

LV – Latviešu

DJ08226 Izglītojoša spēle – FormAnimo

DAŽĀDU FORMU SALIKŠANAS SPĒLE, LAI IEPAZĪSTINĀTU BĒRNUS AR ĢEOMETRIJU UN ATTĪSTĪTU LOĢISKO DOMĀŠĀNU.

Ieteicamais vecums: 4-6 gadi

Spēlētāju skaits: 1 bērns un 1 pieaugušais

Komplektā ietilpst: 1 spēles pamatne, 14 dzīvnieku kauliņi (dažādās formās) un 20 uzdevumu kartiņas ar paraugiem.

Spēles mērķis: Atveidot uz spēles pamatnes attēlu, kas redzams uz uzdevumu kartiņas, izmantojot komplektā esošās koka figūriņas (dzīvnieku kauliņus).

Sagatavošanās spēlei:

- Kopā ar bērnu nosauciet un iemācieties atpazīt katru dzīvnieku.
- Identificējiet formas un izmērus, saskaitot, cik rūtiņu aizņem katrs no kauliņiem.



- Novieto spēles pamatni bērna priekšā un dzīvnieku figūriņas novieto līdzās - blakus pamatnei.

Spēles norise:

- Izvelc vienu no uzdevumu kartiņām un apskati uz tās redzamo attēlu!
- Atveido attēlu uz spēles pamatnes, izmantojot koka figūriņas (dzīvnieku kauliņus)!



LT – Lietuvių*

DJ08226 Edukacinis žaidimas - FormAnimo

FIGŪRŲ DĒLIOJIMO ŽAIDIMAS, KURIS SUPAŽINDINA SU GEOMETRIJA IR PADEDA LAVINTI LOGINĮ MĄSTYMĄ.

Amžius: nuo 4 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: 1 suaugęs ir 1 vaikas

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta, 14 gyvūnų ir 20 kortelių su pavyzdžiais.

Žaidimo tikslas: Ant lentos atkurti pavyzdžio kortelėje esantį paveikslą, naudojant medines figūrėles.

Pasiruošimas žaidimui:

- Atpažink ir pavadink kiekvieną gyvūną kartu su vaiku.
- Nustatyk jų formas ir dydžius, suskaičiuodamas, kiek langelių jie užima.



- Padėk lentą prieš vaiko akis, o gyvūnus – šalia jos.

Žaidimo eiga:

- Ištrauk pavyzdžio kortelę.
- Atkurk paveikslą lentoje, naudodamas medinius gyvūnus.



EE – Eesti*

DJ08226 Öppemäng - FormAnimo

KUJUDE KOKKUPANEKU MÄNG, MIS TUTVUSTAB GEOMEETRIAT JA AITAB ARENDADA LOOGIKAT.

Vanus alates: 4-6

Mängijate arv: 1 laps / 1 täiskasvanu

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud, 14 looma ja 20 näidisekaarti.



Mängu eesmärk: Taasesitada näidiskaardil olev pilt laual, kasutades puidust tükke.

Mängu ettevalmistus:

- Tuvasta ja nimeta koos lapsega iga loom.
- Määra nende kujud ja suurused, lugedes, mitu ruutu nad katavad.



- Aseta mängulaud lapse ette ja loomad selle kõrvale.

Mängu käik:

- Tõmba näidisekaart.
- Taasesita pilt laual, kasutades puidust tükke loomi.



A SHAPE-ASSEMBLY GAME TO INTRODUCE GEOMETRY AND HELP DEVELOP LOGIC.

Contents: 1 board, 14 animals and 20 model cards.

Aim of the game: Recreate the image on the model card on the board using the wooden pieces.

Game set-up:

- Identify and name each animal with the child.
- Identify their shapes and sizes by counting the number of spaces they take up.



- Place the board in front of the child and the animals next to it.

How the game works:

- Draw a model card.
- Recreate the image on the board using the wooden animals.



ИГРА НА ВОСПРИЯТИЕ ФОРМ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА С ГЕОМЕТРИЧЕСКИМИ ФИГУРАМИ И РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

Игровой комплект: 1 игровое поле, 14 животных и 20 карточек с моделью.

Цель игры: воспроизвести рисунок с карточки на игровом поле, используя деревянные фигурки.

Подготовка к игре: • Рассмотрите с ребенком и назовите всех животных.

• Обратите внимание на их форму и размер, пересчитайте количество частей в каждом из них.



• Поместите игровое поле перед ребенком, рядом положите животных.

Принцип игры:

• Вытяните карточку с моделью.

• С помощью деревянных животных воспроизведите на игровом поле рисунок с карточки.

