

## Basis regels

## Start

Kies een spel  
&  
Kies een level.

1 Speler = Eerst gooien,  
daarna springen.

≥ 2 Spelers = 1 Gooier,  
1 springer, elke beurt rouleren.

Eén gebruiker  
tegelijktijd  
op de  
trampoline.

Begin op het  
middenpunt  
springdoek.

Zeg hardop  
welke  
sprong je  
gaat maken.

Spring na  
elke sprong  
terug naar het  
middenpunt.

## Eind

Rouler na een  
verkeerde sprong  
of einde level.

## Balans Spel

## Level 1

- 1.1 Gooi de kleur bal.
- 1.2 Spring op de kleur op de jumpmat.

## Level 2

- 2.1 Gooi de spring bal.
- 2.2 Spring de springstijl.

## Level 3

- 3.1 Gooi de getal bal.
- 3.2 Spring op het getal op de jumpmat.

- 1.3 Gooi de getal bal.
- 1.4 Het getal is het aantal herhalingen van de springsessie.

## Som Spring Spel

## Level 1

- 1.1 Gooi de getal bal. Dit is de uitkomst van een som.

## Level 2

- 2.1 Gooi de kleur bal.
- 2.2 De kleur geeft een getal aan op de jumpmat. Dat getal moet gebruikt worden met de som.

## Level 3

- 3.1 Gooi de getal bal nog een keer.
- 3.2 Plaats de twee cijfers achter elkaar.
- 3.3 De twee cijfers samen zijn de uitkomst van een som.

- 1.2 Maak een + - × of ÷ som van het getal.
- 1.3 Spring op de benodigde getallen op de jumpmat.

## Memorie Spel

## Level 1

- 1.1 Gooi de kleur bal.
- 1.2 Spring op de kleur op de jumpmat.
- 1.3 Gooi de getal bal.
- 1.4 Spring op het getal op de jumpmat.
- 1.5 Gooi de spring bal.
- 1.6 Spring de springstijl.
- 1.7 Herhaal de springsessie 3x.

## Level 2

- 2.1 Gooi de kleur bal nog een keer.
- 2.2 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.3 Gooi de getal bal nog een keer.
- 2.4 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.5 Gooi de spring bal nog een keer.
- 2.6 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.7 Herhaal stap 2.1 t/m 2.6 tot de verkeerde sprong.

## Level 3

- 3.1 Gooi de drie ballen gezamenlijk nog een keer.
- 3.2 Voeg de nieuwe sprongen toe aan de springsessie.
- 3.3 Herhaal stap 3.1 en 3.2 tot de verkeerde sprong.



= Kleur bal



= Getal bal



= Spring bal

= Middenpunt springdoek /  
Gooi nog een keer

= Wees creatief

= Maak een som op het  
springdoek

## Grundregeln

## Start

Wähl ein Spiel aus  
&  
Wähl ein Level aus.

1 Spieler = Erst werfen,  
dann springen.

≥ 2 Spieler = 1 Werfer,  
1 Springer, jeweils abwechseln.

Nur ein  
Benutzer auf  
dem  
Trampolin.

Fang in der  
Mitte des  
Sprungtuchs  
an.

Sag laut,  
welchen  
Sprung du  
machen willst.

Spring nach  
jedem Sprung  
zurück zur  
Mitte.

## Ende

Nach einem falschen  
Sprung oder am Ende  
des Levels wechseln.

## Gleichgewichtsspiel

## Level 1

- 1.1 Wirf den Farbenball.
- 1.2 Spring auf die Farbe auf dem Sprungtuch.

## Level 2

- 2.1 Wirf den Sprungball.
- 2.2 Spring den Sprungstil.

## Level 3

- 3.1 Wirf den Zahlenball.
- 3.2 Spring auf die Zahl auf dem Sprungtuch.

- 1.3 Wirf den Zahlenball.
- 1.4 Die Zahl gibt die Zahl der Wiederholungen des Sprungteils an.

## Spiel „Spring eine Rechenaufgabe“

## Level 1

- 1.1 Wirf den Zahlenball. Dies ist das Ergebnis einer Rechenaufgabe.

## Level 2

- 2.1 Wirf den Farbenball.
- 2.2 Die Farbe gibt eine Zahl auf dem Sprungtuch an. Diese muss für die Rechenaufgabe benutzt werden.

## Level 3

- 3.1 Wirf noch einmal den Zahlenball.
- 3.2 Leg die beiden Zahlen nebeneinander.
- 3.3 Die beiden Zahlen ergeben zusammen das Ergebnis einer Rechenaufgabe.

- 1.2. Mach von der Zahl eine Aufgabe mit + - × oder ÷.
- 1.3 Spring auf die erforderlichen Zahlen auf dem Sprungtuch.

## Memory-Spiel

## Level 1

- 1.1 Wirf den Farbenball.
- 1.2 Spring auf die Farbe auf dem Sprungtuch.
- 1.3 Wirf den Zahlenball.
- 1.4 Spring auf die Zahl auf dem Sprungtuch.
- 1.5 Wirf den Sprungball.
- 1.6 Spring den Sprungstil.
- 1.7 Wiederhol den Sprungteil 3x.

## Level 2

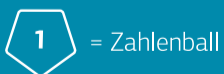
- 2.1 Wirf noch einmal den Farbenball.
- 2.2 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.3 Wirf noch einmal den Zahlenball.
- 2.4 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.5 Wirf noch einmal den Sprungball.
- 2.6 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.7 Wiederhol die Schritte 2.1 bis 2.6 bis zum falschen Sprung.

## Level 3

- 3.1 Wirf die drei Bälle noch einmal zugleich.
- 3.2 Füg die neuen Sprünge dem Sprungteil zu.
- 3.3 Wiederhol die Schritte 3.1 und 3.2 bis zum falschen Sprung.



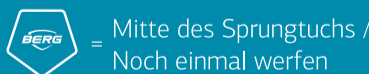
= Farbenball



= Zahlenball



= Springball

= Mitte des Sprungtuchs /  
Noch einmal werfen= Lass deiner Phantasie  
freien Lauf!= Mach eine Rechenaufgabe  
auf dem Sprungtuch