

## LV – Latviešu

### DJ08281 Izglītojoša spēle - Ciparu bingo (4 spēles)

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

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

**Komplektā ietilpst:** 4 divpusējas bingo spēļu pamatnes, 48 divpusēji žetoni.

**Spēles mērķis:** Novietot žetonus atbilstošajās vietās uz spēles pamatnes.

- Bērns var pats izvēlēties, kuru no pieejamajiem žetoniem novietot uz spēles pamatnes.

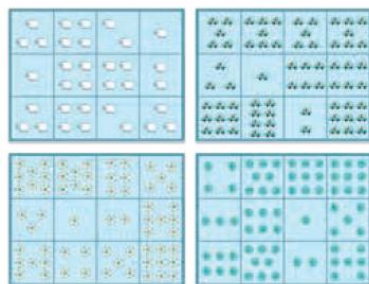
Visas šīs spēles iespējams spēlēt arī grupās vai komandās.

- Ja spēlē piedalās vairāki spēlētāji, katram ir sava spēles pamatne.
- Spēles vadītājs izvelk žetonu un to parāda vai nosauc bērniem.
- Pirmais spēlētājs, kurš piesakās žetonam, drīkst to novietot uz savas spēles pamatnes tam atbilstošajā vietā.
- Spēlētājs, kurš pirmais aizpilda savu spēles pamatni, uzvar.

Atbilstoši bērnu zināšanu līmenim iespējams spēlēt kādu no šīm bingo spēlēm.

#### BINGO 1

*Lai mācītos skaitīt vienādus objektus, kas ir sakārtoti vienādā veidā.*



#### Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet spēles pamatni bērna priekšā ar punktiņu pusi uz augšu.

#### Spēles gaita:

Bērns novieto atbilstošos žetonus uz laukuma ar skaita (punktiņu) pusi uz augšu.



Lai pārbaudītu rezultātu, nav nepieciešams pacelt žetonus. Spēļu laukumu attēli ir pieejami bukleta un šo instrukciju beigās.

#### BINGO 2

Lai mācītos skaitīt vienādus objektus, kas ir izkaisīti.



Šī spēle jau ir sarežģītāka, jo rotaļlietas ne vienmēr ir sakārtotas grupās pa divām vai trim, bet gan izkaisītas pa laukumu.

#### Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet spēles pamatni bērna priekšā ar rotaļlietu pusi uz augšu.

#### Spēles gaita:

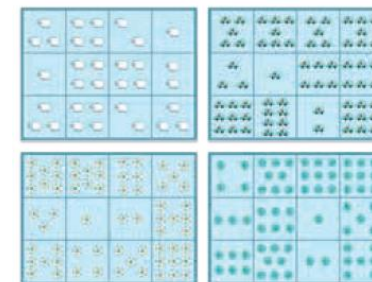
Bērns novieto atbilstošos žetonus uz laukuma ar skaita (punktiņu) pusi uz augšu.



Šajā spēlē, tāpat kā pārējās, atbildes var pārbaudīt bukleta vai instrukciju beigās.

#### BINGO 3

*Lai mācītos saistību starp daudzumiem un skaitļiem.*



#### Sagatavošanās spēlei:

Novietojiet spēles pamatni bērna priekšā ar punktiņu pusi uz augšu.

#### Spēles gaita:

Bērns novieto atbilstošos žetonus uz laukuma ar skaitļu (ciparu) pusi uz augšu.



**Piezīme:** Spēli var pielāgot bērna prasmju līmenim. Spēles sākumā bērns var apskatīt žetonu aizmuguri, lai saskaitītu punktiņus.

Šajā spēlē, tāpat kā pārējās, atbildes var pārbaudīt bukleta vai instrukciju beigās.

#### **BINGO 4**

*Lai mācītos saistību starp daudzumiem un skaitļiem.*



#### **Sagatavošanās spēlei:**

Novietojiet spēles pamatni bērna priekšā ar rotaļlietu pusi uz augšu.

#### **Spēles gaita:**

Bērns novieto atbilstošos žetonus uz laukuma ar skaitļu (ciparu) pusi uz augšu.



Šajā spēlē, tāpat kā pārējās, atbildes var pārbaudīt bukleta vai instrukciju beigās.

**Sarežģītāks variants:** spēles vadītājs nosauc ciparus skaļi, tos neparādot bērnam.

## LT – Lietuvių\*

### DJ08281 Edukacinis žaidimas - Eduludo - Skaičių bingo (4 žaidimai)

**Amžius:** nuo 3 iki 6 metų

**Žaidėjų skaičius:** 1 vaikas ir 1 suaugusysis

**Žaidimo sudėtis:** 4 dvipusės bingo žaidimų lentos, 48 dvipusiai žetonai.

**Žaidimo tikslas:** Sudėti žetonus į atitinkamas vietas ant žaidimo lentos.

- Vaikas gali pats pasirinkti, kurį iš galimų žetonų padėti ant žaidimo lentos.

Visus šiuos žaidimus taip pat galima žaisti grupėse arba komandomis.

- Jei žaidžia keli žaidėjai, kiekvienas turi savo žaidimo lentą.
- Žaidimo vadovas ištraukia žetoną ir jį parodo arba įvardija vaikams.
- Pirmasis žaidėjas, kuris atsiliepia į žetoną, gali padėti jį ant savo žaidimo lentos atitinkamoje vietoje.
- Žaidėjas, kuris pirmasis užpildo savo žaidimo lentą, laimi.

Atsižvelgiant į vaikų žinių lygį, galima žaisti vieną iš šių bingo žaidimų.

#### BINGO 1

*Mokytis skaičiuoti vienodus objektus, išdėstytus vienodu būdu.*

**Pasiruošimas žaidimui:**

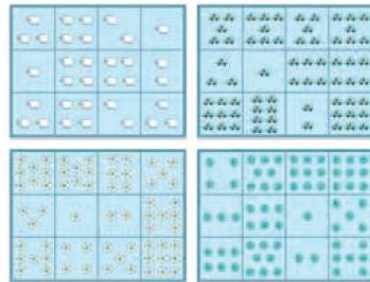
Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką taškelių puse į viršų.

**Žaidimo eiga:**

Vaikas deda atitinkamus žetonus ant laukelių skaičiaus (taškelių) puse į viršų.



Norint patikrinti rezultatą, nereikia kelti žetonų. Žaidimo lentų vaizdai pateikti buklete ir šių instrukcijų pabaigoje.



#### BINGO 2

*Mokytis skaičiuoti vienodus objektus, kurie yra išmėtyti.*

Šis žaidimas yra sudėtingesnis, nes žaislai ne visada išdėstyti grupėmis po du ar tris, bet išmėtyti po visą lauką.

**Pasiruošimas žaidimui:**

Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką žaislų puse į viršų.

**Žaidimo eiga:**

Vaikas deda atitinkamus žetonus ant laukelių skaičiaus (taškelių) puse į viršų.



Šiame žaidime, kaip ir kituose, atsakymus galima patikrinti buklete arba instrukcijų pabaigoje.



#### BINGO 3

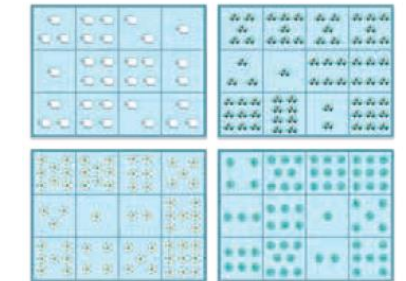
*Mokytis ryšio tarp kiekių ir skaičių.*

**Pasiruošimas žaidimui:**

Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką taškelių puse į viršų.

**Žaidimo eiga:**

Vaikas deda atitinkamus žetonus ant laukelių skaičių (cifrų) puse į viršų.



**Pastaba:** Žaidimą galima pritaikyti pagal vaiko gebėjimų lygį. Žaidimo pradžioje vaikas gali pažvelgti į žetonų nugarėlę, kad suskaičiuotų taškelius.

Šiame žaidime, kaip ir kituose, atsakymus galima patikrinti bukletu arba instrukcijų pabaigoje.

## BINGO 4

*Mokyti ryšio tarp kiekių ir skaičių.*

### Pasiruošimas žaidimui:

Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką žaislų puse į viršų.

### Žaidimo eiga:

Vaikas deda atitinkamus žetonus ant laukelių skaičių (cifry) puse į viršų.



Šiame žaidime, kaip ir kituose, atsakymus galima patikrinti bukletu arba instrukcijų pabaigoje.

**Sudėtingesnis variantas:** žaidimo vadovas garsiai įvardija skaičius, jų nerodydamas vaikui.

\* Vertimai parengti naudojant dirbtinį intelektą (ChatGPT).

EE – Eesti\*

## DJ08281 Õppemäng - Eduludo - Numbrite bingo (4 mängu)

**Vanus alates:** 3–6-aastastele

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

**Mängu komplekt sisaldab:** 4 kahepoolset bingo mängulauda, 48 kahepoolset mängunuppu.

**Mängu eesmärk:** Asetada mängunupud vastavatesse kohtadesse mängulaual.

- Laps võib ise valida, millise olemasoleva mängunupu ta mängulauale asetab.

Kõiki neid mängu on võimalik mängida ka rühmades või meeskondades.

- Kui mängib mitu mängijat, on igal mängijal oma mängulaud.
- Mängujuht tõmbab mängunupu ja näitab seda või nimetab selle lastele.
- Esimene mängija, kes mängunupule reageerib, võib selle asetada oma mängulauale vastavasse kohta.
- Mängija, kes täidab oma mängulaua esimesena, võidab.

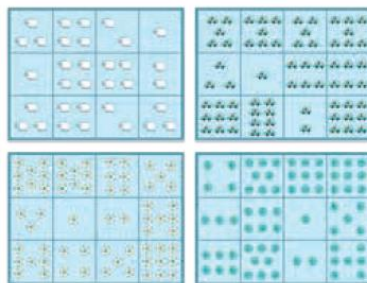
Vastavalt laste teadmiste tasemele on võimalik mängida ühte järgmistest bingo mängudest.

### BINGO 1

Õppida loendama ühesuguseid objekte, mis on ühtlaselt paigutatud.

**Mängu ettevalmistus:**

Asetage mängulaud lapse ette täppide pool ülespoole.



**Mängu käik:**

Laps asetab vastavad mängunupud väljadele loenduspunkte (täppe) näitava poolega ülespoole.



Tulemuse kontrollimiseks ei ole vaja mängunuppe üles tõsta. Mängulaudade pildid on toodud bukleti ja käesolevate juhiste lõpus.

### BINGO 2

Õppida loendama ühesuguseid objekte, mis on laiali paigutatud.

See mäng on keerulisem, kuna mänguasjad ei ole alati paigutatud kahe- või kolmekauparühmadesse, vaid on laiali üle mängulaua.

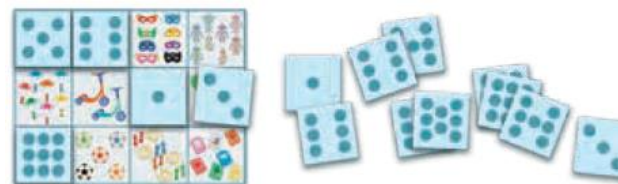
**Mängu ettevalmistus:**

Asetage mängulaud lapse ette mänguasjade pool ülespoole.



**Mängu käik:**

Laps asetab vastavad mängunupud väljadele loenduspunkte (täppe) näitava poolega ülespoole.



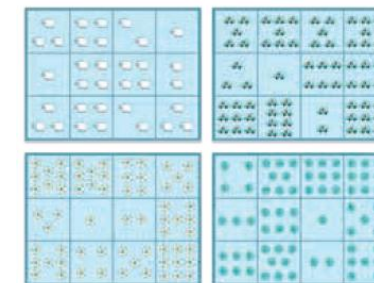
Selles mängus, nagu ka teistes, saab vastuseid kontrollida bukleti või juhendi lõpus.

### BINGO 3

Õppida seost koguste ja numbrite vahel.

**Mängu ettevalmistus:**

Asetage mängulaud lapse ette täppide pool ülespoole.



**Mängu käik:**

Laps asetab vastavad mängunupud väljadele numbrite (arvude) poolega ülespoole.



**Märkus:** Mängu saab kohandada vastavalt lapse oskuste tasemele. Mängu alguses võib laps vaadata mängunuppude tagakülge, et täppe kokku lugeda.

Selles mängus, nagu ka teistes, saab vastuseid kontrollida bukleti või juhendi lõpus.

#### **BINGO 4**

*Õppida seost koguste ja numbrite vahel.*

#### **Mängu ettevalmistus:**

Asetage mängulaud lapse ette mänguasjade pool ülespoole.



#### **Mängu käik:**

Laps asetab vastavad mängunupud väljadele numbrite (arvude) poolega ülespoole.



Selles mängus, nagu ka teistes, saab vastuseid kontrollida bukleti või juhendi lõpus.

**Keerulisem variant:** mängujuht ütleb numbrid valjusti, neid lapsele näitamata.

\* Tõlked on koostatud tehisintellekti (ChatGPT) abil.

**DÉROULEMENT DU JEU:**

- L'enfant place les tuiles côté chiffres visible sur les cases jouets.



Pour ce loto, comme pour les autres, vérifier les résultats à la fin de ce livret.

Variante plus difficile : nommer les chiffres à haute voix, sans montrer le chiffre correspondant.

**4 BINGO GAMES TO LEARN TO COUNT AND NUMBER**

**CONTENTS:** 4 double-sided bingo boards and 48 tiles.

**RULES FOR THE 4 GAMES**

**AIM OF THE GAME:** To place the tiles on the corresponding squares on the boards.

- The child can look amongst all the tiles for the one they want to put on their board by themselves.

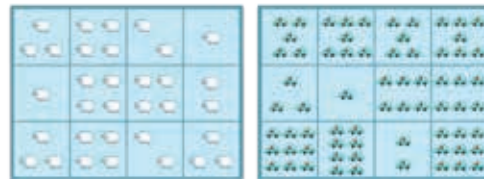
The games can also be played in a group or in teams.

- For multiple-player games, each child has a board.
  - The bingo caller draws one tile after another and names it or shows it to the children.
  - The player who asks for it first takes it and puts it on the correct square on their board.
- The first one to complete their board wins.

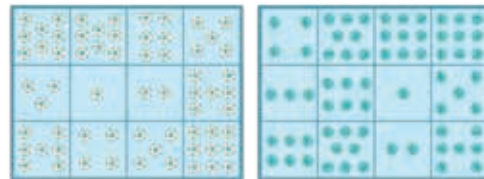
Depending on the child's knowledge, they can go on to play one of the following bingo games.

**BINGO 1**

TO LEARN  
TO COUNT  
identical objects  
that are  
organised  
in the same way.

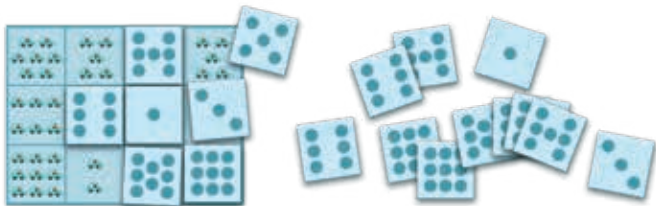
**GAME SET-UP:**

- Place the boards in front of the child, counting-pip side up.



**HOW TO PLAY:**

- The child places the counting-pip-side-up tiles on top of the matching squares.



To check that the child has not made a mistake, you don't need to lift the tiles one by one: at the end of this booklet, identify the board by looking at the first square, at the top left.

**BINGO 2**

TO LEARN  
TO COUNT

identical objects  
that are scattered.

This game is already more difficult because the toys aren't always organised into groups of two or three, but scattered on the square.

**GAME SET-UP:**

- Place the board in front of the child, toy side up.

**HOW TO PLAY:**

- The child places the counting-pip-side-up tiles on top of the toy squares.



For this bingo game, like the others, you can check the answers at the end of this booklet.

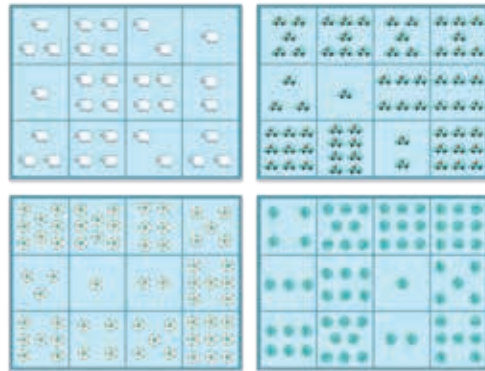
**BINGO 3**

TO LEARN

THE ASSOCIATION  
BETWEEN AMOUNTS AND  
NUMBERS.

**GAME SET-UP:**

- Place the boards in front of the child, counting pip side up.





**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

- Barnet lægger brikkerne med siden med tal opad på felterne med legetøj.



Ligesom i de andre bingospil kan man kontrollere resultatet bagerst i hæftet.

En lidt sværere variant: Sig tallene højt uden at vise det tilsvarende tal.

**4 ИГРЫ В ЛОТО ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЮ КОЛИЧЕСТВА И СЧЕТУ**

**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:** 4 двусторонних игровых поля для лото и 48 фишек.

**ПРАВИЛА 4-Х ВАРИАНТОВ ИГРЫ**

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** разместить фишки на соответствующие ячейки игрового поля.

- Ребенок может сам выбирать среди фишек ту, которую он хочет поместить на своем поле.

В эти игры можно также играть с другими игроками или разделившись на команды.

- Если в игре принимает участие несколько детей, то каждый ребенок заполняет свое игровое поле.

- Ведущий игрок вытягивает фишки, одну за другой, и называет или показывает их другим игрокам.

- Фишка достается тому игроку, который просит ее раньше других; он размещает ее должным образом на своем поле.

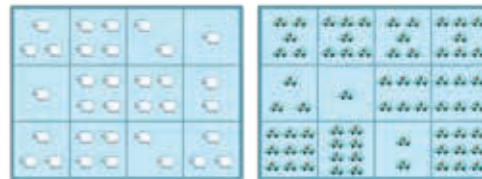
Игрок, первым заполнивший свое игровое поле, становится победителем.

В зависимости от уровня навыков и знаний ребенка предлагаются следующие варианты игры.

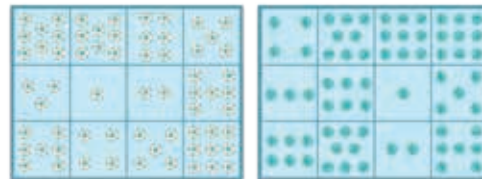
**ЛОТО 1**

НАУЧИТЬСЯ  
ОПРЕДЕЛЯТЬ  
КОЛИЧЕСТВО

одинаковых предметов,  
расположенных в  
определенном порядке..

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением группы предметов вверх.



**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки стороной с изображением точек вверх на соответствующие им ячейки игрового поля.



Чтобы убедиться, что ребенок правильно заполнил игровое поле, не нужно поднимать каждую фишку: в конце брошюры определите нужное поле по верхней ячейке слева.

**ЛОТО 2****НАУЧИТЬСЯ**

ОПРЕДЕЛЯТЬ КОЛИЧЕСТВО одинаковых предметов, расположенных вразброс.

Этот вариант игры немного сложнее, так как изображенные игрушки не всегда сгруппированы по две или по три, а разбросаны по ячейке.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением игрушек вверх.

**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки стороной с изображением точек вверх на соответствующие им ячейки с игрушками



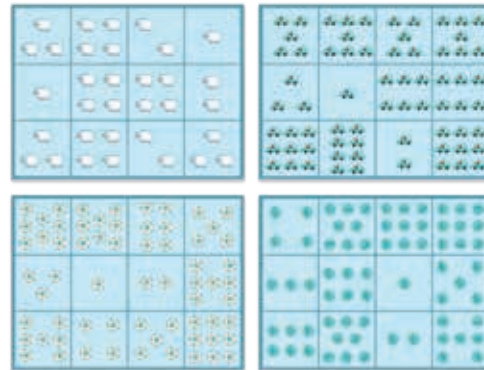
Правильность результатов этого варианта игры в лото, как и других, можно проверить в конце брошюры.

**ЛОТО 3****НАУЧИТЬСЯ**

СООТНОСИТЬ КОЛИЧЕСТВО С ЦИФРАМИ.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением группы предметов вверх.



**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки цифрами вверх на соответствующие ячейки с изображением группы предметов.



ПРИМЕЧАНИЕ: Адаптировать игру к процессу освоения ребенком необходимых навыков. В начале партии он может смотреть на обратную сторону фишек, чтобы сосчитать точки.

Правильность результатов этого варианта игры в лото, как и других, можно проверить в конце брошюры.

**ЛОТО 4**

НАУЧИТЬСЯ  
СООТНОСИТЬ  
КОЛИЧЕСТВО С ЦИФРАМИ.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

- Поместить перед ребенком игровое поле стороной с изображением игрушек вверх.

**ХОД ИГРЫ:**

- Ребенок размещает фишки цифрами вверх на соответствующие ячейки с изображением игрушек.



Правильность результатов этого варианта игры в лото, как и других, можно проверить в конце брошюры.

Более сложный вариант игры: называть цифры вслух, не показывая ребенку их изображение.

