

LV – Latviešu

DJ08527 Spēle – Rapido Meteo

Ieteicamais vecums: no 3 līdz 6 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2 līdz 3 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 3 tīģeri, 2 apģērbu komplekti (katrā pa 18 drēbēm un aksesuāriem) un 24 kārtis.



Spēles mērķis: apģērbt savu tīģerēnu atbilstoši dzirdētajam aprakstam.

Kā spēlēt, ja spēlē piedalās 2 dalībnieki: Sadarbības spēle

Ja spēli spēlē 2 spēlētāji, ir svarīgi, lai bērns saprastu, ka viņam jā klausās uzmanīgi un jāatceras visa dzirdētā informācija, lai veiksmīgi izpildītu šo uzdevumu. Savukārt, ja bērns ir spēles vadītājs, kam jāstāsta par tīģerēna apģērbu, bērnam jāsaprot, ka viņam jāapraksta redzamais attēls ļoti precīzi un rūpīgi, lai otrs spēlētājs varētu tīģerēnu apģērbt pareizi.

Sagatavošanās spēlei: vienu apģērbu komplektu izklāj galda vidū. Kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, blakus apģērbiem. Katrs spēlētājs paņem pa vienam tīģerēnam un novieto sev priekšā.

Spēles norise: spēlētāji pamīšus ieņem “vadītāja” lomu. Vadītāja uzdevums ir detalizēti aprakstīt, kā tīģerēns ir apģērbies, pastāstot to otram spēlētājam, kurš attiecīgi cenšas tīģerēnu pēc tam atbilstoši apģērbt, izmantojot drēbes un aksesuārus, kas atrodas galda vidū. Spēles sākumā “vadītāja” lomu vispirms ieņem vecākais spēlētājs un tīģerēnu attiecīgi mēģina apģērbt jaunākais spēlētājs.

“Vadītājs” paceļ vienu kārti no kaudzītes un rūpīgi apraksta uz kārts redzamo tīģerēnu – kādas tam ir drēbes un aksesuāri, minot gan apģērbu veidu, gan

krāsas. Lai palīdzētu iegaumēt, spēles vadītājs var arī pieminēt, kādi ir laika apstākļi, ņemot vērā tīģerēna apģērbu un simbolus kārts stūros. Otrs spēlētājs tikmēr klausās ar aizvērtām acīm, cenšoties visu dzirdēto rūpīgi iegaumēt.

Piemērs: “Ir auksts, tādēļ Teo šodien ir uzvilcis zilu cepuri ar rozā bumbuli, zaļu mētelīti un sarkanās, rūtotas bikses.”



Simboli kārts augšējās stūros norāda, kādi ir laika apstākļi, - spēles vadītājs, aprakstot redzamo attēlu var pieminēt laika apstākļus, jo tas būtiski sašaurina apģērbu klāstu, kas jāiegaumē. Piemēram, ja bērns atcerēsies, ka ārā bija auksts, būs zināms, ka vasaras drēbes nav nemaz jāskatās. Savukārt, ja zināms, ka ārā līst lietus, tātad tīģerēnam noteikti bija lietussargs.

Apraksta beigās spēlētājs atver acis un, vadoties pēc dzirdētā, mēģina ietērt savu tīģerēnu pareizajās drēbēs un ar pareizajiem aksesuāriem.

Kad spēlētājam liekas, ka tīģerēns ir pilnībā apģērbts, viņš iesaucas “Sagērbts!”, un spēlētāji pārbauda pēc vadītāja kārts, vai apģērbtais tīģerēns atbilst attēlam uz kārts.

- Ja tīģerēns ir apģērbts pareizi, spēlētājs iegūst kārti sev.
- Ja tīģerēns nav apģērbts pareizi, spēlētāji mēģina atrast kļūdu un to pārrunā, lai saprastu, vai spēlētājs nevarēja atcerēties kādu no detaļām vai vadītājs par kādu no apģērbiem aizmirsis pastāstīt.

Tad drēbes un aksesuāri tiek nolikti atpakaļ galda vidū, spēlētājs kļūst par vadītāju un otrādi. Tiek izvēlēta jauna kārts un spēle turpinās, kā iepriekš.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem ir ieguvis 10 kārtis.

Kā spēlēt, ja spēlē piedalās 3 dalībnieki: Atmiņas un veiklības spēle

Ja spēli spēlē 3 spēlētāji, ar uzmanīgu klausīšanos un labu atmiņu nepietiks, jo, lai uzvarētu, spēlētājam būs jābūt arī ātram!

Sagatavošanās spēlei: Visas drēbes un aksesuāri (abi komplekti) tiek izklāti galda vidū. Kārtis novieto kaudzītē ar attēliem uz leju, blakus apģērbiem. Katrs spēlētājs paņem pa vienam tīģerēnam un novieto sev priekšā.

Spēles norise: spēlētāji pamīšus ieņem “vadītāja” lomu, kamēr divi pārējie spēlētāji sacenšas savā starpā. Abi spēlētāji pagriežas otrādi un aizver acis. “Vadītājs” paceļ vienu kārti no kaudzītes un rūpīgi apraksta uz kārts redzamo tīģerēnu un laika apstākļus.

Kad vadītājs ir pabeidzis aprakstu, abi spēlētāji atver acis un aši mēģina atrast dzirdētās drēbes un aksesuārus un apgērbt tīģerēnu atbilstoši dzirdētajam pēc iespējas ātrāk.

Pirmais, kuram izdevies tīģerēnu apgērbt, iesaucas: “Sagērbts!”. Tad spēlētāji salīdzina apgērbto tīģerēnu ar attēlu uz kārts, lai pārbaudītu, vai tērps ir pareizs.

- Ja tīģerēns ir apgērbts pareizi, spēlētājs iegūst kārti sev.
- Ja tīģerēns nav apgērbts pareizi, kārts netiek iegūta un to atliek atpakaļ kaudzītē.
- Ja tīģerēns nav apgērbts pareizi vadītāja kļūdas dēļ (kāds no apgērbtiem nav bijis pieminēts vai aprakstīts nepareizi), vadītājs saņem sodu – viņš zaudē vienu no iepriekš iegūtajām kārtīm (ja tādas jau ir). Zaudēto kārti atliek atpakaļ kaudzītē.

Tad drēbes un aksesuāri tiek nolikti atpakaļ galda vidū un par vadītāju kļūst nākošais spēlētājs pēc kārtas. Tiek izvēlēta jauna kārts un spēle turpinās, kā iepriekš.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad kāršu kaudzītē vairs nav nevienas kārts. Spēli uzvar dalībnieks, kuram spēles beigās ir visvairāk kāršu.

Spēles autors: Babayaga.

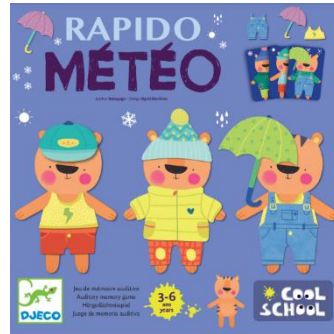
LT – Lietuvių
DJ08527 – Žaidimas – Rapido Meteo

Amžius: nuo 3 iki 6 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 3 žaidėjų

Žaidimo sudėtis: 3 tigrukai, 2 rinkiniai drabužėlių, 24 kortelės.

Žaidimo tikslas: aprengti tigruką ant kortos pavaizduotais drabužėliais.



Žaidžiant dviems žaidėjams: bendradarbiavimo žaidimas

Kai žaidžia tik du žaidėjai, svarbu, kad vaikas suprastų, jog norint sėkmingai įvykdyti užduotį, jis turi atidžiai klausytis ir įsiminti visą jam pateiktą informaciją. Taip pat, kai vaikas yra žaidimo vedlys, jis turi suprasti, kad reikia labai tiksliai apibūdinti paveiksluką, kad kitiems žaidėjams pasisektų.

Pasiruošimas žaidimui: Vienas drabužėlių komplektas išdėliojamas stalo viduryje. Kortelės sudedamos užverstos į kaladę prie drabužėlių ir kiekvienas žaidėjas pasiima sau po tigruką bei pasideda jį priešais save.

Kaip žaisti: Žaidėjai paeiliui būna „Vedliu“, kuris apibūdina, kaip aprengtas tigras, ir „Žaidėju“, kuris aprengia tigrą.

Vyriausias pirmas yra Vadovas, o jauniausias aprengia savo tigrą. Vadovas pasiima kortą ir apibūdina tigro aprangą, kol kitas žaidėjas užsimerkia.

Pavyzdys: Šalta, todėl Teo dėvi mėlyną kepurę su rausvu bumbulu, žalią paltą ir raudonus languotus kelnes.



Vedlys gali naudoti kortos viršuje esančius paveikslėlius, kad parodytų, koks yra oras, taip sumažinant drabužių pasirinkimo variantų, kuriuos reikia įsiminti.

Apibūdinimo pabaigoje Žaidėjas atmerkia akis ir bando aprengti savo tigrą teisingai, pagal atmintį.

Vos tik jis mano, kad baigė, jis sušunka „aprengtas!“ ir tada patikrina Vedlio kortą:

- Jei viskas teisinga, žaidėjai laimi kortą.
- Jei ne, žaidėjai bando surasti klaidą ir aptarti, kas nutiko (pvz., atminties spraga ar nepilnas apibūdinimas).

Tada drabužiai grąžinami į stalo centrą, o Žaidėjas tampa Vedliu ir atvirksčiai. Pasirenkama nauja korta... ir taip toliau.

Žaidimo pabaiga: žaidimas baigiasi, kai iškovota 10 kortų.

3 žaidėjų žaidimui: atminties ir greičio režimas

3 žaidėjų žaidime vien klausytis atidžiai ir turėti gerą atmintį neužteks... reikės ir greičio!

Paruošimas žaidimui: visi drabužiai (abu rinkiniai) išdėliojami stalo centre. Kortos sudedamos užverstos į krūvelę. Kiekvienas žaidėjas pasiima tigrą, kurį reikės aprengti.

Kaip žaisti: Žaidėjai pasirenka vedlį paeiliui kiekvienam ėjimui, o kiti du žaidėjai rungtis tarpusavyje. Jie nususuka arba užsimerkia. Vedlys paima iš kaladės vieną kortą ir ją garsiai žaidėjams apibūdina.

Apibūdinus kortelę, žaidėjai atsimerkia. Jie turi greitai būtent tokius drabužėlius, kurie buvo paminėti vedančiojo ir jais aprengti savo tigruką. Greičiausiai tai padaręs žaidėjas sušunka „aprengtas!“.

Tuomet žaidėjai pažiūri į kortą ir patikrina, ar tigriukas buvo teisingai aprengtas.

- Jei taip, žaidėjas laimi kortelę ir ją pasideda priešais save.
- Jei ne, žaidėjas nelaimi kortelės ir ją padeda atgal į kaladę.
- Jei kortelės niekas nelaimėjo dėl netikslaus vedlio apibūdinimo, vedlys nubaudžiamas ir iš jo atimama kuri nors jo jau laimėta kortelė (jei tokią turi).

Drabužėliai padedami atgal ant stalo ir sekantis žaidėjas tama vedliu, ima naują kortelę ir t.t.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiamas, kai nebelieka kaladėje kortelių: laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

Žaidimo autorius: Babayaga.

EE – Eesti

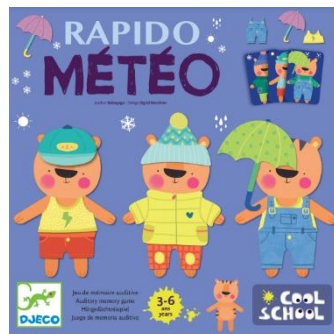
DJ08527 – Mäng: Rapido Meteo

Vanus alates: 3–6-aastastele

Mängijaid: 2–3 mängijat

Komplekti kuuluvad: 3 tiigrit, kaks 18 riideesemest koosnevat komplekti, 24 kaarti.

Mängu eesmärk: panna oma tiigrile selga kirjeldatud riided.



Kahe mängijaga mängides: koostöö versioon

Kahe mängijaga mängides on tähtis, et laps mõistaks, et ülesande edukaks täitmiseks peab ta hoolikalt kuulama ja kogu info meelde jätma. Kui aga laps on mängujuht, peab ta samamoodi mõistma, et ta peab nähtut õigesti kirjeldama, aitamaks teisel mängijal ülesannet õigesti lahendada.

Mänguks valmistumine. Laotage üks komplekt riideid laua keskele laiali. Pange kaardid, nagu allapoole, pakina riide kõrvale. Mängija võtab endale riietamiseks tiigri ja paneb selle enda ette.

Mängu käik. Mängijate kanda on kordamööda kaks rolli: mängujuht, kes kirjeldab, mis tiigril seljas on, ja mängija, kes paneb tiigrit riidesse. Kõigepealt on mängujuht vanem osaleja ja noorem riietab tiigrit. Mängujuht võtab ühe kaardi ja kirjeldab tiigri riidetust, teine mängija aga hoiab samal ajal silmi kinni.

Näide: “On külm. Teol on peas sinine roosa tutiga müts, seljas roheline jakk ja jalas punased ruudulised püksid.”



Mängujuht saab kaardi ülaosas olevate piltide abil viidata, milline ilm on. Nii on riide valikut lihtsam meelde jätta.

Kui kirjeldus on kuulnud, teeb mängija silmad lahti ja proovib oma tiigrit mälu järgi õigesti riietada.

Kui ta arvab, et on valmis, ütleb ta: "Riides!" Seejärel võrreldes tulemust mängujuhi kaardiga.

- Kui see on õige, võidavad mängijad kaardi endale.
- Kui ei, püüavad mängijad vea üles leida ja omavahel arutledes mõista, mis juhtus (nt mälu vedas alt või oli kirjelduses midagi puudu).

Seejärel asetage riided tagasi laua keskele, mängijast saab mängujuht ja vastupidi. Võtke uus kaart... ja nii edasi.

Mängu lõpp. Mäng saab läbi, kui võidetud on kümme kaarti.

Kolme mängijaga mängides: mälu ja kiiruse versioon

Kolme mängijaga mängus ei piisa tähelepanelikust kuulamisest ja heast mälust... Tuleb olla ka kiire!

Mänguks valmistumine. Laotage kõik riided (mõlemad komplektid) laua keskele laiali. Pange kaardid, nagu allapoole, pakina maha. Iga mängija võtab endale riietamiseks tiigri.

Mängu käik. Mängijad on kordamööda mängujuhid, ülejäänud kaks mängijat aga mängivad samal ajal üksteise vastu. Nad pööravad mängujuhile selja või panevad silmad kinni. Mängujuht võtab ühe kaardi ja kirjeldab seda kõva häälega.

Kui kirjeldus on kuulnud, teevad mängijad silmad lahti. Nüüd peavad nad võimalikult kiiresti haarama äsja kirjeldatud riided ja oma tiigri riidesse panema.

Kiireim hüüab: “Riides!” Mängija kontrollib kaardilt, kas riietus on õige.

- Kui on, saab ta kaardi endale ja paneb selle enda ette.
- Kui ei, siis ei saa ta kaarti endale ja see pannakse tagasi kaardipakki.
- Kui kaarti ei võideta, sest kirjeldus oli vale, karistatakse mängujuhti ja ta kaotab ühe oma juba võidetud kaardi (kui tal neid on).

Seejärel asetage riided tagasi laua keskele. Järgmine mängija hakkab mängujuhiks, võtab uue kaardi jne.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui kaardipakki ei ole alles jäänud ühtegi kaarti. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kaarte.

Mängu autor: Babayaga.



Déroulement du jeu :

À tour de rôle, l'un des joueurs est le meneur, les 2 autres joueurs jouent l'un contre l'autre. Ils se retournent ou ferment les yeux. Le meneur tire une carte et la décrit à haute voix.

Lorsque la description est terminée, les joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue qui vient d'être décrite le plus rapidement possible, et habiller leur tigre.

Le plus rapide crie «habillé!». On vérifie avec la carte si la tenue est correcte.

- Si oui, il gagne la carte et la pose devant lui.
- Si non, il ne gagne pas la carte, qui est remise à la fin de la pioche.
- Si la carte n'est pas gagnée à cause d'une erreur dans la description, le meneur est pénalisé et perd une carte déjà gagnée (s'il en possède une).

Puis on remet les vêtements au centre de la table, le joueur suivant prend le rôle du meneur et tire une nouvelle carte, etc.

Fin du jeu :

La partie se termine lorsque qu'il n'y a plus de carte dans la pioche: celui qui en a gagné le plus, remporte la partie.

Un jeu Babayaga

Contents: 3 tigers, 2 sets of 18 items of clothing, 24 cards.



Aim of the game: Dress your tiger in the outfit described.

• For a 2-player game: Cooperation mode

In a 2-player game, it is important for the child to understand that they must listen carefully and memorise all the information given to successfully complete the challenge. Similarly, when a child is Leader, they must understand that they have to correctly describe what they see to help the other player to succeed.

Set up: One set of clothes is spread out in the centre of the table. The cards are placed face-down in a pile next to the clothes and each player takes a tiger to dress and places it in front of them.

How to play: The players take it in turns to be the "Leader", who describes how the tiger is dressed, and the "Player", who dresses the tiger. The oldest is Leader first and the youngest dresses their tiger. The Leader picks a card and describes the tiger's outfit while the other player closes their eyes.

Example

«It's cold, so Teo is wearing a blue hat with a pink bobble, a green coat and red checked trousers.»



The Leader can use the pictures at the top of the card to indicate weather is like, so there are fewer clothing options to memorise.

At the end of the description, the Player opens their eyes and tries to dress their tiger correctly from memory.

As soon as they think they have finished, they shout "dressed!" and then check the Leader's card:

- If it is correct, the players win the card.
- If not, the players try to find the mistake and discuss to try and understand what happened (e.g. memory lapse or incomplete description).

Then the clothes are put back in the centre of the table and the Player becomes the Leader and vice-versa. They pick a new card... and so on.

End of the game: The game ends when 10 cards have been won.

• **For a 3-player game: Memory and speed mode**

In a 3-player game, listening carefully and having a good memory won't be enough... you will also need to be fast!

Set up: All the clothes (both sets) are spread out in the centre. The cards are placed face-down in a pile. Each player takes a tiger to dress.

How to play: The players take it in turns to be the Leader, while the other two players play against one another. They turn around or close their eyes. The Leader picks a card and describes it out loud.

At the end of the description, the players open their eyes. They must grab the clothes that fit the outfit that has just been described as quickly as possible and dress their tiger.

The fastest shouts out "dressed!". The player checks the card to see if the outfit is correct.

- If it is, they win the card and place it in front of them.
- If not, they don't win the card and it is put back into the pile.
- If the card is not won because of an error in the description, the Leader is penalised and loses one of the cards they have won (if they have any).

The clothes are then put back in the centre of the table and the next player takes on the role of Leader and picks a new card, etc.

End of the game:

The game ends when there are no cards left in the pile: the player with the most cards wins.

A game by Babayaga.

Сåдан foregår spillet:

Efter tur er en af spillerne "leder", og de to andre spillere spiller mod hinanden. De vender sig om og lukker øjnene. Lederen trækker et kort og beskriver det med høj og klar stemme. Når beskrivelsen er slut, åbner spillerne øjnene. De skal nu tage det tøj, der svarer til den beskrevne påklædning, også hurtigt som muligt give tigreren tøj på.

Den, som bliver først færdig, råber: "Påklædt!". Der tjekkes, om påklædningen er korrekt.

- Hvis ja, så vinder spilleren kortet og lægger det foran sig.
- Hvis ikke, så vinder han/hun ikke kortet, og det lægges tilbage i bunken.
- Hvis fejlen skyldes, at "lederen" har lavet en fejl i beskrivelsen, så mister lederen et kort, som han/hun allerede har vundet (hvis lederen har et).

Bagefter lægges tøjet ind på midten af bordet igen, og næste spiller får rollen som "leder" og trækker et nyt kort og så fremdeles.

Spillets slutning:

Spillet slutter, når der ikke er flere kort i bunken: den som har flest kort vinder spillet.

Et Babayaga-spil

Игровой комплект: 3 тигренка, 2 комплекта из 18 предметов гардероба, 24 карты.



Цель игры: правильно одеть своего тигренка в соответствии с описанием.

• Игра с 2 участниками: взаимодействие

В игре с 2 участниками важно объяснить ребенку, что для выполнения задания необходимо внимательно слушать и запоминать всю информацию. Также, выполняя роль ведущего, ребенок должен понять необходимость правильно описывать все, что он видит, чтобы другой игрок мог справиться с заданием.

Подготовка: В центр стола помещается один комплект одежды. Рядом кладется колода карт рубашкой вверх. Каждый игрок берет тигренка и кладет перед собой.

Ход игры:

Участники по очереди выполняют роль ведущего, который описывает, как одет тигренок, и роль игрока, который одевает тигренка.

Старший участник начинает в роли ведущего, младший участник одевает тигренка. Ведущий вытягивает карту и описывает одежду тигренка, в то время как второй игрок закрывает глаза.

Пример:

«Холодно, на Тео надета синяя шапка с розовым помпоном, зеленое пальто и красные брюки в клетку».

Обозначения в верхней части карты позволяют описать погоду и таким образом ограничить варианты одежды для запоминания.



В конце описания игрок открывает глаза и пытается по памяти правильно одеть тигренка.

Закончив, он объявляет: «Одет!» Проводится проверка по карте ведущего:

- Если все правильно, игроки получают карту.
- В противном случае игроки ищут ошибку и вместе выясняют, чем она вызвана (неправильное запоминание, неполное описание и т. д.).

Затем одежда вновь кладется в центр стола, игрок и ведущий меняются ролями. Берется новая карта, игра продолжается по тому же принципу.

Конец игры: Партия заканчивается, когда выиграно 10 карт.

• Игра с 3 участниками: запоминание и быстрота реакции

При игре с 3 участниками недостаточно внимательно слушать и хорошо запоминать, необходимо также быстро действовать!

Подготовка:

Вся одежда (2 комплекта) помещается в центр. Колода карт кладется рубашкой вверх. Каждый игрок берет тигренка.

Ход игры:

Каждый из игроков по очереди становится ведущим, 2 других участника играют друг против друга. Они отворачиваются или закрывают глаза. Ведущий берет карту и вслух описывает картинку.

Когда описание окончено, игроки открывают глаза. Они должны как можно быстрее взять одежду, соответствующую описанию, и одеть тигренка.

Самый проворный игрок объявляет: «Одет!» По карте проверяется соответствие наряда.

- Если все правильно, он выигрывает карту и кладет ее перед собой.
- В случае ошибки карта не выиграна и кладется вниз колоды.
- Если карта проиграна из-за неправильного описания, ведущий в качестве штрафа отдает одну из своих карт (если у него уже есть карта).

Затем одежда вновь кладется в центр стола, следующий игрок становится ведущим, вытягивает новую карту и так далее.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда в колоде больше не остается карт: побеждает тот, кто выиграл больше всех карт.

Автор игры: Babayaga.