

LV – Latviešu

DJ05063 Kāršu spēle mazajiem - Mazie mīmi

Ieteicamais vecums: no 2.5 līdz 5 gadu vecumam

Komplektā ietilpst: 30 “dzīvnieku” kārtis

Dzīvnieku mazuļi ir pazuduši un jums jāpalīdz tiem nokļūt mājās.

Spēles mērķis: palīdzēt dzīvnieku mazuļiem nokļūt mājās, atdarinot mazuļu mamma.



Spēles norise: uz galda novieto 4 “dzīvnieku” kārtis, novietojot tās ar attēliem uz augšu, vidū starp visiem spēlētājiem.

Paskaidrojiet bērniem, ka šie dzīvnieki ir pazuduši un tiem jāpalīdz nokļūt mājās. Lai palīdzētu mazuļiem atrast mājās, spēles dalībniekiem ir jāatdarina dzīvnieku mazuļu mamma.



Spēli sāk pirmais dalībnieks. Spēlētājs slepus izvēlas kādu no dzīvniekiem, kas atrodas uz galda (pārējiem neatklājot, kuru izvēlas), un atdarina šī dzīvnieka skaņas un/vai kustības. Kopīgiem spēkiem pārējie spēlētāji mēģina uzminēt, kāds dzīvnieks tiek attēlots.

Kad pārējie spēlētāji domā, ka zina, kāds dzīvnieks tiek attēlots, viņi to nosauc skaļi (vai norāda uz attiecīgā dzīvnieka attēlu, ja spēli spēlē jaunāki bērni).

- Ja dzīvnieks ir uzminēts pareizi, tas var doties mājās pie savas mammas. Kārta tiek noņemta no galda (it kā dzīvnieks būtu aizgājis mājās). Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam, kurš izvēlas jaunu dzīvnieku, kuru atdarināt.
- Ja spēlētāji neuzmin pareizi, kāds dzīvnieks tiek attēlots, dzīvnieka kārta paliek turpat uz galda. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam, kurš izvēlas dzīvnieku, kuru atdarināt (tas var būt gan tas pats, kuru tikko atdarināja pirmais spēlētājs, vai kāds cits no redzamajiem dzīvniekiem).

Uzmanību: pirmajā gājienā labāk ir izvēlēties pieaugušo, kā pirmo spēlētāju, lai iedrošinātu bērnus un parādītu priekšā, kā atdarināt dzīvniekus.

Spēles beigas: kad visi 4 dzīvnieki ir atraduši ceļu mājup, spēle beidzas un visi spēlētāji ir uzvarētāji.

Spēles variants vecākiem bērniem: spēli var spēlēt arī, kā sāncensības, nevis sadarbības spēli. Spēlētājs, kurš visātrāk uzmin, kāds dzīvnieks tiek atdarināts, iegūst kārti sev. Spēles beigās uzvar dalībnieks, kurš atminējis visvairāk dzīvnieku.

LT – Lietuvių

DJ05063 Kortų žaidimas mažyliams: Little Mime

Amžius: nuo 2.5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo sudėtis: 30 gyvūnų kortelių.

Mažyliai pasiklydo. Greičiau, padėkite jiems surasti namus!

Žaidimo tikslas: padėti gyvūnėliams grįžti namo.



Žaidimo eiga: Stalo viduryje priešais žaidėjus padėkite 4 atverstas gyvūnų korteles. Paaiškinkite vaikams, kad šie gyvūnėliai pasiklydo ir reikia surasti jų namus. Tam, kad gyvūnėliai grįžtų, vaikai turi apsimesti jų mamomis. aidimą pradantis žaidėjas mintyse išsirenka vieną iš 4 ant stalo gulinčių gyvūnėlių ir bando atkartoti to gyvūnėlio skleidžiamus garsus ar veiksmus.

Tuo metu kiti žaidėjai mėgina atspėti, koks tai gyvūnas. Atspėjęs žaidėjas garsiai pasako, kuris tai gyvūnas arba parodo pirštu į kortelę:



- Jei žaidėjai atspėjo, tas gyvūnėlis gali keliauti „namo pas mamą“, t. y. to jo kortelė patraukiama nuo stalo.
- Jei žaidėjai neatspėjo, koks buvo mėgdžiojamas gyvūnas, kortelė lieka ant stalo. Tuomet kito žaidėjo eilė išsirinkti gyvūną ir jį pamėgdžioti.

Patarimas: Žaidžiant pirmą kartą geriausia, jei žaidimą pradėtu suaugęs.

Žaidimo pabaiga: Kai visi 4 ant stalo padėti gyvūnėliai randa savo namus, žaidimas baigtas!

Jei žaidžia vyresni vaikai: Tuomet ne visi drauge spėlioja gyvūno, o atskirai, t. y. kortelę gauna žaidėjas, greičiausiai atspėjęs gyvūno pavadinimą.

EE – Eesti

DJ05063 – Kaardimäng - Väike miim

Vanus: 2,5-5 eluaastat

Mäng sisaldab: 30 pildikaarti.

Mängu eesmärk: Aidata loomadel koju jõuda, kätudes nagu nende ema.

Loomabeebid on eksinud. Aita neil kiirelt kodutee leida!



Mängu käik: Asetage neli loomapildiga kaarti lauale mängijate keskele, pilt ülespoole. Seleta lastele, et need loomad on eksinud ja lapsed peavad aitama neil taas koju jõuda. Et lapsed saaksid loomi aidata, peavad nad kätuma nagu looma ema.

Esimene mängija alustab. Ta valib mängulaual olevate loomapiltide seast salajaselt ühe, kelle ema ta jäljendama hakkab. Kaart jääb endiselt lauale ning teised ei tea, kelle ta on valinud. Seejärel teeb ta järele selle looma häält ja/või kätub loomale iseloomulikult viisil.



Koos teiste mängijatega proovitakse aru saada milline loom ta on. Kui mõni mängija arvab, et on aru saanud kellega tegu, ütleb ta õige vastuse valjult välja (nooremad lapsed võivad osutada pildile):

- Kui see on õige loom, siis võib ta minna koju ema juurde. Vastav kaart eemaldatakse mängulaualt, kui loom on koju läinud. Siis on järgmise mängija kord, kes valib jäljendamiseks uue looma.
- Kui mängijad ei arva ära, kellega tegu, siis jääb loom lauale ning on järgmise mängija kord. Mängija võib valida sama looma või erineva looma, keda jäljendada.

NB! Esimeseks mängijaks on hea valida täiskasvanud, et lapsed saaksid aru, mida tuleb teha.

Mängu lõpp: Kui kõik neli looma on leidnud tee koju, siis on meeskond mängu võitnud!

Mängu käik vanemate laste jaoks: Mängu ei mängita meeskonnana vaid üksikmängijana. Mängija, kes arvab kõige kiiremini looma ära, võidab kaardi endale.

little MIME



Ages: 2.5-5 years



Includes: 30 "animal" cards



Aim of the game: Help the animals get home by acting like their mums.

The baby animals are lost. Quick – help them find the way back home!



Playing the game: Put 4 "animal" cards on the table, face up, in the middle of the players. Explain to the children that these animals are lost and they must help them get home. To help them, they need to act like the animals' mums.



Cluck cluck



Woof



Baaaaa



Ribbit

The first player begins. They secretly choose an animal from the table without telling anyone and copy what it says, what it does, or both.

Working together, the other players try to recognise what animal it is.

When a player thinks they have recognised the animal, they say it out loud (or point at the picture for younger children):

- If it is the right animal, then it can go home to its mother. The card is removed from the table as it has gone home. Then it's the next player's turn, who chooses a new animal to imitate...

- If the other players do not guess the right animal, it stays where it is. Then it's the next player's turn. They can choose to act like the same animal or a different animal.

N.B.: For the first turn, it is best to choose an adult as the first player.

End of the game:

When all 4 animals have found their way home, the players have won the game!

Variants for older children:

The game is no longer played working together as a team but as a competitive game: the player who recognises the animal the quickest wins the card.

little MIMЕ



Возраст: 2,5–5 лет



В комплекте: 30 карточек «животные».



Цель игры: помочь зверятам добраться до дома, притворившись их мамой.

Зверята заблудились. Скорее! Поможем им найти дорогу домой!



Ход игры

Выложите 4 карточки «животные» на стол в центре между игроками лицевой стороной вверх. Объясните детям, что зверята заблудились и что нужно помочь им вернуться домой. Для этого их нужно приманить, притворившись их мамой.



Ко-ко-ко



Гав



Бе-е-е



Ква

Первый игрок втайне выбирает животное со стола и имитирует его крик, движения или и то, и другое.

Остальные игроки все вместе стараются понять, что это за животное.

Если один из игроков узнал животное, он называет его вслух (или показывает на него пальцем — для самых маленьких):

- Если было изображено это животное, звереныш может вернуться к маме. Карточку убирают со стола: она заработана. Затем ход переходит к следующему игроку. Он выбирает другое животное и изображает его.

- Если было изображено не это животное, звереныш остается на месте. Затем ход переходит к следующему игроку. Он может изобразить то же животное или другое.

Примечание

В первой партии лучше, чтобы первым игроком был взрослый.

Конец игры

Как только все 4 звереныша нашли дорогу домой, партия выиграна!

Вариант для самых старших игроков

Каждый играет за себя. Тот, кто первым узнал животное, зарабатывает карточку.