

LV – Latviešu

DJ08267 Izglītojoša spēle - Ķermenis

Ieteicamais vecums: no 3 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 6 spēlētāji

Komplektā ietilpst: laimes rats, 6 modeļu kārtis, 36 dažādu formu detaļas.

Spēle mazajiem, lai iepazītos un izzinātu cilvēka ķermeņa daļas.



Spēles mērķis: būt pirmajam, kas atveido sava modeļa figūru.

Iepazīšanās ar spēli: Kopā ar bērniem atpazīstiet un nosauciet visas uz laimes rata attēlotās ķermeņa daļas.



Galva



Roka



Plauksta



Kāja

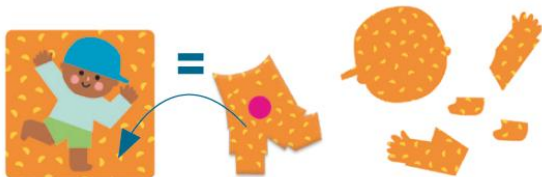


Pēda

Pēc tam arī palūdziet bērniem parādīt un nosaukt šīs daļas uz viņu pašu ķermeņiem.

Sagatavošanās spēlei:

- Novietojiet laimes ratu galda vidū.
- Katrs spēlētājs izvēlas vienu modeļa kartiņu un paņem tai attiecīgās 6 formu detaļas (*krāsa uz detaļu aizmugures atbilst kartiņas fona krāsai*).



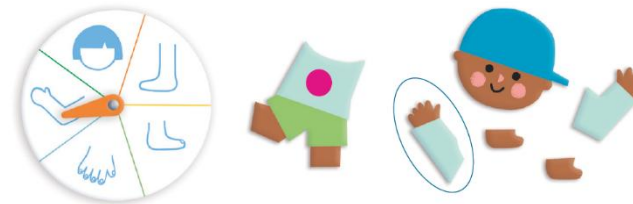
- Pēc tam katrs spēlētājs atrod savu sākuma detaļu, pagriež to ar seju uz augšu un novieto sev priekšā. Sākuma detaļa ir apzīmēta ar simbolu: 

- Tad arī pārējās detaļas apgriež otrādi un novieto blakus.



Spēles gaita:

- Spēli sāk jaunākais spēlētājs un iegriež laimes ratu. Laimes rats norāda kādu no ķermeņa daļām.
- Pēc tam bērns skatās, vai viņa detaļās ir atbilstošā ķermeņa daļa.

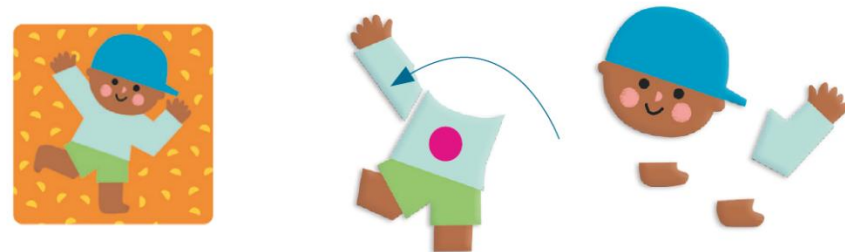


Ja bērnam ir atbilstošā ķermeņa daļa, viņam ir:

- Pareizi jānosauc šī ķermeņa daļa,
- Jāparāda šī daļa uz sava ķermeņa.

Piemērs: "Roka!"

Ja bērns šīs abas darbības izdara pareizi, viņš drīkst paņemt detaļu un novietot to vajadzīgajā pozīcijā (kā redzams kartiņā) pie savas sākuma detaļas.



Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

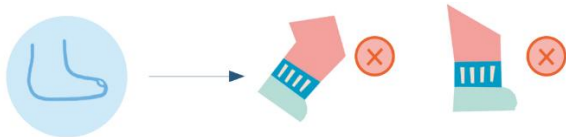
Ja bērns vienu vai abas darbības izdara nepareizi, gājiens tiek izlaists un pāriet nākamajam spēlētājam.

Ja starp bērna detaļām nav tādas ķermeņa daļas, kāda uzgriezta uz laimes rata, gājiens tiek izlaists un pāriet nākamajam spēlētājam.

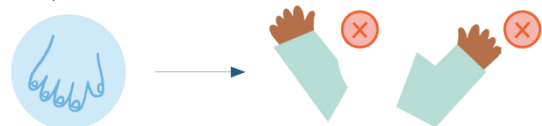
Svarīgi!

Spēlētājiem precīzi jāievēro, kāda ķermeņa daļa ir norādīta.

Piemēram, ja laimes rats norāda pēdu, spēlētājs nedrīkst ņemt kājas detaļu.



Tieši tāpat, ja laimes rats norāda plaukstu, spēlētājs nedrīkst ņemt rokas detaļu.



Spēles beigas: Kad kāds no spēlētājiem ir pabeidzis savu figūru, spēle beidzas un šis spēlētājs ir uzvarējis.

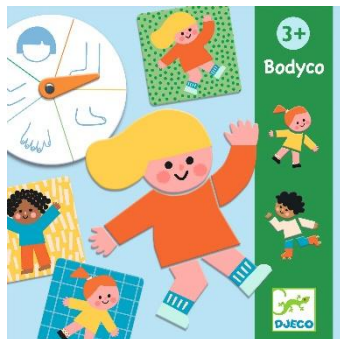
LT – Lietuvių
DJ08267 Edukacinis žaidimas - Kūnas

Amžius: nuo 3 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 6

Žaidimo sudėtis: suktukas, 6 modelių kortelės ir 36 formos detalės.

Pirmasis žaidimas, skirtas žmogaus kūno pažinimui ir suvokimui.



Žaidimo tikslas: Pirmam atkurti figūrą pagal šabloną.

Žaidimo pristatymas: Padėkite vaikui atpažinti ir įvardyti ant suktuko pavaizduotas kūno dalis.



Galva



Ranka



Delnas



Koja

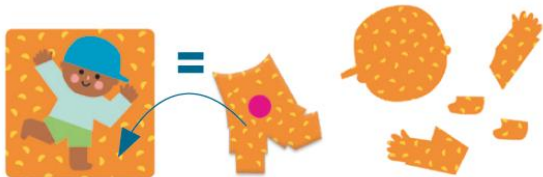


Pėda

Paprašykite vaiko taip pat atpažinti ir įvardyti šias kūno dalis ant savo kūno.

Pasiruošimas žaidimui:

- Padėkite suktuką stalo centre.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka šablono figūrėlę ir surenka 6 figūrėles, susijusias su jo šablonu (figūrėlių nugarėlės spalva atitinka šablono kortelės fono spalvą).



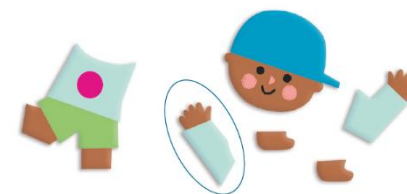
- Kiekvienas žaidėjas ieško savo pradinės figūrėlės. Tai ta, kurios gale yra šis simbolis:  Ją padeda priešais save.
- Kitos dalys taip pat apverčiamos ir išskleidžiamos į vieną pusę.

Žaidimo eiga:

- Jauniausias žaidėjas eina pirmas ir suka rodyklę ant suktuko. Rodyklė sustoja ant vienos iš kūno dalių.



- Vaikas žiūri, ar jo figūrėlėje yra atitinkama kūno dalis.



Jei vaikas tarp savo dalių turi atitinkamą kūno dalį, jis turi:

1. Teisingai įvardyti kūno dalį,
2. Parodyti, kur ji yra ant jo kūno:

Pavyzdžiui: „Ranka!“

Jei vaikas teisingai atlieka šiuos du veiksmus, jis paima figūrėlę ir pastato ją tinkamoje vietoje (kaip parodyta šablono kortelėje) savo pradinės figūrėlės atžvilgiu.



Tuomet ėjimą daro kitas žaidėjas.

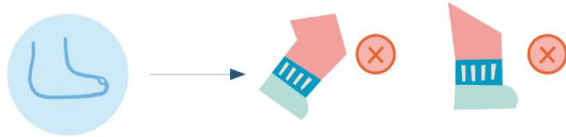
Jei vaikas vieną iš šių dviejų dalykų padaro neteisingai, žaidimas perduodamas kitam žaidėjui.

Jei vaikas tarp savo figūrėlių neturi tinkamos kūno dalies, žaidimas perduodamas kitam žaidėjui.

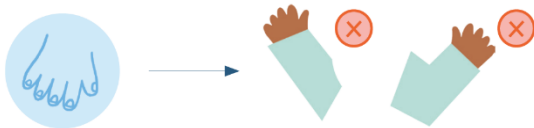
Svarbu!

Žaidėjai turi laikytis nurodytos kūno dalies:

Jei rodyklė sustoja ant pėdos, bet vaikui reikia 2 kojų dalių, jis negali imti kojų.



Panašiai ir su rankomis, jei žaidėjas išsuka delną, bet jam reikia 2 rankų, jis negali imti rankų.



Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų pirmasis užbaigia savo figūrą. Tas žaidėjas yra nugalėtojas!

EE – Eesti*

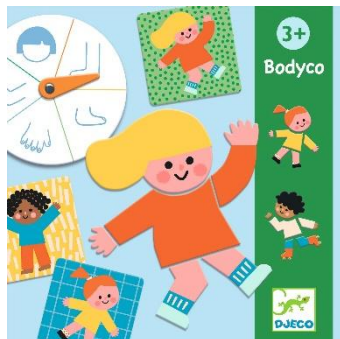
DJ08267 - Hariduslik mäng - Keha

Vanus: alates 3. eluaastast

Mängijate arv: 2 - 6.

Komplekti kuuluvad: 1 keeruti, 36 siluetikujulist kaarti ja 6 šablooni.

Esimene mäng inimese keha tundmaõppimiseks ja teadlikkuse arendamiseks.



Mängu eesmärk: Olla esimene, kes taastab oma šabloonkuju.

Mängu tutvustus: Aita lapsel tuvastada ja nimetada keerutil näidatud kehaosad.



pea



käsivars



käsi



jalg

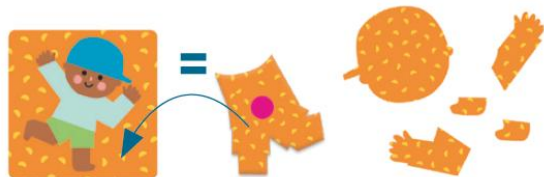


jalalaba

Paluge lapsel nimetada ja näidata neid kehaosi omaenda kehal.

Mängu ettevalmistus:

- Asetage keeruti laua keskele.
- Iga mängija valib ühe šabloonkuju ja kogub 6 tükki, mis selle juurde kuuluvad (tükkide tagaküljel olev värv vastab šabloonkaardi taustavärvile).



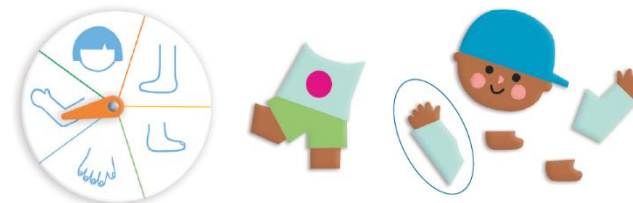
- Iga mängija otsib oma algustüki. See on see, mille tagaküljel on see sümbol:  Ta asetab selle enda ette pildiga ülespoole.

- Ka teised tükid keeratakse ümber ja laotatakse ühele poole laiali.



Mängu käik:

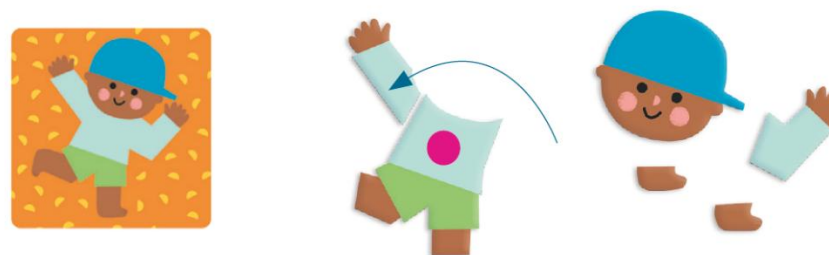
- Noorim mängija alustab ja keerutab keeruti noolt. Keeruti peatub ühel kehaosal.
- Laps vaatab, kas tal on oma tükkide hulgas vastav kehaosa.



Kui lapsel on see tükk olemas, peab ta:

1. Õigesti nimetama kehaosa,
2. Näitama, kus see asub tema enda kehal: "Käsi!"

Kui laps teeb need 2 asja õigesti, võtab ta tüki ja asetab selle õigesse kohta (nagu näidatud tema šabloonkaardil) oma algustüki suhtes.



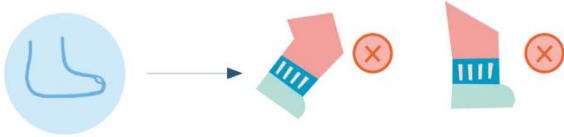
Seejärel on järgmise mängija kord.

Kui laps eksib ühe või mõlemaga, läheb kord järgmisele mängijale.

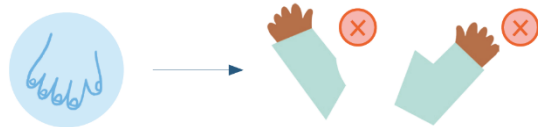
Kui lapsel ei ole vastavat kehaosa oma tükkide hulgas, läheb kord järgmisele mängijale.

Oluline: mängijad peavad järgima keerutil näidatud kehaosa.

Kui keeruti peatub jalal, aga laps vajab veel 2 jalatükki, ei tohi ta võtta jalga.



Samamoodi, kui keeruti peatub käel, aga laps vajab veel 2 kätt, ei tohi ta võtta kätt.



Mängu lõpp:

Mäng lõpeb siis, kui üks mängija on esimesena oma kuju täielikult kokku pannud.

See mängija on võitja!

A first game on knowledge and awareness of the human body3 years
and over

2 to 6



20 min

Contents: 1 spinner, 36 silhouette-shaped cards and 6 templates.

Aim of the game: Be the first to recreate your template figure.

Introducing the game:

- Help the child to identify and name the parts of the body shown on the spinner.



head



arm



hand



leg

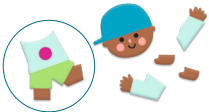


foot

- Ask the child to identify and name these parts of the body on their own body.

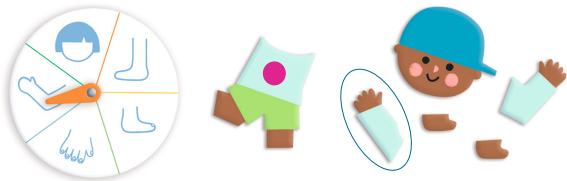
Game set-up:

- Place the spinner in the centre of the table.
- Each player chooses a template figure and collects the 6 pieces associated with their template *(the colour on the back of the pieces corresponds to the background colour of the template card)*.
- Each player looks for their starting piece. It is the one with this symbol on the back:  They place it face up in front of them.
- The other pieces are also turned over. They are spread out to one side.



How to play:

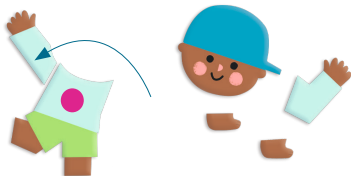
- The youngest player goes first and spins the pointer on the spinner. The spinner lands on one of the body parts.
- The child looks to see if they have a matching body part among their pieces.



If the child has a matching body part among their pieces, they have to:

1. Correctly name the body part.
2. Show where it is on their own body: **"An arm!"**

If the child does these 2 things correctly, they take the piece and place it in the right position (as shown on their template card) in relation to their starter piece.



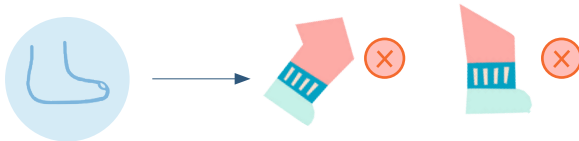
Then it is the next player's turn.

If the child does one of these 2 things wrong, play passes to the next player.

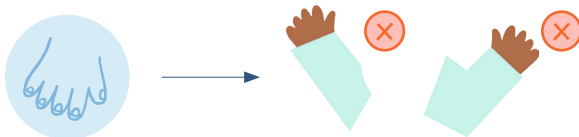
If the child does not have a matching body part among their pieces, play passes to the next player.

Please note that players must adhere to the body part indicated:

If the spinner lands on the foot but the child needs 2 leg pieces, they cannot take the foot.



Similarly, if the spinner lands on the hand but the child needs 2 arms, they cannot take the hand.



• The game ends when one of the players becomes the first to complete their figure. That player is the winner!



Игра для знакомства со строением человеческого тела



с 3 лет



2–6



20 мин

Игровой комплект: 1 колесо, 36 фигурных карточек и 6 моделей.

Цель игры: первым собрать своего персонажа согласно модели.

Перед началом игры:

- Вместе с ребенком назовите части тела, изображенные на колесе.



голова



рука



ладонь



нога



стопа

- Попросите ребенка найти эти части тела у себя и назвать их.

Подготовка к игре:

- Положите колесо в центр стола.
- Каждый игрок выбирает модель персонажа и берет 6 соответствующих деталей (цвет обратной стороны деталей соответствует цвету фона карточки с персонажем).
- Каждый игрок ищет в своем наборе начальную деталь. Ее можно определить по этому символу на обратной стороне:  Он кладет эту деталь перед собой лицевой стороной вверх.
- Затем он переворачивает другие детали и раскладывает их рядом.

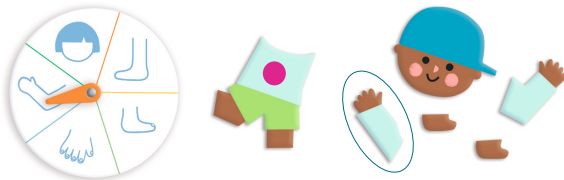


=



Ход игры:

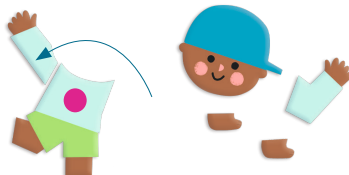
- Первым ходит самый младший игрок. Он крутит стрелку на колесе. Колесо указывает на одну из частей тела.
- Ребенок проверяет, есть ли среди его деталей эта часть тела.



Если в наборе деталей ребенка есть нужная часть тела, ему необходимо:

1. правильно ее назвать.
2. показать ее на себе: **«Рука!»**

Если ребенок выполняет эти 2 задания правильно, он берет деталь и кладет ее на соответствующее место (как на модели) рядом с начальной деталью.

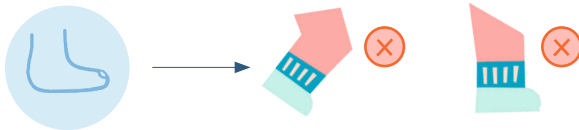


Затем ход переходит к следующему игроку.

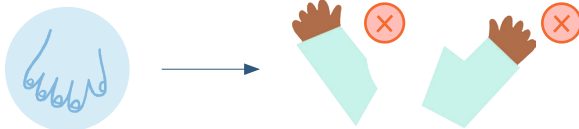
Если одно из 2 заданий выполнено неверно, ход передается следующему игроку.

Если в наборе деталей ребенка нет нужной части тела, ход передается следующему игроку.

Важное правило: нужно строго соблюдать указанную часть тела: если колесо указывает на стопу, а ребенку нужны 2 детали с ногами, он не может взять стопу.



Точно так же, если колесо указывает на ладонь, но ребенку нужны две руки, он не может взять ладонь.



• Игра заканчивается, когда один из игроков полностью соберет своего персонажа. Этот игрок считается победителем!

