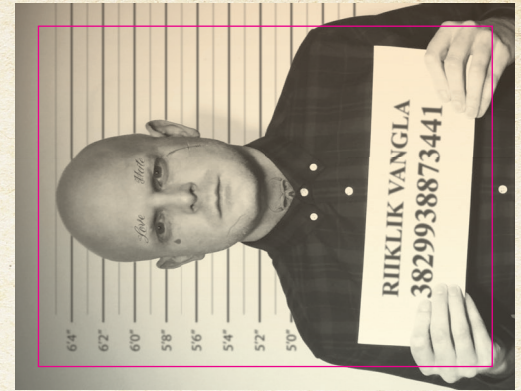


RISTSÕNA



13 ? 18 ? 5 ? 19 ? 7 ? 28 ? 23 ? 24 ? 12 ? 22 l o e b 21 1 10



lanutades vajatakse teadmisi, oskusi ja kogemust. Loomulikult peaks mäng vastama lapse eale, oskustele ja olema jõukohane. Ainult nii tunneb laps mängust tõelist rõõmu ja saab mängides eduelamuse. Selleks soovitame alati jälgida pakendil olevat tootjapoolset vanuse märget ning arvestada võiks ka lapse eripära ning loomust

Igas peres ja lasteasutuses peaks olema mängu, mis pakuvad huvi ja pinget ka täiskasvanutele nagu näiteks Smart Game mängud, mis on küll mõeldud lastele aga on sama põnev ka täiskasvanutele. Mängides täiskasvanutega või kogu perega tunneb laps ennast

SUDOKU

Täida iga ruut numbriga 1 kuni 9. Oled leidnud lahenduse kui igas reas, veerus ja ruudus ei ole kattuvaid numbreid.

6	9	1	3	5	8	2	7	4
3	5	8	2	7	4	6	9	1
2	7	4	6	9	1	3	5	8
9	6	3	1	8	6	7	4	2
1	8	5	7	4	2	9	6	3
7	4	2	9	6	3	1	8	5
5	1	6	8	3	9	4	2	7
8	3	9	4	2	7	5	1	6
4	2	7	5	1	6	8	3	9

konkureerida
ad mängude
finerid olema
pselik säde, mi
ma Smart
psi oma
nesi mänguga

...a või mõnda oskust
...ange õpitakse tundma
datakse peenmotoorikat ja
milist mõtlemist ja loogikat,
u ja planeerimist ning veel
toote pakendile on välja toodud
amisele mäng kõige enam

le ühine joon on see, et
lgida üksi ja igal mängul on
is on ülesanded, mis algavad
ad järjest keerulisemaks.

TEADAANNE::

9. KVANTMATEMAATIKA JA TEOREETILISE AJUTISE MANIPULATSIOONI AASTAKONVERENTS

(KTAMA)

Vangi k6 number
3829938872441

KTAMA

$$\begin{array}{r} 23 \\ \times 5 \\ \hline 151 \end{array}$$