

LV – Latviešu

DJ08234 - Izglītojoša spēle - Savannas izpēte

Ieteicamais vecums: no 3 gadu vecuma

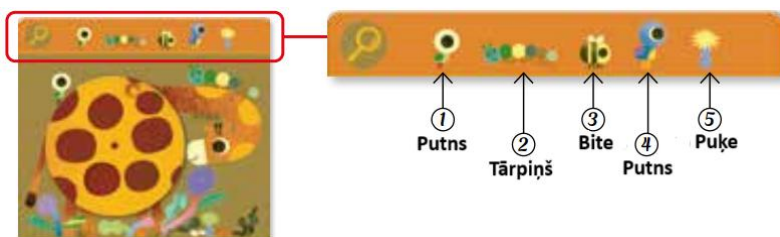
Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: 6 pamatnes ar kustīgām detaļām.

PIRMĀ “PASLĒP UN MEKLĒ” TIPA SPĒLE, KAS ATTĪSTA SPĒJU SASKATĪT LĪDZĪGUS PRIEKŠMETUS UN ATŠKIRT DAŽĀDOS ELEMENTUS.

Spēles mērķis: atrast lielajā attēlā norādītos elementus.

Sagatavošanās spēlei: novietojiet spēles pamatni bērnam priekšā un kopīgi nosauciet visus elementus, kas redzami pamatnes augšpusē – putns, tārpiņš, bite, putns, puķe.



Spēles princips:

- spēles pamatnes augšpusē nosauc elementus, kas ir jāatrod,
- pēc tam meklē tos attēlā, griežot kustīgo ratu, kas ir uz attēla pamatnes. Vai vienkārši pamani to attēlā apkārt ratam!
- Pēc tam bērns apgriež kartiņu otrādi un pārbauda, vai ir atradis visus pareizos attēlus!



LT – Lietuvių*

DJ08234 - Mokokomasis žaidimas - Savanos stebėjimas

Amžius: nuo 3 iki 6 metų

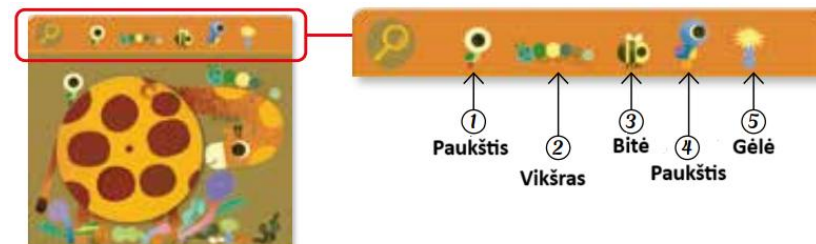
Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 6 animuotos kortelės.

PIRMASIS PAIEŠKOS IR ATRADIMO ŽAIDIMAS, SKIRTAS MOKYTIS ATPAŽINTI VAIZDĄ..

Žaidimo tikslas: Dideliame paveikslėlyje surasti nurodytus elementus.

Žaidimo paruošimas: Padėkite kortelę prieš vaiką ir kartu su juo įvardinkite elementus kortelės viršuje.



Žaidimo principas:

- Kortelės viršuje atpažinkite elementus, kuriuos reikia surasti,
- ieškokite jų paveikslėlyje, sukdami ratuką... arba tiesiog stebėdami aplink esantį vaizdą!



EE – Eesti*

DJ08234 - Õppemäng - Savanni vaatlus

Vanus alates: 3–6

Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 6 pilditahvlit.

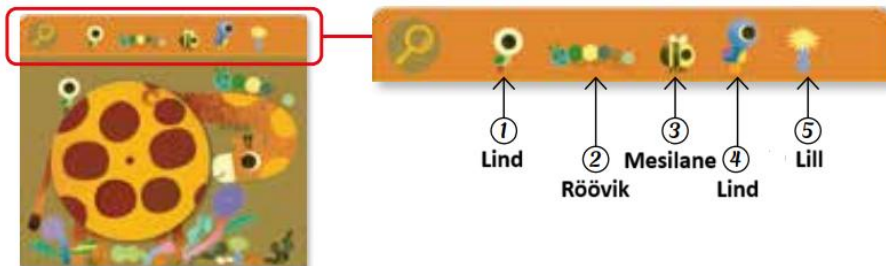
ESIMENE OTSI-JA-LEIA MÄNG – ÕPPIDA
PILDI ERISTAMIST



Mängu eesmärk: Suurel pildil tuleb üles leida kaardil näidatud elemendid.

Mängu ettevalmistamine:

Aseta tahvel lapse ette ja nimeta koos temaga kaardi ülaosas olevad elemendid.



Mängu põhimõte:

- Kaardi ülaosas määratakse elemendid, mida tuleb otsida,
- neid otsitakse pildilt keerates ratast... või lihtsalt pilti hoolikalt vaadates!

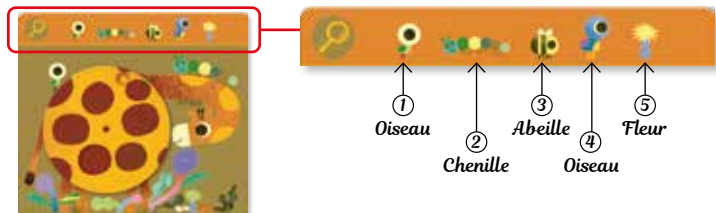


UN TOUT PREMIER CERCHE-ET-TRouve À MANIPULER POUR APPRENDRE À DISCRIMINER UNE IMAGE.

Contenu : 6 planches animées.

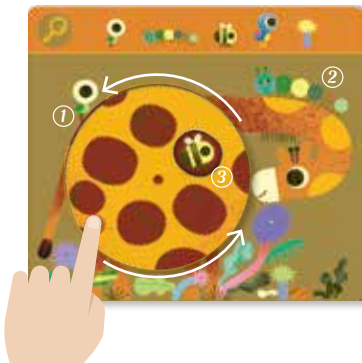
But du jeu : Dans la grande image, retrouver les éléments indiqués.

Préparation du jeu : Placer une planche devant l'enfant et nommer avec lui les éléments sur le haut de la carte.



Principe du jeu :

- Sur le haut de la carte, repérer les éléments à trouver,
- les chercher dans l'image en tournant la roue... ou en observant simplement l'image autour !

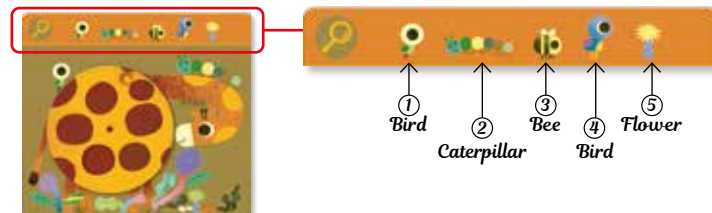


A FIRST SEEK-AND-FIND TO HANDLE TO LEARN TO DISCRIMINATE AN IMAGE.

Content: 6 animated boards.

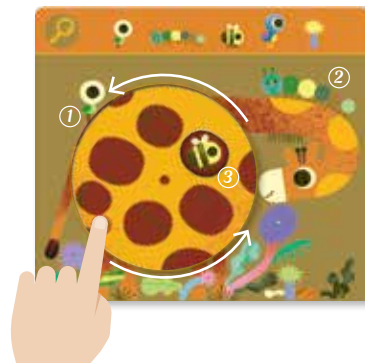
Objective of the game: In the large image, find the indicated elements.

Game preparation: Place a board in front of the child and name with them the elements at the top of the card.



Game principle:

- At the top of the card, identify the elements to find,
- search for them in the image by turning the wheel... or simply by observing the image around!

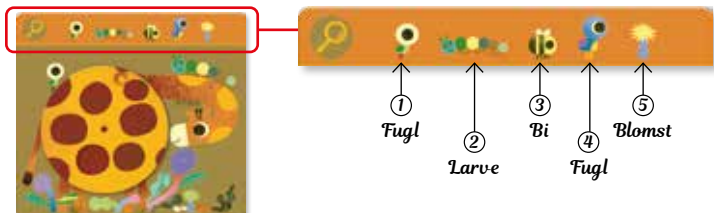


ET FØRSTE SØG-OG-FIND AT HÅNDTERE FOR AT LÆRE AT SKELNE ET BILLEDE.

Indhold: 6 animerede tavler.

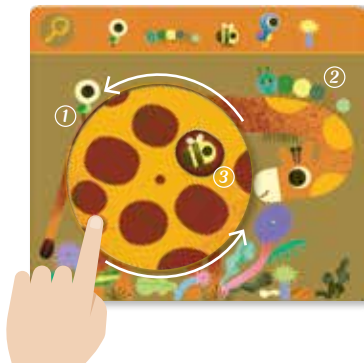
Formålet med spillet: I det store billede, find de angivne elementer.

Forberedelse af spillet: Placer en tavle foran barnet og navngiv sammen med dem elementerne øverst på kortet.



Spillets princip:

- Øverst på kortet skal du finde de elementer, der skal findes,
- søg efter dem i billedet ved at dreje på hjulet... eller blot ved at observere billedet omkring!

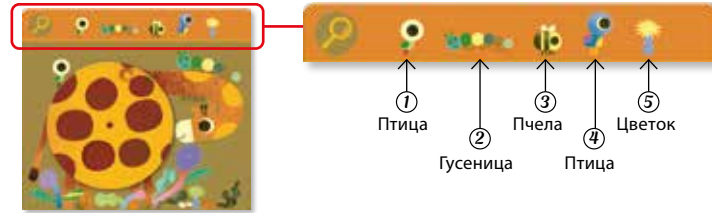


ПЕРВАЯ ИГРА НА ПОИСК И НАХОЖДЕНИЕ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ РАЗЛИЧИЮ ИЗОБРАЖЕНИЯ.

Содержание: 6 анимированных досок.

Цель игры: Найти указанные элементы на большом изображении.

Подготовка к игре: Поместите доску перед ребенком и назовите вместе с ним элементы в верхней части карты.



Принцип игры:

- На верхней части карты найдите элементы для поиска,
- ищите их на изображении, вращая колесо... или просто наблюдая за изображением вокруг!

