

LV – Latviešu

DJ08310 Izglītojošā spēle - Izkārtojums telpā - Spacio

Ieteicamais vecums: 4 līdz 6 gadi

Spēlētāju skaits: 1 bērns un 1 pieaugušais

Komplektā ietilpst: spēles pamatne, 6 figūriņas un 20 divpusējas uzdevumu kartiņas.



Spēles mērķis: izveidot realitātē to figūriņu izkārtojumu, kas redzams uz attēla.

Jautra un vienkārša spēle telpiskās domāšanas attīstībai.

Sagatavošanās spēlei: spēles pamatni novietojiet bērna priekšā un kopīgi izrunājiet, kā sauc katru no figūriņām.



Mājiņa



Žirafe



Zilonis



Krūms



Pērtiķis



Kokospalma

Spēles norise: uz katras kartiņas norādītas sešas figūriņas, kas izkārtotas divās rindās (parāda skatu no priekšas). Spēles uzdevums ir izvietot dotās figūriņas tā, lai to izvietojums uz spēles pamatnes atbilstu norādītajam izvietojumam uz uzdevumu kartiņas.



Piemēram, šajā attēlā redzam, ka:

- krūms, pērtiķis un kokospalma atrodas priekšā, pirmajā rindā;
- pērtiķis ir pa vidu, krūms ir pa kreisi un kokospalma ir pa labi;
- māja ir aiz krūma;
- žirafe ir aiz pērtiķa;
- zilonis ir aiz kokospalmas.

Spēlējot spēli:

Bērns izvēlas kādu no kartiņām un novieto to sev priekšā. Tīkmēr pieaugušais uzdod bērnam sekojošus jautājumus:

•
Kas atrodas priekšā?

•
Kas atrodas vidū?

•
Kas atrodas pa labi un pa kreisi?

•
Kas atrodas aizmugurē?

Kad bērns ir pārliecināts, ka atradis pareizo novietojumu figūriņai, viņš to paņem un novieto atbilstošajā vietā uz pamatnes.

Kad bērns novietojis uz pamatnes visas sešas figūriņas, viņš var apgriezt kartiņu otrādi, kur redzams atrisinājums, lai pārliecinātos, ka visas figūriņas atrodas pareizajās vietās.

Piezīme: 5 kartiņas ar sarkano maliņu ir grūtākas. Šo kartiņu attēlos dažas figūriņas pagriezušās uz citu pusi, tādējādi ir grūtāk noteikt, kā tās izvietotas un kas paslēpies aizmugurē.



LT – Lietuvių

DJ08310 Žaidimas: Spacio

Amžius: nuo 4 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: 1 vaikas/1 suaugęs

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta, 6 figūrėlės, 20 dvipusių kortelių.

Žaidimo tikslas: Naudojant tikras figūrėles atkurti tai, kas pavaizduota kortelėje.



ŠIS SMAGUS IR PAPRASTAS ŽAIDIMAS PADEDA LAVINTI VAIKŲ ERDVINĮ MĄSTYMĄ.

Pasiruošimas: Padėkite žaidimo lentą priešais vaiką ir garsiai išvardinkite visų figūrėlių pavadinimus:



Žaidimo principas: Kiekvienoje kortelėje yra pavaizduotos 6 figūrėlės dviejose eilėse. Tikslas yra sudėti ant žaidimo lentos figūrėles tiksliai taip, kaip jos pavaizduotos paveikslėlyje.



Šiame pavyzdyje matome, kad:

- Krūmas, beždžionė ir kokoso medis yra priekyje, pirmoje eilėje;
- Beždžionė yra viduryje, krūmas kairėje, o kokoso medis dešinėje;
- Namas yra už krūmo;
- Žirafa yra už beždžionės;
- Dramblys yra už kokoso medžio.

Žaidimo eiga:

Vaikas išsirenka kortelę ir pasideda ją priešais save, o suaugęs užduoda klausimus:

• Kas yra priekyje

• Kas yra viduryje?

• Kas kairėje/dešinėje?

• Kas yra už?

Kai abu žaidėjai nusprendžia, kad surado teisingą figūrėlės vietą, vaikas padeda tą figūrėlę ant lentos.

Sudėliojus ant lentos visas figūrėles, žaidėjai apverčia kortelę ir patikrina, ar teisingai jas sudėliojo!

Pastaba: 5 kortelės su raudonu rėmeliu yra sudėtingesnės. Kai kurios figūrėlės pastatytis ne priekiu, o nugarą arba šonu.



EE – Eesti

DJ08310 Mäng - Spacio

Lõbus ja lihtne mäng, mis aitab lapsel arendada ruumitajumise oskust.

Vanus alates: 4 - 6

Komplekti kuulub: 1 mängualus, 6 figuuri ja 20 kahepoolset kaarti.

Mängu eesmärk: Järele teha figuuridega see, mis on kaardil kujutatud.

Mängu ettevalmistus: Asetage mängualus lauale lapse ette ja rääkige temaga läbi figuuride nimetused:



Mängu eesmärk:

Iga kaart sisaldab pilti kuuest figuurist, mis on eestvaates jagatud kahte ritta. Eesmärk on paigutada figuurid mängualusele samamoodi, nagu nad on pildil kujutatud.



Näide:

- Põõsas, ahv ja kookospuu on esimeses reas;
- Ahv on keskel, põõsas vasakul ja kookospuu paremal;
- Maja on põõsa taga;
- Kaelkirjak on ahvi taga;
- Elevant on kookospuu taga.



Mängu mängimine:

Laps valib mängukaardi ja asetab selle enda ette ja täiskasvanu küsib järgnevaid küsimusi:

•
Mis/kes on ees?

•
Mis/kes on keskel?

•
Mis/kes on vasakul/paremal?

•
Mis/kes on taga?

Kui mängija on mõistnud milline on õige asukoht figuuri jaoks siis asetab ta mängualusele.

Kui kõik figuurid on asetatud mängualusele siis pöörake ümber mängukaart ja kontrollige, kas kõik figuurid on õigetesse kohtadesse asetatud!

Märge: Viis mängukaarti punase äärega on keerukamad. Mõni figuur kaardil ei ole ettepoole suunatud, vaid on pildil pigem küljega või tagant poolt.





This fun and simple game helps children develop their spatial reasoning skills.

INCLUDES: 1 board, 6 figures, 20 double-sided cards.

AIM OF THE GAME: Reproduce what's shown on the card using real figurines.

GETTING THE GAME READY: Place the board in front of the child and talk them through the names of the figurines out loud:



The house



The giraffe



The elephant



The bush



The monkey



The coconut tree

AIM OF THE GAME: Each card contains a picture of the 6 figurines divided into 2 rows as viewed from the front.

The objective is to position the figurines on the board in the same way as they appear in the picture.

So, in this example, we can see that:

- the bush, the monkey and the coconut tree are in front, on the first row
- the monkey is in the middle, the bush to the left and the coconut tree to the right
- the house is behind the bush
- the giraffe is behind the monkey
- the elephant is behind the coconut tree

PLAYING THE GAME:

The child chooses a card and places it in front of them, while the adult asks the following questions:

- What is in front?
- What is in the middle?
- What is to the left/right?
- What is behind?

When they think they've found the right position for a figurine, the child should place it on the board.

Once they've placed all the figures on the board, they should turn the card over and check if everything is where it should be!

NOTE: The 5 cards with a red border are more complicated. Some characters are not facing forward, but rather are pictured from the side or from behind.





Простая и забавная игра, чтобы научиться ориентироваться в пространстве.

В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле, 6 фигурок, 20 двусторонних карточек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: повторить картинку с помощью настоящих фигурок.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Положите игровое поле перед ребенком и вместе назовите фигурки:



Домик



Жираф



Слон



Куст



Обезьянка



Кокосовая пальма

ПРИНЦИП ИГРЫ: На каждой карточке есть картинка — вид спереди шести фигурок, стоящих в два ряда.

Нужно расставить фигурки на игровом поле так, как они стоят на картинке.

Например, на этой картинке:

- куст, обезьянка и кокосовая пальма стоят спереди, в первом ряду;
- обезьянка стоит посередине, куст слева, а кокосовая пальма — справа;
- домик стоит за кустом;
- жираф стоит за обезьянкой;
- слон стоит за кокосовой пальмой.

ХОД ИГРЫ:

Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый задает следующие вопросы:

- Кто или что стоит спереди?
- Кто или что стоит посередине?
- Кто или что стоит слева/справа?
- Кто или что стоит сзади?

Если ребенок решил, что нашел правильное место для фигурки, он ставит ее на поле. Закончив расстановку фигурок на поле, он переворачивает карточку и проверяет, правильно ли они расставлены!

ВНИМАНИЕ! Пять карточек с красной каймой — самые сложные. Некоторые персонажи изображены не анфас, а в профиль или со спины.

