



STEPPING STONES

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





Spielinformationen:

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



STEPPING STONES



Inhalt

- a) 6 rutschfeste Gummimatten
- b) 6 Balancierkissen



b)



Contents

- a) 6 non-slip rubber mats
- b) 6 balance cushions



Contenu

- a) 6 disques en caoutchouc antidérapants
- b) 6 coussins d'équilibrisme



Contenido

- a) 6 esteras de goma antideslizantes
- b) 6 cojines de equilibrio



Inhoud

- a) 6 slipvrije rubberen matten
- b) 6 balanceerkussens



Contenuto

- a) 6 tappetini di gomma antiscivolo
- b) 6 cuscini per bilanciere



游戏配件

- a) 6 块防滑橡胶毯
- b) 6 块平衡垫



VERSCHIEDENE NUTZUNGSMÖGLICHKEITEN:

- Sitzunterlage
- Gleichgewichtstraining
- Stärkung der Rücken- und Fußmuskulatur
- Noppen regen die sensorischen Nerven der Fußsohlen an
- Koordinationstraining



DIFFERENT FUNCTIONS:

- Seat cushion
- Balance training
- Strengthens back and foot muscles
- Bumps stimulate the sensory nerves on the soles
- Coordination training



DIFFÉRENTS MODES D'UTILISATION :

- Tapis de jeu
- Entraînement à l'équilibre
- Renforcement de la musculature du dos et des pieds
- Les petites protubérances stimulent les nerfs sensoriels de la plante des pieds
- Entraînement à la coordination



DISTINTAS POSIBILIDADES DE USO:

- Superficie de asiento
- Entrenamiento del equilibrio
- Fortalecimiento de la musculatura de la espalda y los pies
- Los nudos estimulan los nervios sensoriales de las plantas de los pies
- Entrenamiento de la coordinación



VERSCHILLENDE GEBRUIKSMOGELIJKHEDEN:

- zitkussen
- evenwichtsoefening
- versterking van de rug- en voetspieren
- noppen stimuleren de gevoelszenuwen van de voetzolen
- coördinatie training



MOLTEPLICI POSSIBILITÀ DI UTILIZZO:

- Supporto per seduta
- Allenamento per l'equilibrio
- Potenziamento della muscolatura della schiena e dei piedi
- Le protuberanze stimolano i servi sensoriali della pianta del piede
- Allenamento per la coordinazione

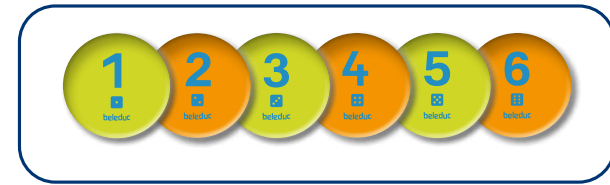



多种多样的功能:


- 作为座垫使用
- 平衡训练
- 加强背部和足部肌肉力量
- 蹦跳的过程会刺激脚底的感觉神经
- 协调能力训练





HÜPFKÄSTCHEN / HOPSCOTCH





 Der Spielaufbau orientiert sich an dem allseits bekannten Hüpfspiel, welches unter dem Namen „Hüpfkästchen“ oder Himmel und Hölle bekannt ist. Dabei werden die Matten in aufsteigender Reihenfolge in einer Linie gelegt. Nur die Matte 4 und Matte 5 werden nebeneinander platziert. Die Kinder hüpfen anschließend auf die Zahlen 1 bis 6 und wieder zurück. Die Schwierigkeitsstufe kann variiert werden: immer rechtes Bein und linkes Bein im Wechsel, auf einem Bein, mit beiden Beinen gleichzeitig...


 The game is based on the famous game of hopscotch. The mats are placed in a line in ascending order. Mats 4 and 5 are placed next to each other. The players then hop onto the numbers 1 to 6 and back again. The difficulty level can be varied: you can alternate between your left and right leg, hop on one leg, or use both legs at the same time...

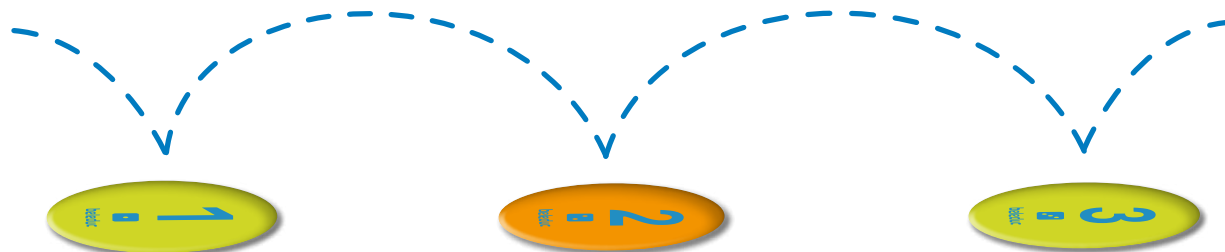
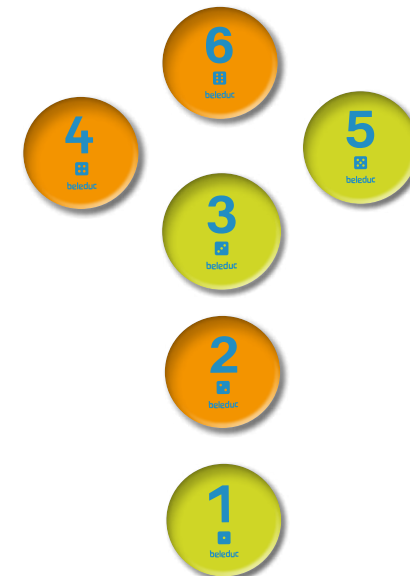
 Le principe du jeu est similaire au jeu des cours d'écoles bien connu sous le nom de « marelle ». Les disques sont disposés en ligne par ordre croissant. Les disques 4 et 5 sont placés côte à côte. L'enfant doit sauter sur les chiffres en chiffres 1 à 6, puis revenir à la case départ. Il est possible de varier le niveau de difficulté : à cloche-pied, à pieds joints, pied droit et pied gauche en alternance...

 La estructura del juego está orientada al conocido juego de la rayuela, que recibe también muchos otros nombres, como sambori, tejo, etc. Las esteras se colocan en orden ascendente formando una línea. Solo las esteras 4 y 5 se colocan una junto a otra. A continuación, los niños saltan a los números 1 a 6 y luego regresan. Se puede variar el nivel de dificultad: siempre con la pierna izquierda y con la pierna derecha alternativamente, con una pierna, con las dos piernas al mismo tiempo...

 Het spel is gebaseerd op het bekende hinkelspel. De matten worden daarbij in oplopende volgorde op één lijn gelegd. Alleen de matten 4 en 5 worden naast elkaar gelegd. De kinderen hinkelen dan over de nummers 1 tot 6 en weer terug. De moeilijkheidsgraad kan gevarieerd worden: altijd afwisselend het rechterbeen en linkerbeen, op één been, met beide benen tegelijk...

 La struttura del gioco si basa sul gioco del salto conosciuto ovunque con il nome di "canna" o mondo. I tappetini vengono disposti su una linea in ordine crescente. Solo il tappetino numero 4 e 5 vengono posizionati uno vicino all'altro. I bambini saltano dal numero 1 al 6 e poi tornano indietro. Il livello di difficoltà può cambiare: solo con la gamba destra e sinistra a turno, su una sola gamba, con entrambe le gambe contemporaneamente...

 这个游戏是基于著名的跳房子游戏而来的。防滑橡胶毯按照从小到大的数字排列，其中毯子4和5彼此相邻放置。然后游戏者从1跳到6，并且再次返回。难度级别是可以变化的：你可以用左右脚互相交替跳、单脚跳、或者同时用两只脚跳...



TANZPARTY/ DANCE PARTY





Die Matten und Kissen werden großzügig verteilt. Dabei muss sich die Menge an der Spieleranzahl orientieren und immer eine Matte bzw. ein Kissen weniger als Spieler ausgelegt werden. Nun tanzen alle Kinder um die Matten herum bis die Musik stoppt oder laut „Stopp“ gerufen wird. Dann sucht sich jeder Spieler so schnell wie möglich eine Matte, auf die er springen kann oder ein Kissen auf das er sich setzen kann. Der Spieler der keine Matte oder Kissen besetzen konnte scheidet aus. Wird die Steh- und Sitzregel nicht beachtet, scheidet der Spieler ebenfalls aus. Es werden so viele Matten bzw. Kissen entfernt wie Spieler ausgeschieden sind. Der Spieler, der am Ende übrig bleibt, gewinnt das Spiel.



Spread the mats and cushions on the floor, ensuring that there is plenty of space between them. The number of mats/cushions depends on the number of players: there should always be one less mat/cushion than the number of players. Tell the players to dance around the mats until the music stops, or until you shout “Stop”. Each player then has to jump onto a mat or sit on a cushion as quickly as possible. The player who cannot find a mat or cushion is eliminated from the game. Players who do not observe the standing/sitting rule are also eliminated. Remove the same number of mats/cushions as the number of players who were just eliminated. The last remaining player is the winner.



Les coussins et les disques sont répartis en vrac. Il doit toujours y avoir un coussin ou un disque de moins que le nombre de joueurs. Maintenant, les enfants doivent danser en tournant autour des disques jusqu'à ce que la musique s'arrête ou que quelqu'un crie « Stop ! ». Chaque enfant doit alors sauter le plus vite possible sur un disque où s'asseoir le plus vite possible sur un coussin. Le joueur qui n'a pas eu le temps d'occuper un coussin ou un disque est éliminé. Tout joueur qui ne respecte pas les règles de déroulement est également éliminé. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, un disque ou un coussin est enlevé du jeu. Le joueur qui reste seul à la fin gagne la partie.



Las esteras y los cojines se distribuyen bastante separadas. La cantidad debe corresponder al número de jugadores, y hay que colocar siempre una estera o un cojín menos que la cantidad de jugadores que participen. Después todos los niños bailan alrededor de las esteras, hasta que la música se para o hasta que se grita «¡alto!». A continuación, cada jugador busca lo más rápido que pueda una estera sobre la que saltar o un cojín en el que sentarse. El jugador que no consiga ninguna estera o cojín, está eliminado. Si un jugador no respeta la regla sobre cuándo hay que sentarse y estar de pie, también se elimina. Se tiran tantas esteras o cojines como jugadores se hayan eliminado. El jugador que queda al final es el ganador.



De matten en kussens worden met veel tussenruimte neergelegd. Er moet altijd één mat of kussen minder neergelegd worden dan het aantal spelers. Nu dansen alle kinderen rond de matten totdat de muziek stopt of er hardop „Stop“ wordt geroepen. Dan moet elke speler zo snel mogelijk een mat vinden om op te gaan staan of een kussen om op te gaan zitten. De speler die geen vrije mat of kussen meer kan vinden valt af. Ook spelers die zich niet aan de regels voor staan en zitten houden vallen af. Er worden evenveel matten of kussens weggehaald als er spelers afgevallen zijn. Degene die aan het einde van het spel als enige overblijft, is de winnaar.

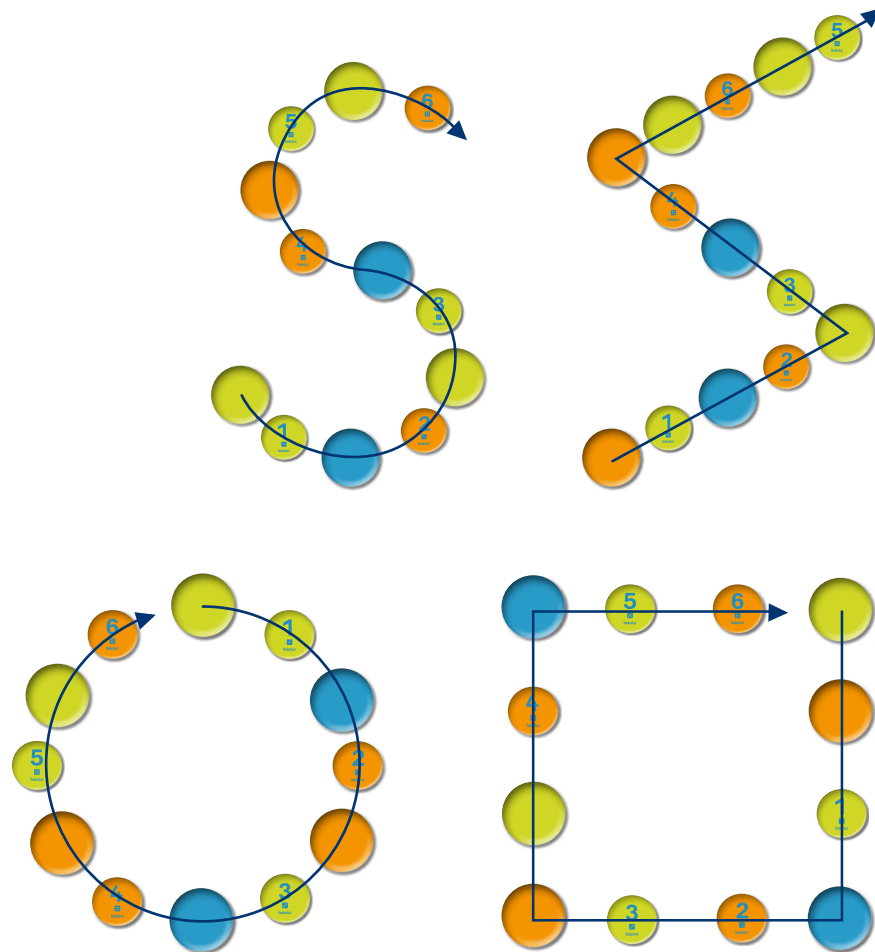


I tappetini e i cuscini vengono distribuiti in uno spazio ampio. La quantità si basa sul numero di giocatori, con un tappetino e un cuscino in meno rispetto al numero di giocatori. A questo punto i bambini ballano intorno ai tappetini fino a quando la musica si ferma o qualcuno grida “stop”. Ogni giocatore cerca di raggiungere il più velocemente possibile un tappetino su cui saltare o un cuscino su cui sedersi. Il giocatore che resta senza tappetino o cuscino viene eliminato. Chi non rispetta le regole seduti/in piedi viene eliminato. Per ogni giocatore eliminato viene tolto un tappetino o cuscino. Vince l'ultimo giocatore che resta nel gioco.



将橡胶毯和平衡垫放置在地板上，确保它们之间有足够空间。橡胶毯/平衡垫的数量取决于游戏者的数量：橡胶毯/平衡垫的数量应该要比游戏者数量少一个。在这个游戏中，一开始，所有的游戏者都要围绕着橡胶毯跳舞，直到音乐停止，或者直到有人喊“停”，然后每个游戏者必须尽快跳到一个橡胶毯上或是坐到一个平衡垫上，没有找到地毯或垫子的游戏者就从游戏中淘汰了，或者违反规则的游戏者也要被淘汰。同时，去掉同淘汰游戏者数量一致的橡胶毯/平衡垫，然后继续游戏，最后剩下的游戏者获胜。

PARCOURS SPASS / PARCOURS FUN





Die Matten und Kissen werden zu einem beliebigen Parcours aufgebaut.

Variante 1: Alle Kinder bestreiten hintereinander den Parcours ohne dabei den Boden zu berühren! Wer den Boden berührt muss noch einmal von vorne beginnen.

Variante 2: Drei Kinder halten sich an den Händen und bilden zusammen eine Raupe. Nun müssen sie versuchen zusammen sich von Stein zu Stein zu bewegen ohne aneinander zu verlieren oder „ins Wasser zu fallen“.

Variante 3: Die Spieler bekommen einen Ball, den sie beim Parcours überqueren in den Händen halten. Fällt der Ball herunter oder wird der Boden berührt, muss der Spieler noch einmal von vorne beginnen.



Build an obstacle course with the mats and cushions.

Variation 1: The players must complete the obstacle course one after another without touching the floor! Players who touch the floor must start again from the beginning.

Variation 2: Tell three players to hold hands and form a caterpillar. The players must then attempt to move from stone to stone without losing each other or “falling into the water”.

Variation 3: Give the players a ball that they can hold in their hands while crossing the obstacle course. If the ball falls down or touches the floor, the player who dropped the ball must start again from the beginning.



Les disques et les coussins peuvent être disposés selon n'importe quel schéma au choix.

Variante 1: Tous les enfants suivent le parcours à la queue leu leu en s'efforçant de ne pas toucher le sol! Un joueur qui touche le sol doit recommencer depuis le début.

Variante 2: Trois enfants constituent une chenille en se tenant par les mains. Ils doivent ensuite se déplacer de « rocher » en « rocher » sans se lâcher et sans « tomber à l'eau ».

Variante 3: Les joueurs doivent faire le parcours en tenant un ballon dans les mains. Si un joueur perd son ballon ou met le pied par terre, il doit recommencer depuis le début.



Se construye un circuito cualquiera con las esteras y los cojines.

Variante 1: ¡Todos los niños recorren el circuito uno tras otro, sin tocar el suelo! Si alguien toca el suelo, tiene que volver a empezar desde el principio.

Variante 2: Tres niños se cogen de las manos y forman una oruga. A continuación, deben intentar ir juntos de una piedra a otra sin soltarse y sin «caerse al agua».

Variante 3: Los jugadores reciben una pelota que deben sujetar con las manos mientras recorren el circuito. Si a un jugador se le cae la pelota o si toca el suelo, debe volver a empezar el circuito desde el principio.



De matten en kussens worden willekeurig neergelegd als parcours.

Variant 1: Alle kinderen volgen één voor één het parcours zonder de grond te raken! Wie de grond raakt, moet opnieuw beginnen.

Variant 2: Drie kinderen houden elkaar aan de handen vast en vormen samen een rups. Nu moeten ze proberen om zich samen van steen naar steen te verplaatsen zonder elkaar te verliezen of „in het water te vallen“.

Variant 3: De spelers krijgen een bal, die ze tijdens het afleggen van het parcours in hun handen moeten houden. Als een speler de bal laat vallen of de grond raakt, moet diegene opnieuw beginnen.



I tappetini e i cuscini vengono disposti per formare un percorso a scelta.

Variante 1: Tutti i bambini percorrono il percorso uno dopo l'altro senza toccare il pavimento! Chi tocca il pavimento deve ricominciare da capo.

Variante 2: Tre bambini si tengono per mano e formano un bruco. Adesso devono cercare di muoversi insieme da una pietra all'altra senza staccarsi o “cadere in acqua”.

Variante 3: Ai bambini viene data una palla che devono tenere in mano mentre attraversano il percorso. Se la palla cade o il giocatore tocca il pavimento, si deve ricominciare da capo.



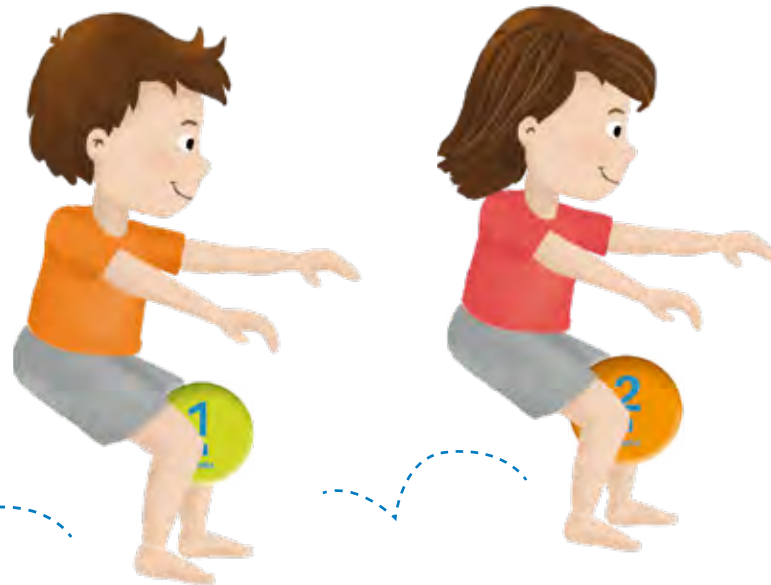
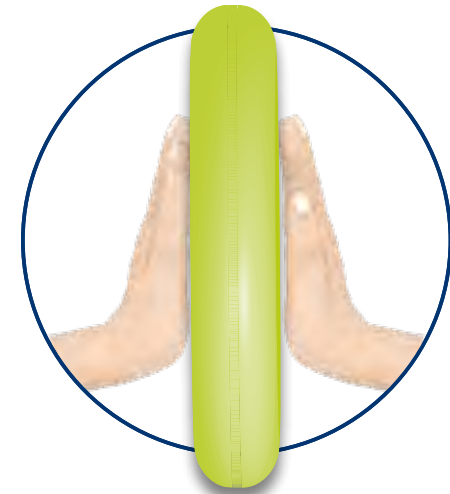
用橡胶毯和平衡垫建造一个需要超越障碍的训练场。

玩法1: 游戏者必须一个接一个地完成障碍训练, 并且不能触碰地面! 碰到地面的游戏者必须从头开始。

玩法2: 让三个游戏者手牵手, 组成一只毛毛虫进行过河游戏。游戏者们必须试着从一块“石头”移动到另一块“石头”上, 中途不能有一个人脱离或是“掉入水中”。

玩法3: 给游戏者一个球, 在穿越障碍物训练时放在他/她的手中。如果球掉落了, 或是碰到了地面, 该游戏者必须从头开始。

KISSEN RALLYE / CUSHION RALLYE



ZIEL

START



Variante 1: Immer zwei Kinder treten gegeneinander an. Die Spieler klemmen sich die Matten zwischen die Knie und hüpfen von einem gemeinsamen Startpunkt bis ins Ziel. Fällt die Matte auf den Boden muss der Spieler wieder zurück an seine Startposition zurück. Der Spieler, der als Erster am Ziel ankommt hat gewonnen. Alternativ können 2 Teams gebildet werden. Nun stehen auf jeder Seite Kinder, denn die Matte muss an ein anderes Kind abgegeben werden. Das Rennen verläuft parallel und es gelten die gleichen Regeln. Das schnellste Team gewinnt das Spiel.

Variante 2: Es finden sich immer zwei Kinder zusammen, die gemeinsam als Team antreten. Nun ist die Aufgabe ein Kissen ohne die Hände zur Hilfe zu nehmen, ins Ziel zu bringen. Dabei klemmen sich die Spieler zum Beispiel das Kissen zwischen Bauch und Rücken und müssen beim Laufen aufpassen das gleiche Tempo zu halten um das Kissen nicht zu verlieren. Alternativ können sich 2 Kinder gegebenüber stellen und das Kissen mit den Händen gegeneinander drücken und versuchen auf diese Weise zu halten. Das Team das zuerst im Ziel ankommt gewinnt.



Variation 1: In this variation, two players play against each other. Tell the players to hold a mat between their knees and hop from the start point to the finish point. If the mat falls onto the floor, the player must start again from the beginning. The player who reaches the finish point first is the winner. Alternatively, this variation can be played with 2 teams. The players must stand on each side so that the mat can be given to another player. The race runs in parallel and the same rules apply. The quickest team wins the game.

Variation 2: In this variation, two players play together in a team. The goal of the game is to bring a cushion to the finish line without using hands. For example, the players can place the cushion between the back of one player and the stomach of another player, ensuring that they move at the same speed to avoid losing the cushion. Alternatively, 2 players can face each other and press the cushion with their hands to hold it in place. The team that reaches the finish line first is the winner.



Variante 1 : Les enfants jouent par 2, l'un contre l'autre. Chaque joueur coince un disque entre ses genoux, et le jeu consiste à sauter à pieds joints jusqu'à la ligne d'arrivée. Si un joueur laisse tomber son disque par terre, il doit recommencer depuis la ligne de départ. Le premier arrivé gagne la partie. Une variante consiste à constituer 2 équipes. Les joueurs d'une même équipe se tiennent de part et d'autres des lignes de départ et d'arrivée et doivent se passer successivement le disque, comme dans une course de relais. Les équipes progressent ainsi en parallèle, selon les mêmes règles que dans le jeu de base. L'équipe la plus rapide gagne la partie.

Variante 2 : Les enfants se répartissent en équipes de 2 joueurs. Le but consiste à amener un coussin jusqu'à la ligne d'arrivée sans utiliser les mains. Deux joueurs peuvent par exemple coincer le coussin entre le ventre du joueur de derrière et le dos du joueur de devant, et doivent s'efforcer de marcher exactement à la même vitesse de manière à maintenir la pression sur le coussin et éviter qu'il ne tombe par terre. Une autre méthode est la suivante : deux enfants se font face et coincent le coussin entre leurs mains, et s'efforcent de progresser ensemble sans le faire tomber. L'équipe qui arrive la première gagne la partie.



Variante 1: Compiten dos niños cada vez uno contra el otro. Los jugadores sujetan las esteras entre las rodillas y saltan desde un punto de partida común hasta la meta. Si a un jugador se le cae la estera al suelo, tiene que regresar a la posición de partida. Gana el primer jugador que llega a la meta. Alternativamente, pueden formarse dos equipos. Se colocan niños a los dos lados, ya que la estera se debe entregar cada vez a otro niño. La carrera transcurre paralelamente y se aplican las mismas reglas. Gana el equipo más rápido.

Variante 2: Los niños se agrupan de dos en dos para formar equipos. Su misión consiste en llevar un cojín hasta la meta sin utilizar las manos. Para ello, pueden sujetar el cojín, por ejemplo, entre la espalda de uno y la tripa del otro, y caminar con cuidado de mantener el mismo ritmo para no perder el cojín. Alternativamente, se pueden colocar dos niños uno frente al otro y presionar el cojín con las manos uno contra el otro, intentando sujetarlo de este modo. Gana el equipo que llega primero a la meta.



Variante 1: Het zijn altijd twee kinderen die het tegen elkaar opnemen. De spelers klemmen een mat tussen hun knieën en springen zo van de startlijn naar de eindstreep. Als de mat op de grond valt, moet de speler terug naar de startlijn. De speler die als eerste de eindstreep bereikt, is de winnaar. Er kunnen ook 2 teams worden gevormd. Nu staan er kinderen aan elke kant, omdat de mat aan een ander kind moet worden doorgegeven, zoals bij een estafette. De twee teams rennen tegelijkertijd en er gelden dezelfde regels. Het snelste team wint.

Variante 2: Er worden teams gevormd die elk uit twee kinderen bestaat. Het is nu de opgave om een kussen naar de eindstreep te brengen zonder je handen te gebruiken. De spelers klemmen het kussen bijvoorbeeld tussen elkaars buik en rug en moeten ervoor zorgen om even snel te rennen zodat ze het kussen niet verliezen. De twee kinderen kunnen ook tegenover elkaar gaan staan, het kussen tegen elkaars handen drukken zonder het vast te pakken en proberen het op deze manier te dragen. Het team dat als eerste de eindstreep bereikt wint.



Variante 1: Due bambini competono sempre uno contro l'altro. I giocatori tengono il tappetino tra le ginocchia e saltano da un punto di partenza comune fino al traguardo. Se il tappetino cade per terra, il giocatore deve ripartire dalla posizione di partenza. Vince il giocatore che raggiunge per primo il traguardo. In alternativa, si possono formare 2 squadre. A questo punto ci sono bambini su ogni lato, perché il tappetino deve essere passato a un altro bambino. La corsa avviene contemporaneamente e valgono le stesse regole. Vince il gioco la squadra più veloce.

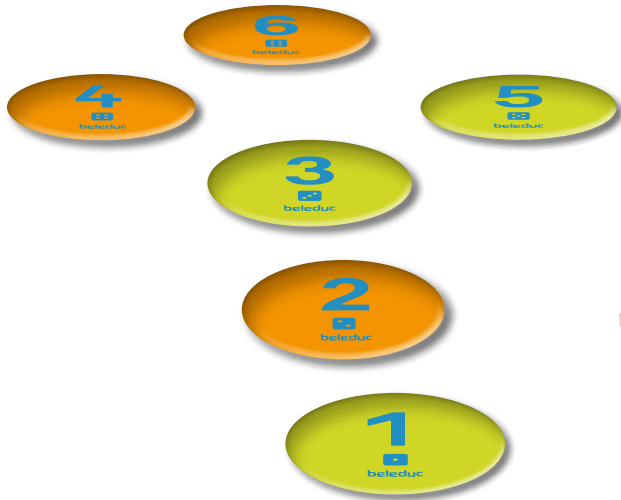
Variante 2: Ci sono sempre due bambini insieme che gareggiano come squadra. Si tratta di raggiungere il traguardo con un cuscino, senza però toccarlo con le mani. A tale scopo i bambini tengono il cuscino tra la pancia e la schiena e devono correre alla stessa velocità senza perdere il cuscino. In alternativa, 2 bambini possono spingersi tenendo il cuscino premuto con le mani sulla schiena dell'altro, tentando di tenerlo in questo modo. Vince la squadra che raggiunge per prima il traguardo.



玩法1: 在该玩法中, 两个游戏者互相比赛。让游戏者用膝盖夹住一块橡胶毯并从起点跳到终点。如果橡胶毯掉落在地上, 则游戏者必须从头开始。第一个到达终点的游戏者就是胜利者。另外, 这个玩法可以两组队伍一起进行, 同一组的游戏者必须站在同一侧, 这样可以把橡胶毯传递给同组的游戏者。比赛用相同的规则同时进行, 最快的队伍获胜。

玩法2: 在该玩法中, 两个游戏者在同一队伍中一起玩。游戏目标是在不使用双手的情况下, 把垫子带到终点线。比如, 游戏者们可以背靠背, 把垫子放在背中间, 或者面对面放在肚子之间。确保游戏者们用相同的速度移动, 以避免垫子掉落。另外, 2个游戏者可以面对面, 用手把垫子放到相应的位置。首先到达终点线的队伍获胜。

AMEISENMAMA / ANTQUEEN





Ein Kind ist die Ameisenmama und versucht alle anderen Ameisen nach Hause zu bringen. Die Mama sitzt auf einem der Sitzkissen, die vorher zu einer Linie ausgelegt wurden. Die Matten werden wie ein Hüpfkästchen angeordnet und bilden den Weg nach Hause. Die erste kleine Ameise fragt die Ameisenmama: „Wie kann ich zu dir kommen Ameisenmama?“ Die Ameisenmama gibt nun an, wie das Kind zu ihr kommen soll. Zum Beispiel: „Du hüpfst auf einem Bein von 1 bis 6 zu mir“ oder „du springst mit beiden Beinen und lässt die 5 aus“. Wenn ein Kind einen Fehler macht, muss es sich wieder hinten anstellen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Ameisenkinder bei der Ameisenmama angekommen sind.



One player is the ant queen and tries to bring all the other ants home. Place the cushions in a line and tell the queen to sit on one of the cushions. Place the mats in a hopscotch pattern – these indicate the way home. The first ant then asks the ant queen: “How can I find you, ant queen?” The ant queen tells the ant how to reach her. For example: “To reach me, hop from 1 to 6 on one leg”, or “Jump with both legs and skip number 5”. Players who make a mistake must go back to the start. The game ends when all ants have reached the queen.



Un des enfants joue le rôle de la maman fourmi, dont la mission consiste à ramener toutes les autres fourmis à la maison. Maman fourmi est assise sur l'un des coussins, qui ont été alignés au préalable. Les disques ont été disposés en forme de marelle et constituent le parcours pour rentrer à la maison. La première petite fourmi demande à maman fourmi : « Comment je peux faire pour arriver jusqu'à toi, maman fourmi ? » La maman donne les indications nécessaires. Par exemple : « Tu dois sauter à cloche-pied de 1 à 6 jusqu'à moi », ou « Tu dois sauter à pieds joints en évitant le 5 ». Lorsqu'un des enfants commet une erreur dans son parcours, il doit retourner en fin de queue. Le jeu est fini lorsque tous les bébés fourmis ont rejoint la maman fourmi.



Un niño es la hormiga madre e intenta llevar a casa a todas las demás hormiguitas. La madre se sienta sobre uno de los cojines, que se han colocado previamente formando una línea. Las estereras se colocan formando una rayuela y forman el camino a casa. La primera hormiguita pregunta a la madre: «Mamá hormiga, ¿cómo puedo llegar a casa para estar contigo?» La madre le indica al niño lo que tiene que hacer para llegar hasta ella. Por ejemplo: «Saltas con una pierna desde el 1 hasta el 6 para llegar donde estoy yo» o «Tienes que saltar con las dos piernas y omitir el 5». Si un niño comete un error, tiene que ponerse al final de la fila. El juego termina cuando todas las hormiguitas han llegado hasta la hormiga madre.



Eén kind is de mierenmoeder, die moet proberen alle mierenkinderen naar huis te brengen. Mama zit op een van de kussens, die van tevoren op één lijn zijn gelegd. De matten worden volgens het hinkspel neergelegd en vormen de weg naar huis. De eerste kleine mier vraagt aan de mierenmoeder: „Hoe kan ik naar je toe komen, mama?“ De mierenmoeder zegt nu hoe het kind naar haar toe moet komen. Bijvoorbeeld: „Je hinkelt op één been van 1 tot 6“ of „je springt met allebei de benen en slaat de 5 over“. Iemand die een fout maakt, moet weer achter in de rij gaan staan. Het spel is afgelopen zodra alle mierenkinderen bij de mierenmoeder zijn aangekomen.



Un bambino fa la mamma formichiere e cerca di portare a casa tutte le altre formiche. La mamma si siede su un cuscino precedentemente disposto lungo una linea. I tappetini vengono disposti come caselle da saltare e formano la strada verso casa. La prima formichina chiede alla mamma: “Come faccio ad arrivare da te, mamma?” A questo punto, la mamma indica come fare a raggiungerla. Ad esempio: “Salta su una gamba da 1 a 6” oppure “Salta a piedi uniti, ma non passare sul 5”. Se una formica sbaglia, si rimette in fila dietro alle altre. Il gioco finisce quando tutte le formichine hanno raggiunto la mamma.



一名游戏者作为“蚂蚁女王”，并且带领所有其他“蚂蚁”回家。把平衡垫摆成一排，让女王坐在其中一个垫子上。把橡胶毯按照跳房子游戏模式摆放，用来表示回家的路。第一只“蚂蚁”问“女王”：“蚂蚁女王，我怎么才能找到你呢？”“蚂蚁女王”要告诉这只蚂蚁怎么才能到：例如，“用一条腿从1-6跳过来，就可以到我这儿了”、“用双脚跳，并要跳过5号”。跳错了的“蚂蚁”必须从头开始。当所有“蚂蚁”都到了“女王”那里并坐在垫子上，游戏结束。



ALIEN PARTY





Ein Kind wird zum Alien bestimmt. Ziel ist es, das Alien zuerst zu erreichen um mit in den Weltraum zu fliegen. Das Kind stellt sich auf ein Kissen und muss die Balance halten. Die übrigen Kinder verteilen sich auf die Matten, die im gleichen Abstand zum Balancierball liegen. Bei Spielstart hält sich das Alien die Augen zu, ruft laut „Alien Party, eins, zwei, drei!“ und öffnet die Augen wieder. Währenddessen versuchen die anderen Spieler so schnell wie möglich zum Alien zu rennen. Sobald fertig gezählt wurde müssen sie still stehen und dürfen sich nicht mehr bewegen. Sieht das Alien ein Kind, das sich bewegt, muss zurück zur Startmatte. Falls das Alien die Balance verliert und den Boden berührt, muss wieder von Vorne gezählt werden. Der Spieler, der zuerst beim Alien angekommen ist, hat gewonnen und darf jetzt selber Alien spielen.



One player is the alien. The goal of the game is to reach the alien and fly into space. Tell the alien to stand on a cushion and hold their balance. Tell the rest of the players to stand on the mats, which should be at an equal distance to the balance ball. At the start of the game, the alien closes their eyes and shouts “Alien party, one, two three!” The alien can then open their eyes again. Meanwhile, the other players try to run to the alien as fast as possible. When the alien has finished counting, the players must stand still and are not allowed to move. If the alien spots a player who moves, the player must go back to the first mat. If the alien loses their balance and touches the floor, they must start counting again. The player who reaches the alien first wins the game and becomes the alien for the next game.



Un enfant joue le rôle de l'extraterrestre. Le jeu consiste à atteindre l'extraterrestre en premier pour partir dans l'espace avec lui. L'enfant se met debout sur un coussin et doit garder l'équilibre. Les autres enfants se répartissent sur les disques, qui sont disposés à égale distance du ballon. Au début du jeu, l'extraterrestre ferme les yeux, crie « Que la fête commence, un, deux, trois ! » puis rouvre les yeux. Pendant ce temps, les autres joueurs doivent courir le plus vite possible en direction de l'extraterrestre. Dès que l'extraterrestre a fini de compter, ils doivent s'arrêter et rester immobiles. Si l'extraterrestre voit un enfant bouger, il lui ordonne de revenir sur son disque de départ. Si jamais l'extraterrestre perd l'équilibre et tombe par terre, il faut tout recommencer à zéro. Le joueur qui atteint l'extraterrestre en premier gagne la partie et joue à son tour le rôle de l'extraterrestre.



Se escoge a uno de los niños que será el extraterrestre. El objetivo consiste en ser el primero en llegar hasta el extraterrestre para acompañarlo en un vuelo espacial. El niño se coloca de pie sobre un cojín y tiene que mantener el equilibrio. El resto de los niños se distribuyen en las esteras, colocadas a la misma distancia de la pelota de equilibrio. Al comienzo del juego, el extraterrestre mantiene los ojos cerrados y grita «¡Fiesta extraterrestre: uno, dos y tres!» Después abre los ojos. Mientras tanto, los demás jugadores intentan correr hacia el extraterrestre lo más rápido posible. En cuanto el extraterrestre termina de contar, tienen que quedarse quietos sin moverse. Si el extraterrestre ve que algún niño se mueve, dicho niño deberá volver a la estera de partida. En caso de que el extraterrestre pierda el equilibrio y toque el suelo, tiene que volver a empezar a contar. El niño que llega primero hasta el extraterrestre gana la partida y se convierte en el nuevo extraterrestre.



Eén kind is een buitenaards wezen. Het doel van het spel is om de buitenaardse als eerste te bereiken om met hem of haar de ruimte in te vliegen. Het „buitenaardse“ kind staat op een kussen en moet het evenwicht bewaren. De andere kinderen verspreiden zich over de matten, die alle ongeveer even ver van de balanceerbal liggen. Aan het begin van het spel doet de buitenaardse de ogen dicht, roept „de ruimte in, één, twee, drie“ en doet de ogen weer open. Ondertussen proberen de andere spelers zo snel mogelijk naar de buitenaardse te rennen. Na het tot drie tellen, moeten ze stilstaan en mogen ze zich niet meer bewegen. Als de buitenaardse iemand ziet bewegen, moet diegene terug naar zijn of haar mat. Als de buitenaardse het evenwicht verliest en de grond raakt, moet hij of zij opnieuw beginnen met tellen. De speler die als eerste bij de buitenaardse aankomt, is de winnaar en mag nu de buitenaardse spelen.

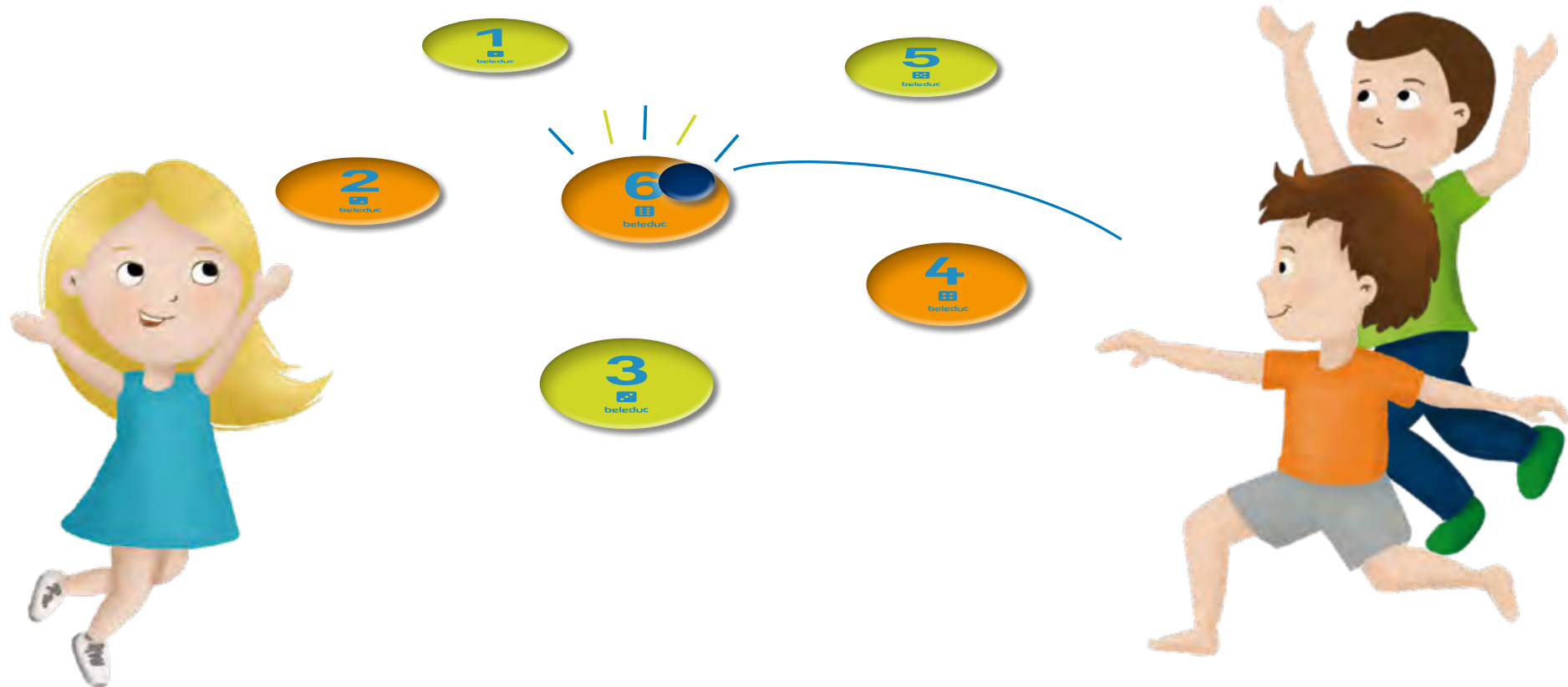



Un bambino viene scelto per fare l'alieno. Lo scopo è raggiungere per primo l'alieno e volare con lui nello spazio. Il bambino si mette in piedi sul cuscino e deve mantenere l'equilibrio. Gli altri bambini si distribuiscono sui tappetini che si trovano alla stessa distanza dalla palla propriocettiva. All'inizio del gioco l'alieno chiude gli occhi e grida forte “Un, due, tre, alieno!” e riapre gli occhi. Nel frattempo, gli altri giocatori cercano di correre il più velocemente possibile verso l'alieno. Quando l'alieno finisce di contare e riapre gli occhi, i giocatori devono essere immobili e non possono più muoversi. Se l'alieno vede un bambino che si muove lo rimanda al tappetino di partenza. Se l'alieno perde l'equilibrio e tocca il pavimento, deve ricominciare a contare dall'inizio. Il giocatore che arriva per primo dall'alieno vince e diventa a sua volta alieno.





一个游戏者当作“外星人”。游戏目标是到达外星人那里，并且飞向太空。让“外星人”站在一块平衡垫上，并且保持平衡。让剩余的游戏者们站在防滑橡胶毯上，每个橡胶毯离“外星人平衡球”的距离要相同。在游戏开始的时候，“外星人”闭上眼睛，喊出“外星派对，一，二，三！”然后睁开眼睛。在“外星人”数数的时候，其他游戏者要尽可能快地跑向“外星人”。当“外星人”停止数数的时候，游戏者们必须保持站立，不允许移动。如果“外星人”发现谁动了，该游戏者必须回到原先的橡胶毯那。如果“外星人”失去了平衡，碰到了地面，须再次重新开始数数。游戏以此类推，第一个碰到“外星人”的游戏者获胜，并且成为下一局游戏的“外星人”。


MAGISCHE ZAHLEN / MAGIC NUMBERS





 Die Zahlenmatten werden auf den Boden verteilt und mit einem Seil oder etwas Ähnlichem wird eine Markierungslinie gelegt. Dann benötigt man für dieses Spiel noch Würfäsäckchen, die auch vorher mit den Kindern gebastelt werden können. Das Spiel kann entweder allein oder in Teams gespielt werden. Ziel ist es so viele Punkte wie möglich zu erspielen. Die Zahlen der Matten geben die Punkte wieder: wer also mit seinem Würfäsäckchen auf der 6 landet, erhält 6 Punkte. Jeder Spieler oder jedes Team hat 3 Wurfversuche. Das Gesamtergebnis entscheidet wer gewinnt.


 Spread out the number mats on the floor and use a rope or other similar object to create a boundary line. This variation requires throw bags, which you can make with the children in advance. The game can be played with individual players or teams. The goal is to collect as many points as possible. The numbers on the mats indicate the number of points: players who land on the number 6 with their throw bag receive 6 points. Each player or team has 3 throw attempts. The final result determines who wins.

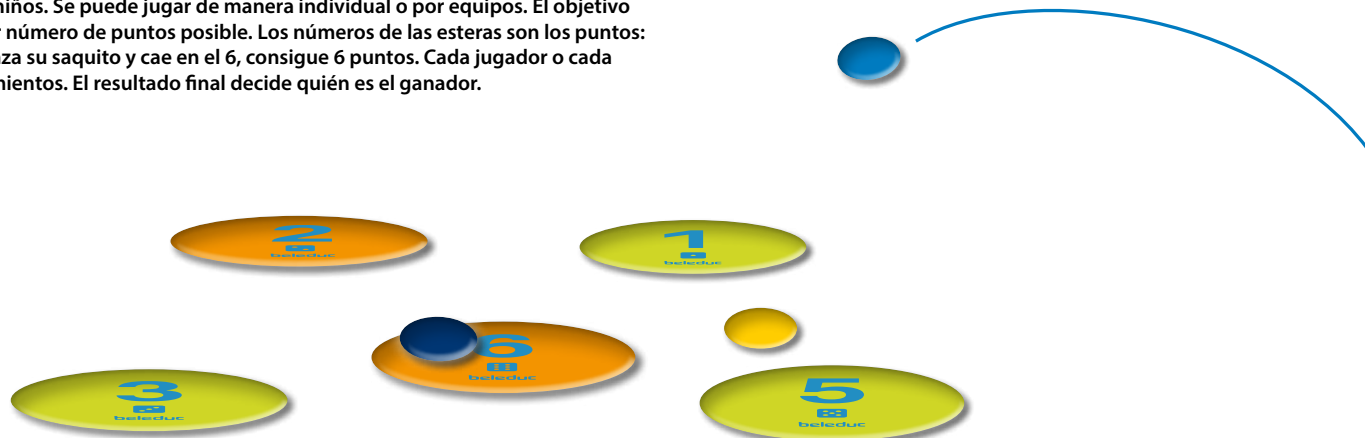
 Les disques sont répartis sur le sol, et une ligne de marquage est établie au sol au moyen d'une corde ou similaire. Ce jeu nécessite l'utilisation de petits sachets à lancer, que les enfants peuvent par exemple confectionner au préalable. Le jeu peut se jouer seul ou par équipes. Le but est de marquer le plus de points possible. Les points correspondent aux numéros des disques ; celui qui par exemple touche le disque 6 avec son sachet gagne donc 6 points. Chaque joueur ou équipe a droit à 3 essais. Le résultat final détermine le gagnant.

 Las esteras numeradas se distribuyen en el suelo y se hace una línea con una cuerda o algo parecido. Para este juego se necesitan también saquitos para lanzar, que se pueden fabricar previamente con los niños. Se puede jugar de manera individual o por equipos. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible. Los números de las esteras son los puntos: es decir, si alguien lanza su saquito y cae en el 6, consigue 6 puntos. Cada jugador o cada equipo tiene 3 lanzamientos. El resultado final decide quién es el ganador.

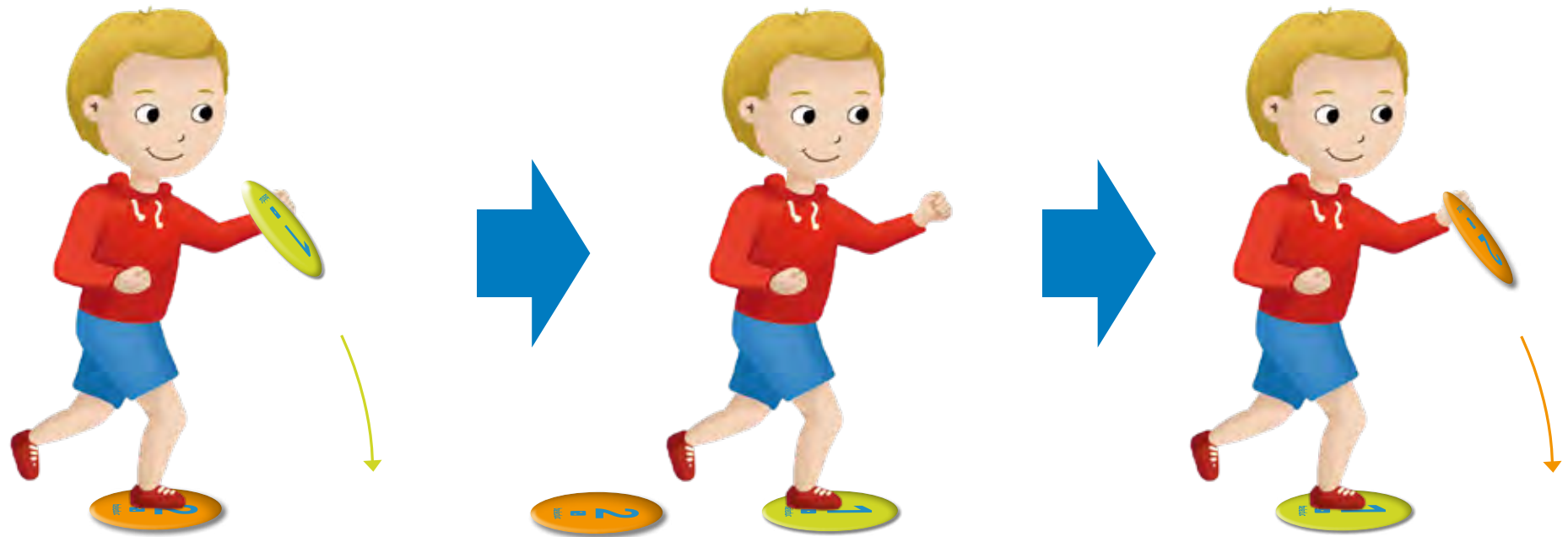
 De genummerde matten worden over de vloer verspreid en met een touw of iets dergelijks wordt er een markeringslijn gelegd. Er zijn voor dit spel werpzakjes nodig, die eventueel eerst met de kinderen in elkaar geknutseld kunnen worden. Het spel kan ieder voor zich of in teams worden gespeeld. Het doel is om zoveel mogelijk punten te scoren. De nummers op de matten geven de punten aan: wanneer je dus met je werpzakje op de 6 terecht komt, krijg je 6 punten. Elke speler of elk team mag drie keer gooien. Het totale puntenaantal bepaalt wie er wint.


 I tappetini numerati vengono disposti sul pavimento e con una corda o un oggetto simile viene tracciata una linea di demarcazione. Per questo gioco occorrono anche dei sacchetti da lanciare, che possono essere costruiti prima insieme ai bambini. Il gioco può essere giocato singolarmente o a squadre. Lo scopo è ottenere il maggior numero di punti possibile. Il numero sul tappetino indica i punti: chi lancia il sacchetto sul tappetino numero 6 ottiene 6 punti. Ogni giocatore o ogni squadra ha 3 tentativi di lancio. Il risultato totale decide il vincitore.


 在地面上展开橡胶毯，用绳子或者其他类似的物体做一个边界线。这个玩法需要投掷袋，您可以提前与孩子们一起制作这些投掷袋。这个游戏适合单人玩，也适合团队一起玩。游戏目标是收集尽可能多的积分，橡胶毯上的数字就代表着积分，例如：游戏者们用自己的投掷袋扔到了数字6的橡胶毯上，那么该游戏者就获得6分。每个游戏者或是队伍有3次投掷机会。最后计算积分总数，最多积分的个人或小组获胜。





RALLYE TOUR





 Ein Start- und Zielpunkt wird festgelegt. Jeder Spieler bekommt 2 der Gummimatten und muss auf diesen beiden Matten ins Ziel kommen. Dabei legt der Spieler die Matten vor sich auf den Boden, springt darauf und sammelt anschließend die hintere Matte wieder auf um sie erneut nach vorne legen zu können. So bewegen sich die Spieler immer weiter vorwärts bis sie im Ziel ankommen. Doch vorsicht: der Boden darf nicht berührt werden! Der Spieler, der die Ziellinie als Erster erreicht, gewinnt das Spiel!


 Decide on a start and end point. Each player receives 2 rubber mats, which he/she must use to reach the end point. Ask each player to place the mats in front of them in a vertical line. Each player must then jump onto a mat, collect the previous mat and place it in front of them. The players move forwards until they reach the end point. Important: The players must not touch the floor! The player who reaches the end point first is the winner.

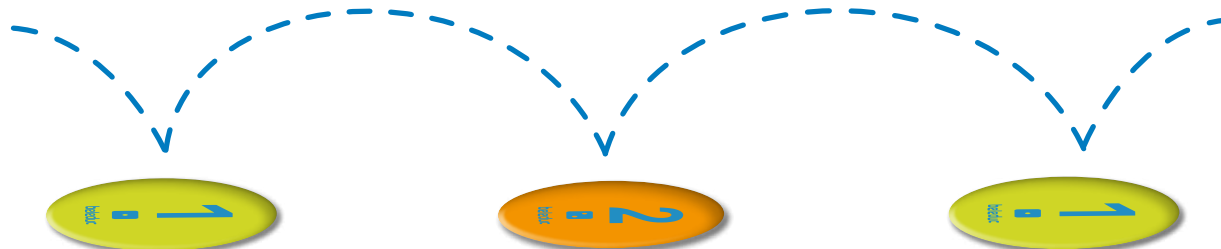
 Un point de départ et un point d'arrivée sont fixés au préalable. Chaque joueur reçoit 2 disques en caoutchouc et doit atteindre le point d'arrivée avec ses 2 disques. Le joueur dispose les disques par terre devant lui l'un derrière l'autre. Il saute sur le disque le plus en avant, puis se retourne pour ramasser le disque derrière lui et le mettre devant lui, puis saute dessus, et ainsi de suite. Les joueurs doivent avancer selon ce principe jusqu'à la ligne d'arrivée. Attention : ils n'ont en aucun cas le droit de toucher le sol ! Le premier à la ligne d'arrivée gagne la partie !

 Se establece un punto de salida y de llegada. Cada jugador recibe dos esteras y debe llegar a la meta sobre ellas. Para ello, el jugador coloca las esteras en el suelo delante de él, salta sobre una de ellas y, a continuación, recoge la estera que está detrás para volver a ponerla delante. De este modo, los jugadores van avanzando hasta llegar a la meta. Pero cuidado: ¡no se puede tocar el suelo! ¡El jugador que llega primero a la línea de meta es el ganador!

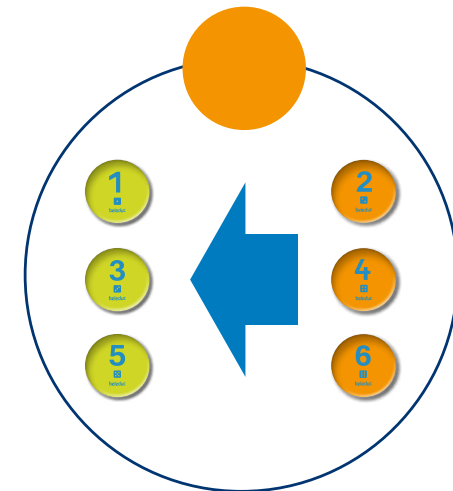
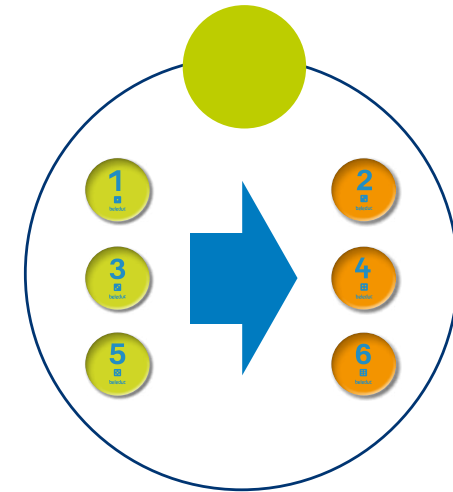
 Er wordt een startlijn en een eindstreep vastgelegd. Elke speler krijgt twee van de rubberen matten en moet op deze twee matten over de eindstreep komen. De speler legt de matten in de richting van de eindstreep voor zich op de grond, gaat op de voorste staan, raapt de achterste mat weer op, legt deze vóór de mat waarop de speler staat, enzovoort. Op deze manier bewegen de spelers zich naar voren tot ze de eindstreep bereiken. Maar pas op: de grond mag niet worden geraakt! Winnaar is de speler die als eerste de eindstreep bereikt.

 Viene stabilito un punto di partenza e uno di arrivo. Ogni giocatore riceve 2 tappetini di gomma con i quali deve raggiungere il traguardo. Il giocatore mette i tappetini sul tappetino davanti a sé, salta sui tappetini, poi raccoglie quello dietro per proseguire mettendolo di nuovo sul pavimento. I giocatori procedono in questo modo fino a raggiungere il traguardo. Ma attenzione: vietato toccare il pavimento! Vince il giocatore che raggiunge per primo il traguardo!

 游戏开始前约定好起点和终点。每个游戏者都收到两个橡胶毯，他/她们必须通过使用这两个橡胶毯到达终点。让每个游戏者把橡胶毯按照垂直线的方式摆放在他/她们自己面前。游戏开始了，每个游戏者先跳到橡胶毯上，然后捡起另一块毯子，并且放到他/她们自己面前，按照这样的规则一直往前移动，直到他/她们到达了终点。重点提醒：游戏者们不允许碰到地面！首先到达终点的游戏者获胜。



FARBENSPIEL / COLOUR GAME





Vor Spielbeginn wird ein Farbansager bestimmt und aus den restlichen Spielern zwei gleichgroße Gruppen aus 2-3 Spielern gebildet. Es gibt Team „grün“ und Team „orange“. Die gleichfarbigen Matten werden in einer Linie und ca. 3 Meter von der Gegnermannschaft entfernt platziert. Der Farbansager nimmt auf einem der Kissen Platz. Nun verteilen sich die Spieler auf ihre Matten und stellen sich mit dem Rücken in Richtung des gegnerischen Teams. Wenn alle bereit sind, ruft der Farbansager laut entweder „grün“ oder „orange“. Das Team mit der genannten Farbe ist die Fängergruppe und muss versuchen die Spieler aus dem gegnerischen Team zu fangen. Der Farbansager zählt bis 10 und prüft im Anschluss wie viele Spieler gefangen wurden. Gefangene Spieler scheiden aus und setzen sich ebenfalls auf eins der Kissen, während die übrigen Spieler wieder zurück zu den Matten auf Startposition gehen und weiter spielen. Der letzte verbleibende Fänger gewinnt das Spiel.



Choose one player to be the referee. Split the rest of the players into two equal teams of 2-3 players. One team will be the “green” team and other team will be the “orange” team. Sort the mats into colours and place them in a line approximately 3 meters from the other team. Ask the referee to sit on one of the cushions. Ask each player to stand on one of their mats with their backs facing the other team. When everyone is ready, the referee shouts “green” or “orange”. The team with the corresponding colour must try to catch the players from the other team. The referee counts to 10 and checks how many players were caught. The players who were caught are eliminated from the game and sit on one of the cushions, while the other players return to their mats on the start position and continue to play. The last remaining player wins the game.



Avant le début de la partie, un joueur est désigné pour annoncer les couleurs, et les autres constituent deux groupes de tailles identiques de 2 ou 3 joueurs. L’une est l’équipe verte, et l’autre l’équipe orange. Les disques de même couleur sont disposés en ligne, à environ 3 m de l’équipe adverse. Le joueur annonçant les couleurs prend place sur l’un des coussins. Ensuite, les joueurs se répartissent sur leurs disques, en tournant le dos à l’équipe adverse. Quand tout le monde est prêt, l’annonceur annonce soit « vert », soit « orange ». L’équipe dont la couleur a été appelée constitue le groupe des attrapeurs, qui doivent essayer d’attraper les joueurs de l’équipe adverse. L’annonceur compte jusqu’à 10, puis compte le nombre de joueurs qui ont été attrapés. Les joueurs attrapés sont éliminés et s’assoient sur l’un des coussins, pendant que les autres joueurs retournent sur leur disque de départ et continuent. Le dernier attrapeur encore en lice gagne la partie.



Antes de empezar a jugar, se escoge a un niño para que diga los colores. Los demás jugadores forman dos equipos del mismo tamaño formados por 2 o 3 miembros. Un equipo es el «verde» y el otro el «naranja». Las esteras del mismo color se colocan formando una línea y a una distancia de 3 metros aprox. del equipo contrario. El niño que dice los colores se coloca sobre uno de los cojines. A continuación, los jugadores se distribuyen entre las esteras y se colocan de espaldas al equipo contrario. Cuando todos están preparados, el niño encargado grita fuerte «verde» o «naranja». El equipo del color elegido es el cazador y debe intentar atrapar a los jugadores del equipo contrario. El niño que dice los colores cuenta hasta diez y después comprueba cuántos jugadores han sido capturados. Los jugadores atrapados se eliminan y se sientan también en un cojín, mientras que el resto de los jugadores regresan a las esteras a la posición de partida y siguen jugando. El último cazador que quede es el ganador.



Aan het begin van het spel wordt er een kleurzegger gekozen en worden er uit de overige spelers twee even grote groepen van 2-3 spelers gevormd. Er is een groen team en een oranje team. De matten van dezelfde kleur worden op één lijn gelegd op ongeveer 3 meter afstand van het andere team. De kleurzegger gaat op een van de kussens zitten. Nu gaan de spelers met de rug naar de tegenspelers gekeerd op hun matten staan. Als iedereen er klaar voor is, roept de kleurzegger „groen“ of „oranje“. Het team met de genoemde kleur is de vangende groep en moet nu proberen de spelers van het andere team te vangen. De kleurzegger telt tot 10 en controleert dan hoeveel spelers er gevangen zijn. De gevangen spelers vallen af en gaan ook op een van de kussens zitten, terwijl de overige spelers terugkeren naar hun matten en verder spelen. De laatst overgebleven vanger wint het spel.

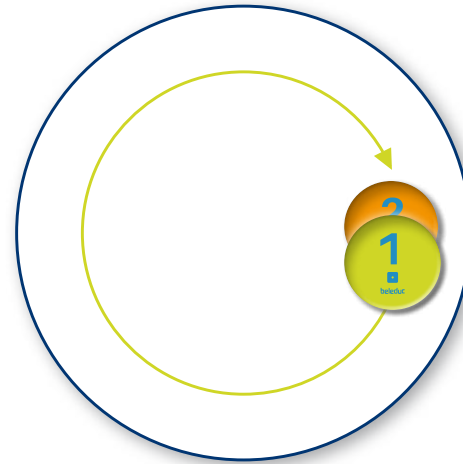
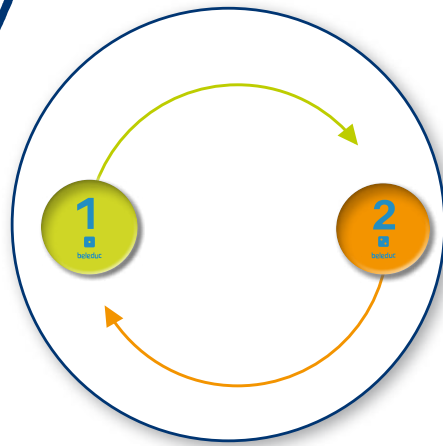


Prima di cominciare il gioco viene scelto un bambino che chiamerà i colori mentre gli altri giocatori si suddividono in due gruppi formati dallo stesso numero di giocatori, 2-3 ciascuno. Si formano così la squadra “verde” e la squadra “arancio”. I tappetini dello stesso colore della squadra vengono disposti su una linea a circa 3 metri di distanza dalla squadra avversaria. Il bambino che chiama i colori prende posto su un cuscino. A questo punto i giocatori si posizionano sui propri tappetini con la schiena rivolta verso la squadra avversaria. Quando è tutto pronto, il bambino che chiama i colori grida “verde” o “arancio”. La squadra del colore chiamato è il gruppo cacciatore che deve cercare di prendere i giocatori della squadra avversaria. Il bambino che chiama i colori conta fino a 10, poi conta quanti giocatori sono stati catturati. I giocatori catturati vengono eliminati e si siedono su un cuscino, mentre i giocatori rimasti tornano sui tappetini alla posizione di partenza e continuano a giocare. Vince l’ultimo cacciatore rimasto in gioco.



选择一名游戏者作为裁判。将剩下的游戏者分成两个人数相同的队伍（2-3人一组）。一个队是“绿色”队，另一个是“橙色”队。将橡胶毯按照颜色分类，排成一排后放到相隔对方队伍大概3米远的地方。裁判坐在其中一块平衡垫上，各队伍的游戏者们分别站在一块橡胶毯上，并背对另一个队伍。当每个人都准备好的时候，裁判喊出“绿色”或者“橙色”。相应颜色的队伍必须去抓另一个队伍里的游戏者。裁判会数到10，然后检查总共有多少游戏者被抓住，被抓住的游戏者就会被淘汰，并坐在平衡垫上。同时其他游戏者回到最开始的位置上，继续游戏。最后剩下的游戏者获胜。

LUSTIGER KREIS / FUNNY CIRCLE





Vor Beginn des Spieles wird ein Sitzkreis gebildet. Nun werden durch abzählen (1,2,1,2,1,2...) zwei Gruppen gebildet, sodass stets abwechselnd ein Spieler der Gruppe 1 und 2 nebeneinander sitzen. Nun erhält jeweils ein Spieler aus beiden Mannschaften, die im gleichen Abstand zueinander sitzen, eine andersfarbige Matte. Auf „Los“ geben die Spieler die Matte im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler der eigenen Mannschaft weiter. Dabei muss am direkten Sitznachbarn vorbei gereicht werden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft dürfen nicht absichtlich stören oder aufhalten. Ein wildes Matten-Rennen beginnt! Sobald eine Matte die Matte des gegnerischen Teams eingeholt hat, hat die Mannschaft, die überholen konnten, gewonnen.



Ask the players to sit in a circle. Give each player a number (1, 2, 1, 2, 1, 2...) to form two teams. Assign the numbers alternately so that a player from team 1 is always sitting next to a player from team 2. One player from each team receives a mat of a different colour. The players who receive the mats must be sitting directly opposite each other. When you say “go”, the players pass the mat to the next player in their team in a clockwise direction. The mat must be handed over the player’s neighbour. Players from the other team are not allowed to interfere or prevent the mat from being handed to the next person. The wild mat race begins! When a mat catches up with the other team’s mat, the team who managed to overtake wins the game.



Au début de la partie, les joueurs s’assoient en cercle. Un joueur répartit les autres joueurs en deux groupes 1 et 2 en les comptant (1, 2, 1, 2, 1, 2...). Au final, chaque joueur d’un groupe est donc assis à côté d’un joueur de l’autre groupe. Maintenant, un joueur d’une équipe reçoit un disque d’une couleur, et celui situé en face de lui reçoit un disque de l’autre couleur. Un joueur crie « Partez ! », et les joueurs tenant les disques doivent les faire passer au joueur de la même équipe le plus proche, dans le sens des aiguilles d’une montre, c’est-à-dire le joueur après celui placé juste à sa gauche. Ce faisant, le joueur de l’équipe adverse n’a pas le droit de bloquer le mouvement ou de le gêner intentionnellement. C’est parti pour une course endiablée ! Dès qu’un disque rattrape et dépasse le disque de l’équipe adverse, l’équipe qui s’est fait dépasser perd la partie.



Antes de empezar el juego se sientan todos formando un círculo. A continuación, se forman dos grupos asignando números (1, 2, 1, 2, 1, 2...), de modo que estén sentados de forma alterna un jugador del grupo 1 y un jugador del grupo 2. Ahora se entregan dos esteras de distintos colores a dos jugadores, cada uno de un equipo, que estén sentados a la misma distancia uno de otro. Cuando se diga «¡Ya!», los jugadores pasan la estera al jugador siguiente del mismo equipo en el sentido de las agujas del reloj. Para ello, tiene que saltarse al jugador que está sentado a su lado. Los jugadores del equipo contrario no pueden molestar a propósito ni detener la estera. ¡Empieza la carrera salvaje de esteras! En cuando una estera haya alcanzado a la del equipo contrario, gana el equipo cuya estera haya sido capaz de adelantar.



Voor het begin van het spel gaat iedereen in een kring zitten. Nu worden er twee groepen gevormd door afwisselend te tellen (1, 2, 1, 2, 1, 2...), zodat elke speler van de ene groep tussen twee spelers van de andere groep zit. Nu krijgt een speler van elk team, die zo ver mogelijk van elkaar weg zitten, een verschillend gekleurde mat. Na het roepen van „Start“ geven de spelers de mat met de klok mee aan de volgende speler van hun team door. Je moet daarbij aan de speler die direct naast je zit voorbij reiken. De tegenspelers mogen niet opzettelijk storen of hinderen. Nu wordt het een wilde mattenrace! Zodra een mat de mat van de tegenspelers heeft ingehaald, wint het team dat daartoe in staat was.

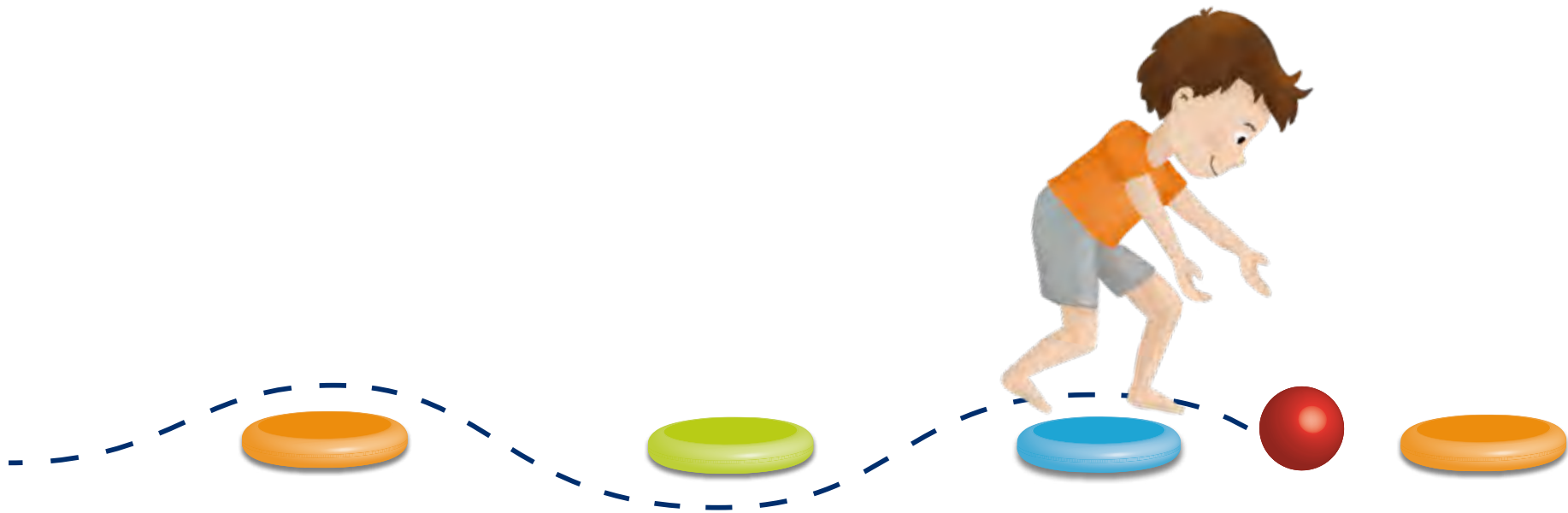
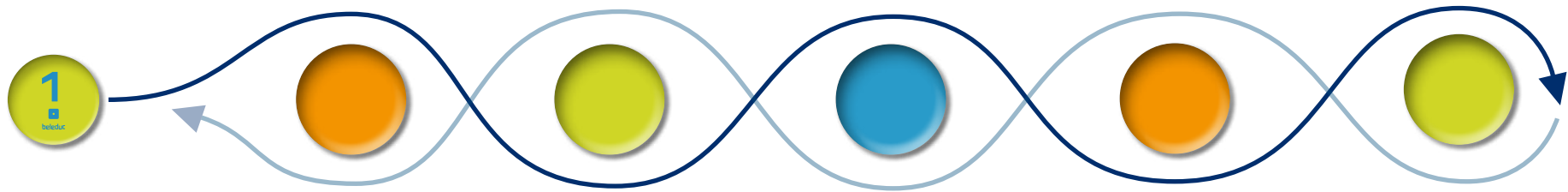
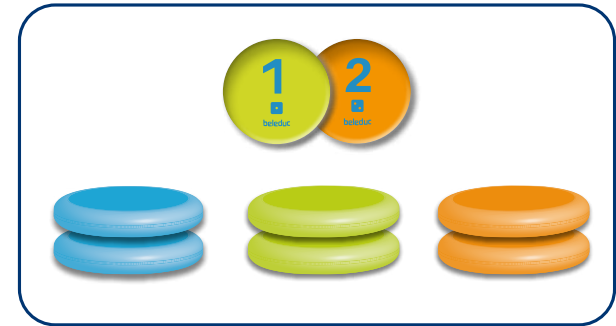


Prima di cominciare il gioco, le sedie vengono disposte a cerchio. A questo punto si formano due gruppi contando (1, 2, 1, 2, 1, 2...), in modo da avere un giocatore del gruppo 1 seduto a fianco di un giocatore del gruppo 2. A ogni giocatore di entrambe le squadre, seduto alla stessa distanza, viene consegnato un tappetino di un colore diverso. Al “Via” i giocatori passano il tappetino in senso orario al giocatore successivo della propria squadra. Si procede passando il tappetino direttamente al vicino di seduta. I giocatori della squadra avversaria non possono disturbare né trattenere il tappetino. Comincia la corsa selvaggia dei tappetini! Non appena un materassino raggiunge il materassino della squadra avversaria, la squadra che ha effettuato il sorpasso vince.



让游戏者们坐成一圈。给每个游戏者一个数字 (1, 2, 1, 2, 1, 2……)，分成两队。需要交替着分配数字，这样团队1中的游戏者总是坐在团队2的游戏者旁边。每个团队的一名游戏者会收到不同颜色的橡胶毯（收到橡胶毯的两个游戏者必须坐在对立面）。当说“开始”的时候，游戏者们按照顺时针的方向将橡胶毯传递给自己团队的下一位游戏者。橡胶毯必须交给游戏者相邻的同伴。其他团队的游戏者不能在橡胶毯被交给下一个人时干涉或阻止。狂野的比赛开始了！当一个团队的橡胶毯追赶上了另一个团队的橡胶毯时，超过的团队就获胜了！

SLALOM BALL





Vor Beginn des Spieles werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet. Jedes Team baut sich einen ähnlichen Slalomparcours auf. Die Mitglieder aus den jeweiligen Mannschaften stellen sich hintereinander auf. Der erste Spieler erhält den Ball und rollt diesen nach dem Startkommando mit den Händen durch den Parcours und wieder zurück. Alternativ lässt sich dieses Spiel auch nur mit den Füßen spielen. Der zweite Spieler in der Reihe übernimmt dann den Ball und lässt ihn den gleichen Weg durch den Hindernisparcour rollen. Das schnellere Team gewinnt das Spiel. Auch das rückwärts laufen durch den Slalomparcour ist eine interessante Herausforderung für die Kinder.



Divide the players into two equal teams. Ask each team to create a similar slalom course. The players in each team position themselves on the course. The first player receives the ball. After hearing the start command, he/she rolls the ball with their hands through course and back again. Alternatively, the game can be played with feet only. The second player takes the ball and lets it roll through the obstacle course via the same route. The quickest team wins the game. For an interesting challenge, the slalom course can be completed backwards.



Deux équipes de tailles égales sont constituées avant le jeu. Les équipes se constituent chacune un parcours de slalom similaire. Les membres de chaque équipe se placent l'un derrière l'autre. Le premier joueur reçoit le ballon, et au signal de départ, il commence à le faire rouler avec ses mains le long du parcours, puis dans l'autre sens. Une autre méthode consiste à faire avancer le ballon avec les pieds. Lorsque le premier joueur est revenu à la case départ, le 2e prend le relais et fait le parcours dans les 2 sens selon le même principe. L'équipe qui termine la course de relais en première gagne la partie. Une autre forme de défi particulièrement intéressante pour les enfants consiste à faire le parcours de slalom à reculons !



Antes de empezar a jugar se forman dos equipos igual de fuertes. Cada equipo se construye un circuito de slalom parecido. Los miembros de cada equipo se colocan en fila uno detrás de otro. El primer jugador recibe la pelota y, cuando se da la señal de salida, la hace rodar con las manos recorriendo el circuito y luego de vuelta. Alternativamente, se puede jugar también con los pies. El segundo jugador de la fila toma la pelota y la hace rodar por el mismo camino a través del circuito de obstáculos. Gana el equipo más rápido. Otra forma interesante para los niños de superar el circuito de slalom es recorrerlo caminando hacia atrás.



Aan het begin van het spel worden er twee even grote teams gevormd. Elk team bouwt een soortgelijk slalomparcours op. De leden van de respectievelijke teams gaan in een rij achter elkaar staan. De eerste speler ontvangt de bal en rolt deze na het startcommando met zijn handen door het parcours en weer terug. Dit spel kun je in plaats van met de handen ook alleen met de voeten spelen. De tweede speler in de rij neemt dan de bal over en laat deze op dezelfde manier door het hindernisparcours rollen. Het snelste team wint. Ook achteruit door het slalomparcours lopen is voor de kinderen een interessante uitdaging.



Prima di cominciare il gioco si formano due squadre equilibrate. Ogni squadra compone un percorso slalom simile. I membri della stessa squadra si mettono uno dietro l'altro. Il primo giocatore riceve la palla e, dopo il via, la fa rotolare con le mani lungo il percorso e torna indietro. In alternativa, questo gioco si può fare anche con i piedi. Il secondo giocatore della fila prende la palla e la fa rotolare lungo lo stesso percorso a ostacoli. Vince il gioco la squadra più veloce. Anche la corsa all'indietro lungo il percorso dello slalom è una sfida interessante per i bambini.



把所有游戏者分成数量相同的两个队伍。让每个队伍创建一个相类似的弯道障碍赛道。每个队伍的游戏者在赛场上定好自己的位置。第一个游戏者先拿到球，听到开始的指令后，他/她用手将球滚过赛道并且返回。或者，这个游戏用脚来玩。同队的第二位游戏者接球后，通过相同的路线把球滚过障碍。最快的团队获胜。多么有趣的挑战，也可以反方向进行障碍比赛。

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 2020



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.
请保留包装材料上的产品信息。

