LV – Latviešu



DJ00842 Galda spēle – Pictina

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 1 - 4
Komplektā ietilpst: 4 zīmēšanas tāfelītes, 4 marķieri un 1 lupatiņa dzēšanai, 6 metamie kauliņi ar dažādām formām, 25 tēmu kartītes un 1 smilšu pulkstenis.

Spēles mērķis: Met kauliņus, atklāj tēmu un izveido zīmējumu, izmantojot visas uzmestās formas. Liec lietā iztēli un centies pēc iespējas radošāk attēlot doto tēmu!

Sagatavošanās spēlei:
Katrs spēlētājs paņem zīmēšanas tāfelīti un marķieri.

Tēmu kartītes tiek samaisītas un novietotas galda vidū ar attēliem uz leju, blakus smilšu pulkstenim.
Metamos kauliņus novieto tā, lai visi spēlētāji varētu tos aizsniegt.

Piezīme: *Metamo kauliņu skaitu var pielāgot atbilstoši spēlētāju vecumam un skaitam. Lai spēli būtu vieglāk apgūt, iesakām sākt ar 3 kauliņiem un pakāpeniski pievienot pārējos.*



Spēles gaita
Spēli var spēlēt divos veidos – spēlētājiem savstarpēji sadarbojoties vai sacenšoties.

SADARBĪBAS VERSIJA (1-4 spēlētāji)

Visi spēlētāji zīmē vienlaicīgi, katrs uz savas tāfelītes. Galvenais šajā versijā ir radošums un kopīga darbošanās.

Vispirms izvēlas pirmā raunda vadītāju. Viņš paņem tēmas kartīti un skaļi nolasa tēmu, lai visi to dzirdētu. Pēc tam vadītājs met kauliņus un apgriež smilšu pulksteni, lai sāktu raundu.

Pēc tam kartīti novieto galda vidū.

➔ **Zīmēšana:**

Visi spēlētāji vienlaikus zīmē attēlu par norādīto tēmu, iekļaujot tajā visus uz kauliņiem redzamos simbolus.

Formas drīkst izmantot radoši. Piemēram, aplis var kļūt par riteni, spirāle – par vēju, bet līnija – par ceļu. Svarīgi, lai sākotnējās formas joprojām būtu atpazīstamas.



Spēlētāji drīkst pievienot arī citas formas, līnijas un detaļas, lai papildinātu savu zīmējumu.

➔ **Kad laiks beidzies:**

Kad smilšu pulkstenī izbirušas visas smiltis, spēlētāji pārtrauc zīmēšanu un parāda savus darbus.

Visi kopā apskata zīmējumus un pārbauda:
- Vai ir izmantoti visi uz kauliņiem redzamie simboli?
- Vai zīmējums atbilst dotajai tēmai?

Pēc tam spēlētāji var pārrunāt savus zīmējumus, dalīties idejās un izteikt savu viedokli draudzīgā gaisotnē.

Jautājumu piemēri sarunai:

- Vai zīmējums ir oriģināls un radošs?
- Kas iedvesmoja izveidot tieši šādu zīmējumu?

Kad visi ir apskatījuši un pārrunājuši zīmējumus, spēlētāji notīra savas tāfelītes.

Par nākamā raunda vadītāju kļūst spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no iepriekšējā vadītāja. Spēle turpinās tādā pašā veidā.

SACENSĪBU SPĒLE "BALSOSIM!" (3-4 spēlētāji)

Šajā spēles veidā katrs spēlētājs zīmē patstāvīgi un cenšas izveidot pēc iespējas labāku zīmējumu, kas atbilst dotajai tēmai un kurā izmantoti visi uz kauliņiem redzamie simboli.

Kad smilšu pulkstenī izbirušas visas smiltis, spēlētāji pārtrauc zīmēšanu un parāda savus darbus.

Visi kopā apskata zīmējumus un pārbauda:

- Vai ir izmantoti visi uz kauliņiem redzamie simboli?
- Vai zīmējums atbilst dotajai tēmai?

Kā noteikt raunda uzvarētāju?

- Ja tikai viens spēlētājs noteiktajā laikā ir izmantojis visus simbolus un ievērojis tēmu, viņš iegūst tēmas kartīti.

- Ja tas izdevies vairākiem spēlētājiem, uzvarētāju nosaka balsojot. Visi kopā skaita „Viens, divi, trīs!" un vienlaikus norāda uz zīmējumu, kas viņiem patīk vislabāk. Drīkst balsot arī par savu zīmējumu.

Spēlētājs, kurš saņēmis visvairāk balsu, iegūst tēmas kartīti.

Ja spēlētāji nevar izlemt vai vairāki zīmējumi saņem vienādu lielāko balsu skaitu, kartīti neiegūst neviens un sākas jauns raunds.

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 5 tēmu kartītes!

LT – Lietuvių*



DJ00842 Stalo žaidimas - Pictina

Amžius: nuo 6 metų
Žaidėjų skaičius: 1 - 4
Rinkinį sudaro: 4 piešimo lentelės, 4 žymekliai ir 1 šluostė piešiniams nuvalyti, 6 kauliukai su skirtingomis formomis, 25 temų kortelės ir 1 smėlio laikrodis.

Žaidimo tikslas: Mesk kauliukus, sužinok temą ir sukurk piešinį, panaudodamas visas išridentas formas. Pasitelk vaizduotę ir pasistenk kuo kūrybiškiau pavaizduoti nurodytą temą!

Pasiruošimas žaidimui:
Kiekvienas žaidėjas pasiima piešimo lentelę ir žymeklį.

Temų kortelės sumaišomos ir padedamos stalo viduryje paveikslėliais žemyn, šalia smėlio laikrodžio.
Kauliukai padedami taip, kad visi žaidėjai galėtų juos pasiekti.

Pastaba: *Kauliukų skaičių galima pritaikyti pagal žaidėjų amžių ir skaičių. Kad būtų lengviau išmokti žaisti, rekomenduojame pradėti nuo 3 kauliukų ir palaipsniui pridėti likusius.*



Žaidimo eiga:
Žaidimą galima žaisti dviem būdais – žaidėjams bendradarbiaujant arba varžantis tarpusavyje.

BENDRADARBIAVIMO VERSIJA (1–4 žaidėjai)

Visi žaidėjai piešia vienu metu, kiekvienas ant savo lentelės. Šioje žaidimo versijoje svarbiausia kūrybiškumas ir bendras dalyvavimas.

Pirmiausia išrenkamas pirmojo raundo vedėjas. Jis paima temos kortelę ir garsiai perskaito temą, kad visi ją išgirstų. Tada vedėjas meta kauliukus ir apverčia smėlio laikrodį, taip pradėdamas raundą.

Po to kortelė padedama stalo viduryje.

➔ **Piešimas:**

Visi žaidėjai vienu metu piešia piešinį nurodyta tema, įtraukdami į jį visus ant kauliukų matomus simbolius.



Formas galima panaudoti kūrybiškai. Pavyzdžiui, apskritimas gali tapti ratu, spiralė – vėju, o linija – keliu. Svarbu, kad pradinės formos išliktų atpažįstamos.

Žaidėjai taip pat gali pridėti kitų formų, linijų ir detalių, kad papildytų savo piešinį.

➔ **Kai laikas baigiasi:**

Kai smėlio laikrodyje išbyra visas smėlis, žaidėjai nustoja piešti ir parodo savo darbus.

Visi kartu apžiūri piešinius ir patikrina:

- Ar panaudoti visi ant kauliukų matomi simboliai?
- Ar piešinys atitinka nurodytą temą?

Tada žaidėjai gali aptarti savo piešinius, pasidalyti idėjomis ir draugiškoje aplinkoje išsakyti savo nuomonę.

Klausimų pokalbiui pavyzdžiai:

- Ar piešinys originalus ir kūrybiškas?
- Kas įkvėpė sukurti būtent tokį piešinį?

Kai visi apžiūri ir aptaria piešinius, žaidėjai nuvalo savo lenteles.

Kito raundo vedėju tampa žaidėjas, sėdintis ankstesnio vedėjo kairėje. Žaidimas tęsiamas tokiu pačiu būdu.

VARŽYBŲ VERSIJA „BALSUOKIME!“ (3–4 žaidėjai)

Šioje žaidimo versijoje kiekvienas žaidėjas piešia savarankiškai ir stengiasi sukurti kuo geresnį piešinį, kuris atitiktų nurodytą temą ir kuriame būtų panaudoti visi ant kauliukų matomi simboliai.

Kai smėlio laikrodyje išbyra visas smėlis, žaidėjai nustoja piešti ir parodo savo darbus.

Visi kartu apžiūri piešinius ir patikrina:

- Ar panaudoti visi ant kauliukų matomi simboliai?
- Ar piešinys atitinka nurodytą temą?

Kaip nustatyti raundo laimėtoją?

- Jei tik vienas žaidėjas per nustatytą laiką panaudojo visus simbolius ir laikėsi temos, jis gauna temos kortelę.

- Jei tai pavyko keliems žaidėjams, laimėtojas nustatomas balsuojant. Visi kartu skaičiuoja „Vienas, du, trys!“ ir vienu metu parodo į labiausiai patikusį piešinį. Galima balsuoti ir už savo piešinį.

Daugiausia balsų surinkęs žaidėjas gauna temos kortelę.

Jei žaidėjai negali apsispręsti arba keli piešiniai surenka vienodą didžiausią balsų skaičių, kortelės negauna niekas ir prasideda naujas raundas.

Laimi žaidėjas, kuris pirmasis surenka 5 temų korteles!

Išversta naudojant dirbtinį intelektą (ChatGPT).

EE – Eesti*

DJ00842 Lauamäng - Pictina



Vanus alates: 6–99-aastastele
Mängijaid: 1 – 4
Komplekti kuuluvad: 4 joonistustahvlit, 4 markerit ja 1 puhastuslapp, 6 erinevate kujunditega täringut, 25 teemakaarti ja 1 liivakell.

Mängu eesmärk: Veereta täringuid, saa teada teema ja loo joonistus, kasutades kõiki täringutel veeretatud kujundeid. Lase fantaasial lennata ja püüa etteantud teemat võimalikult loovalt kujutada!

Mängu ettevalmistamine:
Iga mängija võtab endale joonistustahvli ja markeri.

Teemakaardid segatakse ja asetatakse laua keskele, pildid allpool, liivakella kõrvale.
Täringud asetatakse nii, et kõik mängijad ulatuksid nendeni.

Piezīme: *Täringute arvu saab kohandada vastavalt mängijate vanusele ja arvule. Et mängu oleks lihtsam õppida, soovitame alustada 3 täringuga ja lisada ülejäänud järk-järgult.*



Mängu käik
Mängu saab mängida kahel viisil – mängijad võivad omavahel koostööd teha või üksteisega võistelda.

KOOSTÖÖVERSIOON (1–4 mängijat)

Kõik mängijad joonistavad samal ajal, igaüks oma tahvlile. Selles mänguversioonis on kõige tähtsamad loovus ja ühine tegutsemine.

Kõigepealt valitakse esimese vooru juht. Ta võtab teemakaardi ja loeb teema valjusti ette, et kõik seda kuuleksid. Seejärel veeretab juht täringuid ja keerab liivakella ümber, et vooru alustada.

Seejärel asetatakse kaart laua keskele.

➔ **Joonistamine:**

Kõik mängijad joonistavad samal ajal etteantud teemal pildi, kasutades selles kõiki täringutel nähtavaid sümboleid.



Kujundeid võib kasutada loovalt. Näiteks võib ringist saada ratas, spiraalist tuul ja joonest tee. Oluline on, et algsed kujundid jääksid äratuntavaks.

Mängijad võivad oma joonistusele lisada ka muid kujundeid, jooni ja detaile.

➔ **Kui aeg saab otsa:**

Kui kogu liiv on liivakellas alla voolanud, lõpetavad mängijad joonistamise ja näitavad oma töid.

Kõik vaatavad koos joonistused üle ja kontrollivad:

- Kas kõik täringutel nähtavad sümbolid on kasutatud?
- Kas joonistus vastab etteantud teemale?

Seejärel võivad mängijad oma joonistusi arutada, ideid jagada ja sõbralikus õhkkonnas oma arvamust avaldada.

Näited aruteluküsimustest:

- Kas joonistus on originaalne ja loominguline?
- Mis inspireeris just sellist pilti joonistama?

Kui kõik on joonistused üle vaadanud ja läbi arutanud, puhastavad mängijad oma tahvlid.

Järgmise vooru juhiks saab mängija, kes istub eelmise juhi vasakul käel. Mäng jätkub samamoodi.

VÕISTLUSVERSIOON „HÄÄLETAME!“ (3–4 mängijat)

Selles mänguversioonis joonistab iga mängija iseseisvalt ja püüab luua võimalikult hea pildi, mis vastab etteantud teemale ja milles on kasutatud kõiki täringutel nähtavaid sümboleid.

Kui kogu liiv on liivakellas alla voolanud, lõpetavad mängijad joonistamise ja näitavad oma töid.

Kõik vaatavad koos joonistused üle ja kontrollivad:

- Kas kõik täringutel nähtavad sümbolid on kasutatud?
- Kas joonistus vastab etteantud teemale?

Kuidas selgitatakse välja vooru võitja?

- Kui ainult üks mängija on ettenähtud aja jooksul kasutanud kõiki sümboleid ja järginud teemat, saab ta teemakaardi.

- Kui see on õnnestunud mitmel mängijal, selgitatakse võitja välja hääletamise teel. Kõik loevad koos „Üks, kaks, kolm!“ ja osutavad samal ajal joonistusele, mis neile kõige rohkem meeldib. Hääletada võib ka oma joonistuse poolt.

Kõige rohkem hääli saanud mängija saab teemakaardi.

Kui mängijad ei suuda otsustada või mitu joonistust saavad võrdselt kõige rohkem hääli, ei saa keegi kaarti ja algab uus voor.

Võidab mängija, kes kogub esimesena 5 teemakaarti!

Tõlgitud tehisintellekti abil (ChatGPT).

Aim of the game: Roll the dice, discover the theme, then create a drawing using all of the shapes rolled. Use your imagination to provide the best interpretation of the theme.

Game set-up:
Each player takes a whiteboard and marker.

The Theme cards are shuffled and placed in the centre of the table, face down, next to the hourglass.

Also place the **dice** within reach of all the players.

Please note: the number of dice can be adjusted according to the age and number of players. To make the game easier to grasp, we advise starting with 3 dice then progressively adding the others as play progresses.



HOW TO PLAY:

COOPERATIVE VERSION
(1 to 4 players)

All players draw at the same time, each on their own whiteboard, in a spirit of sharing and creativity.

A lead player is chosen: they take a Theme card, say the theme out loud, roll the dice and turn over the hourglass to begin the round.

The card is then placed in the centre of the table.

Drawing stage

The lead player turns over the hourglass to start the round.

All players draw a scene related to the theme at the same time, incorporating all the symbols visible on the dice into their picture.

The shapes can be interpreted freely: a circle can become a wheel, a spiral can become the wind, a line can become a path... They must remain recognisable, but can be transformed or incorporated creatively.

Players may also add other features, lines, or details to give meaning and embellish their scene.

Time's up

Once the hourglass has run out, each player shows their drawing. Together, they check that all the symbols have been used and that the theme has been respected. They can then exchange ideas, make comments or self-assess in a fun and friendly atmosphere.



Examples of discussion criteria

– Is the drawing original or inventive?
– What inspired this scene or this idea?

Once everyone has finished discussing, they erase the boards. The player on the lead player's left then becomes the leader, and so on, with each new round.

COMPETITIVE VERSION 'LET'S VOTE'
(3 or 4 players)

Players draw on their own and try to create the best picture according to the symbols and the theme. Once the hourglass has run out, the players stop drawing and show their 'works of art'.

The players compare their drawings and check:
→ if all the symbols on the dice have been used,
→ if the theme has been clearly respected.

If only one player has managed to incorporate all the symbols before the end of the time limit while sticking to the theme, they win the Theme card.

If several players have managed to incorporate all the symbols from the dice and stick to the theme, a vote will decide between them: the players count '1, 2, 3' and then point to their favourite drawing at the same time (they can also vote for their own drawing). The player with the most votes wins the Theme card.

When the players hesitate or there is a draw, nobody wins the card and a new round begins.

The first player to have five Theme cards wins the game.

Цель игры: Бросайте кубики, узнавайте тему и создавайте рисунки, используя все выпавшие на кубиках формы. Проявите фантазию, чтобы предложить лучший рисунок по заданной теме.

Подготовка к игре:

Каждый игрок берет табличку и фломастер.

Перемешайте карточки «Тема» и положите их лицевой стороной вниз в центр стола, рядом с песочными часами.

Также разместите **кубики** на доступном для всех игроков расстоянии.

NB: количество кубиков можно адаптировать к возрасту и числу игроков. Для лучшего освоения игры рекомендуется начинать с 3 кубиков, а затем, в следующих партиях, постепенно увеличивать их число.



ХОД ИГРЫ:

ВАРИАНТ ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

(1–4 игрока)

Все игроки рисуют одновременно, каждый на своей табличке, в атмосфере совместного творчества и обмена идеями.
Назначается ведущий игрок: он берет карточку с темой, громко объявляет тему, бросает кубики и переворачивает песочные часы, чтобы начать раунд.
Карточка с темой помещается в центр стола.

Этап рисования

Ведущий игрок переворачивает песочные часы, чтобы начать раунд.

Все игроки одновременно рисуют сцену по заданной теме, включая в свой рисунок все символы, выпавшие на кубиках.

Формы можно свободно интерпретировать: круг может стать колесом, спираль – ветром, линия – дорогой... Формы должны оставаться узнаваемыми, но могут быть трансформированы или включены в рисунок креативным образом.

Игроки также могут добавлять другие элементы, например черточки или детали, чтобы придать смысл сцене и обогатить ее.

Время истекло

Когда весь песок окажется в нижнем сосуде песочных часов, каждый игрок показывает свой рисунок.
Игроки вместе проверяют наличие всех символов и соответствие теме.
Затем они могут обменяться мнениями, прокомментировать или самостоятельно оценить свои работы в дружеской атмосфере.



Примеры критериев для обсуждения

– Получился ли рисунок оригинальным или креативным?
– Что вдохновило тебя на эту сцену или эту идею?

После обсуждения рисунки с табличек удаляются. Роль ведущего переходит к игроку, сидящему слева, и так далее в каждом новом раунде.

ВАРИАНТ ИГРЫ НА СОРЕВНОВАНИЕ «С ГОЛОСОВАНИЕМ»

(3 или 4 игрока)

Каждый игрок рисует самостоятельно и старается создать лучший рисунок по теме, используя выпавшие символы.
Когда весь песок окажется в нижнем сосуде песочных часов, игроки прекращают рисование и показывают свои работы.

Игроки сравнивают свои рисунки и убеждаются в том, что:
→ все выпавшие на кубиках символы были использованы в рисунках,
→ рисунки ясно отражают заданную тему.

Если до окончания раунда только один игрок смог использовать все символы в своем рисунке, соблюдая заданную тему, он выигрывает карточку «Тема».

Если несколько игроков использовали все символы и отразили заданную тему, то между ними проводится голосование: игроки считают «1, 2, 3», а затем одновременно указывают пальцем на свой любимый рисунок (они также могут проголосовать за свой рисунок). Карточку «Тема» выигрывает участник, получивший наибольшее количество голосов.

В случае колебаний или в случае ничьей ни один из игроков не получает карточку «Тема», и начинается новый раунд.

Побеждает игрок, который первым выиграет 5 карточек «Тема».