

LV – Latviešu

DJ00834 Spēle – Augļu maģija

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4

Komplektā ietilpst: 1 magnētiskā burvju nūjiņa, 3 šķīvji, 3 šķīvju vāki, 4 acu aizsēji ar gumiju un 30 siluetu žetoni ar metālisku daļu vidū (15 augļu žetoni un 15 cukura gabaliņu žetoni).



Vai esi gatavs kulinārijas izaicinājumam? Izmantojot burvju nūjiņu un komandas biedru nenovērtējamo spēju vadīt, mēģini apvienot vajadzīgās sastāvdaļas gardiem augļu salātiem.

Spēles mērķis: Kopīgiem spēkiem piepildīt trīs šķīvjus ar pieciem pareizās krāsas augļu gabaliņiem, uzmanīgi sekojot līdzi, lai nepievienotu pārāk daudz cukura gabaliņu.

Sagatavošanās spēlei:

Salieciet visus krāsainos augļu žetonus kastītē, novietojot tos ar attēliem uz leju. Starp tiem vienmērīgi izkārtojiet cukura gabaliņu žetonus – saliecot pamīšus dažādās vietās.

Šķīvjus novieto blakus, vienā malā noliekot arī šķīvju vākus (ar dzīvnieku attēliem).

Spēles norise: Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Sava gājiena laikā aktīvais spēlētājs tur burvju nūjiņu aiz sarkanā gala. Pēc tam spēlētājs uzliek uz acīm apsēju un izstiepj roku.

Pārējie dalībnieki pabīda kastīti par ceturtdaļpagriezieni un novieto to pietiekami tuvu, lai spēlētājs varētu viegli aizsniegt abas puses.

Pēc tam pārējie spēlētāji vada aktīvo spēlētāju, skaļi sniedzot skaidrus norādījumus, lai palīdzētu viņam paņemt augļus un izvairīties no cukura graudiņiem.

Piemēram:

“Pavirzi roku brāļa virzienā” vai “tuvāk logam”. Ja spēlētājs zina savu kreiso un labo roku, varat to izmantot arī kā vadlīniju.

Runāji skaidri un saprotami, lai spēlētājs varētu saprast norādījumus.

Runāji pēc kārtas, lai izvairītos no apjukuma un lai visi nerunātu vienlaicīgi!

Lai paceltu augļa vai cukura gabaliņu, magnētam jābūt vērstam uz leju.

Kad spēlētājs jūt, ka ir kaut ko paņēmis, viņš virza zizli prom no kastītes un atklāj savu lomu – spēlētājs drīkst atvērt acis un nodot stafeti nākošajam spēlētājam.

Nomakšķerētais auglis tiek novietots uz tādas pašas krāsas šķīvja.

Savukārt cukura gabaliņus var novietot uz jebkura šķīvja pēc izvēles.



Magnēts ir gana spēcīgs, lai vienlaikus varētu pacelt arī vairākus žetonus. Ja tas notiek, viss paceltais ēdiens ir jāizņem no kastes un jānovieto attiecīgi uz viena vai vairākiem šķīvjiem.

Kad šķivis ir pilns, jāpārbauda, vai tam var uzlikt vāku.

GATAVĪBU, SERVĒT, AIZKLĀT!

Šķivis ir gatavs ēšanai, kad tajā ir 5 augļu gabaliņi tādā pašā krāsā kā šķivis. Kad tas noticis, pārklājiet šķīvi ar vāka “smaidīgo” pusi uz augšu. Apsveicami! Salāti ir izdevušies!



Ja uz šķīvja uzliek jau trešo cukura gabaliņu, tas kļūst neēdams. Šajā gadījumā šķivis jāpārklāj ar vāka pusi, kur redzama neapmierinātā sejiņa un tas nozīmē “Fū!” – salāti nav izdevušies!

Lūdzu, nemiet vērā: ja tālākajā spēles gaitā no kastītes tiek pacelts auglis, kas atbilst šķīvim, kas jau ir pārklāts, tad izvilktais žetons jānoliek malā. Tas netiek likts atpakaļ kastē un netiks izmantots vēlreiz.

Spēles beigas: Kad visi šķīvji ir aizklāti, spēle ir beigusies.

Spēlētāji aplūko rezultātus:

- **1 šķīvīšis ar smaīdu: garšīgi!** Gardi salāti gatavi baudīšanai, bet vai pietiks visiem?
- **2 šķīvji ar smaīdu: garšīgi un vēlreiz garšīgi!** Labs darbs, jūs esat uz pareizā ceļa!
- **3 šķīvji ar smaīdu: ņamm, ņamm, ņamm!** Malači, cik lieliska komanda, misija izpildīta!
- **Tikai sarauktās sejiņas?** Fui, fui, fui, labāk sākt no jauna, pirms kāds tos nogaršo!



Drošības apsvērumu dēļ bērniem ir stingri aizliegts pārvietoties, stāvēt ar aizsietām acīm.

Spēles autors: Julie Bregeot.

LT – Lietuvių*

DJ00834 Žaidimas – Vaisių magija

Amžius: nuo 4 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 1 magnetinė stebuklinga lazdelė, 3 lėkštės, 3 lėkščių dangteliai, 4 akių raiščiai su gumele ir 30 siluetinių žetonų su metaline dalimi viduryje (15 vaisių žetonų ir 15 cukraus gabalėlių žetonų).



Ar jūs pasiruošę kulinariniam iššūkiui? Naudodamiesi stebuklinga lazdele ir neįkainojamais savo komandos draugų patarimais, stenkitės sujungti ingredientus skanioms vaisių salotoms.

Žaidimo tikslas: Dirbkite kartu, kad pripildytumėte tris lėkštes penkiais tinkamos spalvos vaisių gabalėliais, atsargiai, kad nepridėtumėte per daug cukraus kubelių.

Žaidimo paruošimas:

Padėkite visus spalvotus vaisių žetonus veidu žemyn į dėžutę. Paskirstykite cukraus kubelių žetonus tolygiai tarp jų.

Padėkite lėkštes netoliese ir dangtelius padėkite į šalį.

Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas pradeda pirmas, po jo seka kiti žaidėjai, paeiliui pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu aktyvusis žaidėjas laiko stebuklingą lazdelę už spalvotosios dalies, padėdamas nykštį ant nemagnetinio galo. Tada jis užsideda akių raištį ir ištiesia ranką.

Kiti dalyviai pasuka dėžutę ketvirtadaliu posūkio ir padeda ją pakankamai arti, kad žaidėjas lengvai pasiektų abi puses.

Tada kiti žaidėjai garsiai duoda aiškius nurodymus aktyviajam žaidėjui, kad padėtų jam paimti vaisius ir išvengtų cukraus.

Pavyzdžiui:

“Pajudink ranką link savo brolio” arba “arčiau langa”. Jei žaidėjas žino, kur yra kairė ir dešinė, tai taip pat galite naudoti nurodymams duoti.

Kalbėkite aiškiai ir paprastai, kad žaidėjas suprastų nurodymus.

Kalbėkite paeiliui, kad išvengtumėte painiavos ir kad visi nekalbėtų vienu metu!

Magnetas turėtų būti nukreiptas žemyn, kad būtų galima paimti vaisiaus gabalėlį.

Kai žaidėjas jaučia, kad kažką paėmė, jis patraukia lazdelę nuo dėžutės ir parodo, ką pagavo – žaidėjas gali atmerkti akis ir perduoti lazdelę kitam žaidėjui.

Pagautas vaisius dedamas ant tos pačios spalvos lėkštės.

Cukraus kubeliai, savo ruožtu, gali būti dedami ant bet kurios žaidėjo pasirinktos lėkštės.



Magneto stiprumas reiškia, kad vienu metu gali būti pakelta keli maisto gabalėliai. Jei taip nutinka, visi pakelti maisto gabalėliai turi būti išimti iš dėžutės ir padėti ant vienos ar kelių lėkščių.

Kai lėkštė yra pilna, reikia patikrinti, ar ją galima uždengti dangteliu.

PASIRUOŠT, PATIEKTI, UŽDENGTI!

Lėkštė yra paruošta valgymui, kai joje yra 5 vaisių gabalėliai tokios pačios spalvos kaip ir pati lėkštė. Kai taip atsitinka, uždenkite lėkštę dangtelio „šypsenos“ puse į viršų. Sveikiname! Salotos pavyko!

Jeigu ant lėkštės atsiranda jau trečiasis cukraus gabalėlis, ji tampa nevalgoma. Tokiu atveju lėkštė turi būti uždengta dangtelio puse, kurioje matoma nepatenkinta veidelė – tai reiškia „Fu!“ – salotos nepavyko!



Prašome atkreipti dėmesį: jei vėliau žaidimo metu iš dėžutės paimamas vaisius, kuris atitinka jau uždengtą lėkštę, tas paimtas žetonas turi būti padėtas į šalį. Jis nėra gražinamas atgal į dėžutę ir nebebus naudojamas.

Žaidimo pabaiga: Kai visos lėkštės yra uždengtos, žaidimas baigiasi.

Žaidėjai apžiūri rezultatus:

- **1 lėkštė su šypsena: skanu!** Gardi salotai paruošti ragavimui, bet ar jų užteks visiems?
- **2 lėkštės su šypsena: skanu ir vėl skanu!** Geras darbas, jūs einate teisingu keliu!
- **3 lėkštės su šypsena: niam, niam, niam!** Šaunuoliai, kokia puiki komanda, misija įvykdyta!
- **Tik susiraukusios veidukės?** Fu, fu, fu – geriau pradėkite iš naujo, kol dar niekas neparagavo!



Dėl saugumo sumetimų vaikams griežtai draudžiama vaikščioti ar judėti stovint su užrištomis akimis.

Žaidimo autorius: Julie Bregeot.

EE – Eesti*

DJ00834 Mäng – Puuvilja maagia

Vanus alates: 4–99-aastastele

Mängijate arv: 2 - 4

Mängu komplekt sisaldab: 1 magnetiline võlukepp, 3 taldrikut, 3 taldriku katet, 4 kummipaelaga silmaklappi ja 30 siluetizetooni, mille keskel on metallosa (15 puuvilja žetooni ja 15 suhkrutüki žetooni).



Kas oled valmis kulinaarseks väljakutseks? Kasutades võlukeppi ja oma meeskonnakaaslaste hindamatut juhendamist, proovi kombineerida koostisosad maitsvateks puuviljasalatiteks.

Mängu eesmärk: Töötage koos, et täita kolm taldrikut viie õige värvi puuviljatükiga, olles ettevaatlik, et mitte lisada liiga palju suhkrutükke.

Mängu ettevalmistus:

Pange kõik värvilised puuviljamärgid karpi tagurpidi. Jagage suhkrutüki märgid ühtlaselt nende vahele.

Asetage taldrikud lähedale ja pange katted ühele poole.

Mängu käik: Noorim mängija alustab, sellele järgnevad teised mängijad, mängides kordamööda päripäeva suunas.

Oma käigu ajal hoiab aktiivne mängija võlukeppi värvilisest osast, asetades pöidla mittemagnetilisele otsale. Siis paneb ta silmaklapi ette ja sirutab käe välja.

Teised osalejad pööravad karpi veerandpöörde võrra ja asetavad selle piisavalt lähedale, et mängija ulataks mõlemale poole.

Seejärel juhendavad teised mängijad aktiivset mängijat, andes selgeid suulisi juhiseid, et aidata tal puuvilja üles korjata ja suhkrut vältida.

Näiteks:

“Liiguta oma kätt oma venna poole” või “lähemale aknale”. Kui mängija teab oma vasakut ja paremat kätt, võite ka seda juhendamisel kasutada.

Rääkige selgelt ja arusaadavalt, et mängija saaks juhistest aru.

Rääkige kordamööda, et vältida segadust ja et kõik ei räägiks ühekorraga!

Magnet peaks olema suunatud allapoole, et puuviljatükki üles tõsta.

Kui mängija tunneb, et on midagi üles korjanud, viib ta võlukeppi karbist eemale ja näitab oma saaki – mängija võib silmad avada ja anda teatepulga järgmisele mängijale.

Püütud puuvili asetatakse sama värvi taldrikule. Suhkrutükid seevastu võib asetada ükskõik millisele mängija valitud taldrikule.



Magneti tugevus tähendab, et korraga võib üles tõusta mitu toidutükki. Kui see juhtub, tuleb kõik üles korjatud toidutükid karbist välja võtta ja asetada ühele või mitmele taldrikule.

Kui taldrik on täis, tuleb kontrollida, kas sellele saab kaane peale panna.

VALMIS, SERVEERI, KATA!

Taldrik on söömiseks valmis siis, kui sellel on 5 puuviljatükki, mis on sama värvi kui taldrik ise. Kui see on juhtunud, kata taldrik kaanega nii, et „naeratava” poolega ülespoole. Väga tubli! Salat on õnnestunud!



Kui taldrikule pannakse juba kolmas suhkrutükk, muutub see mittesöödavaks. Sel juhul tuleb taldrik katta kaanega nii, et sellel oleks näha „pahane” nägu, mis tähendab „Fui!” – salat ei õnnestunud!

Palun pane tähele: kui mängu käigus tõstetakse karbist puuvili, mis vastab taldrikule, mis on juba kaanega kaetud, tuleb tõstetud märk kõrvale panna. Seda ei panda tagasi karpi ja seda ei kasutata enam uuesti.

Mängu lõpp: Kui kõik taldrikud on kaanega kaetud, on mäng läbi.

Mängijad vaatavad tulemusi:

- **1 naeratusega taldrik: maitsev!**
Maitsvad salatid on valmis nautimiseks, aga kas neist jätkub kõigile?
- **2 naeratusega taldrikut: maitsev ja veel kord maitsev!** Tubli töö, olete õigel teel!
- **3 naeratusega taldrikut: nämm, nämm, nämm!** Väga tubli, milline suurepärase meeskond – missioon täidetud!



- **Ainult kortsus näod?** Fui, fui, fui – parem alustage uuesti, enne kui keegi neid maitsta jõuab!



Ohutuskaalutlustel on lastel rangelt keelatud liikuda, kui nende silmad on kinni seotud.

Mängu autor: Julie Bregeot.



Fin de la partie

Quand toutes les assiettes sont refermées, le jeu est terminé.

Les joueurs regardent les résultats :

- **1 assiette avec un sourire visible** : Miam... Une belle assiette prête à être savourée, mais en restera-t-il assez pour tout le monde ?
- **2 assiettes avec un sourire visible** : Miam et remiam ! Quelle réussite, vous êtes sur la bonne voie !
- **3 assiettes avec un sourire visible** : Miam, miam, miam ! Bravo, quelle équipe formidable, mission accomplie !



- **Que des grimaces?** Beurk, beurk de beurk, il vaut mieux tout recommencer avant de goûter !



Un jeu de Julie Bregeot

NB : Pour des raisons de sécurité, il est strictement interdit aux enfants de se déplacer debout lorsqu'ils portent un masque occultant.



Are you ready for a culinary challenge? Using the magic wand and the invaluable guidance of your teammates, try to combine the ingredients for delicious fruit salads.

Aim of the game: Work together to fill the three **plates** with five pieces of the right coloured **fruit**, being careful not to add too many **sugar cubes**.

Game set-up:

Put all the coloured fruit tokens face down in the box. Distribute the sugar cube tokens evenly among them. Place the plates nearby and put the covers to one side.

How to play:

The youngest player goes first, followed by the other players, taking turns in a clockwise direction.

During their turn, the active player holds the magic wand by the coloured part, placing their thumb on the non-magnetic end. Then they put on the blindfold and stretch out their arm.

The other participants move the box by a quarter turn and place it close enough so that the player can easily reach both sides.

The other players then guide the active player by giving clear instructions aloud to help them pick up the fruit and avoid the sugar.

For example:

"Move your hand towards your brother" or "nearer the window". If the player knows their left and right, you can also use that to guide them.



Speak clearly and plainly so the player can understand the instructions. Take it in turns to speak to avoid confusion and so everyone isn't talking at once!



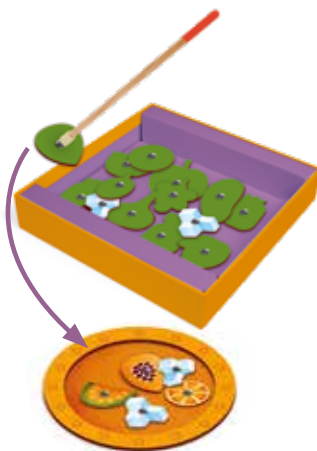
The magnet should be pointing downwards to pick up a piece of food. When the player can feel they have picked something up, they bring the wand back and reveal their catch.

The fruit is put on the plate of the same colour.

The sugar cubes can be put on any plate.



The strength of the magnet means that several food items could be picked up at once. If that happens, all the food that has been picked up must be taken out of the box and put on one or more plates.



Once the plate is full, you need to check whether it can be covered.

READY, SET, COVER!

A plate is ready to be eaten when it contains 5 pieces of fruit that are the same colour as it. When this happens, put the cover over it with the 'smile' side up.

If a plate gets a 3rd piece of sugar, it becomes inedible. Put the cover over it with the 'grimace' side up, indicating a "yuck".

Please note: if a piece of picked up fruit corresponds to a plate that has already been covered, it should be put aside. It doesn't go back into the box and won't be used again.



End of the game

When all the plates are covered, the game is over.

The players look at the results:

- **1 plate with a smile:** yummy! A delicious salad ready to be enjoyed, but will there be enough for everyone?
- **2 plates with a smile:** yummy and yummy again! Good job, you're on the right track!
- **3 plates with a smile:** yum, yum, yum! Well done, what a great team, mission accomplished!

- **Just grimaces?** Yuck, yuck, yuck, better start again before you taste it!



A game by Julie Bregeot

For safety reasons, children are strictly prohibited from moving while standing when wearing a blindfold.



Spilletets slutning

Når alle tallerkenene har låg på, er spillet slut.

Spillerne betragter resultaterne:

- **1 tallerken med et synligt smil:** Mmmm.... En flot tallerken, der er klar til at blive spist, men er der nok til alle?
- **2 tallerken med et synligt smil:** Mmmm og mmmm igen! Godt gået, I er på rette vej!
- **3 tallerken med et synligt smil:** Mmmm, mmmm, mmmm! Flot, sikke et godt team, missionen er lykkedes!



- **Kun grimasser?** Ad, ad, ad, lad os starte forfra, før vi smager på det!



Et spil af Julie Bregeot

Af sikkerhedsmæssige årsager er det strengt forbudt for børn at bevæge sig stående, når de bærer en øjenmaske.

Перед вами стоит непростая задача: пользуясь волшебной палочкой и ценными советами ваших товарищей по команде, собрать нужные ингредиенты для вкусных фруктовых салатов.

Цель игры: наполнить три тарелки пятью фруктами нужного цвета, не добавляя в них слишком много сахара.

Подготовка к игре:

Выложите все фишки с фруктами лицевой стороной вниз на дно коробки. Равномерно разложите среди них фишки с сахаром. Рядом с коробкой на столе поместите отдельно тарелки и крышки.

Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке.

Во время своего хода активный игрок берет волшебную палочку за цветной конец: таким образом его большой палец всегда будет на кончике, противоположном тому, где находится магнит. Затем он надевает повязку на глаза и протягивает руку с палочкой.

Остальные участники поворачивают коробку на четверть оборота и помещают ее на таком расстоянии, чтобы активный игрок мог легко дотянуться до обоих краев.

Затем они направляют движения руки активного игрока, давая вслух четкие указания, чтобы он мог собрать фрукты, стараясь при этом избегать кусочки сахара.

Например:

«Направляй руку с палочкой в сторону твоего брата» или «направляй ее по направлению к окну». Если игрок умеет различать правую и левую стороны, то можно пользоваться такого рода подсказками, чтобы помочь ему.



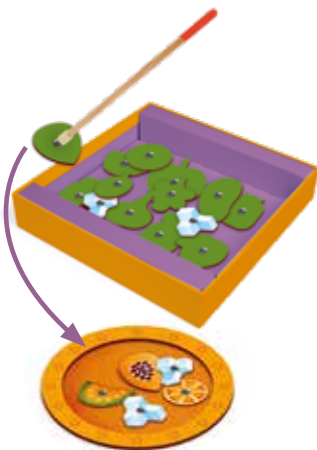
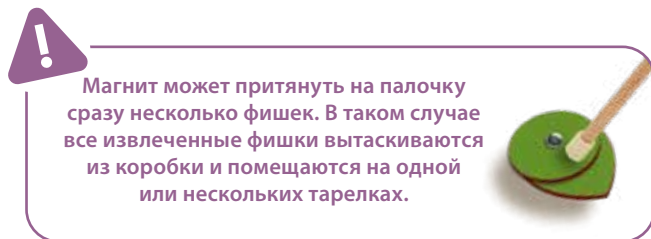
Для того чтобы активный игрок правильно понимал инструкции, произносите их четко и выражайтесь просто. Говорите по очереди, чтобы не запутать его и чтобы не произносить инструкции одновременно!



Магнит должен быть направлен вниз, чтобы притягивать фишки с фруктами. Как только игрок чувствует, что подхватил магнитом фишку, он поднимает палочку и показывает свою «добычу»:

Фрукты помещаются на тарелку, соответствующую их цвету.

Кусочки сахара выкладываются на любую тарелку на выбор.



Как только тарелка наполнена фишками, игроки проверяют, можно ли ее накрыть крышкой.

ПРИГОТОВЬТЕ КРЫШКИ. ГОТОВО? ЗАКРЫВАЙТЕ!

Тарелка считается готовой к употреблению, если на ней лежат 5 фруктов, цвет которых совпадает с цветом тарелки. В таком случае крышка кладется на тарелку стороной с изображением улыбки.

Если в тарелке оказалось 3 кусочка сахара, то блюдо считается непригодным для употребления. В таком случае крышка кладется стороной с изображением недовольной гримасы.

NB: Если фишка с фруктом соответствует по цвету уже закрытой тарелке, ее откладывают в сторону. Она не кладется обратно в коробку, и ее нельзя использовать вновь.



Конец игры

Игра заканчивается, когда все тарелки закрыты крышками.

Игроки знакомятся с результатом:

- **1 тарелка с изображением улыбки:** Вкусно! Тарелка с фруктами готова к дегустации, но хватит ли их на всех?
- **2 тарелки с изображением улыбки:** Очень вкусно! Молодцы: вы на верном пути!
- **3 тарелки с изображением улыбки:** Очень-очень вкусно! Bravo: вы отлично справились с вашим заданием!



- **Вы видите только гримасы?** Невкусно: лучше начать все заново, чтобы приготовить вкусный фруктовый салат!



Автор игры: Жули Брёжо

В целях безопасности детям строго запрещено передвигаться стоя, если они носят маску, закрывающую глаза.

