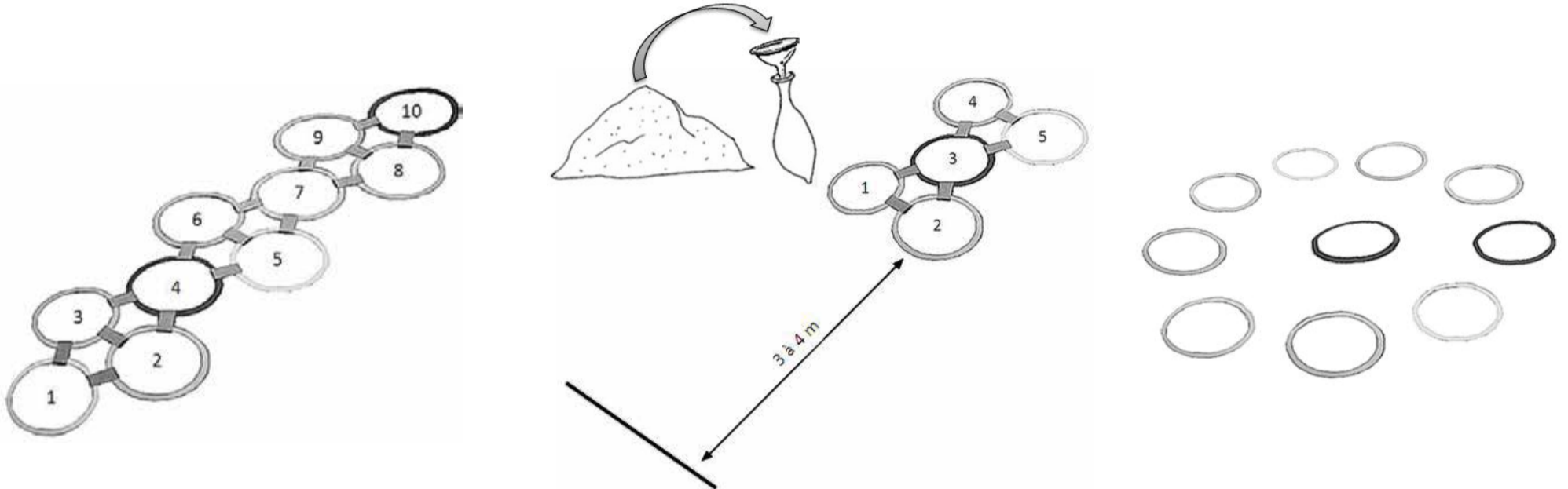




ENERGY bul

JEU D'ANNEAUX AVEC ATTACHES / SET OF RINGS WITH LINKS
RINGSPIEL MIT BEFESTIGUNGEN / SPEL MET RINGEN EN KLEMMETJES
JUEGO DE AROS CON ATADURAS / GIOCO DI ANELLI CON FERMAGLI
 طقم من حلقات مع أربطة / 有固件的套环玩具



A

La marelle

A partir d'1 joueur
 Prévoir un caillou pour chaque joueur. Placer les anneaux sur le sol comme indiqué sur le dessin.
 Le premier joueur lance son caillou dans l'anneau n°1. Il doit ensuite sauter à cloche-pied dans chaque anneau sauf dans celui où se trouve le caillou, qu'il doit éviter. Pour les anneaux 2 et 3, 5 et 6, 8 et 9, le joueur peut poser simultanément un pied dans chaque anneau. Il fait le trajet du retour de la même façon et, arrivé à l'anneau n°2, doit, tout en restant à cloche-pied, ramasser son caillou, puis il finit le parcours toujours à cloche-pied. Il recommence en jetant son caillou dans l'anneau n°2, puis 3, puis 4, etc., et enfin dans l'anneau n°10.
 Si, durant le parcours, le joueur commet une faute, il cède la place au joueur suivant. Quand ce sera à nouveau son tour, il reprendra le jeu au même point. Il y a faute quand :
 - le caillou n'est pas lancé dans l'anneau visé ;
 - le joueur perd l'équilibre et touche le sol avec son second pied ou la main ;
 - le joueur saute deux fois à l'intérieur d'un anneau ;
 - le joueur pose le pied à l'extérieur de la marelle ou sur une ligne.
 Le gagnant est le joueur qui a ramené le premier son caillou de l'anneau n°10. Attention! Ne pas viser les yeux ou le visage.

Hopscotch

1 and more players
 Each player finds a stone or pebble. Place the hoops on the ground as shown in the drawing:
 The first player throws their pebble into hoop no. 1. Then they hop into each hoop except for the one with the pebble in it, which the player must avoid. For hoops 2 and 3, 5 and 6, and 8 and 9, the player must place a foot in each hoop simultaneously. They return in the same manner and when they arrive at hoop no. 2 they must pick up their pebble, while still balancing on one leg, and then continue hopping back to the start.
 Players take turns and after the first round they throw the pebble into hoop no. 2, then 3, then 4 etc. until the last round, when they throw it into hoop no. 10. If a player makes an error during their turn, they lose their go and the next player takes their turn. When it's their turn again, they resume play from the same point, i.e. each player has to repeat the same hoop number until they complete it successfully.
 There is an error when:
 - the thrown pebble does not land in the correct hoop;
 - the player loses their balance and touches the ground with their second foot or hand;
 - the player hops in a hoop more than once;
 - the player's foot lands outside the hoops or on a line.
 The first player to pick up their pebble from hoop no. 10 is the winner.
 Warning! Do not aim at the eyes or face.

Himmel und Hölle

Ab 1 Spieler
 Jeder Spieler braucht einen Kieselstein. Die Ringe werden wie in der Abbildung dargestellt auf den Boden gelegt:
 Der erste Spieler wirft seinen Kieselstein in Ring Nummer 1. Anschließend muss er auf einem Bein in jeden Ring hüpfen, außer in den, in dem der Kieselstein liegt. Diesen muss er meiden. Bei den Ringen 2 und 3, 5 und 6 und 8 und 9 kann der Spieler ein Bein gleichzeitig in jeden Ring stellen. Er hüpfert auf demselben Weg zurück und muss seinen Kieselstein wieder aufheben, wenn er zu Ring Nr. 2 zurückkehrt, und dabei auf einem Bein stehen bleiben. Dann beendet er den Parcours auf einem Bein.
 Er wirft seinen Kieselstein anschließend in Ring 2, dann in Ring 3, Ring 4, etc. und schließlich in Ring 10.
 Falls der Spieler während des Parcours einen Fehler macht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Beim nächsten Mal beginnt er an der Stelle, an der der Fehler gemacht wurde.
 Folgendes gilt als Fehler:
 - Wenn der Kieselstein nicht im anvisierten Ring landet
 - Wenn der Spieler das Gleichgewicht verliert und mit dem zweiten Bein oder mit der Hand den Boden berührt
 - Wenn der Spieler innerhalb eines Rings zwei Mal hüpfert
 - Wenn der Spieler den Fuß außerhalb des Parcours oder auf einer Linie aufsetzt
 Der Spieler, der seinen Kieselstein als erstes in Ring 10 aufhebt, gewinnt.
 Warnung! Nicht auf Augen oder Gesicht zielen.

B

Les cinq cercles

De 2 à 4 joueurs

Prévoir 5 balles de jonglerie, si vous n'en avez pas, il suffit de remplir 5 ballons de baudruche avec du sable ou de la farine à l'aide d'un entonnoir et de les fermer.

Placer 5 anneaux sur le sol comme indiqué sur le dessin et établir une ligne de lancer à 3 à 4 mètres du premier anneau.

Chacun leur tour, les joueurs se placent sur la ligne de lancer et essaient d'envoyer les balles dans les cinq anneaux. Si une balle entre dans un anneau déjà occupé par une autre balle, elle doit être rejouée.

Les anneaux rapportent chacun 2 points, si le joueur parvient à occuper les 5 anneaux, il reçoit 2 points en plus, soit au total 12 points. Puis c'est au tour du joueur suivant. Quand tous les joueurs ont joué une fois, une deuxième manche peut commencer.

La partie se joue en 20 points. Le premier joueur à avoir marqué 20 points gagne la partie.

Five rings

2 to 4 players

Take 5 juggling balls. If you don't have any, simply fill 5 rubber balloons with sand or flour, using a funnel and seal them.

Place 5 hoops on the ground as shown on the drawing and mark a throwing line 3 to 4 meters from the first ring.

Each player takes their turn, standing on the line to throw the balls into the five hoops. If a ball lands in a hoop already occupied by another ball, it must be replayed.

Each hoop is worth 2 points. If the player lands a ball in each hoop, they receive an extra 2 points, in other words 12 points in total. Then it is the next player's turn. When all the players have had a turn, a second round can start.

The party is played until someone wins 20 points. The first player to score 20 points is the winner.

Die fünf Kreise

2 bis 4 Spieler

Bereiten Sie 5 Jonglierbälle vor. Falls keine vorhanden sind, füllen Sie 5 Luftballons mithilfe eines Trichters mit Sand oder Mehl und verschließen Sie sie.

Legen Sie die 5 Ringe wie in der Abbildung dargestellt auf den Boden und markieren Sie eine Wurflinie, die 3 bis 4 Meter vom ersten Ring entfernt ist.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und versuchen, die Bälle von der Wurflinie aus in die fünf Ringe zu werfen. Falls ein Ball in einen bereits belegten Ring fällt, muss er erneut geworfen werden.

Die Ringe zählen jeweils 2 Punkte. Wenn der Spieler alle fünf Ringe trifft, bekommt er 2 Zusatzpunkte, d. h. insgesamt 12 Punkte. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn alle Spieler ein Mal an der Reihe waren, kann ein zweiter Durchgang gespielt werden.

Insgesamt müssen 20 Punkte erreicht werden. Der erste Spieler, der 20 Punkte erzielt, gewinnt.

C

Qui va à la chasse perd sa place

De 4 à 10 joueurs

Placer les anneaux (1 par joueur) sur le sol comme indiqué sur le dessin ci-dessous. Quel que soit le nombre de joueurs, il doit toujours y avoir un anneau au centre du cercle.

Chaque enfant se place les deux pieds dans un anneau.

L'enfant qui est au milieu doit commencer en disant « qui va à la chasse perd sa place ». A ce signal, tous les enfants doivent quitter leur anneau pour se placer dans un autre anneau du cercle, l'enfant qui était au milieu doit lui aussi se trouver une place parmi les anneaux du cercle. Celui qui n'a plus d'anneau (celui qui a perdu sa place) se place sur l'anneau du milieu et c'est à son tour de lancer le signal « qui va à la chasse perd sa place ».

Le jeu peut recommencer autant de fois que les enfants veulent continuer à jouer.

You snooze, you lose

4 to 10 players

Place the hoops (1 per player) on the ground as shown in the drawing below. Regardless of the number of players, there must always be a hoop in the center of the circle.

Each child places both feet in a ring.

The child in the middle must start by saying "he who snoozes, loses!" At this signal, all the children must leave their hoop and stand in another one in the circle. The child in the middle must also find a place in one of the hoops of the circle. The child without a hoop (the one who has lost their place) stands in the central hoop and it is their turn to shout the signal "he who snoozes, loses".

The game can restart as many times as the children want to play.

Weggegangen - Platz gefangen

4 bis 10 Spieler

Legen Sie die Ringe (1 pro Spieler) wie in der Abbildung dargestellt auf den Boden. Unabhängig von der Anzahl der Spieler muss immer ein Ring in der Mitte des Kreises liegen.

Jedes Kind stellt sich mit beiden Füßen in einen Ring.

Das Kind in der Mitte fängt an, indem es sagt „Weggegangen - Platz gefangen“. Bei diesem Signal müssen alle Kinder ihren Ring verlassen und sich in einen anderen Ring des Kreises stellen. Das Kind, das in der Mitte war, muss sich ebenfalls einen Platz in den Ringen im Kreis suchen. Das Kind, das nach dem Durchgang keinen Ring mehr im Kreis hat und seinen Platz somit verloren hat, stellt sich in den Ring in der Mitte und muss als nächstes das Signal „Weggegangen - Platz gefangen“ geben.

Das Spiel kann beliebig lange von neuem gespielt werden.

