

LV – Latviešu

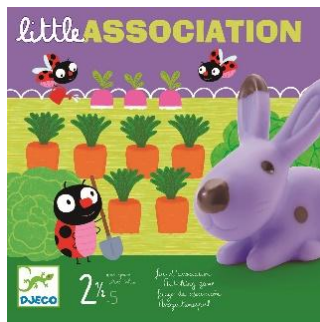
DJ08553 Spēle - Asociāciju spēle mazajiem

Ieteicamais vecums: 2 ½ gadi līdz 5 gadi

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Spēles laiks: 10 minūtes

Komplektā ietilpst: 3 dzīvnieku figūriņas, 3 vides jeb dzīvnieku “pasaulītes” pamatnes (dārzs, dīķis un plava), 30 elementu kārtis, kas atbilst kādai no trim vidēm.



Truša “pasaulīte” – dārzs:

- burkāns
- salāti
- ezis
- gliemezis
- lejkanna
- grābeklis
- putnu biedēklis
- trusis
- grozs
- tomāts



Vardes “pasaulīte” – dīķis

- niedre
- tauriņš
- pīle
- varde
- spāre
- zivtiņa
- bruņurupucis
- pīlēns
- gārnis
- laiva



Gotinas “pasaulīte”- plava

- sile
- ābols
- zvaniņš
- žogs
- putns
- magone
- piena kanna
- gotiņa
- strops
- bitīte



Sagatavošanās spēlei: trusi, vardi, gotiņu un visas 3 pamatnes novieto galda vidū. Visas 30 kārtis tiek sajauktas un noliktas kaudzītē galda vidū, veidojot kavu.

Spēles norise: jaunākais spēlētājs apgriež augšējo kārti no kaudzītes. Visi spēlētāji paskatās, kas attēlots uz kārts, un mēģina noteikt, kura dzīvnieciņa “pasaulītei” tā atbilst. Tiklīdz viņi saprot, no kuras vides nāk uz kārts attēlotais elements, spēlētājiem steidzīgi jāpaķer atbilstošais dzīvnieciņš un jānovieto tas uz viņa “pasaulītes” kartiņas.

Spēlētājs, kurš pirmais paspēj novietot pareizo dzīvnieciņu, iegūst apgriezto kārti.

Piemērs: Uz apgrieztās kārts ir attēlota zivtiņa. Zivs pieder pie vardes “pasaulītes” – dīķa. Spēlētājs, kurš pirmais novieto vardi uz dīķa kartiņas, iegūst sev kārti ar zivtiņu.

Ja spēlētājs kļūdās, viņam jānoliek viena iepriekš iegūtā kārts atpakaļ kaudzītē (ja spēlētājam kāršu nav, tad vienkārši spēli turpina tālāk).

Pēc tam nākamais spēlētājs, kas sēž pa kreisi no jaunākā spēles dalībnieka, apgriež jaunu kārti un spēle var turpināties.

Kas uzvar? Atkarībā no vēlamā spēles ilguma, spēles sākumā iespējams izvēlēties, ka spēles uzvarētājs būs:

- spēlētājs, kuram ir visvairāk kāršu, brīdī, kad beidzas uz galda esošā kāršu kaudzīte, **vai**
- uzvar pirmais spēlētājs, kas ieguvis 5 kārtis.



LT – Lietuvių

DJ08553 Asociacijų žaidimas mažiesiems

Amžius: nuo 2.5 metų iki 5 metų

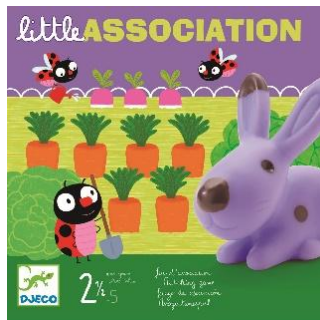
Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

Žaidimą sudaro: 3 gyvūnai (triušis, varlė, karvė)

3 namų kortelės (daržo, tvenkinio, pievos)

30 daiktų kortelių, priklausančių 3 namų kortelėms.



Triušio namai (daržas):

- morka
- salotos
- ežys
- sraigė
- laistytuvas
- grėblys
- kaliausė
- triušis
- pintinė
- pomidoras



Varlės namai (tvenkinys):

- nendrės
- drugelis
- antys
- varlė
- laumžirgis
- žuvis
- vėžlys
- ančiukas
- garnys
- valtis



Karvės namai (pieva):

- lovy
- obuolys
- varpas
- tvora
- paukštis
- aguona
- bidonas
- karvė
- avilys
- bitės



Pasiruošimas: stalo viduryje padedamas triušis, karvė, varlė ir jų namų kortelės. Šalia padedamos sumaišytos 30 daiktų kortelės (krūvelė).

Žaidimo eiga: jauniausias žaidėjas atverčia viršutinę daiktų kortelę. Visi vaikai stengiasi kuo greičiau priskirti atverstą kortelę gyvūnui ir jo namams. Pirmas paėmęs teisingą gyvūną ir uždėjęs ant teisingos jo namų kortelės laimi kortelę.

Pvz.: atverstoje kortelėje pavaizduota žuvis. Žuvis priklauso varlei, gyvenančiai tvenkinyje. Greičiausiai paėmęs varlę ir uždėjęs ant tvenkinio kortelės žaidėjas, laimi žuvies kortelę.

Jeigu žaidėjo atsakymas neteisingas, jis privalo vieną iš savo laimėtų kortelių padėti po daiktų krūvelės apačia (jeigu jis dar neturi laimėtų kortelių, jis to nedaro).

Kai atsakymas teisingas, viršutinę kortelę atverčia žaidėjas sėdintis jauniausio žaidėjo kairėje pusėje. Ir t.t.

Kas laimi? Žaidimo pradžioje nuspręskite ar laimėtojas bus

- surinkęs daugiausia daiktų kortelių (kuomet krūvelėje nebeliks nei vienos kortos) **ar**
- žaidėjas, pirmas surinkęs 5 korteles.



EE – Eesti

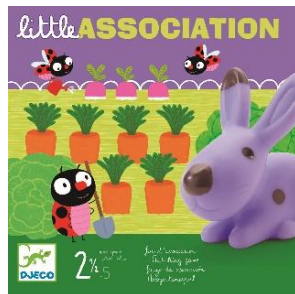
DJ08553 – Mäng - Seostemäng väikestele

Vanus alates: 2,5–5-aastastele

Mängijate arv: 2-4

Mänguaeg: 10 minutit

Komplekti kuulub: 3 looma (1 jänes, 1 konn, 1 lehm), 3 elupaigakaarti (juurviljaaed, tiik, heinamaa), 30 elemendikaarti, mis on seotud 3 elupaigaga.



Jänese elupaik:

juurviljaaed

- Porgand
- Salat
- Siil
- Tigu
- Kastekann
- Reha
- Hernehirmutis
- Jänes
- Korv
- Tomat



Konna elupaik:

tiik

- Hundinuiad
- Liblikas
- Part
- Konn
- Kiil
- Kala
- Kilpkonn
- Pardipoeg
- Haigur
- Paat



Lehma elupaik:

heinamaa

- Küna
- Õun
- Lehmakell
- Aed
- Lind
- Moon
- Piimapütt
- Lehm
- Mesipuu
- Mesilane



Mängu ettevalmistus: Pane jänes, lehm ja konn ning kolm elupaigakaarti laua keskele. Sega 30 kaarti läbi ja pane need pakina laua keskele, moodustades mängu virna.

Mängu käik: Noorim mängija pöörab virnast ühe kaardi ümber. Kõik lapsed vaatavad kaarti ja mõtlevad välja, mis elupaigaga on see seotud. Kui nad on välja mõelnud, mis elupaigast on element pärit, peavad nad ruttu võtma vastava looma ja ta sobivasse elupaika panema.

Esimene mängija, kes paneb maha õige looma, saab ümberpööratud kaardi endale.

Näide: Ümberpööratud kaardil on kala. Kala on osa konna elupaigast: tiigist. Laps, kes paneb konna kõige kiiremini tiigi juurde, saab kala kaardi endale.

Kui mängija eksib, paneb ta varem võidetud kaardi virna alla. (Kui tal ei ole veel ühtki kaarti, ei juhtu midagi.)

Seejärel pöörab noorimast mängijast vasakul olev mängija ümber uue kaardi ja mäng jätkub. Ja nii edasi.

Kes võidab? Sõltuvalt sellest, kui kaua tahate mängida, saate mängu alguses kokku leppida, et võitja on:

- mängija, kes on endale saanud kõige rohkem kaarte, kui virnast on kõik kaardid otsas;
- või esimene mängija, kes on endale saanud 5 kaarti.





Contents:

3 animals (1 rabbit, 1 frog, 1 cow)

3 universe cards (the vegetable garden, the pond, the meadow)

30 element cards belonging to the 3 universes



Rabbit universe: the vegetable garden

- The carrot
- The lettuce
- The hedgehog
- The snail
- The watering can
- The rake
- The scarecrow
- The rabbit
- The basket
- The tomato



Frog universe: the pond

- The rush
- The butterfly
- The duck
- The frog
- The dragonfly
- The fish
- The tortoise
- The duckling
- The heron
- The boat



Cow universe: the meadow

- The trough
- The apple
- The bell
- The fence
- The bird
- The poppy
- The milk can
- The cow
- The hive
- The bee



Preparation:

The rabbit, cow and frog and the 3 universe cards are placed in the centre of the table.

The 30 cards are shuffled and placed in a pile in the centre of the table; they represent the stack.

Game proceedings:

The youngest player turns over a card from the stack.

All the children look at this card and discover to which universe it belongs.

Once they have discovered what universe this element comes from, they hurry to grab the corresponding animal and place it on the suitable universe.

The 1st player to put down the right animal wins the turned over card.

E.g.: the turned over card is the fish. The fish is part of the frog universe: the pond.

The quickest to play his frog on the "pond universe" card wins the "fish" card.

If a player gets it wrong, he puts a previously won card beneath the stack. (If he doesn't yet have any, nothing happens).

Then the player to the left of the youngest player turns over a new card and the game continues. And so on.

Who wins?

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

- the player who has won the most cards when there are no more cards in the stack,
- **or** the first player to have won 5 cards.



Игровой комплект

3 животных (1 кролик, 1 лягушка, 1 корова)

3 карточки «миры» (огород, пруд, луг)

30 карточек с изображениями предметов, принадлежащих к разным мирам



Мир кролика: огород

- морковь
- салат
- ежик
- улитка
- лейка
- грабли
- чучело
- кролик
- корзина
- помидор



Мир лягушки: пруд

- камыш
- бабочка
- утка
- лягушка
- стрекоза
- рыбка
- черепаха
- утёнок
- цапля
- лодка



Мир коровы: луг

- поилка
- яблоко
- колокольчик
- загорода
- птичка
- мак
- кувшин с молоком
- корова
- улей
- пчела



Подготовка к игре:

Кролик, корова, лягушка, а также три карты «миров» размещаются в центре стола.

30 карт перемешиваются и кладутся кучкой в центре стола – это колода, из которой берутся карты во время игры.

Ход игры:

Самый младший игрок открывает одну карту из колоды.

Все дети, участвующие в игре, смотрят на эту карту и стремятся определить, к какому миру принадлежит изображенный на ней предмет. Когда игрок понимает это, он как можно скорее ставит соответствующее животное на карту этого мира.

Тот, кто первым поставил животное правильно, забирает себе открытую карту.

Пример: на открытой карте изображена рыбка. Она принадлежит к миру лягушки, т.е. пруду. Тот, кто первым поставит лягушку на карту мира «пруд», выигрывает карту «рыбка».

Если игрок ошибается, то он кладет в низ колоды карту, которую он выиграл ранее (если у него еще нет ни одной карты, то он не делает ничего).

Затем тот игрок, который сидит слева от самого младшего, открывает следующую карту, и игра продолжается. И так далее.

Кто выигрывает?

В зависимости от желательной продолжительности игры, игроки могут перед началом игры решить, что в игре побеждает:

- игрок, который выигрывает наибольшее количество карт к тому моменту, когда в колоде не остается больше карт,
- **либо** игрок, который первым выигрывает 5 карт.