

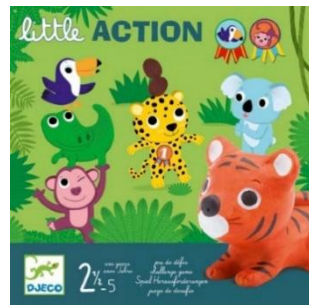
LV – Latviešu

DJ08557 Spēle - Mazie izaicinājumi

Ieteicamais vecums: no 2.5 līdz 5 gadu vecumam

Spēlētāju skaits: 2-4

Komplektā ietilpst: 6 dzīvnieku figūras, 20 izaicinājumu kārtis, 12 medaļas.



Džungļos ir ballīte!

*Uzbūvē tornīti, trāpi mērķi, met un ķer, ...
pieņem šos un daudzus citus mazus
izaicinājumus, lai iegūtu medaļas!*

*Pirmā kustību un uzdevumu spēle, lai
mazie bērni varētu darboties ar
priekšmetiem un attīstīt savas smalkās
motorikas prasmes.*



Sagatavošanās spēlei: novieto 6 dzīvnieciņu figūras galda vidū, blakus kastei un medaļām. Samaisi kārtis un novieto tās, ar attēliem uz leju, blakus kastītei.

Spēles norise: spēlētāji pēc kārtas izpilda izaicinājumus pulksteņa rādītāja virzienā. Jaunākais spēlētājs izvelk kārti un mēģina atkārtot tur attēloto darbību. Katram spēlētājam ir trīs mēģinājumi uzdevuma izpildei.

Uzdevumi:

- 1) **Zaļās kārtis: Piramīda.** Ņem divas dzīvnieku figūriņas, kuras attēlotas un mēģini tās salikt, kā norādīts kārtī. Piramīdai ir jānostāv vismaz 30 sekundes, lai tā tiktu ieskaitīta.
- 2) **Sarkanās kārtis: Mešana.** Paņem kārtī norādīto dzīvnieku un mēģini to iemest kastē. Kastei jābūt novietotai aptuveni 20 cm attālumā. Dzīvnieka figūriņai ir jāpiezemējas kastē, tā nedrīkst atlēkt un izkrist no kastes, lai metiens tiktu ieskaitīts.
- 3) **Zilās kārtis: Balansēšana.** Paņem kārtī attēloto figūriņu un mēģini to nobalansēt uz savas galvas. Lai uzdevums tiktu ieskaitīts, dzīvnieka figūriņai jānoturas vietā (bez roku palīdzības) vismaz 30 sekundes.



1



2



3

- 4) **Violetās kārtis: Karuselis.** Paņem attēloto dzīvnieciņu un trīs reizes padod to sev aiz muguras un atpakaļ uz priekšu. Lai šis uzdevums tiktu ieskaitīts, figūriņu nedrīkst nomest.
- 5) **Dzeltenās kārtis: Mērķēšana.** Paņem figūriņas, kas attēlotas kārtī. Novieto vienu uz kastes, kā norādīts. Kastei jābūt noliktai vertikālā stāvoklī un aptuveni 20 cm attālumā no spēlētāja. Tad ar otru dzīvnieciņu mēģini notriekt uz kastes esošo figūru. Lai izaicinājumu ieskaitītu dzīvnieka figūrai ir jānokrīt no kastes. Uzdevumu ieskaita arī tad, ja gadījumā kaste tiek apgāzta.
- 6) **Gaiši zilās kārtis: Mešana un ķeršana.** Paņem norādīto dzīvnieka figūriņu un pamet to gaisā un noķer, izmantojot vienu un to pašu roku.



4



5



6

Ja uzdevums tiek izpildīts, spēlētājs saņem medaļu. Tad ir nākamā spēlētāja kārta veikt izaicinājumu.

Uzvara: kad visas medaļas ir atdotas, uzvar spēlētājs ar lielāko skaitu medaļu.

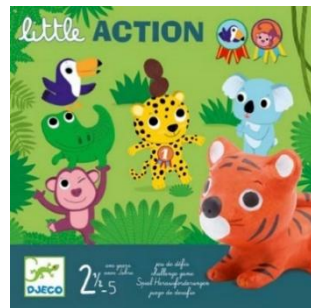
LT – Lietuvių
DJ08557 Žaidimas - Mažas veiksmas

Amžius: nuo 2.5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2-4

Žaidimo trukmė: 10 minučių

Žaidimo sudėtis: 6 gyvūnų figūrėlės, 20 kortelių,
12 medalių.



Šventė džiunglėse! Pastatyk piramidę, sužaisk kėgliais, mesk ir gaudyk... susidorok su šiais mažais iššūkiais ir laimėk medalius. Tai vienas pirmųjų veiksmo žaidimų, lavinančių vaiko smulkiosios motorikos įgūdžius.



Pasiruošimas: Pasidėkite šešias gyvūnų figūrėles ant stalo šalia žaidimų dėžutės ir medalių. Išmaišykite kortas ir padėkite jas taip pat prie dėžutės į užverstą krūvelę.

Kaip žaisti: Žaidėjai žaidžia pagal laikrodžio rodyklę. Jauniausias žaidėjas paima iš kaladės kortą ir pabando atlikti joje pavaizduotą iššūkį. Žaidėjai turi teisę bandyti atlikti veiksmą tris kartus.

1 iššūkis - Piramidė. Paimk du kortelėje parodytus gyvūnus ir pabandyk juos uždėti vieną ant kito taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Kad laimėjimas užsiskaitytų, pastatyta piramidė turi išstovėti bent 30 sekundžių.

2 iššūkis – Metimas. Paimk į ranką kortelėje pavaizduotą gyvūną ir įmesk jį į dėžutę. Dėžutė turi būti padėta nuo žaidėjo apie 20 cm atstumu. Gyvūno figūrėlė turi įkristi į dėžutę, negali nuo jos atšokti ar iškristi. Tik tuomet užsiskaito laimėjimas.

3 iššūkis – Balansavimas. Paimk kortelėje parodytą gyvūnėlį, uždėk jį sau ant galvos ir bandyk jį išlaikyti taip, kad nenukristų bent 30 sekundžių. Tik tuomet užsiskaitys laimėjimas.



1



2



3

4 iššūkis – Karuselė. Paimk kortelėje parodytą gyvūnėlį ir pabandyk sau už nugaros jį perduoti iš vienos rankos į kitą tris kartus. Jei jis tau neiškrito iš rankų, tu laimėjai šį iššūkį.

5 iššūkis – Numušimas. Paimk du kortelėje pavaizduotus gyvūnus. Pastatyk vieną ant dėžutės, kaip parodyta paveikslėlyje. Dėžutę reikia pastatyti stačiai, dangtelio atstumu nuo žaidėjo (apie 20 cm). Tuomet mesk antrąjį gyvūną taip, kad pataikytum į dėžutės vidų ir jos nenuverstum. Kad šis iššūkis būtų užskaitytas, gyvūnas turi nukristi nuo dėžutės viršaus ir nesvarbu, jei dėžutė taip pat nukrito.

6 iššūkis – Metimas ir gaudymas. Paimk ant kortelės pavaizduotą gyvūną ir mesk jį į orą viena ranka ir tada ta pačia ranka jį sugauk.



4



5



6

Jei pasiseka, medalis tavo. Tada ateina eilė žaisti kitam žaidėjui.

Kas laimi? Kai bus iškovoti visi medaliai, laimėtoju paskelbiamas daugiausiai medalių surinkęs žaidėjas.

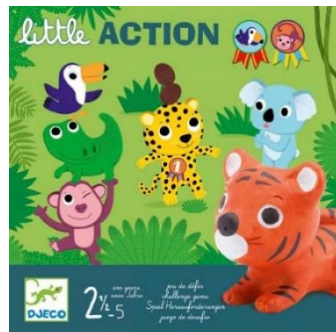
EE – Eesti

DJ08557 – Mäng - Väike Möll

Vanus alates: 2.5 - 5

Mängijate arv: 2-4

Komplekti kuulub: 6 kummist looma, 12 medalit ja 20 tegevuskaarti.



Džunglis on pidu! Ehita püramiid, mängi keeglimängu, viska ja püüa! Võta vastu need ja paljud teised väikesed väljakutsed medalite võitmiseks. Sobilik esimeseks tegevusmänguks, mis õpetab väikelapsi asju käsitlema ja arendab nende peenmotoorikat.



Mängu ettevalmistus: Asetage 6 looma laua keskele mängukarbi kõrvale. Segage mängukaardid ja asetage need pilt alla poole teineteise peale mängulauale mängukarbi kõrvale.

Mängukäik: Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Noorim mängija võtab kaardi ja proovib sellel kaardil kujutatud väljakutset järelle teha samamoodi nagu kaardil on näidatud. Iga väljakutse jaoks on mängijal kolm võimalust seda lahendada.

Väljakutse 1: Püramiid. Võta kaks looma, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja ühenda nad omavahel nii nagu nad on kaardil ühendatud. Püramiid peab püsima koos 30 sekundit enne, kui saab soorituse edukaks kuulutada.

Väljakutse 2: Viskamine. Võtke loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja viska ta kasti. Kast tuleks asetada kaane kaugusele endast eemale (umbes 20 cm). Loom peab kasti maanduma ja ei tohi pörkuda ega kukkuda kastist välja.

Väljakutse 3: Tasakaal. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja aseta ta oma pähe, nii et ta ei kaota tasakaalu. Sa pead suutma looma tasakaalu hoida 30 sekundit, et võita väljakutse.



1



2



3

Väljakutse 4: Karusell. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil ja keeruta ta 3 korda ümber enda seljatagant läbi. Loom ei tohi maha kukkuda nendel kolmel korral, kui te teda ümber enda keerutate. Selle väljakutse õnnestumiseks ei tohi loom kordagi maha kukkuda.

Väljakutse 5: Sihtimine. Võta kaks looma, kes on kujutatud väljakutsekaardil. Asetage üks loom kasti ülaosale, nagu pildil näidatud. Kast tuleb asetada püsti kaane kaugusele endast eemale (umbes 20 cm). Seejärel visake teise loomaga, et proovida karbil olev loom maha visata. Selle väljakutse õnnestumiseks peab loom kasti otsast alla kukkuma. Kast ei pea pikali kukkuma.

Väljakutse 6: Viskamine ja püüdmine. Võta loom, kes on kujutatud väljakutsekaardil. Viska loom õhku ühe käega ning püüa ta kinni sama käega.



4



5



6

Kui lahendad väljakutse edukalt siis võidad selle eest medali, kui väljakutset ei õnnestu lahendada siis ei saa medalit. Nüüd on järgmise mängija kord.

Kes võidab? Kui kõik medalid on võidetud siis võitja on see, kes võitis kõige rohkem medaleid.



It's party time in the jungle! Build a pyramid, play skittles, throw and catch, ... take up these and many more little challenges to win medals. A first action game to get young children handling objects and developing their fine motor skills.

Contents: 6 animals, 20 cards, 12 medals.

Preparing to play:

Place the six animals in the middle of the table next to base of the box and the medals. Shuffle the cards then place them in a pile face down next to the box.

How to play:

Players take turns playing in a clockwise direction. The youngest player draws a card and attempts the challenge depicted on that card. Players are entitled to three attempts for each challenge.



1



2



3

- **Challenge 1: The pyramid.** Take the two animals shown on the card and try to stack them as illustrated in the picture. The pyramid needs to stay standing for at least 30 seconds in order to count.
- **Challenge 2: The throwing.** Take the animal shown on the card and attempt to throw it into the box. The box should be placed at a lid's distance away from you (about 20 cm). The animal must land in the box and not bounce or fall out for the throw to count.

- **Challenge 3: Balancing.** Take the animal shown on the card and try to balance it on your head. You must keep the animal in place without holding it for at least 30 seconds to succeed at this challenge.



4



5



6

- **Challenge 4: The carousel.** Take the animal shown on the card and try to pass it three times behind your back. In order to succeed at this challenge, you must not drop the animal during the three passes.
- **Challenge 5: Aiming.** Take the two animals shown on the card. Put one on top of the box, as shown in the picture. The box should be placed upright at a lid's distance away from you (about 20 cm). Then throw the second animal to try to knock down the one on the box. In order to succeed at this challenge, the animal must fall off the box. It does not matter if the box falls down as well.
- **Challenge 6: Throwing and catching.** Take the animal shown on the card and throw it up into the air with one hand, then catch it using the same hand.

If you succeed at a challenge, you win a medal, otherwise you do not win anything. Then, it is the next player's turn to play.

Who wins?

When all the medals have been won, the winner is the player with the most medals.

В комплекте: 6 животных, 20 карточек, 12 медалей.

Подготовка.

Поставьте 6 животных в центре стола. Рядом поставьте нижнюю часть коробки и положите медали. Перемешайте карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с коробкой.

Ход игры.

Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок берет карточку и старается выполнить указанное на ней задание. На каждое задание игроку дается 3 попытки.



1



2



3

- **Задание № 1: пирамида.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке, и старается поставить их одно на другое, как показано на карточке. Результат засчитывается, если пирамида простояла не менее 30 секунд.
- **Задание № 2: бросок.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается забросить его в коробку. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Результат засчитывается, если животное попало в коробку и не вылетело из нее.
- **Задание № 3: равновесие.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, ставит его себе на голову и старается удержать. Результат засчитывается, если животное простояло на голове игрока не менее 30 секунд. Придерживать животное нельзя.



4



5



6

- **Задание № 4: карусель.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается выполнить 3 оборота вокруг туловища, переключая животное из руки в руку за спиной и перед собой. Результат засчитывается, если животное при этом не упало.
- **Задание № 5: стрельба.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке. Одно животное он ставит на коробку сверху, как указано на карточке. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Затем игрок бросает второе животное, стараясь сбить им животное, установленное на коробке. Результат засчитывается, если животное упало с коробки. Если при этом коробка тоже упадет, это не имеет значения.
- **Задание № 6: бросить и поймать.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, подбрасывает его вверх одной рукой и ловит другой рукой.

За выполнение задания игрок получает 1 медаль. Если задание не выполнено, то он ничего не получает. Затем ход переходит к следующему игроку.

Определение победителя

После раздачи всех медалей побеждает тот, кто набрал их больше всех.