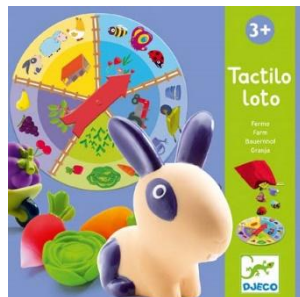


LV – Latviešu

DJ08135 Spēle - Taktīlais loto - Ferma

TAUSTES IZPĒTES SPĒLE

leliec roku maisiņā un satausti augli, kukaini, dzīvnieku, dārzeņi vai kādu priekšmetu šajā spēlē, kurā tev jāpazīst dažādi lauku sētas priekšmeti tikai pēc taustes.



Ieteicamais vecums: no 3 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 1-4 spēlētāji

Spēles ilgums: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: rats ar grozāmu bultiņu, sadalīts 5 kategorijās (augļi, dārzeņi, dzīvnieki, kukaiņi un priekšmeti), 15 dažādu formu gumijas figūriņas (vīnogu ķekars, ķirši, bumbieris, burkāns, kāposts, redīss, vista, aita, zaķis, bite, mārīte, taurenis, spainis, lejkanna un ķerra), kā arī auduma maisiņš.

Spēles mērķis: ar taustes palīdzību atrast pareizās figūriņas, kas atbilst kategorijai, kas ir norādīta uz rata.



Sagatavošanās spēlei: visas figūriņas saliek auduma maisiņā. Jaunākais spēlētājs iegriež ratu, līdz bultiņa apstājas pie kādas no kategorijām. (Ja bultiņa apstājas starp 2 kategorijām, ratu griež atkārtoti)

Kā spēlēt: kad uz rata uzgriezta kategorija, spēlētājs, kurš iegrieza ratu, cenšas no auduma maisiņa izvilkt kategorijai atbilstošu figūriņu, kā norādīts attiecīgās kategorijas attēlos uz rata. Kad spēlētājs, vadoties pēc taustes, ir pārliecināts, ka izvēlēties pareizo figūriņu, viņš to izvelk no maisiņa, nosauc, kas tas ir, un parāda pārējiem spēlētājiem.

- ja izvēlēta figūriņa atbilst norādītajai kategorijai uz rata, spēlētājs figūriņu iegūst sev un skaita to, kā vienu punktu. Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.
- ja izvēlēta figūriņa neatbilst norādītajai kategorijai uz rata, spēlētājs figūriņu atliek atpakaļ auduma maisiņā. Pēc tam gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Svarīgi: ja uz rata norādītās kategorijas figūriņas vairs nav pieejamas auduma maisiņā (visas šīs kategorijas figūriņas jau ir izvilktas iepriekšējos gājienos), spēlētājs griež ratu vēlreiz līdz izdodas uzgriezt kādu no maisiņā vēl esošajām kategorijām.

Uzvara: kad visas figūriņas ir izvilktas un maisiņš ir tukšs, spēle beidzas, un par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš spēles laikā ieguvis visvairāk figūriņu.

Papildus spēles versijas jaunākiem spēlētājiem:

- 1) Visi bērni pēc kārtas izvelk no maisiņa kādu no figūriņām, bet pēc tam tās sakārto pēc to kategorijām.
- 2) Visas figūriņas novieto uz galda. Spēlētāji griež ratu, bet pēc tam izvēlas no esošajām figūriņām to, kura atbilst tikko uzgrieztajai kategorijai.

LT – Lietuvių

DJ08135 Žaidimas: Lytėjimo Loto - Ferma

TAKTILINIS ATPAŽINIMO ŽAIDIMAS:

Atpažinkite maišelyje vaisių ar vabzdžių, gyvūnų, daržovę ar ūkio rakandą. Reikia surasti tam tikrus elementus tiesiog juos liečiant.



Amžius: nuo 3 metų ir vyresniems

Žaidėjų skaičius: 1-4

Žaidimo trukmė: 10 min

Žaidimo sudėtis:

- 1 žaidimo lenta suskirstyta į skirtingas kategorijas: vaisiai, daržovės, gyvūnai, vabzdžiai ir priedai;
- 15 figūrėlių (vynuogė, vyšnia, kriaušė, morka, ridikėlis, višta, avelė, triušis, bitė, drugelis, kibirėlis, laistytuvas, karutis);
- 1 medžiaginis maišelis.



Žaidimo tikslas: liečiant figūrėles maišelyje surasti tokią, kuri atitinka išsuktą kategoriją.

Žaidimo taisyklės: Visas figūrėles sudėkite į maišelį. Jauniausias žaidėjas suka žaidimo lentos rodyklę. Jei rodyklė sustoja tarp dviejų kategorijų, sukama dar kartą. Kai rodyklė sustoja ties kažkuria kategorija, žaidėjas įkiša ranką į maišelį ir ieško jame priklausančios tai kategorijai figūrėlės. Suradęs jis ištraukia figūrėlę iš maišelio, parodo kitiems ir garsiai pasako jos pavadinimą.

- **Jeigu žaidėjas ištraukia tai kategorijai priklausančią figūrėlę**, jis ją pasilieka sau kaip laimėtą tašką. Sekantis žaidėjas suka žaidimo lentos rodyklę.
- **Jeigu figūrėlė nepriklauso išsuktai kategorijai**, žaidėjas ją padeda atgal į maišelį. Sekantis žaidėjas suka rodyklę.

Pastaba: Jeigu maišelyje jau nebėra figūrėlių iš išsuktos kategorijos, rodyklė sukama dar kartą.

Kas laimi: Žaidimas baigiamas, kai maišelyje nebelieka figūrėlių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai figūrėlių.

Yra dvi versijos labai jauniems žaidėjams:

- 1) Kiekvienas vaikas paeiliui traukia po vieną figūrėlę ir turi priskirti tas figūrėles konkrečioms kategorijoms.
- 2) Visos figūrėlės išdėliojamos ant stalo. Pirmasis žaidėjas suka rodyklę. Kai rodyklė sustoja ties kažkuria kategorija, jis turi paimti nuo stalo figūrėlę būtent iš tos kategorijos, kurią parodė išsukta rodyklė.

EE – Eesti

DJ08135 - Mäng - Taktikaline loto - Talu

TAKTIKALINE AVASTAMISMÄNG

Tundke kotis erinevaid puuvilju, putukaid, loomi, köögivilju või aksessuaare ning leidke kotist sobilik taluaia ese.



Vanus: 3 eluaastat ja ülespoole

Mängijate arv: 1-4

Komplekti kuulub: 1 ratas viie erineva kategooriaga: puuviljad, köögiviljad, loomad, putukad ja aksessuaarid; 15 figuuri (viinamari, kirss, pirn, porgand, kapsas, redis, kana, lammas, jänes, mesimumm, lepatriinu, liblikas, ämber, kastekann, käru); 1 riidest kott.



Mängu eesmärk: Mängija peab kotist tunnetama õige figuur, sellesse kategooriasse, mille ta on keerutanud rattaga.

Mängureglid: Asetage kõik figuuri riidest kotti.

Mängu alustab noorim mängija, kes keerutab ratas. Kui ratas peatub kahe kategooria vahel siis mängija keerutab uuesti. Seejärel tunnetab mängija kotist figuuri, mis on sobilik rattalt keerutatud kategooriasse ja ütleb, mis see on, näidates seda teistele mängijatele.

- **Kui võetud figuur on sobilik keerutatud kategooriasse** siis jätab mängija selle endale. Mängu jätkab järgmine mängija, kes keerutab ratas.
- **Kui võetud figuur ei ole sobilik keerutatud kategooriasse** siis mängija asetab selle kotti tagasi ja järgmine mängija keerutab ratas.

NB! Kui keerutatud kategooria figuuri ei ole enam kotis siis mängija keerutab ratas nii kaua, kuni tuleb selline kategooria, mille figuur on veel kotis.

Kes võidab? Mäng lõppeb, kui kõik figuuri on kotist otsa saanud. Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem võidetud figuure.

Kaks versiooni noorematele mängijatele:

- 1) Lapsed võtavad korda mööda kotist figuure ja sorteerivad need õigetesse kategooriatesse.
- 2) Kõik figuurid asetatakse lauale ja mängija keerutab ratas. Valib laualt saadud kategooriasse sobiva figuuri.

Tactilo loto

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект





F Règle du jeu

Tactilo loto

JEU DE DECOUVERTE TACTILE :

Retrouver tactilement un fruit, un insecte, un animal, un légume ou un accessoire.
Un jeu du toucher pour retrouver différents éléments de la ferme.

 à partir de 3 ans  1 à 4  10 mn.

Contenu :

- 1 roulette contenant 5 catégories différentes : fruits, légumes, animaux, insectes, accessoires
- 15 figurines (raisin, cerise, poire, carotte, salade, radis, poule, mouton, lapin, abeille, coccinelle, papillon, seau, arrosoir, brouette)
- 1 sac en tissu

But du jeu :

Retrouver tactilement dans un sac les figurines qui appartiennent à la catégorie indiquée par la roulette.

Déroulement du jeu :

Toutes les figurines sont placées dans le sac.

Le joueur le plus jeune commence et fait tourner la roulette. La flèche s'arrête sur une catégorie. (Si elle s'arrête entre 2 cases, le joueur relance la roulette).

Le joueur plonge alors la main dans le sac pour y retrouver, par le toucher une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la flèche. Lorsqu'il croit l'avoir touchée, il sort la figurine et la montre aux autres joueurs et la nomme.

- La figurine appartient bien à la catégorie qu'il recherchait : il garde la figurine comme un point gagné.

C'est au joueur suivant de faire tourner la roulette.

- La figurine n'appartient pas à la catégorie : il remet la figurine dans le sac et c'est au joueur suivant de jouer.

NB : Lorsque pour la catégorie indiquée, plus aucune figurine n'est présente dans le sac, le joueur relance la roulette jusqu'à ce qu'il obtienne une catégorie pour laquelle une figurine est encore disponible.

Qui gagne ?

Lorsque le sac est vide, le joueur en possession du plus grand nombre de figurine emporte la partie.

Deux versions pour les plus petits :

- Les enfants piochent chacun leur tour une figurine dans le sac et doivent alors les trier par catégorie.

- Toutes les figurines sont posées sur la table. Le 1^{er} joueur lance la roulette et doit alors prendre sur la table une figurine qui appartient à la catégorie indiquée par la roulette.



GB Game rules

TACTILE DISCOVERY GAME:

Feel inside the bag for a fruit, an insect, an animal, a vegetable or an accessory in this game where you have to find different farmyard items just by touch.

 3 and over  1 to 4  10 mn.

Contents:

- 1 board with 5 different categories: fruits, vegetables, animals, insects, and accessories
- 15 figures (grape, cherry, pear, carrot, lettuce, radish, chicken, sheep, rabbit, bee, ladybird, butterfly, bucket, watering can, wheelbarrow)
- 1 cloth bag

Aim:

Feel inside the bag to try and find a token that matches the category shown by the arrow.

Rules of the game:

Put all the tokens in the bag.

The game starts with the youngest player, who spins the arrow. If the arrow stops between two categories, the player spins again.

When the arrow stops on a category, the player feels inside the bag and tries to find a token that belongs to the category shown by the arrow. The player then has to take the token from the bag and **say what it is** while showing it to the other players.

- If the token does belong to the category shown on the board, the player keeps it.

Play then continues with the next player, who spins the arrow.

- If the token does not belong to the category shown on the board, the player has to put it back in the bag, and it is the next player's turn.

NB: if there are no more tokens in the bag that belong to the category shown on the board, the current player spins the arrow again until a token can be picked that belongs to the category.

The winner ?

The game ends when there are no more tokens in the bag. The winner is the player with the most tokens.

There are two alternative versions for very young players:

- The children take it in turns to pick a token from the bag and have to arrange them into the categories.

- All the tokens are placed on the table. The players spin the arrow and have to pick a token that belongs in the category shown by the arrow.



ETT UPPTÄCKSSPEL SOM TRÄNAR KÄNSELN:

Hitta en frukt, en insekt, ett djur, en grönsak eller ett tillbehör med känseln. Känselspelet går ut på att känna igen olika delar på en bondgård.



från 3 år



1 till 4



10 minuter

Spelet innehåller:

- Ett hjul med 5 olika kategorier: frukter, grönsaker, djur, insekter och tillbehör.
- 15 figurer: vindruvor, körsbär, päron, morot, sallad, rädisa, höna, kanin, bi, nyckelpiga, fjärl, hink, vattenkanna och skottkärra.
- 1 tygpåse.

Spelets mål:

Att med känseln hitta figurer som hör till den kategori som visas i hjulet .

Spelregler:

Alla figurer läggs i påsen.

Den yngste spelaren börjar genom att snurra på hjulet. Pilen stannar på en kategori. (Om pilen stannar mellan 2 rutor får spelaren snurra hjulet en gång till.)

Spelaren sticker ner handen i påsen för att med hjälp av känseln hitta en figur som tillhör den kategori som visas i hjulet. När spelaren tror att han/hon har hittat en figur som är rätt, tar han/hon ut figuren och visar den för de andra spelarna och säger **namnet** på figuren.

- Om figuren tillhör rätt kategori behåller spelaren figuren vilket innebär att spelaren har fått ett poäng.

Nu är det nästa spelares tur att snurra hjulet.

- Om figuren inte tillhör rätt kategori lägger spelaren tillbaka figuren i påsen och det är nästa spelares tur.

Observera: Om det inte finns kvar någon figur i påsen för den kategori som hjulet visar, får spelaren snurra hjulet igen och fortsätta tills han/hon får en kategori som det fortfarande finns figurer till i påsen.

Vem vinner?

När påsen är tom har den spelare vunnit som har flest figurer.

Det finns två andra versioner av spelet för de allra minsta:

- Man får ta en figur i påsen och gissa vilken kategori den tillhör. Sedan är det nästa spelares tur.

- Alla figurer tas fram ur påsen. Den förste spelaren snurrar hjulet och väljer en figur som tillhör den kategori som visas på hjulet.

**ИГРА НА ТАКТИЛЬНОЕ РАСПОЗНАВАНИЕ.**

С помощью осязания найти фрукт, насекомое, животное, овощ или предмет. На этой ферме нужно все находить осязую.

старше
3 лет

1 - 4



10 минут

Игровой комплект:

- 1 рулетка, на круге которой имеется пять разделов: фрукты, животные, звери, насекомые, предметы
- 15 фигурок (виноград, Вишня, груша, морковь, салат, редиска, курица, баран, Кролик, пчела, божья коровка, бабочка, ведро, лейка, тачка)
- 1 матерчатый мешочек

Цель игры:

Осязую находить в мешочке фигурки, относящиеся к разделу, на который указала стрелка рулетки.

Процесс игры:

Все фигурки складываются в мешочек.

Игру начинает самый младший игрок: он крутит рулетку.

Затем он сует руку в мешочек и осязую ищет там фигурку, которая относится к разделу, на котором остановилась стрелка. Когда ему кажется, что он нашел нужную фигурку, он показывает ее другим игрокам и произносит **ее название**.

- Если эта фигурка действительно относится к указанному разделу, то он сохраняет у себя эту фигурку и получает одно очко.

Затем ход передается следующему игроку. Он запускает рулетку крутиться, и так далее.

- Если эта фигурка не относится к указанному разделу, то она кладется обратно в мешочек, и игра продолжается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в мешочке не осталось ни одной фигурки, относящейся к указанному разделу, то игрок снова запускает рулетку, и так повторяется до тех пор, пока стрелка не укажет на раздел, для которого в мешочке еще остались фигурки.

Кто выигрывает?

Когда в мешочке больше не остается фигурок, то победителем оказывается тот игрок, собравший наибольшее количество фигурок.

Два варианта для самых маленьких:

- Двое детей по очереди достают фигурки из мешочка и затем раскладывают их по разделам.

- Все фигурки выкладываются на стол. Первый игрок запускает рулетку, и затем должен найти на столе фигурку, относящуюся к тому разделу, на котором остановилась стрелка.

