



## EN Purpose of the game

The purpose of the game is to be the first to run to the correct mat.

## EN Variation 1: Most mats grabbed = winner!

### Preparation

Place all 7 mats spaced out on the ground. For a more active game place the mats on a large field further apart. Place all sticks in the bag.

### Rules

All players stand together. The person with the longest name holds the bag with the sticks. They take 1 stick out and raise it up high above their head so everyone can see it and keep it there. All the other players must run to the matching mat. The first to grab it can keep it and gets to hold the bag and takes the next stick out. Keep playing until there is only 1 mat left. The player with the most mats wins!

## NL Variatie 1: Meeste matten gepakt = winnaar!

### Vorbereiding

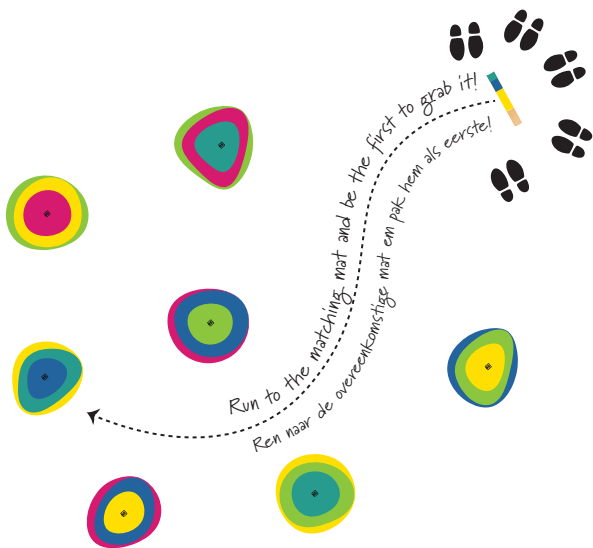
Leg alle 7 matten verdeeld over de grond. Hoe verder je de matten uit elkaar legt, hoe actiever het spel wordt. Doe alle stokken in de zak.

### Regels

Alle speler staan bij elkaar. De speler met de langste naam houdt de zak met stokken vast. Deze speler trekt zonder te kijken één stok uit de zak en houdt deze boven zijn hoofd, zodat iedereen hem kan zien.

Alle andere spelers moeten nu naar de mat met de overeenkomstige kleuren rennen. De eerste speler die deze mat pakt mag deze houden en is de volgende beurt de speler die de stok trekt.

Speel door totdat er nog maar 1 mat over is. De speler met de meeste matten wint het spel.



## EN Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste naar de juiste mat te rennen

## EN Variation 2: Last to touch is out!

### Preparation

Place all 7 mats spaced out on the ground. For a more active game place the mats on a large field further apart. Place all sticks in the bag.

### Rules

All players stand around the mats. The person with the shortest name holds the bag with the sticks. They take 1 stick out and raise it up high above their head so everyone can see it and keep it there. All the other players must run to the matching mat. The last person to touch the mat is out and the bag is handed to them (with all the sticks in it). They will take out the next stick. Keep playing until there is only 1 player left, the winner!

**For added fun...** Choose which body parts you must use to touch the mats. Your pinkie finger!? Your elbow?! Choose something different for each game.

## NL Variatie 2: Laatst aangeraakt is af!

### Vorbereiding

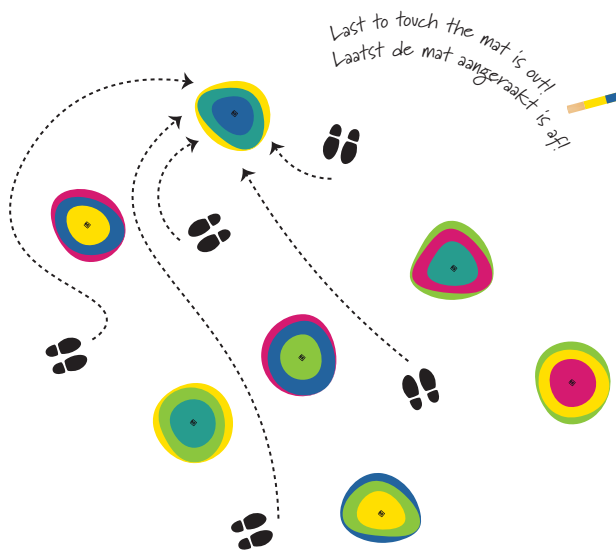
Leg alle 7 matten verdeeld over de grond. Hoe verder je de matten uit elkaar legt, hoe actiever het spel wordt. Doe alle stokken in de zak.

### Regels

Alle speler staan bij elkaar. De speler met de langste naam houdt de zak met stokken vast. Deze speler trekt zonder te kijken één stok uit de zak en houdt deze boven zijn hoofd, zodat iedereen hem kan zien.

Alle andere spelers moeten nu naar de mat met de overeenkomstige kleuren rennen. De laatste speler is af en hij mag bij de volgende ronde de stok trekken. Speel door totdat er nog maar één speler over is.; de winnaar!

**Voor extra plezier...** Kies met welk lichaamsdeel iedereen de mat aan moet raken. Je pink? Je ellenboog? Kies iets anders voor iedere ronde.



## EN Variation 3: Memorize & race!

### Preparation

Place all 7 mats in a row on the ground. Place all sticks in the bag.

### Rules

All players stand in a row a few steps away from the mats. The player with the name with the most vowels stands in the middle of the row and takes a stick out of the bag and places it on the floor by the bag. All other players must look at it closely and race to the correct mat. As you can't see it when you start running make sure you remember the colors or else you have to go back and check again!

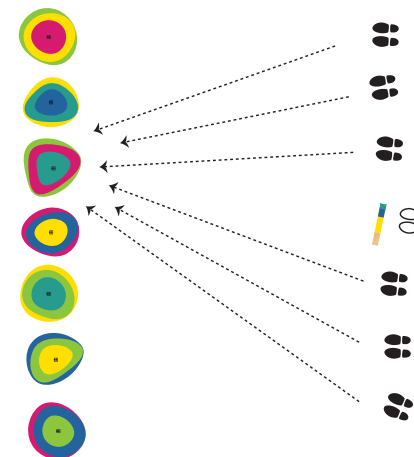
## NL Variatie 3: Onthoud & race!

### Vorbereiding

Leg alle matten in een rij op de grond. Doe alle stokken in de zak.

### Regels

Alle speler staan op een rij, een paarmeter verwijderd van de matten. De speler met de naam met de meeste klinkers staat in het midden van de rij en neemt zonder de kijken één stok uit de zak en legt deze op de grond bij de zak. Alle andere speler moeten nu goed kijken en daarna zo snel mogelijk naar de mat met dezelfde kleuren als de stok rennen. Omdat je de stok niet kan zien als je rent, moet je proberen goed de kleuren van de stok te onthouden, want ander moet je weer terugrennen om opnieuw te kijken.





## DE Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als Erster zur richtigen Matte zu laufen.

## DE Variante 1:

Wer sich die meisten Matten schnappt, gewinnt!

### Vorbereitung

Lege alle 7 Matten verteilt auf den Boden. Für ein aktiveres Spiel legst du die Matten auf ein großes Feld, wobei sie weiter auseinander liegen. Stecke alle Stöcke in den Beutel.

### Regeln

Alle Spieler stehen nebeneinander. Der Spieler mit dem längsten Namen hält den Beutel mit den Stöcken. Er nimmt einen Stock aus dem Beutel und hebt ihn hoch über seinen Kopf, sodass alle ihn sehen können, und hält ihn dort. Alle anderen Spieler müssen zur entsprechenden Matte rennen. Der erste, der sich die richtige Matte schnappt, darf sie behalten und darf den Beutel halten und den nächsten Stock herausnehmen. Spielt so weiter, bis nur noch 1 Matte übrig ist. Der Spieler mit den meisten Matten gewinnt! "

## FR Variation 1

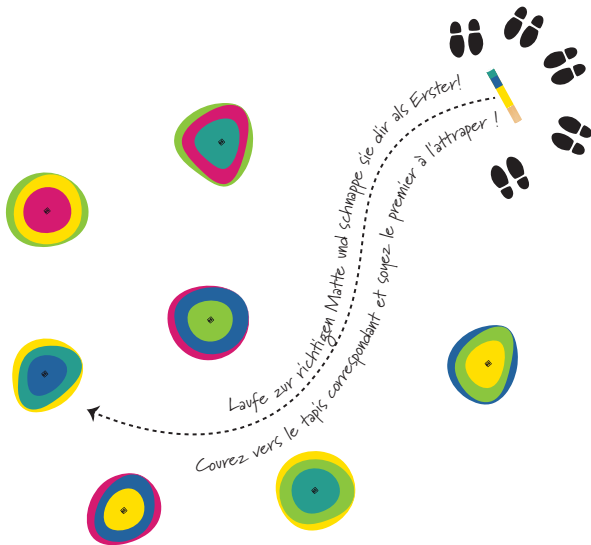
Le plus grand nombre de tapis saisis = gagnant !

### Préparation

Placez les 7 tapis en les espaçant sur le sol. Pour un jeu plus actif, placez les tapis sur un grand terrain, plus espacés. Placez tous les bâtons dans le sac.

### Règles

Tous les joueurs se tiennent debout. La personne dont le nom est le plus long tient le sac avec les bâtons. Il prend un bâton et le lève au-dessus de sa tête pour que tout le monde puisse le voir et le laisse là. Tous les autres joueurs doivent courir vers le tapis correspondant. Le premier à l'attraper peut le garder et tient le sac et sort le bâton suivant. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul tapis. Le joueur qui a le plus de tapis a gagné !



## FR But du Jeu

Le but du jeu est d'être le premier à courir vers le bon tapis.

## DE Variante 2

Wer die Matte als Letzter berührt, scheidet aus!

### Vorbereitung

Lege alle 7 Matten verteilt auf den Boden. Für ein aktiveres Spiel legst du die Matten auf ein großes Feld, wobei sie weiter auseinander liegen. Stecke alle Stöcke in den Beutel.

### Regeln

Alle Spieler stehen um die Matten herum. Der Spieler mit dem kürzesten Namen hält den Beutel mit den Stöcken. Er nimmt einen Stock aus dem Beutel und hebt ihn hoch über seinen Kopf, so dass alle ihn sehen können, und hält ihn dort. Alle anderen Spieler müssen zur entsprechenden Matte rennen. Der Spieler, der die Matte als Letzter berührt, scheidet aus und bekommt den Beutel (mit allen Stöcken darin) ausgehändigt. Dieser Spieler zieht den nächsten Stock aus dem Beutel. Spielt so weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist - dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

## FR Variation 2

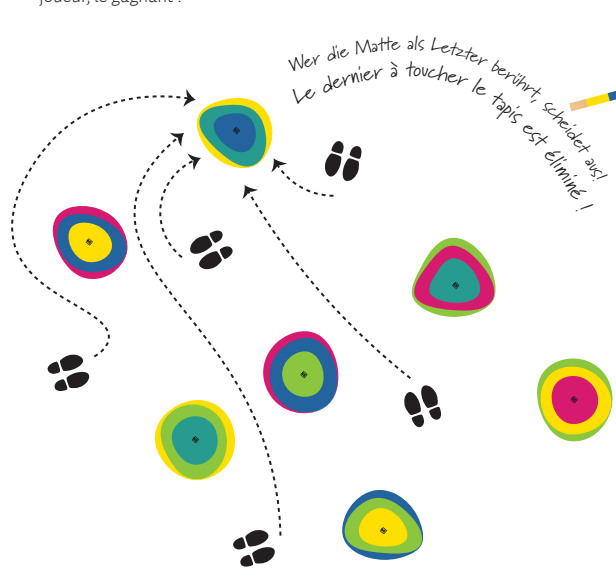
Le dernier à toucher est éliminé !

### Préparation

Placez les 7 tapis en les espaçant sur le sol. Pour un jeu plus actif, placez les tapis sur un grand terrain, plus éloignés les uns des autres. Placez tous les bâtons dans le sac.

### Règles

Tous les joueurs se tiennent autour des tapis. La personne dont le nom est le plus court tient le sac avec les bâtons. Il prend un bâton et le lève au-dessus de sa tête pour que tout le monde puisse le voir et le garde en place. Tous les autres joueurs doivent courir vers le tapis correspondant. La dernière personne à toucher le tapis est éliminée et le sac lui est remis (avec tous les bâtons qu'il contient). Il prend le bâton suivant. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur, le gagnant !



## DE Variante 3: Farben merken & Rennen!

### Vorbereitung

Lege alle 7 Matten in einer Reihe auf den Boden und stecke alle Stöcke in den Beutel. "

### Regeln

Alle Spieler stehen in einer Reihe ein paar Schritte von den Matten entfernt. Der Spieler mit dem Namen mit den meisten Vokalen steht in der Mitte der Reihe und nimmt einen Stock aus dem Beutel und legt ihn neben den Beutel auf den Boden. Alle anderen Spieler müssen genau hinschauen und zur richtigen Matte rennen. Da du sie nicht sehen kannst, wenn du anfängst zu laufen, musst du dir die Farben merken, sonst musst du noch einmal zurückrennen und nachsehen!

**Für zusätzlichen Spaß...**Entscheidet euch, mit welchen Körperteilen ihr die Matten berühren müsst. Mit eurem kleinen Finger?! Mit eurem Ellbogen?! Wählt für jedes Spiel eine andere Variante.

## FR Variation 3

Mémoisez et faites la course !

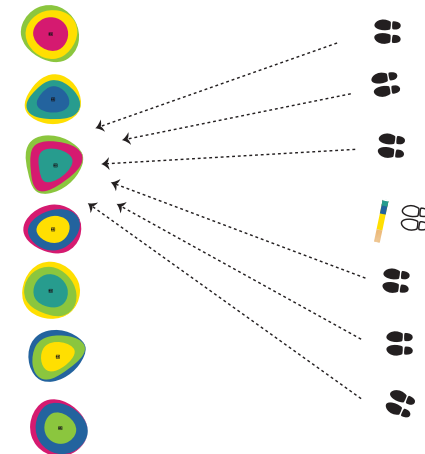
### Préparation

Placez les 7 tapis en ligne sur le sol. Placez tous les bâtons dans le sac.

### Règles

Tous les joueurs se tiennent en rang à quelques pas des tapis. Le joueur dont le nom comporte le plus de voyelles se place au milieu de la rangée et sort un bâton du sac qu'il place sur le sol près du sac. Tous les autres joueurs doivent le regarder attentivement et courir vers le bon tapis. Comme vous ne pouvez pas le voir lorsque vous commencez à courir, assurez-vous de vous souvenir des couleurs, sinon vous devrez revenir en arrière et vérifier à nouveau !

**Pour plus d'amusement...** Choisissez les parties du corps que vous devez utiliser pour toucher les tapis. Votre petit doigt ? ! Votre coude ? ! Choisissez quelque chose de différent pour chaque jeu.





# ES Islas de actividad | IT Le Isole di Attività

GA411



**ES Objetivo del juego**  
El objetivo del juego es ser el primero en correr hacia la alfombra correcta.

**IT Scopo del gioco**  
Lo scopo del gioco è di raggiungere per primo il tappetino giusto.

**ES Variación 1**  
¡La mayoría de las alfombras cogidas = ganador!  
**Preparación**  
Coloca las 7 alfombras espaciadas en el suelo. Para un juego más activo, coloca las alfombras en campos grandes más separados. Coloca todos los palitos en la bolsa.  
**Normas**  
Todos los jugadores están juntos. La persona con el nombre más largo sostiene la bolsa con los palos. Sacan 1 palo y lo levantan por encima de su cabeza para que todos puedan verlo y lo mantengan allí. Todos los demás jugadores deben correr hacia la alfombra de juego. El primero en agarrarlo puede quedarse, agarra la bolsa y saca el siguiente palo. Sigue jugando hasta que solo quede 1 tapete. ¡El jugador con más alfombras gana!

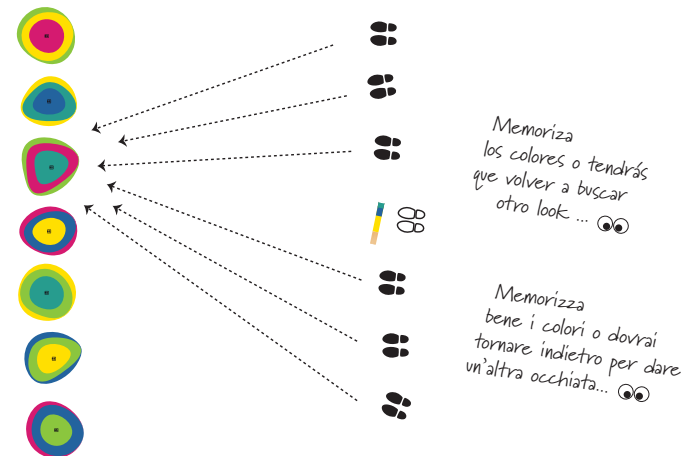
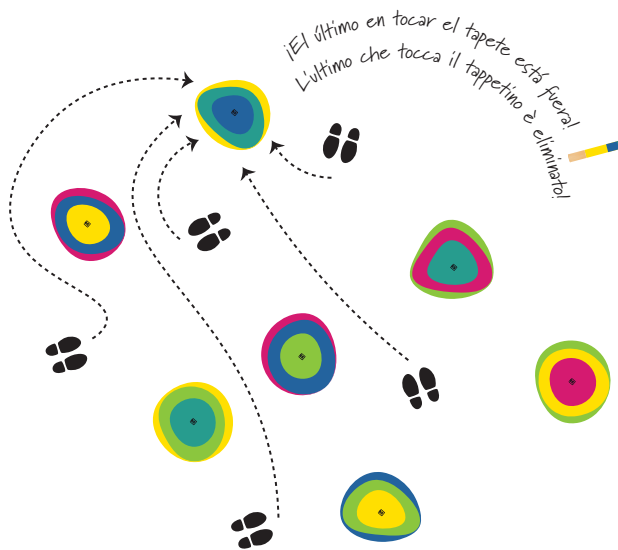
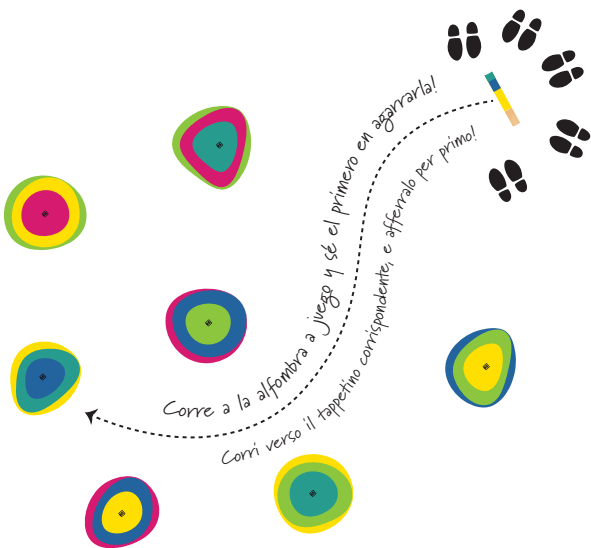
**ES Variación 2**  
¡El último en tocar está fuera!  
**Preparación**  
Coloca las 7 alfombras espaciadas en el suelo. Para un juego más activo, coloca las alfombrillas en un campo grande más alejado. Coloca todos los palitos en la bolsa.  
**Normas**  
Todos los jugadores se paran alrededor de las alfombras. La persona con el nombre más corto sostiene la bolsa con los palos. Sacan 1 palo y lo levantan por encima de su cabeza para que todos puedan verlo y lo mantienen allí. Todos los demás jugadores deben correr hacia la alfombra correspondiente. La última persona en tocar la alfombra sale y se le entrega la bolsa (con todos los palos adentro). Sacarán el siguiente palo. Sigue jugando hasta que solo quede 1 jugador, ¡el ganador!

**ES Variación 3**  
¡Memoriza y corre!  
**Preparación**  
Coloca las 7 alfombras en una fila en el suelo y coloca todas las existencias en la bolsa.  
**Normas**  
Todos los jugadores se colocan en fila a unos pasos de las alfombras. El jugador con el nombre con más vocales se coloca en el medio de la fila, saca un palo de la bolsa y lo coloca en el suelo junto a la bolsa. Todos los demás jugadores deben mirarlo de cerca y correr hacia la alfombrilla correcta. Como no puedes verlo cuando comienza a correr, asegúrate de recordar los colores o, de lo contrario, tendrás que regresar y verificar nuevamente.  
**Para mayor diversión...**  
Elige qué partes del cuerpo deben usar para tocar las alfombrillas. ¿¡Tu dedo meñique!?! ¿Tu codo? Elige algo diferente para cada juego.

**IT Variazione 1:**  
Chi afferra il maggior numero di tappetini è il vincitore!  
**Preparazione**  
Metti tutti e 7 i tappetini ben distanziati a terra. Per una maggiore dinamicità del gioco metti i tappetini in un ampio spazio ben distanziati tra loro. Metti tutti i bastoncini nel sacchetto.  
**Regole**  
Raduna tutti i giocatori. Quello con il nome più lungo tiene il sacchetto con i bastoncini. A turno i giocatori tirano fuori 1 bastone e lo sollevano in alto sopra la testa affinché gli altri possano vederlo. Tutti devono correre al tappetino del colore corrispondente. Il primo che ci arriva può prenderselo, poi si deve far dare il sacchetto per tirare fuori il bastoncino successivo. Il gioco continua finché non rimane un solo 1 tappetino. Il giocatore che avrà il maggior numero di tappetini sarà il vincitore!

**IT Variazione 2**  
L'ultimo che lo tocca è eliminato!  
**Preparazione**  
Metti tutti e 7 i tappetini ben distanziati a terra. Per una maggiore dinamicità del gioco metti i tappetini in un ampio spazio ben distanziati tra loro. Metti tutti i bastoncini nel sacchetto.  
**Regole**  
Raduna tutti i giocatori intorno ai tappetini. Chi ha il nome più breve terrà per primo il sacchetto con i bastoncini. A turno i giocatori tirano fuori 1 bastone e lo sollevano in alto sopra la testa affinché gli altri possano vederlo. Tutti devono correre al tappetino del colore corrispondente. L'ultimo che tocca il tappetino è eliminato; il sacchetto viene consegnato (con tutti i bastoncini dentro) a un altro giocatore. Verrà estratto il bastoncino successivo. Il gioco continua fino a che non rimane un solo giocatore, il vincitore!

**IT Variazione 3**  
Memorizza e corri!  
**Preparazione**  
Metti tutti e 7 i tappetini in fila a terra. Metti tutti i bastoncini nel sacchetto."  
**Regole**  
Tutti i giocatori sono in fila a pochi passi dai tappetini. Il giocatore che ha il nome con più vocali sarà al centro della fila, e tirerà fuori un bastoncino dal sacchetto per appoggiarlo a terra accanto al sacchetto. Tutti gli altri giocatori possono guardare, e poi andare di corsa verso il tappetino corrispondente. Visto che tu non riuscirai a vedere nulla quando inizi a correre, cerca di ricordare i colori o altrimenti dovrai tornare indietro per controllare!"  
**Per divertirsi ancora di più...**  
Decidi con quale parte del corpo bisognerà toccare i tappetini. Il mignolo?! Il gomito? Scegli per ogni partita una parte del corpo diversa.





## PL Cel gry

Pierwszy gracz, który dobiegnie do właściwej wyspy (maty) wygrywa

## PL GRA 1

### Przygotowanie

Rozłóż wszystkie maty na ziemi. Aby w grze było więcej ruchu, umieść maty na dużej powierzchni jak najdalej od siebie. Wszystkie patyczki włoż do woreczka.

### Zasady

Wszyscy gracze stoją razem w grupie. Osoba o najdłuższym nazwisku trzyma worek z patyczkami. Wyciąga z niego 1 patyczek i podnosi go wysoko nad głowę, aby każdy mógł go zobaczyć. Trzyma patyczek w górze. Wszyscy pozostali gracze muszą pobiec do tej maty, która ma takie same kolory jak wyciągnięty patyczek. Pierwszy gracz, który podniesie prawidłową matę może ją zatrzymać, a następnie wyjąć z worka następny patyk. Grajcie dalej, aż zostanie tylko 1 mata. Gracz z największą liczbą mat wygrywa!

## DK Variation 1

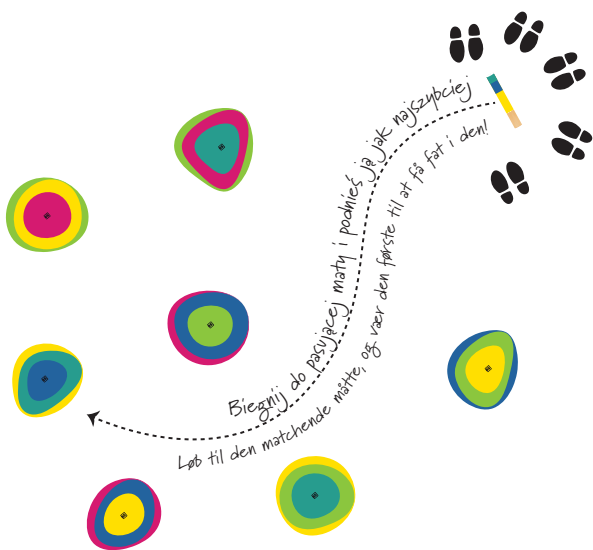
De fleste måtter der er grebet = vinder!

### Forberedelse

Placer alle 7 måtter med afstand på jorden. For et mere aktivt spil skal du placere måtterne længere fra hinanden. Læg alle pinde i posen.

### Regler

Alle spillere står sammen. Personen med det længste navn holder posen med pinde. Han tager en pind frem og løfter den højt over hovedet, så alle kan se og holder den der. Alle andre spillere skal løbe til måtten. Den første, der tager den, kan beholde den og få fat i posen og tage den næste pind ud. Fortsæt med at spille, indtil der kun er 1 måtte tilbage. Spilleren med flest måtter vinder!



## DK Formålet med spillet

Formålet med spillet er at være den første til at løbe til den rigtige måtte.

## PL GRA 2

### Przygotowanie

Rozłóż wszystkie maty na ziemi. Aby w grze było więcej ruchu, umieść maty na dużej powierzchni jak najdalej od siebie. Wszystkie patyczki włoż do woreczka."

### Zasady

Wszyscy gracze stoją wokół mat. Osoba o najkrótszym imieniu trzyma worek z patykami. Wyciąga 1 patyczek i podnosi go wysoko nad głowę, aby każdy mógł go zobaczyć. Trzyma patyczek w górze. Wszyscy pozostali gracze muszą pobiec do pasującej kolorami maty. Ostatnia osoba, która dotknęła maty odpada z gry i teraz ona trzyma worek (ze wszystkimi patyczkami w środku). Wyjmuje następny patyczek. Graj dalej, aż zostanie tylko 1 gracz. On jest zwycięzcą!

## DK Variation 2

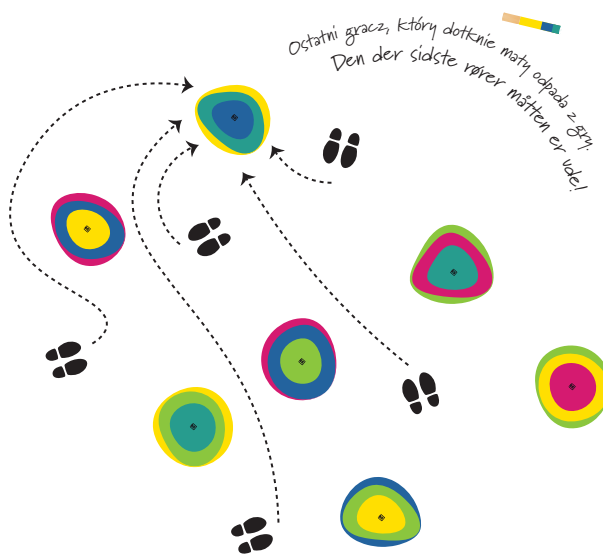
Den der sidste rører måtten er udel!

### Forberedelse

Placer alle 7 måtter med afstand på jorden. For et mere aktivt spil skal du placere måtterne længere fra hinanden. Læg alle pinde i posen.

### Regler

Alle spillere står sammen. Personen med det længste navn holder posen med pinde. Han tager en pind frem og løfter den højt over hovedet, så alle kan se og holder den der. Alle andre spillere skal løbe til måtten. Den første, der tager den, kan beholde den og få fat i posen og tage den næste pind ud. Fortsæt med at spille, indtil der kun er 1 måtte tilbage. Spilleren med flest måtter vinder!



## PL GRA 3

### Przygotowanie

Umieść wszystkie 7 mat w rzędzie na ziemi. Umieść wszystkie patyczki w worku.

### Zasady

Wszyscy gracze stoją w rzędzie kilka kroków od mat. Gracz z imieniem i nazwiskiem z największą liczbą samogłosek stoi w środku rzędu i wyjmuje z worka patyczek. Następnie kładzie go na podłodze obok worka. Wszyscy pozostali gracze muszą przyjrzeć się mu uważnie i pobiec do pasującej kolorami maty. Zapamiętaj kolory z patyczka. Ponieważ nie widzisz go (patyczek leży cały czas na podłodze) pamiętaj cały czas o kolorach wyciągniętego patyczka. W przeciwnym razie musisz wrócić i sprawdzić kolory patyczka ponownie!

### Dla urozmaicenia zabawy...

Wybierz, których części ciała musisz użyć, aby dotknąć maty. Twój mały palec? Twój łokiec?! Wybierz coś innego dla każdej rundy gry.

## DK Variation 3

Husk og løb!

### Forberedelse

Læg alle 7 måtter i en række på jorden. Læg alle pinde i posen.

### Regler

Alle spillere står på række et par skridt væk fra måtterne. Spilleren med navnet med flest vokaler står i midten af rækken og tager en pind ud af posen og placerer den på gulvet ved posen. Alle andre spillere skal se nærmere på pinden og løbe til den rigtige måtte. Da du ikke kan se det, når du begynder at løbe skal du huske farverne, ellers skal du gå tilbage og kontrollere igen!

### For ekstra sjov...

Vælg hvilke kropsdelen du skal bruge for at røre måtterne. Din finger!? Din albue?! Vælg noget forskelligt for hvert spil.

