

little ACTION



2½-5

ans years
años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafíos

little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

F Règle du jeu



C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits.

Contenu :

6 animaux, 20 cartes, 12 médailles.

Préparation :

Les 6 animaux sont placés au centre de la table à côté du fond de la boîte et des médailles. Les cartes sont mélangées et posées en pile faces cachées à côté de la boîte.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur tire une carte et tente de réaliser le défi imposé par celle-ci. Pour chaque défi les joueurs ont droit à 3 essais.



1



2



3

• **Défi 1 : la pyramide.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte et tente de les superposer l'un sur l'autre comme indiqué sur la carte. La pyramide doit au moins tenir 30 secondes pour être validée.

• **Défi 2 : le lancer.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de l'envoyer dans la boîte. La boîte doit être positionnée à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). L'animal doit atterrir dans la boîte et ne pas en ressortir pour que le lancer soit validé.

• **Défi 3 : l'équilibre.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire tenir en équilibre sur sa tête. L'animal doit tenir au moins 30 secondes sur la tête du joueur sans être tenu afin que le défi soit validé.



4



5



6

• **Défi 4 : le manège.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire passer 3 fois derrière son dos. L'animal ne doit pas tomber durant les 3 tours afin que le défi soit validé.

• **Défi 5 : le tir.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte. Il pose le premier sur le haut de la boîte comme indiqué sur la carte. La boîte doit être positionnée debout à 1 couvercle du joueur (soit environ 20 cm). Puis le joueur lance le 2ème animal pour tenter de dégommer celui posé sur la boîte. L'animal doit tomber de la boîte pour valider le défi. Si la boîte tombe aussi ce n'est pas grave.

• **Défi 6 : lancer et rattraper.** Le joueur prend l'animal indiqué sur la carte, il le lance en l'air d'une main, et doit le rattraper avec la même main.

Si le défi est réussi, le joueur gagne 1 médaille, sinon il ne gagne rien. Puis la main passe au joueur suivant.

Qui gagne ?

Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.

GB Game rules

 2 ½ to 5 years  2 to 4 players  10 mins.

It's party time in the jungle! Build a pyramid, play skittles, throw and catch, ... take up these and many more little challenges to win medals. A first action game to get young children handling objects and developing their fine motor skills.

Contents:

6 animals, 20 cards, 12 medals.

Preparing to play:

Place the six animals in the middle of the table next to base of the box and the medals. Shuffle the cards then place them in a pile face down next to the box.

How to play:

Players take turns playing in a clockwise direction. The youngest player draws a card and attempts the challenge depicted on that card. Players are entitled to three attempts for each challenge.



1



2



3

- **Challenge 1: The pyramid.** Take the two animals shown on the card and try to stack them as illustrated in the picture. The pyramid needs to stay standing for at least 30 seconds in order to count.

- **Challenge 2: The throwing.** Take the animal shown on the card and attempt to throw it into the box. The box should be placed at a lid's distance away from you (about 20 cm). The animal must land in the box and not bounce or fall out for the throw to count.

- **Challenge 3: Balancing.** Take the animal shown on the card and try to balance it on your head. You must keep the animal in place without holding it for at least 30 seconds to succeed at this challenge.



4



5



6

- **Challenge 4: The carousel.** Take the animal shown on the card and try to pass it three times behind your back. In order to succeed at this challenge, you must not drop the animal during the three passes.

- **Challenge 5: Aiming.** Take the two animals shown on the card. Put one on top of the box, as shown in the picture. The box should be placed upright at a lid's distance away from you (about 20 cm). Then throw the second animal to try to knock down the one on the box. In order to succeed at this challenge, the animal must fall off the box. It does not matter if the box falls down as well.

- **Challenge 6: Throwing and catching.** Take the animal shown on the card and throw it up into the air with one hand, then catch it using the same hand.

If you succeed at a challenge, you win a medal, otherwise you do not win anything. Then, it is the next player's turn to play.

Who wins?

When all the medals have been won, the winner is the player with the most medals.

D Spielregeln

 2 ½ bis 5 Jahre  2 bis 4 Spieler  10 Min.

Dschungelparty! Eine Pyramide bauen, kegeln, werfen und fangen, ... viele kleine zu lösende Aufgaben, um Medaillen zu gewinnen. Ein erstes Aktions- und Geschicklichkeitsspiel für die Kleinen.

Inhalt: 6 Tiere, 20 Karten, 12 Medaillen

Vorbereitung: Die 6 Tiere werden neben die offene Schachtel und die Medaillen in die Tischmitte gestellt. Die Karten werden gemischt und verdeckt zu einem Stapel neben die Schachtel gelegt.

Spielablauf: Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler zieht eine Karte und versucht, die darauf stehende Aufgabe zu erfüllen. Für jede Aufgabe haben die Spieler 3 Versuche frei.



1



2



3

• **Aufgabe 1: Die Pyramide.** Der Spieler nimmt die 2 auf der Karte gezeigten Tiere und versucht, sie wie auf der Karte vorgegeben übereinanderzustellen. Die Pyramide muss mindestens 30 Sekunden lang halten, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.

• **Aufgabe 2: Werfen.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es in die Schachtel zu werfen. Die Schachtel muss dafür eine Deckellänge (sprich ca. 20 cm) vom Spieler weit entfernt stehen. Das Tier muss in der Schachtel landen und darf nicht wieder

herausspringen, damit der Wurf zählt.

• **Aufgabe 3: Balancieren.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es auf seinem Kopf zu balancieren. Das Tier muss mindestens 30 Sekunden lang ohne Festhalten auf seinem Kopf bleiben, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.



4



5



6

• **Aufgabe 4: Das Karussell.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier und versucht, es 3 Mal hinter seinem Rücken vorbeizuführen. Das Tier darf während dieser 3 Runden nicht hinfallen, damit die Aufgabe als erfüllt gilt.

• **Aufgabe 5: Werfen 2.** Der Spieler nimmt die 2 auf der Karte gezeigten Tiere. Er stellt das 1. Tier auf die Oberseite der Schachtel, wie es auf der Karte vorgegeben ist. Vorher muss die Schachtel aufrecht eine Deckellänge (sprich ca. 20 cm) vom Spieler entfernt hingestellt worden sein. Dann wirft der Spieler das 2. Tier und versucht dabei, das auf der Schachtel stehende Tier herunterzuschießen. Das Tier muss von der Schachtel fallen, damit die Aufgabe als erfüllt gilt. Wenn auch die Schachtel umkippt, ist das nicht schlimm.

• **Aufgabe 6: Werfen und Fangen.** Der Spieler nimmt das auf der Karte gezeigte Tier; wirft es mit einer Hand in die Höhe und muss es mit derselben Hand wieder auffangen.

Wenn er die Aufgabe erfüllt hat, gewinnt der Spieler 1 Medaille, ansonsten gewinnt er nichts. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer gewinnt?

Wenn alle Medaillen verteilt worden sind, ist derjenige Sieger, der die meisten hat.

NL Spelregels



Het is feest in het oerwoud! Een piramide bouwen, kegelen, gooien en vangen... en bij elke uitdaging kun je een medaille winnen. Een eerste actie-, manipulatie- en behendigheidsspel voor de kleintjes.

Inhoud: 6 dieren, 20 kaarten, 12 medailles.

Vorbereiding: De zes dieren worden midden op tafel gelegd, naast de bodem van de doos en de medailles. De kaarten worden geschud en gedeckt in een stapeltje naast de doos gelegd.

Verloop van het spel: Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler trekt een kaart en probeert de opdracht die op de kaart staat uit te voeren. Voor elke opdracht mogen de spelers 3 pogingen doen.



1



2



3

- **Opdracht 1: piramide.** De speler pakt de 2 dieren van de kaart en probeert ze op elkaar te zetten zoals aangegeven op de kaart. De opdracht is alleen geslaagd als de piramide minstens 30 seconden blijft staan.

- **Opdracht 2: gooien.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het in de doos te gooien. De doos moet ongeveer 20 cm (de lengte van een deksel) van de speler af liggen. De opdracht is alleen geslaagd als het dier in de doos terechtkomt en er niet uit springt.

- **Opdracht 3: in evenwicht.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het op zijn hoofd te laten balanceren. De opdracht is alleen geslaagd als het dier minstens 30 seconden op het hoofd van de speler blijft liggen zonder dat hij het vasthoudt.



4



5



6

- **Opdracht 4: draaimolen.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het 3 keer om zich heen te laten draaien (door het achter zijn rug over te pakken). De opdracht is alleen geslaagd als het dier tijdens geen van de drie rondes valt.

- **Opdracht 5: mikken.** De speler pakt de 2 dieren van de kaart. Hij zet het eerste dier bovenop de doos zoals aangegeven op de kaart. De doos moet rechtop worden neergezet, ongeveer 20 cm (de lengte van een deksel) van de speler af. Daarna gooit de speler met het tweede dier om te proberen het dier op de doos eraf te gooien. De opdracht is alleen geslaagd als het dier van de doos valt. Het is niet erg als de doos ook valt.

- **Opdracht 6: gooien en vangen.** De speler pakt het dier van de kaart, gooit het met één hand in de lucht en probeert het met dezelfde hand te vangen.

De speler wint 1 medaille als hij de opdracht tot een goed einde brengt. Is dit niet het geval, dan wint hij niets. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie wint?

De winnaar is degene die de meeste medailles heeft zodra ze allemaal zijn uitgedeeld.

E Reglas del juego

 de 2 ½ a 5 años  2 a 4 jugadores  10 min.

¡Es la hora de la fiesta en la selva! Construir una pirámide, jugar a los bolos, lanzar y atrapar... Una serie de pequeños desafíos para ganar medallas. Un primer juego de acción, manipulación y destreza destinado a los más pequeños.

Contenido: 6 animales, 20 cartas, 12 medallas.

Preparación: Se colocan los seis animales en el centro de la mesa junto a las medallas y el fondo de la caja. Se barajan las cartas y se apilan boca abajo junto a la caja.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven saca una carta y trata de cumplir el desafío impuesto. Los jugadores pueden efectuar tres intentos por cada desafío.



1



2

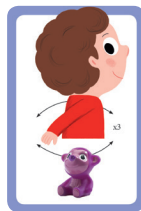


3

• **Desafío 1: la pirámide.** El jugador toma los dos animales de la carta e intenta superponerlos como se indica en ella. La pirámide debe mantenerse durante 30 segundos como mínimo para ser validada.

• **Desafío 2: el lanzamiento.** El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta arrojarlo dentro de la caja. Esta debe encontrarse a unos 20 cm del jugador (el equivalente al tamaño de la tapa). Para que el lanzamiento sea validado, el animal debe caer dentro de la caja sin salirse.

• **Desafío 3: el equilibrio.** El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta mantenerlo en equilibrio sobre su cabeza. Para que el desafío sea validado, el animal debe permanecer al menos 30 segundos sobre la cabeza del jugador, sin sostenerlo.



4



5



6

• **Desafío 4: el carrusel.** El jugador toma el animal indicado en la carta e intenta hacerlo pasar tres veces por detrás de su espalda. Para que el desafío sea validado, el animal no debe caerse durante las tres vueltas.

• **Desafío 5: el tiro.** El jugador toma los dos animales de la carta. Coloca el primero encima de la caja como indica la carta. La caja debe estar situada a unos 20 cm del jugador (el equivalente al tamaño de la tapa). Luego, lanza el segundo animal sobre el primero para tratar de tumbarlo. Para validar el desafío, el animal debe caer de la caja. Si la caja también se cae, no importa.

• **Desafío 6: Lanzar y atrapar.** Lanzar y atrapar. El jugador toma el animal indicado en la carta, lo lanza al aire con una mano y debe atraparlo con la misma mano.

Si logra cumplir el desafío, el jugador gana una medalla. Si no, no gana nada. A continuación, le toca al jugador siguiente.

¿Quién gana?

Una vez distribuidas todas las medallas, gana el jugador que tiene la mayor cantidad.

I Regolamento del gioco



2 ½ a 5 anni



2 a 4 giocatori



10 minuti

Si fa festa nella giungla! Costruire una piramide, giocare ai birilli, lanciare e riacciuffare ... tante piccole sfide da completare per conquistare delle medaglie. Il primo gioco in assoluto fatto di azione, manipolazione e abilità dedicato ai più piccoli.

Contenuto: 6 animali, 20 carte, 12 medaglie.

Preparazione: Collocare i 6 animali al centro del tavolo a lato del fondo della scatola e delle medaglie. Le carte vengono mischiate e impilate come mazzo, a faccia coperta, a lato della scatola.

Svolgimento del gioco: Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore più giovane pesca una carta e prova a realizzare la sfida indicata dalla carta. Per ogni sfida i giocatori hanno diritto a 3 tentativi.



1



2

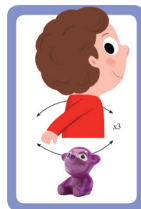


3

• **Sfida 1: la piramide** . Il giocatore prende i 2 animali della carta e prova a collocarli uno sopra l'altro come indicato sulla carta. Per essere considerata valida, la piramide deve resistere senza crollare per almeno 30.

• **Sfida 2: il lancio**. Il giocatore prende l'animale indicato dalla carta e prova a lanciarlo nella scatola. La scatola deve essere collocata alla distanza di 1 coperchio dal giocatore (ovvero a 20 cm). L'animale deve atterrare nella scatola e rimanervi affinché il lancio sia considerato valido.

• **Sfida 3: l'equilibrio**. Il giocatore prende l'animale indicato dalla carta e prova a farlo restare in equilibrio sulla sua testa. L'animale deve restare in equilibrio sulla testa del giocatore almeno 30 secondi senza essere tenuto affinché la sfida sia considerata valida.



4



5



6

• **Sfida 4: il maneggio**. Il giocatore prende l'animale indicato dalla carta e prova a farlo passare 3 volte dietro la schiena. L'animale non deve cadere durante i 3 giri affinché la sfida sia considerata valida.

• **Sfida 5: il tiro**. Il giocatore prende i 2 animali della carta. Colloca il 1° sulla parte alta della scatola come indicato sulla carta. La scatola deve essere collocata in piedi alla distanza di 1 coperchio dal giocatore (ovvero a 20 cm). Quindi, il giocatore lancia il 2° animale per provare a eliminare quello collocato sulla scatola. L'animale deve cadere nella scatola affinché la sfida sia considerata valida. Se cade anche la scatola, la sfida rimane comunque valida.

• **Sfida 6: lanciare e riacciuffare**. Il giocatore prende l'animale indicato sulla carta, lo lancia in alto con una mano e deve riacciuffarlo con la stessa mano.

Se ci riesce, il giocatore vince 1 medaglia, in caso contrario non vince nulla. Quindi la mano passa al giocatore successivo.

Chi vince? Quando tutte le medaglie sono state distribuite, il vincitore è quello che ne ha il numero maggiore.

P Regras do jogo

 2 ½ aos 5 anos  2 a 4 jogadores  10 min.

É a festa na selva! Construir uma pirâmide, jogar à malha, lançar e apanhar, ... tantos pequenos desafios a realizar com êxito para ganhar medalhas. Um primeiríssimo jogo de ação, de manipulação e de destreza para os mais pequenos.

Conteúdo: 6 animais, 20 cartas, 12 medalhas.

Preparação: Os 6 animais são colocados no centro da mesa ao lado do fundo da caixa e das medalhas. As cartas são baralhadas e colocadas num monte, com as faces ocultas, ao lado da caixa.

Desenrolar do jogo: Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo tira uma carta e tenta realizar o desafio que lhe é imposto por esta. Em cada desafio, os jogadores têm direito a três tentativas.



1



2



3

• **Desafio 1: Pirâmide.** O jogador pega nos dois animais da carta e tenta colocá-los um sobre o outro como indicado na carta. A pirâmide deve manter-se, pelo menos, 30 segundos para ser validada.

• **Desafio 2: Lançamento.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta lançá-lo para a

caixa. A caixa deve ser colocada a uma tampa de distância do jogador (ou seja, cerca de 20 cm). O animal deve cair na caixa e não sair de lá para que o lançamento seja validado.

• **Desafio 3: Equilíbrio.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta mantê-lo em equilíbrio em cima da cabeça. O animal deve manter-se, pelo menos, 30 segundos em cima da cabeça do jogador sem ser agarrado para que o desafio seja validado.



4



5



6

• **Desafio 4: Carrossel.** O jogador pega no animal indicado na carta e tenta fazê-lo passar três vezes por detrás das suas costas. O animal não pode cair durante as três voltas para que o desafio seja validado.

• **Desafio 5: Tiro.** O jogador pega nos dois animais da carta. Coloca o primeiro na parte superior da caixa, tal como indicado na carta. A caixa deve ser colocada de pé a uma tampa de distância do jogador (ou seja, cerca de 20 cm). Seguidamente, o jogador lança o segundo animal para tentar derrubar aquele que está colocado em cima da caixa. O animal tem de cair da caixa para que o desafio seja válido. Se a caixa também cair, não tem qualquer importância.

• **Desafio 6: Lançar e apanhar.** O jogador pega no animal indicado na carta, lança-o ao ar com uma mão e tem de o apanhar com a mesma mão.

Se o desafio for realizado com êxito, o jogador ganha uma medalha; caso contrário, não ganha nada. Seguidamente, a vez é passada ao jogador seguinte.

Quem ganha? Quando todas as medalhas tiverem sido distribuídas, o vencedor é o que tiver obtido o maior número.

DK Spilleregler



2 ½ - 5 år



2-4 spillere



10 minutter

Der er fest og ballade i junglen! Byg en pyramide, spil med kegler, kast og grib... der er masser af udfordringer og medaljer at vinde. Et actionspil til de små, hvor både fingerfærdighed og snilde trænes.

Indhold: 6 dyr, 20 kort, 12 medaljer.

Forberedelse: De 6 dyr placeres midt på bordet ved siden af æsken og medaljerne. Kortene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad.

Spillets forløb: Der spilles i urets retning. Den yngste spiller trækker et kort og forsøger at løse opgaven beskrevet på kortet. Man har 3 forsøg til hver opgave.



1



2



3

- **1. opgave: Pyramiden.** Spilleren tager de 2 dyr fra kortet og forsøger at sætte dem oven på hinanden som vist på kortet. Pyramiden skal stå i mindst 30 sekunder for at blive godkendt.
- **2. opgave: Kastet.** Spilleren tager dyret fra kortet og forsøger at kaste det op i æsken. Æsken skal være placeret i en afstand svarende til længden på låget (ca. 20 cm). Kastet godkendes, hvis dyret lander i æsken og ikke hopper ud igen.

- **3. opgave: Balance.** Spilleren tager dyret fra kortet og forsøger at få det til at stå på sit hoved. Opgaven godkendes, hvis dyret bliver stående på spillerens hoved i mindst 30 sekunder.



4



5



6

- **4. opgave: Karrusellen.** Spilleren tager dyret fra kortet og lader det passere om bag ryggen 3 gange. Opgaven godkendes, hvis dyret ikke falder på gulvet i løbet af de 3 omgange.
- **5. opgave: Skydning.** Spilleren tager de 2 dyr fra kortet. Det ene dyr sættes på æsken som vist på kortet. Æsken skal stå op i en afstand svarende til længden på låget (ca. 20 cm). Herefter kastes det andet dyr for at skyde dyret på æsken ned. Opgaven godkendes, hvis dyret falder ned af æsken. Det gør ikke noget, hvis æsken vælter.
- **6. opgave: Kast og grib.** Spilleren tager dyret fra kortet, kaster det op i luften med den ene hånd og forsøger at gribe det igen med samme hånd.

Hvis det lykkes, vinder man 1 medalje, hvis ikke, vinder man ingenting. Herefter er det næste spillers tur.

Hvem vinder?

Når alle medaljerne er delt ud, er det den spiller, som har flest, der vinder.

S Spelregler



Det är fest i djungeln! Bygg en pyramid, bowla, kasta och fånga... många små utmaningar väntar innan man vinner medaljer. Ett första spel för de minsta barnen som kräver handling, hantering och fingerfärdighet.

Innehåll: 6 djur, 20 kort, 12 medaljer.

Förberedelser: De 6 djuren placeras i mitten av bordet bredvid lådans botten och medaljerna. Korten blandas och placeras bredvid lådan i en hög med framsidan nedåt.

Så här spelas spelet: De 6 djuren placeras i mitten av bordet bredvid lådans botten och medaljerna. Korten blandas och placeras bredvid lådan i en hög med framsidan nedåt.



1



2



3

• **Utmaning 1: Pyramiden.** Spelaren tar de 2 djuren på kortet och försöker att lägga dem ovanför varandra som visas på kortet. Pyramiden måste hålla i minst 30 sekunder för att godkännas.

• **Utmaning 2: Kastet.** Spelaren tar djuret som visas på kortet och försöker att få det att hamna i lådan. Lådan måste vara placerad på 1 locks avstånd från spelaren (ungefär 20 cm). Djuret måste hamna i lådan och inte komma upp igen för att kastet ska godkännas.

• **Utmaning 3: Balans.** Spelaren tar djuret som visas på kortet och försöker att balansera det på sitt huvud. Djuret måste stanna kvar minst 30 sekunder på spelarens huvud utan att man håller det om utmaningen ska godkännas.



4



5



6

• **Utmaning 4: Karusellen.** Spelaren tar djuret som visas på kortet och försöker att få det att passera 3 gånger bakom ryggen. Djuret får inte trilla under de 3 rundorna för att utmaningen ska godkännas.

• **Utmaning 5: Projektilen.** Spelaren tar de 2 djuren på kortet. Hen lägger det första överst på lådan som visas på kortet. Lådan måste vara placerad stående på 1 locks avstånd från spelaren (ungefär 20 cm). Sedan kastar spelaren det andra djuret för att försöka knocka det som ligger på lådan. Djuret måste trilla från lådan för att utmaningen ska godkännas. Det gör ingenting om lådan trillar samtidigt.

• **Utmaning 6: Kasta och fånga.** Spelaren tar djuret på kortet och kastar det i luften med en hand och måste sedan fånga det med samma hand.

Om utmaningen lyckas vinner spelaren 1 medalj, annars vinner hen ingenting. Sedan är det nästa spelares tur.

Vem vinner?

Vinnare är den som har flest medaljer när alla har delats ut.

RUS правила игры



2,5–5 лет



2–4 игрока



10 минут

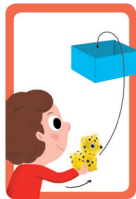
В комплекте: 6 животных, 20 карточек, 12 медалей.

Подготовка. Поставьте 6 животных в центре стола. Рядом поставьте нижнюю часть коробки и положите медали. Перемешайте карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с коробкой.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок берет карточку и старается выполнить указанное на ней задание. На каждое задание игроку дается 3 попытки.



1



2

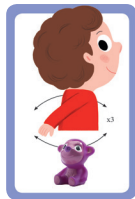


3

• **Задание № 1: пирамида.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке, и старается поставить их одно на другое, как показано на карточке. Результат засчитывается, если пирамида простояла не менее 30 секунд.

• **Задание № 2: бросок.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается забросить его в коробку. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Результат засчитывается, если животное попало в коробку и не вылетело из нее.

• **Задание № 3: равновесие.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, ставит его себе на голову и старается удержать. Результат засчитывается, если животное простояло на голове игрока не менее 30 секунд. Придерживать животное нельзя.



4



5



6

• **Задание № 4: карусель.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, и старается выполнить 3 оборота вокруг туловища, переключая животное из руки в руку за спиной и перед собой. Результат засчитывается, если животное при этом не упало.

• **Задание № 5: стрельба.** Игрок берет 2 животных, изображенных на карточке. Одно животное он ставит на коробку сверху, как указано на карточке. Коробку следует поставить на расстоянии одной крышки от игрока (около 20 см). Затем игрок бросает второе животное, стараясь сбить им животное, установленное на коробке. Результат засчитывается, если животное упало с коробки. Если при этом коробка тоже упадет, это не имеет значения.

• **Задание № 6: бросить и поймать.** Игрок берет животное, изображенное на карточке, подбрасывает его вверх одной рукой и ловит другой рукой.

За выполнение задания игрок получает 1 медаль. Если задание не выполнено, то он ничего не получает. Затем ход переходит к следующему игроку.

Определение победителя

После раздачи всех медалей побеждает тот, кто набрал их больше всех.

little ACTION



DJ08557



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France