

LV – Latviešu

DJ08235 - Izglītojoša spēle - Ceļojumu
izpēte

Ieteicamais vecums: no 3 gadu vecuma

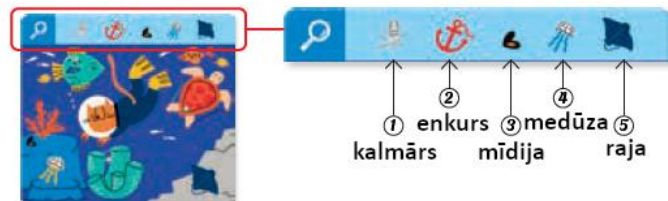
Spēlētāju skaits: 1 spēlētājs

Komplektā ietilpst: 6 pamatnes ar kustīgām
detaļām.

PIRMĀ “PASLĒP UN MEKLĒ” TIPO 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 – kalmārs,
enkurs, mīdija, medūza, raja.



Spēles princips:

- spēles pamatnes augšpusē nosauc elementus, kas ir jāatrod,
- pēc tam meklē tos attēlā, griežot kustīgās
detaļas, kas ir uz attēla pamatnes. Vai
vienkārši pamani to attēlā apkārt ratam!



LT – Lietuvių*

DJ08235 - Mokomasis žaidimas -
Kelionės stebėjimas

Amžius: nuo 3 metų

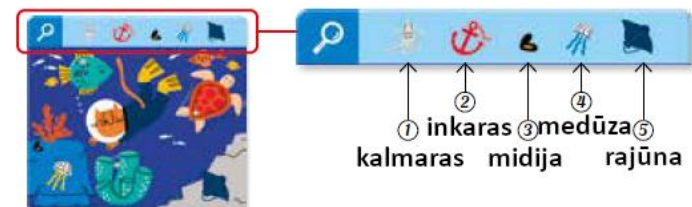
Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 6 lentelės su pasukamomis
dalimis.

PIRMASIS „PASLĖPK IR IEŠKOK“ TIPO
ŽAIDIMAS, KURIS LAVINA GEBĖJIMĄ
PASTEBĖTI PANAŠIUS DAIKTUS IR ATSKIRTI SKIRTINGUS ELEMENTUS.

Žaidimo sudėtis: rasti dideliame paveikslėlyje nurodytus elementus.

Pasiruošimas žaidimui: padėkite žaidimo pagrindą priešais vaiką ir kartu
įvardykite visus elementus, kurie matomi pagrindo viršuje – kalmaras,
inkaras, mīdija, medūza, rajūna.



Žaidimo principas:

- įvardykite pagrindo viršuje matomus
elementus, kuriuos reikia surasti.
- Tada ieškokite jų paveikslėlyje, sukdami
judančias detales, esančias ant pagrindo.
Arba tiesiog pastebėkite jas paveikslėlyje!



EE – Eesti*

DJ08235 - Õppemäng - Reisivaatlus

Vanus alates: 3–6

Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 6 pilditahvlit (tahvlit liikuvate osadega).

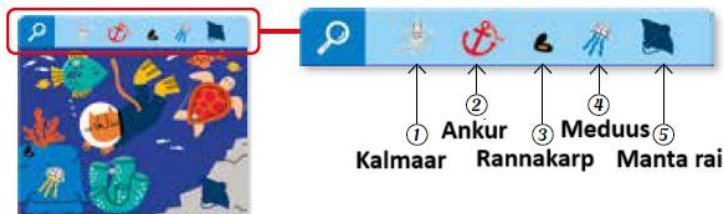
**LIIKUVATE OSADEGA OTSI-JA-LEIA MÄNG
PILTIDE EROSTAMISE ÕPPIMISEKS**



Mängu eesmärk: Leida suures pildis ülaosas näidatud esemed.

Mängu ettevalmistamine:

Aseta tahvel lapse ette. Asetage mängulaud lapse ette ja nimetage koos kõik elemendid, mis on näha laua ülaosas – kalmaar, ankur, rannakarp, meduus, rai.



Mängu käik:

- Määra tahvli ülaosas olevad esemed, mida tuleb otsida.
- Leia need pildilt, keerates liikuvaid osi ... või lihtsalt pilti tähelepanelikult vaadates.

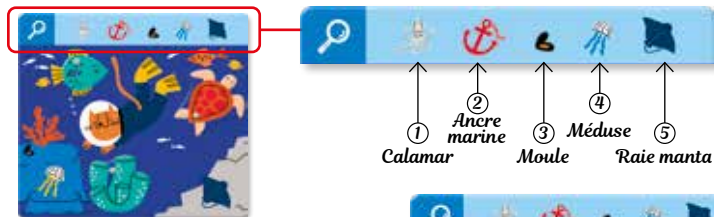


UN CHERCHE-ET-TRouve À MANIPULER POUR APPRENDRE À DISCRIMINER UNE IMAGE.

Contenu : 8 planches animées.

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

Préparation du jeu : Placer une planche devant l'enfant.



Principe du jeu :

- Sur le haut de la carte, repérer les éléments à trouver,
- les chercher dans l'image en faisant pivoter les éléments sur rivet... ou en observant simplement l'image.

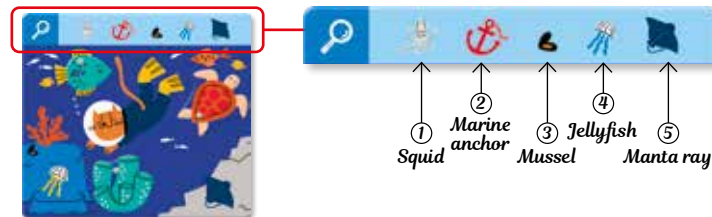


A MOVEABLE PARTS SEEK-AND-FIND GAME TO LEARN TO DISCERN IMAGES.

Contents: 8 boards with moveable parts.

Aim of the game: Find the items at the top in the big picture.

Game set-up: Place a board in front of the child.



How the game works:

- Identify the items to look for at the top of the board.
- Find them in the picture by rotating the moving parts ... or simply by observing the picture.

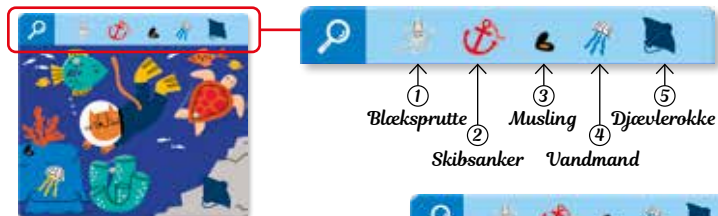


ET SØG OG FIND-SPIL, HVOR DU AKTIVT LÆRER AT SKELNE MELLEM BILLEDER.

Indhold: 8 plader med bevægelige elementer.

Spilletets formål: Find de elementer, der er vist øverst, på det store billede.

Forberedelse af spillet: Læg en plade foran barnet.



Spilletets princip:

- Udpeg de elementer, der skal findes, øverst på pladen.
- Find dem på billedet ved at dreje elementerne på nitten ... eller ved blot at kigge på billedet.



ИГРА С ПОДВИЖНЫМИ ДЕТАЛЯМИ НА РАСПОЗНАВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ, СПРЯТАННЫХ НА КАРТИНКЕ.

Игровой комплект: 8 карточек с подвижными деталями.

Цель игры: найти расположенные сверху изображения на основной картинке.

Подготовка к игре: Положите карточку перед ребенком.



Принцип игры:

- В верхней части карточки рассмотрите изображения, которые вам предстоит найти.
- Чтобы их обнаружить на картинке, поворачивайте детали на заклепках или просто внимательно рассмотрите картинку.

