

LV – Latviešu

## DJ08261 Izglītojoša spēle – Animologix

**Ieteicamais vecums:** no 3 līdz 6 gadu vecumam

**Spēlētāju skaits:** 1 bērns un 1 pieaugušais

**Komplektā ietilpst:** spēles pamatne, 10 dzīvnieku kartiņas, 10 kažoku kartiņas, 6 krāsu kartiņas un 20 divpusējas uzdevumu kartiņas.



### VIENKĀRŠA, JAUTRA SPĒLE, LAI IZPRASTU ATTĒLU VEIDOŠANOS.

**Spēles mērķis:** atveidot attēlu, kāds redzams uz uzdevumu kartiņas.

**Sagatavošanās spēlei:** Kopā ar bērnu atpazīstiet un nosauciet visus dzīvniekus.



Pīle



Putns



Vāvere



Zaķis



Mērkaķis



Kaķis



Suns



Aita



Lauva



Lācis

Pēc tam sašķirojiet un salieciet kartiņas 4 kaudzītēs pēc to veidiem: uzdevumu kartiņas, dzīvnieki, kažociņi un krāsas.



Tad bērna priekšā nolieciet spēles pamatni un uzdevumu kartiņu ar dzīvnieku, kas būs jāattēlo.



### Spēles norise:

- Palīdziet bērnam saskatīt attēla atšķirīgās īpašības. Kurš dzīvnieks tas ir? Kāds ir tā kažoks? Kādā krāsā tas ir?
- Pēc tam bērns izvēlas un paņem atbilstošās kartiņas no kaudzītēm.
- Tad kartiņas novieto pareizā secībā uz pamatnes, lai iegūtu tādu pašu attēlu, kāds redzams uzdevumu kartiņā.



Lai pārbaudītu bērna paveikto, jums vienkārši jāsalīdzina abi attēli. Ja pamanāt nesakritības, varat tās atkārtoti pārrunāt ar bērnu.



LT – Lietuvių\*

DJ08261 Edukacinis žaidimas - Animologix

### VAIZDO KŪRIMO ŽAIDIMAS

**Amžius:** nuo 3 iki 6 metų

**Žaidėjų skaičius:** 1 suaugęs ir 1 vaikas

**Žaidimo sudėtis:** 1 medinė lenta, 10 gyvūnų kortų, 8 kailio kortos, 6 spalvų kortos, 20 šablonų kortų (iš abiejų pusių).



**Žaidimo tikslas:** Atkurti šablono kortą.

#### Žaidimo paruošimas:

Kartu su vaiku atpažinkite ir įvardykite skirtingus gyvūnus.



Antis



Paukštis



Voverė



Triušis



Beždžionė



Katė



Šuo



Avis



Liūtas



Meška

Suskirstykite kortas į 4 krūveles pagal tipą: atkuriamas šablonas, gyvūnas, kailis, spalva.

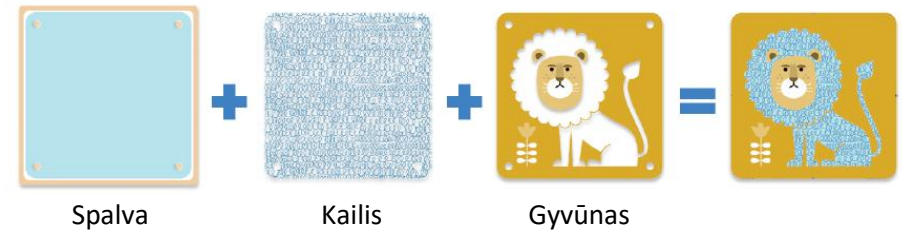


Padėkite medinę lentą prieš vaiką.  
Padėkite šablono kortą šalia lentos.  
Tai yra vaizdas, kurį reikia atkurti.



#### Kaip vyksta žaidimas:

- Kartu su vaiku apžiūrėkite šablono kortos detales: Koks tai gyvūnas? Koks jo kailis? Kokios jis spalvos?
- Vaikas pasirenka atitinkamą kortą iš kiekvienos krūvelės.
- Tada jis sudeda kortas ant lentos teisinga tvarka, kad gautų tokį patį vaizdą kaip šablono kortoje.



Atsakymui patikrinti tereikia palyginti du vaizdus!



EE – Eesti\*

## DJ08261 - Õppemäng – Animologix

### HELI SEOSTE JA MÄLU MÄNG

**Vanus:** alates 3. eluaastast

**Mängijate arv:** 1 täiskasvanu ja 1 laps.

**Komplekti kuuluvad:** 1 puidust mängulaud, 10 loomakaarti, 8 karvkate kaarti, 6 värvikaarti, 20 šabloonkaarti (mõlemalt poolt pildid).

**Mängu eesmärk:** Taastada šabloonkaardil kujutatud pilt.

**Mängu ettevalmistus:** Tutvusta lapsele erinevaid loomi ja nimeta need koos.



Part



Lind



Orav



Jänes



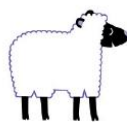
Ahv



Kass



Koer



Lammas

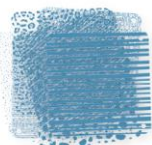


Lõvi

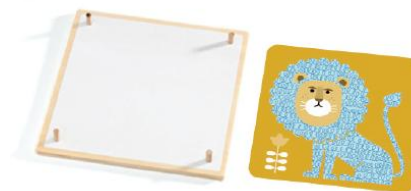


Karu

Jaga kaardid 4 hunnikusse kaarditüübi järgi: taastatav šabloon, loom, karvkate, värv.

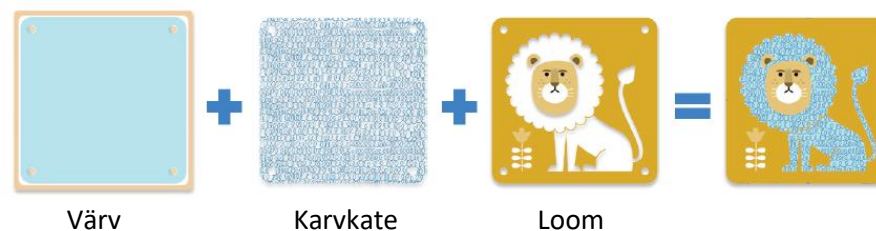


Aseta puidust mängulaud lapse ette. Pane šabloonkaart laua kõrvale – see on pilt, mida tuleb taastada.



**Mängu käik:**

- Vaadake koos lapsega šabloonkaardi detaile: Mis loom see on? Milline on tema karvkate? Mis värvi ta on?
- Laps valib igast kaardihunnikust vastava kaardi.
- Seejärel asetab ta kaardid mängulauale õiges järjekorras, et saada sama pilt, mis on šabloonkaardil.



**Kontrollimiseks:** lihtsalt võrrelge kahte pilti!





3 to 6 years



1 child/ 1 adult

## AN IMAGE-BUILDING GAME

**Contents:** 1 wooden board, 10 animal cards, 8 coat cards, 6 colour cards, 20 template cards (front and back).

**Aim of the game:** Recreate the template card.

### Game set-up:

- Identify and name the different animals with the child:



Duck



Bird



Squirrel



Rabbit



Monkey



Cat



Dog



Sheep

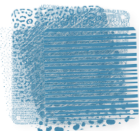


Lion



Bear

- Divide the cards into 4 piles by type of card: template to be recreated, animal, coat, colour.

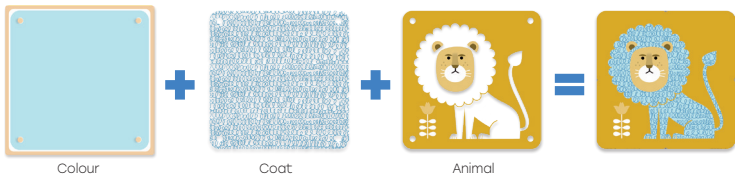


- Place the wooden board in front of the child.
- Place a template card next to the board. This is the image to be recreated.



### How the game works:

- Look at the details of the template card with the child: What animal is this? What's its coat like? What colour is it?
- The child selects the corresponding card from each pile.
- They then place the cards on the board, in the right order, to end up with the same image as on the template card.



To check the answer, just compare the two images!





3–6 лет



1 ребенок/1 взрослый

## ИГРА НА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МОДЕЛИ

**Игровой комплект:** 1 деревянное поле, 10 карточек с животным, 8 карточек с шерстью/оперением, 6 цветных карточек, 20 двусторонних карточек с моделью.

**Цель игры:** воспроизвести изображение, представленное на карточке с моделью.

### Перед началом игры:

- Рассмотрите с ребенком и назовите всех животных:



Утка



Птичка



Белка



Кролик



Обезьяна



Кошка



Собака



Баран

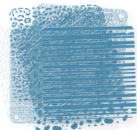


Лев



Медведь

- Распределите карточки в 4 стопки по типу карточки: модель для воспроизведения, животное, шерсть/оперение, цвет.

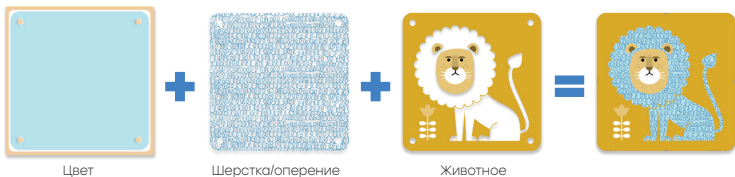


- Поместите перед ребенком деревянное поле.
- Положите рядом карточку с моделью. Ребенок должен воспроизвести изображение животного на этой карточке



### Принцип игры:

- Определите вместе с ребенком особенности изображения на карточке с моделью: Что это за животное? Какая у него шерстка/какое у него оперение? Какого оно цвета?
- Ребенок выбирает соответствующие карточки из каждой стопки.
- Он размещает карточки на деревянное поле в нужном порядке, чтобы получить изображение, представленное на карточке с моделью.



Результат очень легко проверить путем сопоставления двух изображений!

