

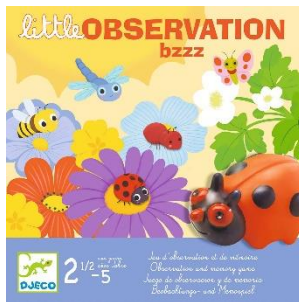
LV – Latviešu

DJ08561 Galda spēle mazākiem bērniem - Mazā vēriņa - Bzzz

Ieteicamais vecums: no 2,5 līdz 5 gadiem

Spēlētāju skaits: 2

Spēlē ietilpst: 15 krāsaini kartona ziedi 3 dažādos izmēros, 24 kukaiņu kartītes un 6 vinila kukaiņu figūriņas.



Spēles mērķis: pirmajam iegūt 5 kukaiņu kartītes.

Sagatavošanās spēlei:

Izlieciet visus 15 ziedus galda vidū. Novietojiet 6 kukaiņus jauktā secībā uz dažādiem ziediem. Samaisiet 24 kukaiņu kartītes un novietojiet tās vienā kaudzītē ar attēliem uz leju.

Spēles gaita:

Spēle tiek spēlēta vairākos raundos.

Katrā raundā viens spēlētājs ir **apputeksnētājs**, bet pārējie spēlētāji – **pētnieki**.

Piezīme: pirmajā raundā vecākais spēlētājs ir apputeksnētājs.



Raunda gaita:

1. Pētnieki apskata un iegaumē visu kukaiņu atrašanās vietas uz ziediem un pēc tam pagriežas ar muguru pret spēles laukumu.
2. Apputeksnētājs izvelk 1 kartīti no kaudzītes un pārvieto uz tās attēloto kukaiņu uz citu ziedu.
3. Kad kukainis ir pārvietots, apputeksnētājs iesaucas: **“Viens, divi, trīs, griežamies apkārt!”**
4. Pētnieki pagriežas atpakaļ un apskata ziedus un kukaiņus. Viņiem jāuzmin, kurš kukainis ir pārvietots.



5. Kad pētniekam šķiet, ka viņš zina pareizo atbildi, viņš iesaucas **“Bzzz!”** un klusām iečukst apputeksnētājam ausī kukaiņa nosaukumu. Tas jādara tā, lai citi spēlētāji nedzirdētu atbildi.

Piezīme: ja vairāki pētnieki vienlaikus iesaucas **“Bzzz!”**, viņi pēc kārtas iečukst savu atbildi apputeksnētājam ausī.

5.1. Ja atbilde ir pareiza, pētnieks iegūst apputeksnētāja izvilktu kukaiņa kartīti. Ja pareizi atbild vairāki pētnieki, katrs no viņiem iegūst kukaiņa kartīti – pirmais iegūst apputeksnētāja izvilktu kartīti, bet pārējiem uzvarētājiem no kaudzītes izvelk pa vienai papildu kartītei.

5.2. Ja atbilde ir nepareiza, savu atbildi sniedz nākamais pētnieks, kurš iesaucas **“Bzzz!”**.

Ja neviena no sniegtajām atbildēm nav pareiza, šajā raundā neviens neiegūst kartīti, un apputeksnētāja izvilktu kartīti novieto kaudzītes apakšā.

Pēc tam sākas jauns raunds, un nākamais spēlētājs pa kreisi kļūst par apputeksnētāju. Tādējādi apputeksnētāja loma pāriet no viena spēlētāja pie nākamā pulksteņrādītāja virzienā.

Spēles beigas

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst 5 kukaiņu kartītes.



• Variācija vecākiem bērniem:

Lai palielinātu grūtības pakāpi, apputeksnētājs var pārvietot 2 kukaiņus, izvelkot 2 kartītes. Šādā gadījumā pētniekam jānosauc abi pārvietotie kukaiņi.

Ja atbilde ir **pilnībā pareiza**, pētnieks iegūst abas kartītes. Ja atbilde ir **nepareiza vai tikai daļēji pareiza**, pētnieks neiegūst nevienu kartīti.

• Variācija pašiem mazākajiem bērniem:

Lai samazinātu grūtības pakāpi, spēlē var izmantot mazāku kukaiņu un ziedu skaitu.

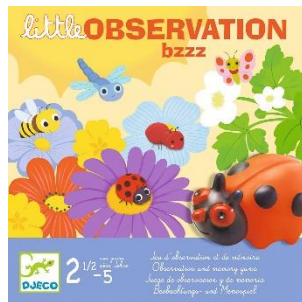
LT – Lietuvių*

DJ08561 Stalo žaidimas mažiesiems - Mažylių stebėjimas - Bzzz

Amžius: nuo 2,5 iki 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo sudėtis: 15 spalvotų kartoninių gėlių, 3 skirtingų dydžių, 24 vabzdžių kortelės ir 6 vinilinės vabzdžių figūrėlės.



Žaidimo tikslas: pirmam surinkti 5 vabzdžių korteles

Pasiruošimas žaidimui: Padėkite žaidimo pagrindą ant pakuotės dėžės ir pastatykite jį tarp abiejų žaidėjų. Sudėkite gyvūnų žetonus į žaidimo pagrindą

Žaidimo eiga:

Žaidžiama keliais rundais.

Kiekviename raunde vienas žaidėjas yra **apdulkintojas**, o kiti žaidėjai – **tyrinėtojai**.

Pastaba: pirmame raunde vyriausias žaidėjas yra apdulkintojas.



Raundo eiga:

1. Tyrinėtojai apžiūri ir įsimena visų vabzdžių vietas ant gėlių, o tada nusiima nugarą į žaidimo lauką.
2. Apdulkintojas ištraukia 1 kortelę iš krūvelės ir perkelia joje pavaizduotą vabzdį ant kitos gėlės.
3. Perkėlęs vabzdį, apdulkintojas sušunka: „**Vienas, du, trys, atsisukam!**“
4. Tyrinėtojai atsisuka ir apžiūri gėles bei vabzdžius. Jie turi atspėti, kuris vabzdys buvo perkeltas.
5. Kai tyrinėtojai atrodo, kad jis žino teisingą atsakymą, jis sušunka „**Bzzz!**“ ir tyliai pašnibžda apdulkintojui į ausį vabzdžio pavadinimą. Tai reikia padaryti taip, kad kiti žaidėjai negirdėtų atsakymo.



Pastaba: jei keli tyrinėtojai vienu metu sušunka „Bzzz!“, jie paeiliui pašnibžda savo atsakymą apdulkintojui į ausį.

5.1. **Jei atsakymas teisingas**, tyrinėtojas gauna apdulkintojo ištrauktą vabzdžio kortelę. Jei teisingai atsako keli tyrinėtojai, kiekvienas iš jų gauna po vabzdžio kortelę – pirmasis gauna apdulkintojo ištrauktą kortelę, o kitiems laimėtojams iš krūvelės ištraukiama po vieną papildomą kortelę.

5.2. **Jei atsakymas neteisingas**, savo atsakymą pateikia kitas tyrinėtojas, kuris sušuko „Bzzz!“.

Jei nė vienas pateiktas atsakymas nėra teisingas, šiame raunde niekas negauna kortelės, o apdulkintojo ištraukta kortelė padedama į krūvelės apačią.

Tada prasideda naujas raundas, o kitas žaidėjas iš kairės tampa apdulkintoju. Taip apdulkintojo vaidmuo pereina nuo vieno žaidėjo kitam pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidimo pabaiga

Laimi žaidėjas, kuris pirmas surenka 5 vabzdžių korteles.



• Variacija vyresniems vaikams:

Norėdamas padidinti sudėtingumo lygį, apdulkintojas gali perkelti 2 vabzdžius, ištraukdamas 2 korteles. Tokiu atveju tyrinėtojas turi įvardyti abu perkeltus vabzdžius.

Jei atsakymas **yra visiškai teisingas**, tyrinėtojas gauna abi korteles. Jei atsakymas **yra neteisingas arba tik iš dalies teisingas**, tyrinėtojas negauna nė vienos kortelės.

• Variacija patiems mažiausiems vaikams:

Norint sumažinti sudėtingumo lygį, žaidime galima naudoti mažiau vabzdžių ir gėlių.

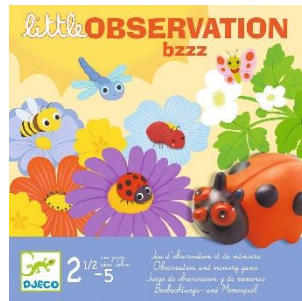
EE – Eesti*

DJ08561 Väikelaste lauamäng - Väike vaatlus - Bzzz

Vanus alates: 2,5 kuni 5 aastat

Mängijaid:

Komplekti kuuluvad: 15 värvilist papist lille 3 erinevas suurus, 24 putukakaarti ja 6 vinüülist putukafiguuri.



Mängu eesmärk: saada esimesena 5 putukakaarti.

Mängu ettevalmistus: Asetage mängualus pakendikarbile ja pange see kahe mängija vahele. Paigutage loomamärgid mängualusele juhuslikus järjekorras nii, et nähtaval oleksid ainult loomade pead.

Mängu käik:

Mäng koosneb mitmest voorust. Igas voorus on üks mängija **tolmeldaja** ja ülejäänud mängijad **uurijad**.

Märkus: esimeses voorus on vanim mängija tolmeldaja.



Vooru käik:

1. Uurijad vaatavad ja jätavad meelde kõigi putukate asukohad lillel ja pööravad seejärel mängualale selja.
2. Tolmeldaja tõmbab pakist 1 kaardi ja liigutab sellel kujutatud putuka teisele lillele.
3. Kui putukas on liigutatud, hüüab tolmeldaja: „Üks, kaks, kolm, pöörame ümber!“
4. Uurijad pööravad end tagasi ning vaatavad lilli ja putukaid. Nad peavad ära arvama, millist putukat liigutati.
5. Kui uurija arvab, et teab õiget vastust, hüüab ta „Bzzz!“ ja sosistab putuka nimetuse vaikselt tolmeldajale kõrva. Seda tuleb teha nii, et



teised mängijad vastust ei kuuleks. Apputeksnētājs izvelk 1 kartīti no kaudzītes un pārvieto uz tās attēloto kukaini uz citu ziedu.

Märkus: kui mitu uurijat hüüavad samal ajal „Bzzz!“, sosistavad nad kordamööda oma vastuse tolmeldajale kõrva.

5.1. **Kui vastus on õige**, saab uurija tolmeldaja tõmmatud putukakaardi. Kui õigesti vastab mitu uurijat, saab igaüks neist ühe putukakaardi – esimene saab tolmeldaja tõmmatud kaardi ning teistele võitjatele tõmmatakse pakist igaühele üks lisakaart.

5.2. **Kui vastus on vale**, annab oma vastuse järgmine uurija, kes hüüdis „Bzzz!“.

Kui ükski antud vastustest ei ole õige, ei saa selles voorus keegi kaarti ning tolmeldaja tõmmatud kaart asetatakse paki alla.

Seejärel algab uus voor ja järgmisest vasakul olevast mängijast saab tolmeldaja. Nii liigub tolmeldaja roll päripäeva ühelt mängijalt järgmisele.

Mängu lõpp

Võidab mängija, kes saab esimesena 5 putukakaarti.



- **Variant vanematele lastele:**

Raskusastme suurendamiseks võib tolmeldaja liigutada 2 putukat, tõmmates 2 kaarti. Sellisel juhul peab uurija nimetama mõlemad liigutatud putukad.

Kui vastus on **täiesti õige**, saab uurija mõlemad kaardid. Kui vastus on **vale või ainult osaliselt õige**, ei saa uurija ühtegi kaarti.

- **Variant kõige väiksematele lastele:**

Raskusastme vähendamiseks võib mängus kasutada vähem putukaid ja lilli.



Aim of the game:

Win 5 'Insect' cards.



Set-up:

Lay out the 15 flowers in the centre of the table. Randomly place the 6 insects on 6 different flowers. Shuffle the 24 cards and place them face down in the middle.

How to play:

The game is played over several rounds. For each round:

- A player is named 'Pollinator'.

Please note: For the first game, the oldest player starts as the Pollinator.

- The other players are the 'Explorers'.



How to play a round:

1. The Explorer or Explorers observe and memorise the position of the insects on the flowers, then they turn away.
2. The Pollinator draws a card and moves the insect depicted on it onto another flower.
3. Once they've moved it, they call out: "1-2-3 turn around!".
4. The Explorers can now turn around. They must guess which insect has been moved.
5. When a player thinks that they've found the correct answer, they say "Bzzz" and then they whisper the name of the insect that has been moved into the Pollinator's ear (quietly so that the other Explorers don't hear!).

NB: if more than one Explorer says "Bzzz" at the same time, they take turns whispering their answer into the Pollinator's ear.

1. If the answer is correct, the Explorer or Explorers win an 'Insect' card (the one drawn by the Pollinator and, if there is another winner, they draw the 1st 'Insect' card from the draw pile).

2. If the answer is incorrect, the next player who said "Bzzz" gives their answer. If all the answers whispered are incorrect, the 'Insect' card is placed at the bottom of the draw pile.

The next round then begins: the next player becomes the Pollinator, in a clockwise direction.

Who is the winner?: The first player to collect 5 'Insect' cards wins!

For older children: To increase the level of difficulty, players can choose to move 2 insects (and thus draw 2 cards). In this case, if the answer is correct, the Explorer wins 2 'Insect' cards. If the answer is incorrect or incomplete, the Explorer doesn't win any cards.

For little ones: For younger Explorers and Pollinators, the number of insects and flowers in the game can be reduced.





Цель игры: выиграть 5 карточек «Насекомое».

Подготовка: Разложите 15 цветков в центре стола. Поместите произвольным образом 6 насекомых на 6 разных цветках. Перемешайте 24 карточки и положите стопку в центр лицевой стороной вниз.

Ход игры: Игра состоит из нескольких раундов. Каждый раз:

- Один из игроков назначается Сборщиком нектара.

NB: в начале игры Сборщиком нектара назначается самый старший игрок.

- Другие игроки становятся Искателями.



Ход раунда:

1. Искатель(-ли) наблюдает(-ют) и запоминает(-ют) расположение насекомых на цветках и затем поворачиваются спиной к столу.

2. Сборщик нектара вытягивает одну карточку из стопки и перемещает изображенного на ней насекомого на другой цветок.

3. Как только насекомое перемещено, Сборщик нектара громко говорит: «Раз-два-три! Солнышко, свети! ».

4. Это означает, что Искатели могут повернуться лицом к столу. Они должны догадаться, какое насекомое было перемещено.

5. Как только один из игроков думает, что догадался, он громко произносит «Б-з-з-з», а затем шепчет на ухо Сборщику нектара название насекомого (он должен говорить шепотом, чтобы другие Искатели не услышали его ответ!).

NB: если несколько Искателей одновременно произносят «Б-з-з-з», то они должны по очереди шепотом назвать насекомое на ухо Сборщику нектара.

1. Если ответ правильный, то Искатель(-ли) выигрывает(-ют) карточку «Насекомое» (то есть карточку, вытянутую Сборщиком нектара; если другой Искатель тоже выиграл, то он берет верхнюю карточку «Насекомое» из стопки).

2. Если первый ответ неправильный, то следующий Искатель, произнесший «Б-з-з-з», должен прошептать свой ответ. Если все ответы неправильные, то карточка «Насекомое» помещается под стопку.

Затем начинается новый раунд, и роль Сборщика нектара переходит по часовой стрелке следующему игроку.

Кто выигрывает? Игрок, первым выигравший 5 карточек «Насекомое», становится победителем!

Версия для самых старших: Чтобы усложнить правила, игроки могут договориться, что будут перемещать сразу 2 насекомых (и, следовательно, брать 2 карточки). В таком случае Искатель, дающий правильный ответ, выигрывает 2 карточки «Насекомое». Если же ответ неправильный или частично правильный, то Искатель не выигрывает ни одной карточки.

Версия для малышей: Для самых маленьких Искателей и Сборщиков нектара можно уменьшить количество цветков и насекомых, используемых в игре.

