

LV – Latviešu

DJ08552 Spēle - Mazo atmiņas spēle

Ieteicamais vecums: 2 ½ gadi līdz 5 gadi

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Spēles laiks: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: 9 dzīvnieku figūriņas, 1 kastīte, zem kuras paslēpt dzīvnieciņus, 30 ziedu un lapu žetoni.



Sagatavošanās spēlei: visus 9 dzīvnieciņus saliek galda centrā, izvietojot tos nejaušā secībā.

Spēles noteikumi: bērni iegaumē katras figūriņas atrašanās vietu un tad aizver acis. Vadītājs (pieaugušais) paslēpj vienu no figūriņām zem kastītes. Tad spēlētāji atver acis. Spēlētāji mēģina atcerēties dzīvnieciņu atrašanās vietu un to, kurš no dzīvnieciņiem ticis pārvietots uz kastīti. Pirmais, kurš sapratis, kurš dzīvnieciņš noslēpts zem kastītes, saka savu atbildi skaļi.



- **Ja atbilde ir pareiza,** vadītājs paceļ kastīti un atklāj paslēpto dzīvnieciņu. Spēlētājs par pareizās atbildes sniegšanu saņem žetonu.
- **Ja atbilde nav pareiza,** tad spēlētājs atdod atpakaļ vienu no saviem iepriekš iegūtajiem žetoniem. Pēc tam arī pārējie spēlētāji var izteikt savus minējumus. Katram no spēlētājiem tie paši noteikumi – ja atbilde pareiza, tad spēlētājs iegūst žetonu, ja atbilde ir nepareiza – vienu žetonu zaudē.



Tiklīdz noslēptais dzīvnieciņš ir uzminēts, spēlētāji atkal aizklāj acis un spēle turpinās. Pieaugušais atkal noslēpj kādu no dzīvnieciņiem.

Piezīme: spēles vadītājs, kurš paslēpj kādu no dzīvnieciņiem, var būt arī bērns. Šajā gadījumā tad ievēro secību un katrā gājienā vadītāja lomu pārņem

nākošais spēlētājs. Visi spēlētāji aizver acis, kamēr jaunais spēles vadītājs paslēpj kādu no dzīvnieciņiem zem kastītes.

Kas uzvar? Atkarībā no iepļānotā spēles laika spēles sākumā var izlemt, pēc kāda kritērija tiks noteikts uzvarētājs:

- kad visi žetoni izdalīti, uzvar spēlētājs, kas ieguvis visvairāk žetonu;
- **VAI** uzvar spēlētājs, kas pirmais sakrājis 5 žetonus.

Uzmanību! Iespējama otra spēles versija, kas ir piemērota pavisam maziem bērniem: kad spēlētāji atver acis, tikai viens no spēlētājiem, kas sēž pa kreisi no vadītāja, mēģina nosaukt, kurš no dzīvnieciņiem paslēpts zem kastītes. Ja nosaukts pareizi, spēlētājs iegūst žetonu. Ja atbilde ir nepareiza, tad tiek dota iespēja nākamajam spēlētājam (virzoties uz kreiso pusi) nosaukt trūkstošo dzīvnieciņu un nopelnīt žetonu. Tā turpina līdz izdodas atklāt, kurš dzīvnieks ir paslēpts.

LT – Lietuvių

DJ08552 Atminties žaidimas mažiesiems

Amžius: nuo 2.5 metų iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

Žaidimą sudaro: 9 maži gyvūnai (drugelis, boružė, bitė, sraigė, ežys, varlė, vėžlys, laumžirgis, vikšras), 1 dėžutė, 15 gėlių žetonų.



Pasiruošimas: visi devyni gyvūnai padedami stalo viduryje.

Žaidimo eiga: vaikai įsimena kiekvieno gyvūno buvimo vietą ir užsimerkia. Žaidimo vedantysis paslepia vieną iš gyvūnų po dėžute. Tuomet žaidėjai atsimerkia. Jų tikslas – prisiminti koks gyvūnas buvo paslėptas po dėžute.



- **Pirmasis teisingai pasakęs garsiai gyvūno** pavadinimą gauna gėlės žetoną.
- **Jeigu atsakymas neteisingas**, iš to žaidėjo atimamas vienas žetonas (kuomet jis jų jau turi).

Žaidimo vedantysis privalo parodyti kas slepiasi po dėžute, kuomet teisingas atsakymas būna ištartas.

Žaidimas vyksta, kol kuris iš žaidėjų ištaria teisingą atsakymą. Kai gyvūnas būna atspėtas, vaikai vėl užsimerkia, o vedantysis slepia kitą gyvūną.

Pastaba: gyvūną slepiantysis gali būti vienas iš žaidėjų. Tuomet kas raundą vis paskiriamas kitas žaidėjas gyvūno paslėpimui.



Kas laimi? Žaidimo pradžioje turite nuspręsti kad bus laimėtojas:

- ar žaidėjas surinkęs daugiausiai žetonų (laimėtojas paskelbiamas nelikus laisvų žetonų)
- ar žaidėjas pirmas surinkęs 5 žetonus.

Pastaba: labai mažiems vaikams galima antroji žaidimo versija: Kai žaidėjai atmerkia akis, tik žaidėjas, kuris sėdi kairėje nuo to, kuris paslėpė gyvūną, atsako. Jeigu jo atsakymas teisingas, jis laimi žetoną; jeigu atsakymas neteisingas, tada kairėje esantis žaidėjas bando atsakyti ir laimėti žetoną. Ir taip toliau.

EE – Eesti

DJ08552 Mäng: Mälu mäng väikestele

Vanus alates: 2.5 - 5

Mängijate arv: 2-4

Mänguaeg: 10 minutit

Komplekti kuulub: 9 looma (liblikas, lepatiinu, mesimumm, uss, orav, konn, kilpkonn, draakon ja röövik), 1 väike krabikene, mille alla loomakesi peita, 15 lille ja lehekese žetooni.



Mängu ettevalmistus: 9 looma on asetatud lauale kindlas järjekorras.

Mängu käik: Lapsed jätavad meelde iga looma asukoha ja sulgevad silmad. Täiskasvanu peidab ühe looma karbi alla. Seejärel mängijad avavad oma silmad. Mängijad proovivad meenutada, milline loom on peitu läinud. Esimene mängija, kes mõistab milline loom on peidus, ütleb selle looma nime.

- **Kui see on õige vastus siis** liigutatakse karp peidetud looma pealt. Mängija, kes arvas õigesti võidab ühe žetooni.
- **Kui nimetatud loom ei ole** karbi all peidus siis mängija annab eelnevalt võidetud žetooni tagasi.

Teised mängijad võivad nüüd oma vastused anda. Jätkake samamoodi žetoonide jagamist, kes arwab ära õige looma see saab 1 žetooni juurde, kes vastab valesti annab enda 1 žetoonidest ära.

Kui peidus olev loom on ära arvatud siis lapsed sulgevad silmad uuesti ja mäng jätkub. Täiskasvanu paneb peitu järgmise looma.

NB! See mängija, kes peidab loomi karbi alla võib olla ka laps. Sellise juhul, erinevad mängijad peidavad loomi korda mööda.



Mängu võitja: Sõltuvalt soovitud mänguajast saavad mängijad enne mängu kokku leppida mängu võitja:

- kõige rohkem žetooni võitnud mängija, kuni žetoonid on otsa saanud;
- või mängija, kes võidab endale esimesena 5 žetooni.

NB! Kergem mänguvõimalus väiksematele lastele: Kui mängijad avavad oma silmad siis vasakpoolne mängija sellest, kes peidab loomasid saab esimesena arvata looma, kes läks peitu. Kui vastus on õige siis võidab ta endale žetooni, kui vastus on vale siis on temast järgmise mängija kord arvata, kes läks peitu ja võimalus võita žetoon ja nii edasi, kuni on võidetud kõik žetoonid või ühe mängija poolt võidetud 5 žetooni.

littleMÉMO

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Inhoud • Innehåll • Indhold • Игровой комплект





Contents:

9 little animals (butterfly, ladybird, bee, snail, hedgehog, frog, tortoise, dragonfly, caterpillar)

1 box used to hide the animals

15 flower and leaf counters



Preparation:

The 9 animals are placed in the centre of the table in no particular order.

Game proceedings:

The children memorise the location of each animal then close their eyes.

An adult hides one of the animals beneath the box. Then the players open their eyes.

The players try to remember which animal is now hidden beneath the box.

The first to find the name of the hidden animal says it out loud.

- If it is the right answer, the adult lifts the box to reveal the hidden animal. He gives a counter to the player who gave the animal's right name.
- If on the other hand the animal's name is incorrect, the player gives back one of the counters he has won.

Other players can then give their answer. You continue in the same way (counter won and counter lost) with the following players who give an answer.

As soon as the animal has been found and discovered, the children close their eyes again and the game continues. The adult hides another animal.

NB: The person who hides the animal can also be a child.

In this case, a different player will hide the animal with each turn.

Who wins?

Depending on the desired game time, you can decide at the beginning of the game who the winner will be:

- The player who has won the most counters when there are none left to win
- **Or** the first player to have 5 counters

NB: a second game version is possible for very young children:

When players open their eyes, only the player on the left of the one who hid the animal gives an answer. If his answer is correct he wins a counter; if it is wrong the player on his left has his turn to give an answer and try to win a counter. And so on.





Игровой комплект:

9 зверьков (бабочка, божья коровка, пчела, улитка, ежик, лягушка, черепаха, стрекоза, гусеница)

1 коробочка, которая используется для того, чтобы прятать зверьков

15 жетонов - цветы и листья



Подготовка к игре:

9 зверьков располагаются в центре стола в произвольном порядке.

Ход игры:

Дети запоминают месторасположение каждого животного, а потом закрывают глаза.

Взрослый прячет одного из зверьков под коробочкой. После этого дети открывают глаза.

Они стараются вспомнить, какой зверек сейчас спрятан под коробочкой.

Тот, кто первым вспомнит, как называется спрятанный зверек, громко произносит это название.

- Если ответ правильный, то взрослый поднимает коробочку, чтобы все увидели спрятанного зверька. Взрослый дает один жетон тому игроку, который дал правильный ответ.
- Если же, наоборот, игрок дал неверный ответ о названии спрятанного зверька, то он отдает один из ранее выигранных жетонов. После этого любой другой игрок может дать свой ответ.

Результат аналогичный: 1 жетон либо выигрывается, либо отдается. И так далее. После того как зверек правильно назван и всем показан, дети снова закрывают глаза, и начинается новый тур игры. Взрослый прячет другого зверька под коробочкой.

Примечание: Зверьков может прятать и кто-то из детей.

В таком случае, после окончания каждого тура эта роль переходит к другому игроку.

Кто выигрывает?

В зависимости от желательной продолжительности игры, перед началом игры можно договориться о том, что победителем будет:

- игрок, который набрал наибольшее количество жетонов к тому моменту, когда ни одного свободного жетона больше не останется
- или игрок, который первым набрал 5 жетонов

Примечание: имеется также вторая версия игры, для самых маленьких:

Когда игроки открывают глаза, то ответ дает только тот игрок, который слева от того, который спрятал зверька. Если ответ правильный, то этот игрок выигрывает жетон; если же нет, то игрок, сидящий слева от него, может, в свою очередь, дать свой ответ, стараясь выиграть жетон. И так далее.

