäng	Treenite mälu üle 50 Eesti kultuurist ja loodusest tuttavate elementidega.	
MÄLU JA LOOGIKA	TIBU rühmitamismäng	Harjutate rühmitamist. Mis pilt teiste sekka ei sobi? Valikus on suur hulk erinevaid rühmi ja objekte meie pildivaramust. Kuulete üle ka rühmanimed.	



RÜTM JA LOOVUS	Luulevideod	Harjutate kuulamist, soovi korral lugemist ja treenite mälu. Kuulake ja võimalusel lugege kaasa, et arendada sõnavara! Toredad animeeritud luuletused pärinevad Eesti rahvakultuurist.	
RÜTM JA LOOVUS	Tantsuvideod	Harjutate liikumist. Tantsige koos Alpaga! Vahvad tantsuvideod arendavad rütmitunnetust ja liikumist!	
RÜTM JA LOOVUS	Joonistamismäng	Arendate loovust Alpa joonistamismänguga! Nautige vabajoonistust või värvige olemasolevaid pilte ja täiendage templitega. Esimeste piltide seas armsad Eesti taluhoovivaated. Pildid saab seadmesse salvestada.	
RÜTM JA LOOVUS	Värvimine numbrite järgi	Arendate matemaatilist mõtlemist ja loovust. Igale numbrile tuleb leida vastav värv ja kogu pilt ära värvida.	
RÜTM JA LOOVUS	Jututäringumäng	Arendate loovust ja lugude jutustamise oskust. Ekraanil on 5 täringut, mille veeretamisel ilmuvad sinna peale erinevad pildid. Nende järgi saab välja mõelda ühe toreda loo, selle salvestada ja peale loo lõppu ise järele kuulata.	
RÜTM JA LOOVUS	Audioraamat	Arendate kuulamisoskust ja mälu. Alpa Seikluste raamatusarja audioraamat viib sind koos Alpaga erinevatesse paikadesse, kus ta satub põnevatesse ja õpetlikesse olukordadesse.	
RÜTM JA LOOVUS	Reisibingo	Arendate märkamis- ja tähelepanuoskust. Ringi liikudes tuleb leida 9	



		ekraanil olevat objekti.	
KANA TASE			
KATEGOORIA	MÄNGU NIMI	ÕPIVÄLJUND	MÄRKMED
MATEMAATIKA	KANA liitmise ja palli veeretamise mäng	Õpite liitmist ja käelist osavust. Võimalus harjutada 20 piires liitmist. Pall tuleb veeretada auku, kus on õige vastus.	
MATEMAATIKA	KANA liitmismäng	Õpite mõistma liitmise tähendust tehetega grupeeritud objekte kokku loendades. Juhendamisel hea loendada koos esimest gruppi, teist gruppi ja siis kõiki kokku. Pärast mängu tasub proovida sama õunte, pliiatsite või muuga.	
MATEMAATIKA	KANA arvude järjestamine	Õpite ja kinnistate arvude 5-20 järjestamist! Vahva Elroni rong sõidab ette, aga tuul on lennutanud vaguninumbrid ära. Lohistage need õiges järjekorras tagasi!	
MATEMAATIKA	KANA liitmismäng	Harjutate liitmist 10 piires. Aardelaekast tulevad välja üllatused - rakett, põnev õhupall või armupomm!	
MATEMAATIKA	KANA liitmismäng	Harjutate liitmist 20 piires. Aardelaekast tulevad välja üllatused - rakett, põnev õhupall või armupomm!	
MATEMAATIKA	KANA numbrite kirjutamine	Harjutage eestipärast numbrite kirjutamist 0-20! Mäng on loodud koos Eesti õpetajatega Gustav Adolfi Gümnaasiumist, Tallinna Saksa Gümnaasiumist ja Neeme Koolist.	



MATEMAATIKA	KANA kujundimäng	Õpite ja kinnistate 5 erinevat kujundit. Alpa palub lapsel leida õigeid kujundeid. Mis kujundid lapsele meelde jäid? Pärast oleks neid tore näiteks joonistada. Mäng on loodud koos Eesti õpetajatega!	
MATEMAATIKA	KANA hulkade võrdlemine	Harjutate arvude ja hulkade võrdlemist. Ekraanile ilmuvad objektid nii paremale kui ka vasakule ja laps peab valima hulkade vahele õige märgi: suurem, väiksem või võrdne. Toredat harjutamist!	
MATEMAATIKA	KANA suurustemäng	Võrdleme suuruseid! Leia ekraanilt kõige väiksem ja kõige suurem objekt! Arendate matemaatilist mõtlemist ja sõnavara.	
KEEL JA KÕNE	KANA salakiri	Arendate loogilist mõtlemist ja sõnavara ning harjutate häälimist. Sisestage iga pildi esitäht. Kui ei ole kindel, mis see võiks olla, siis saab pildile vajutades vaadata ka alternatiivset pilti. Kokku tuleb esitähtedest salasõna.	
KEEL JA KÕNE	KANA grammatika mäng	Õpite eesti keele grammatikat. Mängus on 20 "minema + kohasõna" konstruktsiooni, kus kohasõna puhul on võimalik pikk sisseütlev, lühike sisseütlev või alaleütlev vorm.	
KEEL JA KÕNE	KANA tähemäng	Õpite ja kinnistate eesti keele tähti! Hea võimalus ka motoorikat harjutada, sest Alpa palub õige tähe lohistada saunakibusse. Tore pärast mängu lapsega arutleda, mis on saunakibu	



		ja mida saunas tehakse.	
KEEL JA KÕNE	KANA joonistähed	Harjutate 23 eesti joonistähe kirjutamist õiges järjekorras. Hea mõte proovida võimalusel nutipliiatsiga! Mäng loodud koos Eesti õpetajatega.	
KEEL JA KÕNE	KANA lugemismäng	Suurepärane mäng, et harjutada lugemisoskust! Mängust leiate üle 60 erineva objekti koos õigesti ja valesti kirjutatud sõnadega. Laps saab mõnusa eduelamuse! Täname nõu eest logopeed Merike Varandit.	
KEEL JA KÕNE	KANA lühijutud	Harjutate lugemist ja teksti mõistmist. Laps õpib loetut mõistma ja peab tekstist lähuvalt lüngad täitma. Loodud koos logopeedidega.	
KEEL JA KÕNE	KANA värvimäng	Kinnistate värvinimesid! Otsite 10 erinevat värvi objekte, mille seas on astelpajud, rebased, porgandid ja palju muud.	
MINA JA KESKKOND	KANA jõulumäng	Rikastate sõnavara ja arendate motoorikat. Isegi kui pole jõuluaeg, siis see on üks populaarsemaid mänge, kus tuleb peidukatest leida jõuluteemalisi asju. Valikus 17 vahvat objekti! Lõpus on üllatus!	
MINA JA KESKKOND	KANA talvemäng	Rikastate sõnavara ja arendate motoorikat. Mängus tuleb peidukatest üles leida talveteemalisi asju.	
MINA JA KESKKOND	KANA linnumäng	Õpite tundma ja kinnistate 8 Eesti levinud lindu. Kas leiate linna tema laulu järgi?	



		Loodushelid on salvestanud Veljo Runnel.	
MINA JA KESKKOND	KANA lehemäng	Õpite tundma ja kinnistate 13 Eestis levinud puulehte ja okaspuu oksa, lohistades neid korvi. Hea võimalus arutleda sügiseste muutuste üle.	
MINA JA KESKKOND	KANA suvemäng	Rikastate sõnavara ja arendate mootorikat. Aidake Alpal taluhoovist leida Eesti metsloomi, koduloomi, linde, lilli ja tööriistu ning ka üks jaaniussike. Valikus üle 30 vahva objekti! Mängu lõpus on üllatus!	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA kujundite ühendamise	Arendate loogikat, probleemide lahendamise oskust ning värvide ja kujundite äratundmist. Ühesugused kujundid tuleb omavahel ühendada nii, et jooned omavahel ei ristuks.	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA puslemäng	10 erinevat ruudupuslet, millega arendate üheskoos nii loogilist mõtlemist kui ka sõnavara. Selles tasemes juba keerulisemad pildid, kus kujutatud nii vihtlemist kui kalalkäiku.	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA jõulupusle	9 erinevat jõuluteemalist pilti, mis loovad pühademeeleolu, arendavad loogilist mõtlemist ja sõnavara.	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA kuusnurkne pusle	Arendate ruumilist ja loogilist mõtlemist ning värvide ja kujundite äratundmist. Kõik pusle tükid tuleb mänguväljale asetada nii, et kogu väli oleks kaetud.	



MÄLU JA LOOGIKA	KANA memoriinimäng	Hea võimalus treenida mälu üle 50 Eesti kultuurist ja loodudest tuttavate elementidega. Tore harjutus ka täiskasvanutele!	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA sudoku	Arendate loogikat Jaapani päritolu sudoku mõistatustega. Mäng on piltidega ja lihtsustatud, et algajal harjutajal oleks lihtsam.	
MÄLU JA LOOGIKA	KANA rühmitamismäng	Hea võimalus harjutada rühmitamist! Objektid tuleb lohistada kahte erinevasse rühma. Valikus on suur hulk rühmi ja objekte meie pildivaramust.	
RÜTM JA LOOVUS	Luulevideod	Harjutate kuulamist, soovi korral lugemist ja treenite mälu. Kuulake ja võimalusel lugege kaasa, et arendada sõnavara! Toredad animeeritud luuletused pärinevad Eesti rahvakultuurist.	
RÜTM JA LOOVUS	Tantsuvideod	Harjutate liikumist. Tantsige koos Alpaga! Vahvad tantsuvideod arendavad rütmitunnetust ja liikumist!	
RÜTM JA LOOVUS	Joonistumäng	Arendate loovust Alpa joonistamismänguga! Nautige vabajoonistust või värvige olemasolevaid pilte ja täiendage templitega. Esimeste piltide seas armsad Eesti taluhoovivaated. Pildid saab seadmesse salvestada.	
RÜTM JA LOOVUS	Värvimine numbrite järgi	Arendate matemaatilist mõtlemist ja loovust. Igale numbrile tuleb leida vastav värv ja kogu pilt ära värvida.	



RÜTM JA LOOVUS	Jututäringumäng	Arendate loovust ja lugude jutustamise oskust. Ekraanil on 5 täringut, mille veeretamisel ilmuvad sinna peale erinevad pildid. Nende järgi saab välja mõelda ühe toreda loo, selle salvestada ja peale loo lõppu ise järele kuulata.	
RÜTM JA LOOVUS	Audioraamat	Arendate kuulamisoskust ja mälu. Alpa Seikluste raamatusarja audioraamat viib sind koos Alpaga erinevatesse paikadesse, kus ta satub põnevatesse ja õpetlikesse olukordadesse.	
RÜTM JA LOOVUS	Reisibingo	Arendate märkamis- ja tähelepanuoskust. Ringi liikudes tuleb leida 9 ekraanil olevat objekti.	

RAAMATUGA KANA TASE

KATEGOORIA	MÄNGU NIMI	ÕPIVÄLJUND	MÄRKMED
MATEMAATIKA	RA. KANA poemäng	Õpite raha kasutama! Arvutage kokku, kui palju on laual raha ja vaadake, mis kaupadeks sellest jätkub. Alpa kiidab, kui kogu raha ära ei kuluta. Hea võimalus jätkata rahatarkuse aruteluga.	
MATEMAATIKA	RA. KANA kellamäng	Õpime kella tundma! Liiguta seiereid vastavalt kellaajale. Valikus kolm mängu, kus saate mängeldes selgeks täistunnid, pooltunnid ja veerandtunnid.	
MATEMAATIKA	RA. KANA joonlauamäng	Õpite joonlauaga mõõtma! Liigutage joonlauda kahe näpuga õigesse kohta ja vali õige vastus. Õpite matemaatika terminoloogiat ja arendate matemaatilist mõtlemist ning mootorikat!	



		Jätkake mõõtmist päris joonlauaga.	
MATEMAATIKA	RA. KANA termomeetrimäng	Õpime termomeetrit tundma! Muuda näidikut vastavalt ilmale. Hea võimalus arendada samal ajal nii matemaatilist mõtlemist kui motoorikat. Jälgige, kuidas keskkond ilmastikuga muutub! Õpite aastaaegade vaheldumist.	
MATEMAATIKA	RA. KANA lahutamismäng	Harjutate lahutamist 10 piires. Aardelaekast tulevad välja üllatused - rakett, põnev õhupall või armupomm.	
MATEMAATIKA	RA. KANA lahutamismäng (0-20)	Harjutage lahutamist 20 piires. Aardelaekast tulevad välja üllatused - rakett, põnev õhupall või armupomm.	
MATEMAATIKA	RA. KANA hulkade võrdlemine	Harjutate arvude ja hulkade võrdlemist. Ekraanile ilmuvad objektid nii vasakule kui paremale. Laps peab objektid hulkades kokku loendama ning hulga all leidma vastava arvu. Pärast seda tuleb valida hulkade vahele õige märk: suurem, väiksem või võrdne.	
MATEMAATIKA	RA. KANA korrutamise mäng	Õpite mõistma korrutamise tähendust 20 piires vastustega. Korrutamise tehte jaoks loenda kokku mitu objekti on ühel taldrikul ja palju on taldrikuid kokku.	
MATEMAATIKA	RA. KANA korrutamise ratas	Õpite ja harjutate korrutamist arvudega 2, 3, 4 ja 5. Uuri korrutamise ratast ja täida puuduvad lüngad.	



KEEL JA KÕNE	RA. KANA kirjatehnika	Harjutate kirjatähtede kirjutamist. Võimalusel mängige pigem tahvelarvutil ja nutipliatsiga. Mäng on loodud koos Eesti õpetajatega Gustav Adolfi Gümnaasiumist, Tallinna Saksa Gümnaasiumist ja Neeme Koolist.	
KEEL JA KÕNE	RA. KANA kirjatehnika 2	Harjutate kirjatähtede kirjutamist. Võimalusel mängige pigem tahvelarvutil ja nutipliatsiga. Mäng on loodud koos Eesti õpetajatega Tallinna Saksa Gümnaasiumist.	
KEEL JA KÕNE	RA. KANA trükkimismäng	Harjutate kuulamist ja kirjutamist. Kuulake 100 erinevat lihtsat eestikeelset sõna ja trükkige neid kuulumise järgi. Hea harjutus kirjaoskuse tugeva vundamendi loomiseks. Üks populaarsemaid ALPA mängu!	
KEEL JA KÕNE	RA.KANA sõnamäng	Harjutate loogikat, tähelepanu ja laiendate sõnavara. Esimene kord proovige üksi! Eesmärk on arvata ära õige sõna. Mäng on loodud Eesti Keele Instituudi baassõnavara loendi 4-tähelistest sõnadest. Prooviks trükkige esimene 4-täheline sõna, mis teile meenub ja vajutage klaviatuuril "Enter" (nooleke paremale). Iga täht, mis on hall tähendab, et seda tähte selles sõnas ei ole. Kollane täht tähendab seda, et selles sõnas on see täht, aga mingis teises kohas. Roheline täht tähendab, et	



		see täht on täpselt õiges kohas. Proovige kuni arvate ära õige sõna!	
MÄLU JA LOOGIKA	kujundite ühendamine	Arendate loogikat, probleemide lahendamise oskust ning värvide ja kujundite äratundmist. Ühesugused kujundid tuleb omavahel ühendada nii, et jooned omavahel ei ristuks.	
MÄLU JA LOOGIKA	kuusnurkne pusle	Arendate ruumilist ja loogilist mõtlemist ning kujundite äratundmist. Kõik pusle tükid tuleb mänguväljale asetada nii, et kogu väli oleks kaetud.	
MÄLU JA LOOGIKA	RA. KANA memoriinimäng	Treenite mälu ja samal ajal lugemisoskust üle 60 Eesti kultuurist ja loodusest tuttavate elementidega. Kokku tuleb viia sõna ja pildi paar.	
MÄLU JA LOOGIKA	RA. KANA rühmitamismäng	Harjutate korraga nii lugemist kui ka rühmitamist. Lugege lühikesi sõnu ja valige, mis objektid teiste sekka ei sobi. Valikus on suur hulk kombinatsioone objektidega meie pildivaramust.	
MÄLU JA LOOGIKA	RA. KANA sudoku	Arendate loogikat Jaapani päritolu sudoku mõistatustega. Mäng on lihtsustatud ja numbritega 1-4, et algajal harjutajal oleks lihtsam.	
RÜTM JA LOOVUS	Luulevideod	Harjutate kuulamist, soovi korral lugemist ja treenite mälu. Kuulake ja võimalusel lugege kaasa, et arendada sõnavara! Toredad animeeritud luuletused pärinevad Eesti rahvakultuurist.	



RÜTM JA LOOVUS	Tantsuvideod	Harjutate liikumist. Tantsige koos Alpaga! Vahvad tantsuvideod arendavad rütmitunnetust ja liikumist!	
RÜTM JA LOOVUS	Joonistumäng	Arendate loovust Alpa joonistamismänguga! Nautige vabajoonistust või värvige olemasolevaid pilte ja täiendage templitega. Esimeste piltide seas armsad Eesti taluhoovi vaated. Pildid saab seadmesse salvestada.	
RÜTM JA LOOVUS	Värvimine numbrite järgi	Arendate matemaatilist mõtlemist ja loovust. Igale numbrile tuleb leida vastav värv ja kogu pilt ära värvida.	
RÜTM JA LOOVUS	Jututäringumäng	Arendate loovust ja lugude jutustamise oskust. Ekraanil on 5 täringut, mille veeretamisel ilmuvad sinna peale erinevad pildid. Nende järgi saab välja mõelda ühe toreda loo, selle salvestada ja peale loo lõppu ise järele kuulata.	
RÜTM JA LOOVUS	Audioraamat	Arendate kuulamisoskust ja mälu. Alpa Seikluste raamatusarja audioraamat viib sind koos Alpaga erinevatesse paikadesse, kus ta satub põnevatesse ja õpetlikesse olukordadesse.	
RÜTM JA LOOVUS	Reisibingo	Arendate märkamis- ja tähelepanuoskust. Ringi liikudes tuleb leida 9 ekraanil olevat objekti.	

NB! Lisaks üleval nimetatule arendate ALPA mängudega läbivalt erinevaid üldoskuseid nagu mänguoskus, sotsiaalseid oskuseid nagu oma järjekorra ootamine jpm.