

LV – Latviešu

DJ08259 Izglītojoša spēle - Taktīlie kukaiņi

Sensorā savienošanas un atmiņas spēle.

Ieteicamais vecums: no 3 gadu vecuma.

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji.

Komplektā ietilpst: 1 koka laimes rats, 8 koka žetoni, 24 kukaiņu kartiņas un auduma maisiņš.

Spēles mērķis: atrast saskanīgos grebumus kokā, lai iegūtu 4 kukaiņu kartiņas.

Iepazīšanās ar spēli: palīdziet bērnam atklāt un izprast katru no grafiskajām formām, kas iegravētas laimes rata pamatnē, rūpīgi aptaustot katru no tiem ar pirkstu galiem.

Sagatavošanās spēlei: koka žetonus savietojiet auduma maisiņā.

Laiques ratu un maisiņu ar žetoniem novieto galda vidū.

Kukaiņu kartiņas novieto maliņā, netālu no laimes rata.



Spēles norise:

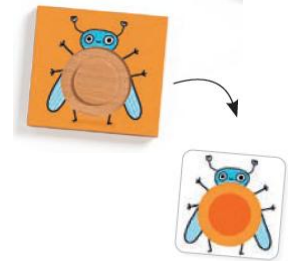
Pirmais spēlētājs griež laimes ratu – iegriežot bultiņu. Pēc tam spēlētājs rūpīgi aptausta grebumu, pie kura apstājusies bultiņa. Acu aizvēšana var palīdzēt daudz smalkāk izjust un iegaumēt rakstus un zīmējumus, kas tiek aptaustīti.

Tad spēlētājs liek roku maisiņā un ar taustes palīdzību mēģina atrast žetonu, kas atbilst norādītajam grebumam uz pamatnes. Spēlētājs nedrīkst skatīties maisiņā, pareizais simbols jāatrod tikai ar tausti.

Kad spēlētājam šķiet, ka atradis pareizo žetonu, viņš to izvelk no maisiņa.



- **Ja simbols uz kartiņas ir tāds pats, kā laukumā uz spēles pamatnes,** uz kuru norāda bultiņa, spēlētājs iegūst sev atbilstošo kukaiņu kartiņu. Pēc tam izvilktu žetonu ieliek atpakaļ maisiņā. Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.



- **Ja simbols uz kartiņas nav tāds pats, kā laukumā uz spēles pamatnes,** uz kuru norāda bultiņa, spēlētājs kartiņu neiegūst. Izvilktu žetonu ieliek atpakaļ maisiņā. Gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Spēle beidzas, tiklīdz kāds no spēlētājiem ir ieguvis 4 kukaiņu kartiņas. Šis spēlētājs ir uzvarētājs!

Cits spēles variants, neizmantojot kukaiņu kartiņas: kad spēlētājs ir atradis atbilstošo žetonu auduma maisiņā, viņš to var paturēt sev. Žetonu atpakaļ maisiņā neliek. Ja nākošais spēlētājs, iegriežot laimes ratu, nonāk pie simbola, kas jau ir izspēlēts un kura žetons jau ir pie kāda no spēlētājiem, tiek izlaists gājiens. Spēli uzvar dalībnieks, kurš pirmais ieguvis 4 žetonus, vai spēlētājs, kuram ir visvairāk žetonu.

LT – Lietuvių*

DJ08259 Edukacinis žaidimas - Taktiliniai vabaliukai

Sensorinis atitikimo ir atminties žaidimas

Amžius: nuo 3 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 1 medinis suktukas, 8 medinės plytelės, 24 vabzdžių kortos ir 1 medžiaginis maišelis.



Žaidimo tikslas: Atpažinti atitinkančias grafines formas, kad laimėtumėte 4 skirtingas vabzdžių kortas.

Žaidimo pristatymas:

Padėkite vaikui atpažinti skirtingas grafines formas, išraižytas ant suktuko, sekant jas po vieną pirštų galiukais.

Žaidimo paruošimas: Padėkite medines plyteles į medžiaginį maišelį. Suktuką ir maišelį padėkite stalo viduryje. Kortas padėkite šiek tiek atokiau.



Kaip žaisti:

Pirmasis žaidėjas suka rodyklę ant suktuko. Pirštų galiukais jis seka grafikos raižinį, į kurį rodo rodyklė. Uždarius akis gali būti lengviau įsiminti simbolius pagal pojūtį.



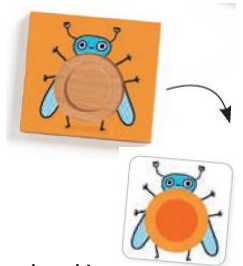
Tada žaidėjas įkiša ranką į maišelį. Jis bando surasti atitinkantį simbolį tarp plytelių liedsdamas, bet nežiūrėdamas.

Kai mano, kad surado, ištraukia plytelę iš maišelio.

- **Jei simbolis sutampa su tuo, kurį rodė rodyklė,** žaidėjas laimi atitinkamą vabzdžio kortą.

Išimta plytelė grąžinama atgal į maišelį. Tada ateina kito žaidėjo eilė.

- **Jei simbolis nesutampa su tuo, kurį rodė rodyklė,** plytelė grąžinama į maišelį. Tada eina kito žaidėjo eilė.



Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas laimi 4 vabzdžių kortas. Tas žaidėjas yra laimėtojas!

Žaidimo variacija, be kortų: kai žaidėjas suranda teisingą plytelę, jis ją pasilieka. Jei kitas žaidėjas išsuka simbolį, kuris jau buvo „laimėtas“, jis praleidžia savo ėjimą.

EE – Eesti*

DJ08259 – Hariduslik mäng - Taktilised putukad

Tajupõhine sobitamis- ja mälumäng

Vanus: alates 3. eluaastast

Mängijate arv: 2 - 4

Komplekti kuuluvad: 1 puidust keerutiga spinner, 8 puidust klotsi, 24 putukakaarti ja 1 riidest kott.

Mängu eesmärk: Leida sobivad graafilised kujundid ja võita 4 erinevat putukakaarti.

Mängu tutvustus: Aita lapsel sõrmeotstega läbi katsudes tundma õppida erinevaid graafilisi kujundeid, mis on keerutile sisse lõigatud.

Mängu ettevalmistus: Pane puidust klotsid riidest kotti.

Aseta keeruti ja kott laua keskele.

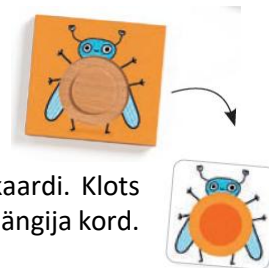
Pane kaardid veidi eemale.



Seejärel pistab mängija käe kotti ja püüab katsudes leida õige sümboliga klotsi.

Kui nad arvavad, et on selle leidnud, tõmbavad nad klotsi kotist välja:

- Kui sümbol klotsil kattub keeruti näidatuga, võidab mängija vastava putukakaardi. Klots pannakse kotti tagasi. Seejärel on järgmise mängija kord.
- Kui sümbol erineb, pannakse klots samuti kotti tagasi. Seejärel on järgmise mängija kord.



Mäng lõpeb kohe, kui üks mängija on kogunud 4 putukakaarti. See mängija on võitja!

Mängu variatsioon ilma kaartideta:

Kui mängija leiab õige klotsi, jätab ta selle endale. Kui järgmine mängija keerutab välja sümboli, mis on juba võidetud, jääb tema kord vahele.



Mängu käik:

Esimene mängija keerutab keeruti noolt. Sõrmeotstega katsub mängija kujundit, millele nool osutab. Silmade sulgemine aitab kujundit paremini meelde jätta.



A sensory matching and memory game

CONTENTS: 1 wooden spinner, 8 wooden tiles, 24 insect cards and 1 cloth bag.

AIM OF THE GAME:

Identify the matching graphic forms to win 4 different insect cards.

INTRODUCING THE GAME:

Help the child identify the different graphic forms etched on the spinner by tracing them, one by one, with their fingertips.

SET-UP:

Place the wooden tiles in the cloth bag.

Position the spinner and the bag in the centre of the table.

Place the cards a little further away.



HOW TO PLAY:

- The first player spins the arrow on the spinner.

With their fingertips, the player traces the graphic etching indicated by the arrow. Closing their eyes may help the player to memorise the symbols by feel.

- The player then dips their hand into the bag. They try to find the matching symbol among the tiles by touch, without looking.

- When they think they have found it, they pull the tile out of the bag.

- **If the symbol matches** the one indicated by the arrow, the player wins the corresponding insect card. The tile that was removed is returned to the bag. Then it is the next player's turn.

- **If the symbol is different** to the one indicated by the arrow, the tile is returned to the bag. Then it is the next player's turn.

The game comes to an end as soon as a player has won 4 insect cards. That player is the winner!



A variation on the game, without cards: when the player finds the right tile, they keep it. If the next player lands on a symbol that has already been "won", they skip their turn.

Игра на развитие тактильной ассоциативной памяти

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 1 деревянная рулетка, 8 деревянных табличек, 24 карточки с изображением насекомых и мешочек из ткани.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

на ощупь найти одинаковые формы, вырезанные по дереву, и собрать 4 карточки с разными насекомыми.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

Вместе с ребенком на ощупь определите и запомните все формы, вырезанные на рулетке.

ПОДГОТОВКА:

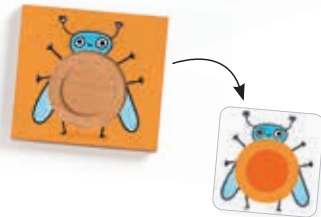
Положите деревянные таблички в мешочек.
Разместите рулетку и мешочек в центре стола.
Неподалеку от них выложите карточки.



ХОД ИГРЫ:

- Первый игрок крутит стрелку на рулетке. На ощупь он запоминает указанный стрелкой рисунок, вырезанный на рулетке. Он может делать это с закрытыми глазами, чтобы лучше его запомнить.
- Затем игрок опускает руку в мешочек и на ощупь, не глядя, находит табличку с такими же формами, как те, которые вырезаны на рулетке.
- Если он считает, что нашел нужную табличку, он вытаскивает ее из мешочка.
- Если формы на табличке соответствуют рисунку, на который указала стрелка, игрок берет себе карточку с соответствующим насекомым и кладет табличку обратно в мешочек. Затем ход переходит к следующему игроку.
- Если формы на табличке не соответствуют рисунку, на который указала стрелка, игрок кладет табличку обратно в мешочек. Затем ход переходит к следующему игроку.

Игра заканчивается, когда один из игроков набирает 4 карточки с разными насекомыми. Этот игрок считается победителем!



В игру можно играть без карточек. В таком случае, если игрок находит нужную табличку, он забирает ее себе. Если у следующего игрока выпадает рисунок, который уже был разыгран, он пропускает свой ход.