

JUMP & THROW

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

67110



beleduc

JUMP & THROW



Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息:





Die zehn bunten Ringe können beliebig zu einem gewünschten Parcours angeordnet werden und sind für viele Spielarten zu verwenden. Ob nacheinander, im Kreis angeordnet, dicht beieinander oder weiter auseinander positioniert – die Hüpfstrecke kann überall aufgebaut werden. Drei Wurfsäckchen ergänzen das Produkt und ermöglichen noch mehr Vielfalt und Spielspaß.



The ten colourful rings can be arranged to form any chosen course and can be used for many variations. Whether positioned one after the other, in a circle, close together or further apart – the jumping track can be set up anywhere. Three bean bags complete the product and make even more fun and variety possible.



Vous pouvez disposer les dix anneaux colorés pour former un parcours que vous voulez. Ils offrent de nombreuses possibilités de jeu. En ligne, en cercle, en rangées étroites ou bien espacées : le parcours de saut se construit partout. Trois petits sacs à lancer complètent le produit et offrent encore plus de possibilités et d'amusement.



Los diez aros de colores se pueden colocar según se desee en forma de carrera de obstáculos y sirven para muchos tipos de juegos. Uno detrás de otro, en círculo, pegados o separados... el recorrido puede prepararse en cualquier lugar. Tres bolsitas completan el producto y ofrecen incluso más variedad y diversión.



De tien gekleurde ringen kunnen willekeurig in een gewenst parcours worden geplaatst en kunnen voor vele spelsoorten worden gebruikt. Achter elkaar geplaatst, in een cirkel, dicht bij elkaar of verder uit elkaar – het hinkelparcours kan overal worden opgebouwd. Drie werpzakjes maken het product compleet en zorgen voor nog meer afwisseling en plezier.



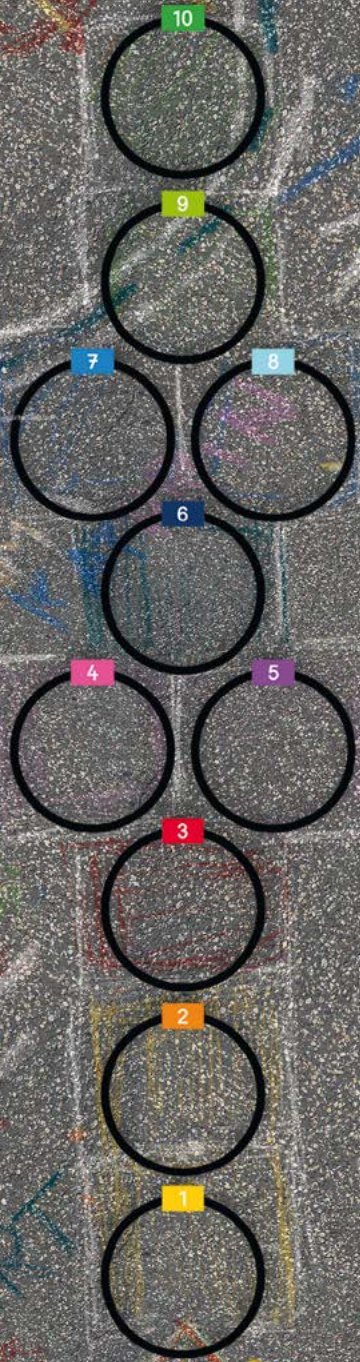
I dieci anelli colorati possono essere disposti lungo un percorso a piacere ed essere utilizzati per diverse modalità di gioco. L'uno dopo l'altro, disposti in circolo, consecutivi o distanti tra loro, gli anelli possono essere disposti ovunque per realizzare il proprio percorso di gioco. Tre sacchetti da lanciare completano il prodotto e regalano un divertimento ancora maggiore.



十个彩色圆环可以根据使用者的需求排列成适合多种变化的任意路线。这些圆环可以布置在任意地方，可以是一个挨着一个，也可以围成一个圈，圈上的圆环可以分开一定的距离也可以挨着排列，再加上3个豆袋，游戏的趣味性和多样性就变得丰富起来。



Hüpfspiele/Jumping games/Marelle/Juegos de saltos/
Hinkelspellen/Giochi della campana/跳跃的游戏





Himmel und Hölle

Jedes Kind bekommt ein Wurfsäckchen.

1. Durchgang: Der Spieler steht vor dem Hölle-Feld und hüpf durch alle Ringe bis zum Himmel und wieder zurück.
2. Durchgang: Der Spieler steht vor dem Hölle-Feld. Er wirft sein Säckchen in den zweiten Ring, hüpf in den Ring mit der Nummer 1 und von dort aus direkt in den Ring 3 und dann weiter bis zum Himmel und wieder zurück. Auf dem Rückweg wird das Säckchen jeweils vom davor liegenden Ring aus aufgehoben und das restliche Hüpfmuster fertig gehüpft.
3. Durchgang: Nun wird das Wurfsäckchen in den Ring mit der nächst höheren Zahl geworfen und der Ablauf wiederholt sich, bis der Spieler daneben wirft oder das Gleichgewicht verliert und außerhalb des Ringes landet. Dann ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Wer am weitesten mit seinem Säckchen vorrücken konnte, hat gewonnen.



Hopscotch

Each child receives a bean bag.

- 1st round: the player stands in front of the playing field and jumps through all the rings to the top and back again.
- 2nd round: the player stands in front of the playing field. He/she throws his/her bean bag into the second ring and jumps into the ring with the number 1. From there, he/she jumps directly into ring 3 and then up to the top and back again. On the way back, the bean bag is lifted from the ring in front of it in each case and the player jumps through the rest of the course.
- 3rd round: the bean bag is now thrown into the ring with the next higher number and the sequence is repeated until the player misses or loses his/her balance and lands outside the ring. It is then the next player's turn. Whoever was able to advance the furthest with his/her bean bag is the winner.



Ciel et enfer

Chaque enfant reçoit un petit sac à lancer.

1. Déroulement : Le joueur se tient devant la case enfer et saute dans tous les anneaux jusqu'au ciel et revient.
2. Déroulement : Le joueur se tient devant la case enfer. Il lance son petit sac dans le deuxième anneau, saute dans l'anneau numéro 1, puis directement dans l'anneau 3 et continue ainsi jusqu'au ciel, avant de revenir dans l'autre sens. Sur le chemin du retour, on prend à chaque fois le petit sac dans l'anneau précédent et on saute dans l'ordre inverse à celui de l'aller.
3. Déroulement : Maintenant, on lance le petit sac dans l'anneau affichant le chiffre supérieur le plus proche et le jeu se déroule de la même façon jusqu'à ce que le joueur vise à côté ou bien qu'il perde l'équilibre et atterrisse en-dehors de l'anneau. C'est alors le tour du joueur suivant. Le joueur qui réussit à aller le plus loin avec son petit sac remporte la partie.



El avión

Cada niño recibe una bolsita.

1. Procedimiento: el jugador se sitúa frente al primer campo y salta todos los aros hasta llegar al último; a continuación, regresa.
2. Procedimiento: el jugador se sitúa frente al primer campo. Tira una bolsita al segundo campo, salta al aro con el número 1 y de este, directamente al tercer campo; después, sigue hasta el final y regresa. Al volver, recoge la bolsita del correspondiente aro cuando lo tenga delante y termina de saltar los campos restantes.



3. Procedimiento: ahora se lanza la bolsita al campo con el siguiente número ascendente y se repite el procedimiento hasta que el jugador falle el tiro o pierda el equilibrio y caiga fuera del aro. En ese caso, el turno pasa de inmediato al siguiente jugador. Quien más logre avanzar con una bolsita, gana.



Hemel en hel

Elk kind krijgt een werpzakje.

1. Ronde: De speler staat voor het hel-veld en hinkelt door alle ringen naar de hemel en weer terug.
2. Ronde: De speler staat voor het hel-veld. Hij gooit zijn zakje in de tweede ring, springt in de ring met het nummer 1 en vandaar direct in ring 3 en dan verder naar de hemel en weer terug. Op de terugweg wordt het zakje steeds vanuit de ring ervoor opgetild en wordt de rest van het parcours voltooid.
3. Ronde: Nu wordt het werpzakje in de ring met het eerstvolgende hogere cijfer gegooid en herhaalt het proces zich totdat de speler ernaast gooit of zijn evenwicht verliest en buiten de ring terecht komt. Hierna is meteen de volgende speler aan de beurt. Degene die het verst met zijn zakje komt, heeft gewonnen.



Inferno e Paradiso

Ciascun bambino riceve un sacchetto da lanciare.

1. Sviluppo: Il giocatore si piazza davanti alla casella dell'Inferno e salta in tutti gli altri anelli verso quello del Paradiso per poi tornare indietro.
2. Sviluppo: Il giocatore si piazza davanti alla casella dell'Inferno. Getta il sacchetto nel secondo anello, salta nell'anello contrassegnato dal numero 1 e da lì direttamente nell'anello numero 3, poi continua verso l'anello del Paradiso e torna indietro. Tornando indietro, il giocatore dovrà recuperare il sacchetto dall'anello precedente e continuare a saltare nei restanti anelli.
3. Sviluppo: Il sacchetto deve essere lanciato all'interno dell'anello con il numero successivo più alto, ripetendo l'operazione finché non sbaglia o perde l'equilibrio finendo fuori dall'anello. Poi è il turno del giocatore successivo. Vince il giocatore che arriva più lontano con il proprio sacchetto.



跳房子

每个幼儿拿取一个豆袋。

游戏第一轮：幼儿从圆环起始点开始跳跃，跳过所有的环后再返回到起点。

游戏第二轮：幼儿站在起点处准备开始游戏。首先，幼儿把豆袋扔到第二个圆环中并跳进第一个圆环。然后，幼儿要直接从第一个圆环跳进第三个圆环。接下来，幼儿就一个接一个跳到终点，然后再返回起点。在回来的路上，幼儿依次跳过圆环，跳到放豆袋的圆环前面时，幼儿拾起豆袋，跳完剩下的圆环。

游戏第三轮：幼儿继续投掷豆袋，并投在上一轮投掷数字的下一个数字。然后重复第二轮游戏的跳跃方式。如果幼儿投错位置或失去平衡跳在圈外，就轮到下一个玩家开始游戏了。最后谁的豆袋先走到最后一个圆环，谁就获得游戏胜利。





Schnecke

Alle Ringe werden in der Zahl aufsteigend zu einem Schneckenhaus angeordnet. Ge-
hüpft wird von außen nach innen und aus der Mitte wieder zurück. Auf dem Weg zur 10
hüpft der Spieler auf dem rechten Bein und im Zentrum wechselt er zum linken Bein und
hüpft die Spirale wieder zurück.

Variante 1:

Wer das Schneckenhaus fehlerfrei hüpft, darf einen Ring im Schneckenhaus für sich mit
einem Säckchen besetzen. Von nun an müssen alle anderen Spieler darüber hinweg
hüpfen.

Variante 2:

Der Spieler der an der Reihe ist legt sich ein Würfelsäckchen auf dem Kopf und versucht
das Schneckenhaus fehlerfrei und ohne das Säckchen zu verlieren zu absolvieren.



Snail

All rings are arranged in ascending order to form a snail shell. The player jumps from the
outside to the inside and back again from the middle. On the way to 10, the player hops
on his/her right leg and in the centre he/she changes to the left leg and hops back again.

Variation 1:

Whoever jumps around the snail shell without making a mistake is allowed to fill a ring
in the snail shell with a small bean bag for himself/herself. From now on, all the other
players have to jump over it.

Variation 2:

The player who has his/her turn places a bean bag on his/her head and tries to complete
the snail shell without making a mistake and without losing the bean bag.



Escargot

On dispose tous les anneaux en forme d'escargot, en suivant l'ordre croissant des chif-
fres. On sautille de l'extérieur vers l'intérieur, puis l'on revient du centre vers l'extérieur.
Sur le chemin menant au numéro 10, le joueur sautille sur le pied droit. Une fois arrivé au
centre, il change et sautille sur le pied gauche pour sortir de la spirale.

Variante 1 :

Le joueur qui a parcouru toute la spirale en sautillant sans se tromper, a le droit de poser
son petit sac dans l'un des anneaux. Tous les joueurs devront alors sauter cette case.

Variante 2 :

Le joueur dont c'est le tour pose un petit sac sur sa tête et essaie de sautiller dans la
coquille d'escargot sans se tromper et sans faire tomber le petit sac.



Caracol

Los aros se colocan en forma de concha de caracol con números ascendentes. Se salta
del exterior al interior y del centro hacia fuera. Al saltar de camino al número 10, el
jugador se apoya sobre la pierna derecha; al llegar al centro, cambia a la pierna izquierda
y regresa saltando por la espiral.

Variante 1:

Quien logre saltar toda la concha de caracol sin fallos puede ocupar un aro con una
bolsita. En adelante, los demás jugadores deberán esquivar ese aro.

Variante 2:

El jugador se coloca la bolsita sobre la cabeza y trata de recorrer la concha de caracol sin
cometer errores y sin perder la bolsita.



Slak

Alle ringen worden in oplopende getalsvolgorde in de vorm van een slakkenhuis gerangschikt. De spelers hinkelen van buiten naar binnen en vanuit het midden weer terug. Op weg naar de 10 springt de speler op zijn rechterbeen en in het midden stapt hij over naar het linkerbeen en springt hij de spiraal weer terug.

Variant 1:

Wie zonder fouten door het slakkenhuis hinkelt, mag een ring in het slakkenhuis voor met een zakje in beslag nemen. Vanaf nu moeten alle andere spelers eroverheen springen.

Variant 2:

De speler die aan de beurt is, legt een werpzakje op zijn hoofd en probeert het slakkenhuis zonder fouten en zonder het zakje te verliezen te voltooien.



Lumaca

Tutti gli anelli vengono disposti in ordine crescente seguendo la forma del guscio di una lumaca. Si salta dall'esterno verso l'interno e dal centro si torna indietro. Lungo il percorso per arrivare al numero 10, il giocatore salta sulla gamba destra fino al centro, per poi cambiare gamba e tornare indietro.

Variante 1:

Colui che riesce a percorrere tutto il guscio della lumaca senza errori, può occupare un anello con il proprio sacchetto. D'ora in poi tutti gli altri giocatori non potranno saltare al suo interno ma dovranno scavalcarlo.

Variante 2:

Il giocatore di turno poggia il sacchetto sulla sua testa e cerca di completare il percorso all'interno del guscio della lumaca senza errori e senza far cadere il sacchetto.



跳蜗牛壳

将所有的圆环排列成蜗牛的外壳状，形成一个圆环蜗牛壳。幼儿从蜗牛壳外部向中间逐一跳跃，到达旋涡中心再依次跳出来。游戏过程中，幼儿可以使用右脚单脚从外向里跳，再换左脚单脚从里向外跳。

游戏拓展1:

在游戏中，没有犯规并完成在蜗牛壳上跳跃的幼儿，就可以将自己的豆袋留在圆环蜗牛壳的任意一个圆环内，接下来的幼儿就要跳过这个放了豆袋的圆环。

游戏拓展2:

加大游戏难度，幼儿将豆袋顶在头顶，并按照游戏规则完成沿着蜗牛壳的跳跃游戏，跳跃过程中要保证豆袋不会落下，跳跃的过程也不会出错。





Hexentanz

Für den Hexentanz werden die Ringe 1-9 in einer beliebigen Reihenfolge quadratisch angeordnet. Der Spieler versucht die Zahlen 1-9 in der richtigen Reihenfolge zu hüpfen. Landet er mit dem Fuß in einem falschen Ring, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Ist die erste Anordnung geschafft, können die Ringe wieder neu ausgerichtet werden und das Spiel beginnt erneut.

Variante 1:

Der Spielablauf bleibt wie oben beschrieben, die Reihenfolge der Zahlen wird jedoch rückwärts gehüpft (9-1).

Variante 2:

Zwei Teams werden gebildet. Team 1 legt für das gegnerische Team die Ringe von 1-5 zurecht, während Team 2 das gleiche mit den Ringen 6-10 macht. Nun versuchen die Spieler aus den Teams das jeweilige Zahlenmuster schneller zu absolvieren als das gegnerische Team und dabei fehlerfrei zu bleiben. Bei einem Fehltritt startet das Team wieder von vorne. Das schnellere Team gewinnt das Spiel.



Witches' dance

For the witches' dance, the rings 1-9 are arranged in any order to form a square. The player tries to jump through numbers 1-9 in the correct order. If he/she lands with his/her foot in the wrong ring, it becomes the next player's turn. Once the first arrangement has been completed, the rings can be repositioned and the game begins again.

Variation 1:

The game proceeds in the same way as described above, but the numbers are jumped through in the reverse order (9-1).

Variation 2:

Two teams are formed. Team 1 arranges rings 1-5 for the opposing team, while team 2 does the same with rings 6-10. The players from each of the teams now try to complete the respective number pattern faster than the opposing team and to do so without making a mistake. If a mistake is made, the team starts again from the beginning. The fastest team is the winner.



La danse des sorcières

Pour la danse des sorcières, on dispose les anneaux 1 à 9 dans n'importe quel ordre, en carré. Le joueur tente de sauter dans les anneaux 1 à 9 dans le bon ordre. S'il atterrit dans le mauvais anneau, on passe immédiatement au joueur suivant. Si les joueurs réussissent à suivre le premier parcours, on peut réorganiser les anneaux et la partie recommence du début.

Variante 1:

Le déroulement du jeu reste le même que décrit plus haut, mais on inverse l'ordre des chiffres (9 à 1).

Variante 2 :

On forme deux équipes. L'équipe 1 prépare les anneaux 1 à 5 pour l'équipe adverse pendant que l'équipe 2 fait la même chose avec les anneaux 6 à 10. Les joueurs de chaque équipe tentent ensuite de finir leur parcours de chiffres avant l'équipe adverse et sans se tromper. En cas d'erreur, l'équipe recommence du début. L'équipe la plus rapide remporte la partie.



Cuadrícula

Los aros del 1 al 9 se colocan en el orden deseado dentro de la cuadrícula. El jugador trata de saltar los números del 1 al 9 en el orden correcto. Si aterriza con un pie en el aro que no corresponde, el turno pasa de inmediato al siguiente jugador. Si logra superar el primer orden, los aros se pueden recolocar y el juego comienza de nuevo.



Variante 1

El juego se desarrolla como se ha descrito antes, pero los números se saltan en el orden inverso (del 9 al 1).

Variante 2

Se forman dos equipos. El primer equipo coloca los aros del 1 al 5 para el equipo contrario, mientras que el segundo equipo hace lo propio con los aros del 6 al 10. A continuación, los jugadores de ambos equipos tratan de finalizar el patrón de números con mayor rapidez que el otro equipo sin cometer fallos. En caso de error, el equipo debe comenzar desde el principio. El equipo más rápido gana.



Heksendans

Voor de heksendans worden ringen 1-9 in willekeurige volgorde in een vierkant neergelegd. De speler probeert de cijfers 1-9 in de juiste volgorde te springen. Als hij met zijn voet in een verkeerde ring terecht komt, is meteen de volgende speler aan de beurt. Als de eerste opstelling is gelukt, kunnen de ringen opnieuw worden neergelegd en begint het spel opnieuw.

Variante 1:

Het spelverloop is zoals hierboven beschreven, maar nu wordt er achterwaarts door de reeks getallen gesprongen (9-1).

Variante 2:

Vorm twee teams. Team 1 legt de ringen 1-5 voor het andere team klaar, terwijl team 2 hetzelfde doet met ringen 6-10. Nu proberen de spelers van de teams het respectievelijke cijferpatroon sneller te voltooiën dan het andere team (en dat zonder fouten). Bij een verkeerde stap begint het team weer opnieuw. Het snelste team wint het spel.



La danza delle streghe

Per la danza delle streghe si dispongono 1-9 anelli in maniera ordinata a proprio piacere. Il giocatore prova a saltare all'interno degli anelli con i numeri da 1 a 9 nell'ordine corretto. Se atterra col piede in un anello sbagliato, il turno passa al giocatore successivo. Una volta completato il giro, gli anelli possono essere disposti nuovamente e il gioco ricomincia.

Variante 1:

Il gioco continua come descritto sopra, ma l'ordine viene invertito (9-1).

Variante 2:

Si formano due squadre. La squadra 1 prepara gli anelli 1-5 per gli avversari, mentre la squadra 2 fa lo stesso con gli anelli 6-10. Ciascun giocatore cerca di completare il rispettivo schema numerico il più velocemente possibile e senza errori rispetto alla squadra avversaria. Se si commettono errori, bisogna iniziare da capo. Vince il gioco la squadra più veloce.



女巫的舞蹈

在这个游戏中，只用到1-9号的圆环。首先将1-9号圆环按照任意顺序排列成一个正方形，接下来，幼儿要按照从1-9的正确顺序进行跳跃。如果有人人在跳跃过程中跳错了圆环，那就失去了继续游戏的机会，轮到下一名幼儿开始跳跃。当有一名幼儿完成这组数字排列的跳跃，圆环就可以被重新更换位置，开始新的游戏。

游戏拓展1:

游戏方法同上，唯一不同的是，幼儿要按照倒数的方式，从数字9圆环跳到数字1圆环。

游戏拓展2:

幼儿分成2个小组，两个小组分别为对方设置跳跃顺序。第一小组设置1-5的数字圆环，第二小组设置6-10的数字圆环。设置完成后，两个小组的组员都要以最快的速度完成对手设置好的跳跃难题。如果在游戏过程中，有组员犯规或出错，那整个团队就要从头开始游戏。最快完成跳跃难题的小组获得游戏的胜利。



III VI



KONZEPT I





Koordinationsleiter

Die Übungen mit der Koordinationsleiter fördern Koordination, Gleichgewicht und Konzentration. Die Ringe können dabei, wie in den Abbildungen zu sehen, waagrecht oder senkrecht angeordnet werden. Es startet immer der Fuß mit der Nummer 1 und es folgt der Fuß mit der Nummer 2. Dieses Prinzip wird dann fortlaufend durch alle Ringe verfolgt.

Zusatzvariante:

Der Spieler hüpfte entlang der Koordinationsleiter auf nur einem Bein, mit dem rechten und linken Bein im Wechsel oder mit gleichzeitigem Aufsetzen der Füße (Schlussssprünge).



Coordination ladder

The exercises with the coordination ladder promote coordination, balance and concentration. In this regard, the rings can be arranged horizontally or vertically, as shown in the illustrations. The foot with the number 1 always starts followed by the foot with the number 2. This principle is then followed continuously through all the rings.

Additional variation:

The player hops along the coordination ladder on only one leg, alternating between his/her left and right leg, or the player puts both feet on the ground at the same time (final jumps).



Échelle de coordination

Les exercices avec l'échelle de coordination favorisent la coordination, l'équilibre et la concentration. On peut pour cela organiser les anneaux comme sur les illustrations, horizontalement ou verticalement. On commence par poser le pied dans l'anneau numéro 1 puis dans le numéro 2. Ce principe vaut ensuite pour tous les anneaux.

Variante supplémentaire :

Le joueur sautille sur un pied, le long de l'échelle de coordination, en alternant la jambe droite et la jambe gauche ou avec les deux pieds en même temps (saut à pieds joints).



Escala de coordinación

Los ejercicios con escalera de coordinación requieren coordinación, equilibrio y concentración. Para ello, los aros se pueden disponer horizontal o verticalmente, según se muestra en las figuras. Se comienza siempre por el pie con el número 1, y se sigue con el pie número 2. Este principio se aplica a continuación a todos los aros.

Variante adicional:

El jugador salta a lo largo de la escalera de coordinación con una única pierna, con la pierna izquierda o con la derecha o colocando ambos pies a la vez (saltos a pies juntas).



Coördinatieladder

De oefeningen met de coördinatieladder bevorderen de coördinatie, het evenwicht en de concentratie. De ringen kunnen hierbij horizontaal of verticaal worden gerangschikt zoals getoond in de afbeeldingen. De voet met het nummer 1 begint altijd en de voet met 2 volgt. Dit principe wordt vervolgens door alle ringen gevolgd.

Extra variant:

De speler springt op één been langs de coördinatieladder, afwisselend met het rechter- en linkerbeen of met gelijktijdige plaatsing van de voeten.



Scala per la coordinazione

Gli esercizi con la scala per la coordinazione sviluppano equilibrio, coordinazione e concentrazione. Gli anelli possono essere disposti orizzontalmente o verticalmente come mostrato nelle illustrazioni. Inizia sempre il piede con il numero 1, cui segue il piede con il numero 2. Questo principio viene adottato per tutti gli altri anelli.

Variante aggiuntiva:

Il giocatore salta lungo la scala di coordinazione su una sola gamba, con la gamba destra e sinistra alternate o con entrambi i piedi simultaneamente (salto di chiusura).



阶梯跳跃

阶梯式跳跃训练幼儿的身体协调能力、平衡能力和专注力。在排列圆环时，圆环要按照水平、垂直的方式进行排列。如图所示，一个圆环要始终和上一个圆环紧挨着并形成阶梯状。所有的环都要遵循这样的排列原则。

游戏规则：

幼儿可以使用左右脚交替的方式沿着阶梯排列的圆环进行跳跃，也可以双脚着地沿着圆环跳跃。





Ziffern-Werfen

Die Ringe werden in beliebiger Anordnung auf den Boden gelegt und jeder Spieler erhält ein Würfelsäckchen. Der Spieler versucht sein Säckchen in den Ring mit der Zahl zu werfen, die ihm die anderen Mitspieler nennen. Schafft er das, darf er den Ring aufsammeln und behalten. Der Spieler mit den meisten Ringen gewinnt das Spiel.



Number-throwing

The rings can be arranged on the ground in any order and each player receives a bean bag to throw. The player tries to throw his/her bean bag into the ring with the number given to him/her by the other players. If he/she does this successfully, he/she is allowed to pick up the ring and keep it. The player with the most rings is the winner.



Lancer par chiffres

On dispose les anneaux comme on le souhaite sur le sol et chaque joueur reçoit un petit sac à lancer. Le joueur tente de lancer son petit sac dans l'anneau portant le numéro que les autres joueurs lui indiquent. S'il réussit, il peut ramasser l'anneau et le garder. Le joueur qui a le plus d'anneaux gagne la partie.



Lanzamiento por números

Los aros se colocan en el orden deseado sobre el suelo y cada jugador recibe una bolsita. El jugador trata de lanzar la bolsita al aro con el número que le indiquen los demás jugadores. Si lo consigue, puede recoger y guardar el aro. Gana el jugador con más aros.



Cijfers werpen

De ringen worden in willekeurige volgorde op de grond gelegd en elke speler krijgt een werpzakje. De speler probeert zijn werpzakje in de ring te werpen met het cijfer dat de andere spelers noemen. Als dit lukt, mag hij de ring oppakken en houden. De speler met de meeste ringen wint het spel.



Lancio con le cifre

Gli anelli vengono posizionati a terra nell'ordine preferito e ciascun giocatore riceve un sacchetto da lanciare. Il giocatore cerca di lanciare il proprio sacchetto all'interno dell'anello contenente il numero nominato dagli altri giocatori. Se ci riesce, può raccogliere e tenere l'anello con sé. Vince il gioco colui che riesce ad ottenere il maggior numero di anelli.



数字投掷

将圆环按照任意顺序排列在地面上，幼儿每人拿取一个豆袋。游戏开始，第一名幼儿在投掷前，先听一下同伴的投掷建议，如果这名幼儿成功做到了这一点，他就可以获得这个圆环并保存它。游戏结束后，拥有最多圆环的幼儿获得游戏胜利。





Farben-Werfen

Die Ringe werden in beliebiger Anordnung hingelegt und jeder Spieler erhält ein Wurf-säckchen. Die jeweilige Farbe des Säckchens gibt vor welchen Ring der Spieler treffen muss. Der Spieler der zuerst den richtigen Ring trifft hat gewonnen.

Zusatzvariante: Wirft ein Spieler in den Ring eines anderen Spielers, ist das Spiel sofort vorbei und es gewinnt automatisch der Spieler, dessen Ring getroffen wurde.



Colour-throwing

The rings can be arranged in any order and each player receives a bean bag to throw. The respective colour of the bean bag determines which ring the player has to hit. The first player to hit the correct ring wins.

Additional variation: If a player throws his/her bean bag into another player's ring, the game is over immediately and the player whose ring was hit wins automatically.



Lancer par couleur

On dispose les anneaux comme on le souhaite sur le sol et chaque joueur reçoit un petit sac à lancer. La couleur du petit sac indique l'anneau que le joueur doit viser. Le premier joueur à atteindre le bon anneau a gagné.

Variante supplémentaire:

Si l'un des joueurs lance son sac dans l'anneau d'un autre joueur, le jeu s'arrête aussitôt et le joueur dont auquel on avait attribué l'anneau remporte la partie.



Lanzamiento por colores

Los aros se colocan en el orden deseado y cada jugador recibe una bolsita. El color de cada bolsita indica a qué aro debe lanzarla el jugador. El primer jugador en alcanzar el aro correcto gana.

Variante adicional: Si un jugador alcanza el aro de otro, el juego termina de inmediato y gana automáticamente el jugador cuyo aro se ha alcanzado.



Kleuren werpen

De ringen worden in willekeurige volgorde neergelegd en elke speler krijgt een werpzakje. De kleur van het zakje bepaalt welke ring de spelers moeten raken. De speler die als eerste de juiste ring raakt, heeft gewonnen.

Extra variant: Als een speler in de ring van een andere speler gooit, is het spel onmiddellijk afgelopen en wint automatisch de speler van wie de ring is geraakt.



Lancio con i colori

Gli anelli vengono posizionati nell'ordine preferito e ciascun giocatore riceve un sacchetto da lanciare. Il colore del sacchetto indica l'anello corrispondente in cui saltare. Il giocatore che riesce a saltare per primo nell'anello corrispondente vince la partita.

Variante aggiuntiva: Se si colpisce l'anello appartenente ad un avversario, il gioco termina immediatamente e vince il giocatore il cui anello è stato colpito.



颜色投掷

将圆环按照任意顺序排列在地面上，幼儿每人拿取一个豆袋。游戏开始，幼儿要根据自己的豆袋的颜色进行投掷，第一个按照相应豆袋颜色击中圆环的幼儿获得游戏的胜利。

规则拓展：如果一名幼儿将自己的豆袋扔到了其他幼儿对应的圆环中，那么，游戏就结束了。圆环被击中的幼儿自动获胜。





Punkte-werfen

Der Ring mit der Nummer 10 wird in die Mitte gelegt. Alle anderen Ringe werden ringsherum gleichmäßig zu einem Dreieck angeordnet. Anschließend wirft jeder Spieler sein Würfleinchen und versucht dabei den Ring mit der Nummer 10 zu treffen um die höchste Punktzahl zu ergattern. Zum Schluss werden die Zahlen miteinander verglichen und der mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde.

Zusatzvariante:

Es werden mehrere Runden gespielt. Der Spieler, der zuerst genau 20 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Wirft ein Spieler mehr als 20 Punkte startet er wieder bei 0.



Point-throwing

The ring with the number 10 is placed in the middle. All the other rings are arranged evenly around a triangle. Each player then throws his/her bean bag and, in doing so, tries to hit the ring with the number 10 to get the highest score. At the end, the scores are compared and the player with the highest score wins the round.

Additional variation:

Several rounds are played. The first player to reach exactly 20 points is the winner. If a player throws more than 20 points, he/she starts again at 0.



Lancer par points

On dépose l'anneau avec le numéro 10 au milieu. Tous les autres anneaux sont disposés autour de celui-ci de façon à former un triangle. Ensuite, chaque joueur lance son petit sac à lancer et tente d'atteindre l'anneau portant le numéro 10 et d'obtenir le plus grand nombre de points. À la fin, on compare les points et le joueur qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

Variante supplémentaire :

On joue plusieurs parties. Le premier joueur à atteindre exactement 20 points remporte la partie. Si l'un des joueurs dépasse 20 points, il recommence à 0.



Lanzamiento por puntos

El aro con el número 10 se coloca en el centro. Todos los demás aros se colocan alrededor a distancias equivalentes formando un triángulo. Después, cada jugador lanza su bolsita e intenta alcanzar el aro con el número 10 para obtener el máximo número de puntos. Finalmente, se comparan las puntuaciones y el que haya alcanzado la más elevada gana la ronda.

Variante adicional:

Se juegan varias rondas. El jugador que consiga 20 puntos exactos gana la partida. Cuando un jugador obtenga más de 20 puntos, deberá comenzar desde 0.



Punten werpen

De ring met het nummer 10 wordt in het midden gelegd. Alle andere ringen worden gelijkmatig in een driehoek eromheen gelegd. Vervolgens gooit elke speler zijn werpzakje en probeert hierbij de ring met het nummer 10 te raken om de hoogste score te behalen. Ten slotte worden de getallen vergeleken en wint degene met de hoogste score de ronde.

Extra variant:

Er worden meerdere ronden gespeeld. De speler die als eerste 20 punten heeft bereikt, wint het spel. Als een speler meer dan 20 punten gooit, begint hij weer bij 0.



Lancio con i punti

Si posiziona al centro l'anello con il numero 10. Tutti gli altri anelli vengono disposti uniformemente a forma di triangolo. Ogni giocatore lancia il proprio sacchetto, cercando di colpire l'anello con il numero 10 per ottenere il punteggio più alto. Infine, si confrontano i numeri e vince colui che ha realizzato il punteggio più alto.

Variante aggiuntiva:

Si giocano diversi round. Il giocatore che ottiene per primo esattamente 20 punti, vince la partita. Se ottiene più di 20 punti, ricomincia da 0.



中心点投掷

将10号圆环放在场地中间，剩余的圆环均匀地排列在它周围，形成一个三角形。幼儿每人拿取一个豆袋，并向设置好的圆环图像进行投掷，并试着投到最中间的10号圆环，以获得最高分。游戏结束，幼儿比较分数，得分最高的获得胜利。

规则拓展：

游戏进行规定轮数，第一个达到20分的幼儿获得胜利。如果幼儿在几轮之内分数叠加超过20分，就要从“0”分开始累计分数。

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2018



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

