

KEHALINE KASVATUS

Kehalise kasvatuse mängu saab mängida 2 - 8 inimest korraga.

Mängijate vanus: 3-89 aastat

Mängijate järjekord selgitatakse välja liisusalmiga. Mängijate järjekord on kellaosuti liikumise suunas.

Mänguväljakut võib pöörata mängimise käigus, kui keegi parajasti ei mängi.

Mänguväljakult on võimalik korraga ühel mängijal saada 0-12 punkti.

Number mänguväljal näitab kui palju punkte mängija saab ja näitab ka pildi numbrit, kus peal on loom, kes näitab ette võimlemisharjutuse ja võimlemisharjutuste kordade arvu.

Loomad, kes harjutusi teevad, korrad kui palju tuleb teha vastavat harjutust ja võimlemisharjutus algavad kõik selles lauamängus eesti keeles K tähega.

Mänguväljalt välja minnes saab 0 punkti kui jääb vähemalt mängualusele pliitsiga osutus.

Kui läheb joone peale mänguväljakul, siis tuleb uuesti proovida kohe.

Mängimiseks on vajalik pastapliats, mille kirjutamise ots välja lülitada ja silmad kinni tuleb mängijal pastapliatsiga osutada mänguväljale ja proovida punkte koguda. Silmi võib mängimise käigus iseendal kinni hoida või salliga kinni siduda. Kui mängija mängualusele üldse pihta ei saa, jääb mängija mängust välja ja mängu kord on järgmisel mängijal kellaosuti liikumise suunas. Endale võib saadud punktid kirja panna, kui võimlemisharjutus on nõutud korrad korrektselt sooritatud. Kui mängija ei soorita harjutust, siis punkte ei saa ja mängu kord liigub järgmisele mängijale.

Igal mängijal on 5 mängukatset, mida tuleb sooritada ühekaupa.

Punktide märkimiseks on vajalik kirjutusvahend ja paber.

Mängu lõpus liidetakse punktid kokku igal mängijal ja mängu võidab see mängija, kes pärast maksimaalselt 5 katset ei ole mängust välja langenud ja kellel on kõige rohkem punkte.

Mängida võib ka võistkondadega ja võistkonnaliikmete punktid liidetakse.

Mängu autor Tiina Kilkson

Kujunduse on teinud kunstnik Anu Hint

ВЕСЁЛАЯ РАЗМИНКА

В игре может участвовать от 2 до 8 игроков.

Определить, кто будет ходить первым можно, например, при помощи детской считалки.

Ход переходит по часовой стрелке.

Для подсчёта баллов понадобятся карандаш и бумага.

При необходимости игровое поле можно поворачивать.

За один ход игрок может набрать то 0 до 12 баллов.

Правила игры

Игрок с закрытыми глазами кончиком карандаша старается наугад попасть в какой-нибудь квадрат на игровом поле. Номер на игровом поле показывает, сколько баллов игрок может получить за свой ход. Также номер на игровом поле совпадает с номером картинки, на которой показано какое упражнение и как нужно сделать. Если у игрока получается выполнить упражнение, то он получает баллы. Если не получается – баллы не засчитываются и ход переходит к следующему участнику. Если игрок не попал кончиком карандаша на какой-либо номер, но остался в рамках игрового поля, он должен попробовать ещё раз. Если карандаш оказался вне игрового поля - ход переходит к следующему игроку.

У каждого игрока есть пять ходов. Таким образом, в игре всего 5 раундов.

В конце игры баллы каждого игрока подсчитываются. Игру выигрывает тот игрок, который получил больше баллов.

Играть можно и командами. Тогда баллы участников одной команды суммируются.

Эта игра была создана детской писательницей Тийной Кильксон. Особенность игры в том, что на эстонском языке все названия животных и упражнений начинаются на букву «К». Эта игра может быть использована в качестве пособия для логопедов.

Автор игры: Тийна Кильксон

Художник: Ану Хинт

Перевод: Ольга Гейст

FITNESS BOARD GAME

Age of players: 3-89

Number of players: 2-8

Equipment: game board, ball point pen, 1 sheet of paper

Game play:

The first player is chosen with counting-out rhyme. The game is played clockwise.

The game board can be turned during the play except when someone is currently using it.

The player should close his eyes or bind them with a scarf and then point to the board with a ball point pen that is clicked off. If the player hits a numbered section on the game board then the number indicates: 1) how many points the player is earning; 2) the number of the picture where is an animal doing an exercise and 3) how many repetitions of the exercise should be done. A player can earn 0-12 points in one playing round.

If the player does not hit the game board then he is out of play.

If a player hits the game board but no numbered section then he gets 0 points.

If a player hits the line between sections then he should attempt once again right away.

If the player hits a numbered section then he has to do the exercise that the animal is doing. Only if the player has done the exercises he earns the points. Otherwise he earns no points. The points should be written on the paper.

Every player has five attempts which should be carried out separately.

In the end of the play the points are summed up and the player who has earned the most points is the winner.

The game can be played in teams and the points of a team are summed up.

All animals that are doing exercises and the numbers of the repetitions have the first letter K in Estonian.

The author of the game is Tiina Kilkson.

The designer is Anu Hint.

BEWEGUNGSSPIEL: SPORTSTUNDE

Alter: 3-89

Anzahl Spieler: 2-8

Spielausstattung: Spielbrett, Kugelschreiber, 1 Blatt Papier

So wird gespielt:

Der erste Spieler wird bestimmt mit einem Abzählreim. Danach wird es gespielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spielbrett kann während der Spiel gedreht werden falls es von niemandem gerade benutzt wird.

Der Spieler soll seine Augen schliessen oder mit einem Schal binden und mit dem ausgeschalteten Kugelschreiber auf dem Spielbrett zeigen. Die Nummer auf der Spielfeld zeigt 1) wieviel Punkten der Spieler bekommt und auch 2) die Nummer des Bildes, auf dem ist ein Tier, das ein Gymnastikübung zeigt und wie viele Wiederholungen man machen soll. Ein Spieler kann in einer Spielrunde 0-12 Punkten sammeln.

Falls der Spieler das Spielbrett überhaupt nicht trifft, dann ist er aus dem Spiel.

Wenn man dem Spielbrett trifft, aber kein Spielfeld, dann bekommt man 0 Punkte.

Wenn man eine Linie zwischen der Spielfelder trifft, dann soll man gleich neu probieren.

Wenn man ein Spielfeld trifft soll man die Übungen machen, die das Tier zeigt. Wenn man die Übungen gemacht hat, bekommt man die Punkte, andernfalls keine Punkte. Die Punkte soll man aufs Papier notieren.

Jeder Spieler hat fünf Versuche die einzeln ausgeführt werden.

Am Ende des Spieles werden Punkte summiert und gewinnt der Spieler der am meisten Punkte hat.

Man kann auch als Teams spielen und die Punkten der Team summieren.

Alle Tiere die die Übungen zeigen und alle Wiederholungsmale beginnen in Estnischen mit dem Buchstaben K.

Die Autorin des Spieles ist Tiina Kilkson.

Die Designerin ist Anu Hint.