

INSTRUKCIJOS

TURINYS

35 dvipusēs trikampēs kaladēlēs (1 pusē su dēlionēmīs, 1 pusē su trikampēmīs kaladēlēmīs, „Paw Patrol/Šunychiai patrulīai”), 1 plakatas, 4 spalvoti stovai, instrukcijas.

PASTABA TĒVAMS

Šunychių patrulių trikampės kaladėlės yra lavinamasis žaidimas, formuojantis stebėjimą, atpažinimą ir asociacijas su vaizdais, spalvomis ir skaičiais. Žaisdamas žaidimą vaikas taip pat lavins strategijos pagrindus.

Trikampės kaladėlės yra dvipusės, leidžiančios vaikui žaisti 2 skirtingais būdais:



1. DĒLIONĒS

Dēlionēs „Šunychių patrulių trikampės kaladėlės” versija leidžia vaikui lavinti smulkiąją motoriką. Jie išmoks valdyti trikampių formų išdėstymą ir orientaciją erdvėje, kartu lavindami vikrumą.

TIKSLAS

Surinkite dēlionę, kurioje pavaizduoti Chase, Marshall, Skye ir Rubble.

DĒLIONĒS SUDARYMAS

Padėkite visas atverstas trikampes dēlionės kaladėles ant stalo.

1 lygis: Surinkite dēlionę vadovaudamiesi šio vadovo kitoje pusėje esančia iliustracija.

2 lygis: Kai vaikas pradės įsisavinti dēlionę, žaiskite be iliustracijos.

2. TRIKAMPĖS KALADĖLĖS



Išmokite žaisti trikampėmis kaladėlėmis, taikydami iš dēlionės įgytus įgūdžius ir teisingai sudėliotumėte figūrėles. Vaikas gali naudoti „Šunychių patrulių” veikėjų iliustracijas, spalvas arba skaičius (pavaizduotus taškais kaip ant kaladėlių paviršių), priklausomai nuo savo lygio.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Būk pirmas, kuris sudės visas trikampes kaladėles.

NUSTATYMAS

- kiekvienam žaidėjui išdalykite po stovėlį ir suformuokite krūvelę traukimui, ant stalo išdėliodami visas trikampes kaladėles dēlionėmis į viršų.
- Kiekvienas žaidėjas pasiima po 4 trikampes kaladėles, kurias deda ant savo stovėlio.
- Ištraukite dar vieną trikampę kaladėlę, kuri bus pradinis taškas, ir padėkite ją ant stalo matoma puse.

Pavyzdys: pirmoji trikampė kaladėlė yra tokia: (A pav.)

ŽAIDIMAS

Žaidimą pradeda vyriausias žaidėjas. Jis turi pabandyti padėti trikampes kaladėles. Kaladėlė turi turėti bent vieną bendrą pusę, o visi besiliečiantys simboliai / skaičiai / spalvos turi būti vienodi (B pav.). (C ir D pavyzdžiuose pateiktos neleistinos pozicijos).

Pastaba: visi to paties smaigalio simboliai / skaičiai / spalvos turi būti vienodi (E pav.).

Tada ateina kito žaidėjo eilė, žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Jei žaidėjas negali padėti trikampės kaladėlės, jis turi išsitraukti trikampę kaladėlę ir padėti ją ant savo stovo. Tada ateina kito žaidėjo eilė.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų sužaidžia paskutinę trikampę kaladėlę. Šis žaidėjas skelbiamas nugalėtoju.

Jei nė vienas žaidėjas negali padėti trikampės kaladėlės ir traukimo krūvelė yra tuščia, žaidimas taip pat baigiasi. Žaidimą laimi tas (-ie), kuris (-ie) turi mažiausiai kaladėlių.

TOBULĖJIMUI

- Pradėkite žaidimą turėdami 5 trikampes kaladėles.
- Taip pat galite rinkti taškus. Kiekviena padėta trikampė kaladėlė duoda tokią taškų sumą, kokia yra ant jos galų.

INSTRUKCIJA

SATURS

35 dvipusės Triominos figūros (1 puse ar puzli, 1 puse ar Triominos Paw Patrol), 1 plakats, 4 krāsaini stativai ,instrukcijas

PIEZĖME VECĀKIEM

Triominos Paw Patrol ir izglītojoša spēle, kas attīsta vērošanas spējas, atpazīšanu un attēlu, krāsu un skaitļu sasaisti. Spēles laikā bērns apgūst arī stratēģiskās domāšanas pamatus.

Triominos figūras ir dvipusējas, ļaujot bērnam spēlēt divējādos veidos:



1. PUZLE

Puzles versija palīdz bērnam attīstīt sīkās motorikas prasmes. Viņš iemācīsies pārvaldīt trīsstūrveida formu novietošanu un orientēšanu telpā, vienlaikus attīstot veiklību.

MĒRKĪS:

Salikt puzli ar varoņiem Čeiss, Māršals, Skaija un Rabls.

KĀ SALIKT PUZLI:

Novieto visas Triominos ar puzles pusi uz augšu uz galdā.

1. līmenis: saliec puzli, sekojot ilustrācijai šīs instrukcijas aizmugurē.

2. līmenis: kad bērns apgūst puzli, spēlē bez attēla parauga.



2. TRIOMINOS

Iemācies spēlēt Triominos, pielietojot iemaņas, kas iegūtas puzles laikā, lai pareizi novietotu figūras. Bērns var izmantot Paw Patrol varoņu attēlus, krāsas vai skaitļus (attēloti kā punkti, līdzīgi metamo kauliņu skaitļiem), atkarībā no sava attīstības līmeņa.

SPĒLES MĒRKĪS

Būt pirmajam, kurš izliek visus savus Triominos.

SAGATAVOŠANA

- Katram spēlētājam iedod vienu statīvu. Visas Triominos figūras izklāj uz galda ar puzles pusi uz augšu – tā veidojas kopējā vilkšanas kaudzīte.
- Katrs spēlētājs paņem 4 Triominos un novieto tos uz sava statīva.
- Izvelk vēl vienu Triominos, kas kalpos kā spēles sākumpunkts, un noliek to galda vidū ar redzamo pusi uz augšu. Piemērs: pirmais Triominos: (skat. att. A)

SPĒLES GAITA

Spēli sāk vecākais spēlētājs. Viņam jācenšas novietot vienu Triominos. Tas jāsavieno vismaz ar vienu malu, un visiem saskares punktiem jāatbilst – attēliem/skaitļiem/krāsām jābūt identiskiem (skat. att. B). (Attēlā C un D parādītās pozīcijas nav atļautas).

Piezīme: visiem vienas virsotnes simboliem jābūt vienādiem (skat. att. E).

Tad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam, spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Ja spēlētājs nevar novietot nevienu Triominos, viņš izvelk vienu no kaudzītes un novieto to uz sava statīva. Tad gājiens pāriet nākamajam.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad kāds spēlētājs izliek savu pēdējo Triominos – šis spēlētājs uzvar. Ja neviens spēlētājs nevar veikt gājienu un vilkšanas kaudzīte ir tukša, spēle arī beidzas. Uzvar tas, kuram palikuši vismazāk Triominos.

TURPINĀT ATTĪSTĪBU:

- Spēli var sākt ar 5 Triominos
- Var izmantot arī punktu skaitīšanu – katrs izliktais Triominos dod punktus, kas atbilst tā virsotņu skaitļiem

JUHISED

PAKENDI SISU

35 kahepoolset triomino klotis (1 kūlg pilt-mōistatusega, 1 kūlg Kāpapatrulli triomino pildīga), 1 plakats, 4 vārvilist riulīt, juhised.

LAPSEVANEMALE

Triominos Kāpapatrull on hariv māng, mis arendab lapse jālgimise, āra tundmise ning piltide, vārvide ja numbrite seostamise vōimet. Laps arendab māngu māngides ka lihtsa strateegia vāljatōōtamise oskust.

Triomino klotisid on kaks poolt, et laps saaks māngida kahel erineval moel:



1. PILTMŌISTATUS

Māngu Triominos Kāpapatrull piltmōistatusega kūlg aitab lapse motoorseid vōimeid arendada. Ta ōpib kolmnurkseid kujundeid sorteerima ja paika seadma, mis arendab kāteosavust.

EESMĀRK

Pane kokku Kāpapatrulli tegelasi kujutav piltmōistatus.

PILTMŌISTATUSE KOKKUPANEK

Aseta kōik klotisid lauale nii, et piltmōistatuse kūlg jāāb ūles.

1. tase. Pane pilt kokku juhendi tagakūljel toodud pildi jārgi.

2. tase. Kui lapsel tuleb piltmōistatuse kokkupanek juba hāsti vālja, vōib proovida seda teha ilma pildi abita.

2. TRIOMINO KLOTSID



Ōppige māngu māngima, omandades samal ajal piltmōistatuse kokkupanekul tūkke ōigesti kokku panema ōppides omandatud oskusi. Laps vōib sōltuvalt oma tasemest kasutada Kāpapatrulli tegelaste piltē, vārve vōi numbraid (punktidena nagu tāringu).

MĀNGU EESMĀRK

Paiguta esimesena lauale kōik oma klotisid.

ETTEVALMISTUS

- Jagage igale māngijale ūks riul ning ajage klotisid laual laiali nii, et piltmōistatusega kūlg jāāb ūles.
- Iga māngija vōtab 4 klotisi ja asetab need enda riuilile.
- Vōtke veel ūks klots, millest saab esimene mānguklots, ja asetage see lauale nii, et pealmine kūlg jāāb ūles. Nāide: esimene triomino klots on: (pilt A).

MĀNGU MĀNGIMINE

Māngu alustab kōige vanem māngija. Ta peab oma triomino klotisi lauale asetama. Sellel peab olema esimese klotisiga vāhemalt ūks samasugune kūlg ja kōik kokkupuutuvad tegelased, numbrid ja vārvid peavad olema identsed (pilt B). (Piltidel C ja D osutatud kombinatsiooni ei ole lubatud).

NB! Kōik kokkupuutuvate otste tegelased, numbrid ja vārvid peavad olema identsed (pilt E).

Nūūd on pāripāeva liikudes jārgmise māngija kord. Kui mōnel māngijal ei ole vōimalik klotisi lauale asetada, peab ta tagavaraklotiside seast ūhe vōtma ja oma riuilile panema. See jārel liigub kord jārgmisele māngijale.

MĀNGU LŌPP

Māng lōpeb, kui ūks māngijatest māngib oma viimase klotisi. See māngija kuulutatakse vōitjaks. Māng lōpetatakse ka siis, kui ūhelgi māngijal ei ōnnestu enam ūhtki klotisi paigutada ja ka tagavaraklotse ei ole enam. Vōidab māngija vōi māngijād, kellel on kōige vāhem klotse.

Tehke māng keerulisemaks:

- Alustage māngu 5 triomino klotisiga.
- Punkte vōib arvestada ka māngu kāigus. Iga paigutatud klotis eest saab selle nurkades toodud punktide summa.