

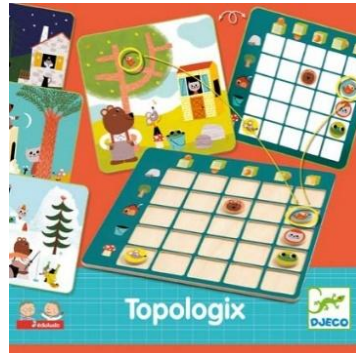
LV – Latviešu

DJ08354 Spēle - Topologix (Topoloģika)

Ieteicamais vecums: 4-6 gadi

Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: spēles pamatne atbilstu savietošanai, 5 dzīvnieku žetoni un 24 divpusējas kartiņas ar attēliem.



JAUTRA, VIENKĀRŠA SPĒLE Telpiskās IZPRATNES ATTĪSTĪŠANAI.

Spēles mērķis: atrast katra zvēriņa atrašanās vietu attiecībā pret kādu no pieciem priekšmetiem attēlā.

Jautra, vienkārša spēle, kas palīdzēs attīstīt bērna telpisko domāšanu un izpratni par telpu.

Sagatavošanās spēlei: novieto bērna priekšā spēles pamatni un izskaidro uz tās esošos simbolus, pārliedzinoties, vai bērns tos saprot.



Uz



Zem



Priekšā



Aiz



Iekšā

Pēc tam nosauc visus priekšmetus un objektus:



Akmens



Koks



Māja



Spainis



Mušmire

Un pārliedzinieties, ka bērns atpazīst arī visus attēlos redzamos dzīvniekus:



Lācis



Kaķis



Varde



Putns



Pele

Spēles princips: uz katras no 24 kārtīm ir attēloti 5 dzīvnieki, kas ir novietoti dažādās pozīcijās attiecībā pret kādu no priekšmetiem.

Piemēram, šajā attēlā:



- kaķis atrodas (**iekšā**) mājā
- pele atrodas **uz** mušmires
- lācis atrodas **priekšā** kokam
- varde atrodas (**iekšā**) spainī
- putns atrodas (**iekšā**) kokā

Bērnā jāsavieto dzīvnieku žetoni atbilstu pamatnē, atbilstoši tam, kur katrs no dzīvnieciņiem atrodas aplūkotojā kartiņā.

Kā spēlēt: ļaujiet bērnam izvēlēties kādu no kartiņām, pēc tam lieciet viņam to uzmanīgi izpētīt un atbildēt uz sekojošiem pieciem jautājumiem.

1. Kur atrodas lācis?
2. Kur atrodas kaķis?
3. Kur atrodas putns?
4. Kur atrodas varde?
5. Kur atrodas pele?

Bērnā jāatrod visi dzīvnieki izvēlētajā attēlu kartiņā un jācenšas nosaukt, kur katrs no tiem atrodas, attiecībā pret kādu no priekšmetiem. Bērnā jācenšas nosaukt pozīciju, vadoties pēc simboliem uz pamatnes, un, kad viņš/viņa jūtas drošs par savu atbildi, bērns novieto atbilstošā zvēriņa žetonu lauciņā, kas sanāk pretī atbilstošajam priekšmetam/objektam un atbilstošajam pozīcijas simbolam.



Gājiena beigās bērns apgriež attēla kartiņu otrādi un pārbauda atbildes.



LT – Lietuvių

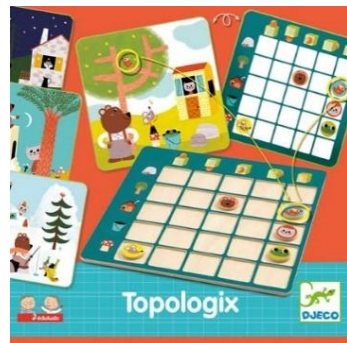
DJ08354 Edukacinis žaidimas - Topologix

Amžius: nuo 4 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: 1 vaikas / 1 suaugęs

Žaidimo sudėtis: 1 atsakymų lenta, 5 gyvūnų žetonai, 24 dvipusės kortelės.

**LINKSMAS, PAPRASTAS ŽAIDIMAS
SKATINANTIS UGDYTI ERDVINĮ SUVOKIMĄ.**



Žaidimo tikslas: Sužinoti penkių gyvūnų padėtį priklausomai nuo penkių objektų, nurodytų paveikslėliuose.

Pasiruošimas žaidimui:

Padėkite lentą priešais vaiką ir įsitikinkite, kad jis/ji supranta šiuos simbolius:



Ant



Po



Priešais



Už



Viduje

Ar žino šiuos objektus:



Akmuo



Medis



Namas



Kibiras



Grybukas

Galiausiai patikrinkite, ar vaikas žino šių penkių gyvūnų pavadinimus:



Meška



Katė



Varlė



Paukštis



Pelė

Kaip žaisti:

Kiekvienoje iš 24 kortelių penki gyvūnai yra išdėstyti lentoje esančių objektų atžvilgiu.

Šiame pavyzdyje:

- Katė yra pavaizduota name
- Pelė yra pavaizduota ant grybuko
- Meška yra pavaizduota priešais medį
- Varlė yra kibirėlio viduje
- Paukštis yra medyje

Vaiko bus paprašyta pastatyti gyvūno žetonus ant lentos pagal tai, kur yra pavaizduoti gyvūnai paveikslėlyje.



Kaip žaisti:

Paprašykite vaiko išsirinkti kortelę ir įdėmiai į ją pažiūrėti kol užduosite šiuos penkis klausimus:

1. Kur yra meška?
2. Kur yra katė?
3. Kur yra paukštis?
4. Kur yra varlė?
5. Kur yra pelė?

Vaikas turi rasti gyvūnus kortelėje ir pabandyti įvardinti jų pozicijas naudojant simbolius, kol jis/ji jaučiasi pasirengęs perkelti žetonus ant reikiamos padėties lentoje.

Žaidimo pabaigoje vaikas apverčia kortelę, norint patikrinti atsakymus.



EE – Eesti

DJ08354 Hariduslik mäng - Topologix

Vanus alates: 4-6

Mängijate arv: 1 laps / 1 täiskasvanu

Komplekti kuuluvad: 1 vastustelaud, 5 loomažetooni, 24 kahe poolega kaarti.

VAHVA JA LIHTNE MÄNG, MIS ARENDAB RUUMITUNNETUST



Eesmärk: Selgitada välja, kus asuvad viis looma pildidel kujutatud viie objekti suhtes.

Mänguks valmistumine:

Aseta mängulaud lapse ette ja veendu, et ta saab aru järgmistest sümbolitest:



Peal



All



Ees



Taga



Sees

Seejärel nimeta järgmisi objekte:



Kivi



Puu



Maja



Ämber



Kärbseseen

Seejärel veendu, et laps tunneks järgmise viie looma nimesid:



Karu



Kass



Konn



Lind



Hiir

Mängu põhimõtted: Igal kaardil on viis looma, mille asukohad vastavad mängulaual olevatele sümbolitele.

Selles näites on:



- kass maja sees;
- hiir kärbseseene peal;
- karu puu ees;
- konn ämbri sees;
- lind puuvõra sees.

Laps peab loomažetoonid panema mängulaule vastavalt sellele, kus loomad pildil asuvad.

Mängu käik: Palu lapsel võtta üks kaart ja seda hoolikalt vaadata ning küsi temalt järgmisi küsimusi:

1. Kus on karu?
2. Kus on kass?
3. Kus on lind?
4. Kus on konn?
5. Kus on hiir?



Laps peab loomad kaardilt üles leidma ja püüdma sümboleid kasutades nimetada nende asukohti seni, kuni ta tunneb, et on valmis žetoonid lauale panema.

Mängu lõpus pöörab laps kaardi ümber ja kontrollib, kas vastused on õiged.





A FUN, SIMPLE GAME TO DEVELOP SPATIAL AWARENESS.

CONTENTS: 1 answer board, 5 animal tokens, 20 double-sided cards

OBJECT: To find the position of the five animals in relation to the five objects in the pictures.

PREPARING TO PLAY: Place the board in front of the child and make sure that he/she understands the following symbols:



On



Under



In front of



Behind



In

Then name the following objects:



Stone



Tree



House



Bucket



Toadstool

Finally, check the child knows the names of the following five animals:



Bear



Cat



Frog



Bird



Mouse

THE PRINCIPLES OF PLAY:

On each of the 24 cards, the five animals are positioned in relation to the symbols on the board.



In this example:

- The cat is positioned in the house
- The mouse is positioned on the toadstool
- The bear is in front of the tree
- The frog is in the bucket
- The bird is in the tree

The child will be asked to place the animal tokens on the board according to where the animals are positioned in the picture.

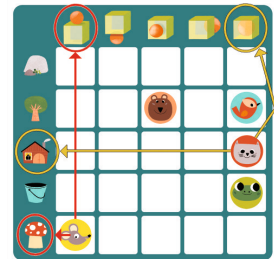
HOW TO PLAY:

Ask the child to pick a card and look at it attentively while you ask the following five questions:

1. Where is the bear?
2. Where is the cat?
3. Where is the bird?
4. Where is the frog?
5. Where is the mouse?

The child must find the animals on the card and try to name their positions using the symbols, until he/she feels ready to move the tokens into position on the board.

At the end of the game, the child turns the card over to check the answers.



ПРОСТАЯ И ЗАБАВНАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ.

В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле для ответов, 5 фишек с животными, 20 двусторонние карточки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: определить расположение 5 животных относительно 5 окружающих предметов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Положить игровое поле перед ребенком и вместе перечислить условные обозначения



На



Под



Перед



За



Внутри

Затем перечислить окружающие предметы:



Камень



Дерево



Домик



Ведро



Гриб

И, наконец, перечислить с ребенком 5 животных:



Медведь



Кошка



Лягушка



Птица



Мышка

ПРИНЦИП ИГРЫ:

На каждой карточке животные расположены определенным образом относительно окружающих предметов.



Пример:

- Кошка находится в доме.
- Мышка находится на грибе.
- Медведь находится перед деревом.
- Лягушка находится в ведре.
- Птица находится в ветвях дерева.

Ребенок должен расположить фишки животных на поле в соответствии с расположением животных на картинке.

ХОД ИГРЫ:

Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый задает 5 вопросов:

1. Где находится медведь?
2. Где находится кошка?
3. Где находится птица?
4. Где находится лягушка?
5. Где находится мышка?

Ребенок находит животных на карточке и старается определить их расположение относительно окружающих предметов.

Если он считает, что нашел ответ, он выкладывает фишки на поле.

В конце он переворачивает карточку и проверяет правильность своих ответов.

