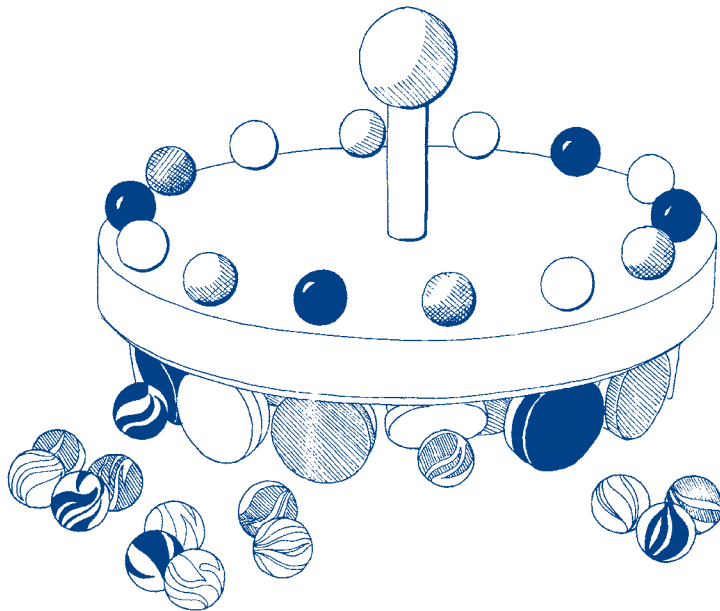
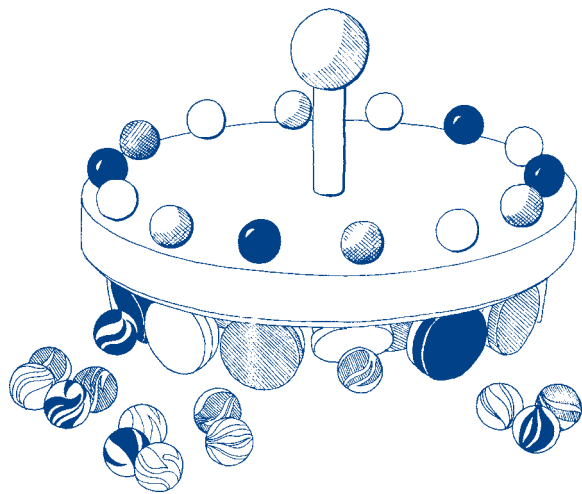


Marble Carousel
Murmelkarrussel
Le carrousel des billes
Tiovivo de canicas
Knikkercarrousel
Kugle karrusel
Carosello di biglie
Carroussel de Berlindes
Карусель для шариков



goki



Ⓢ Marble carousel

The game consists of a carousel and a linen bag with 31 glass marbles.

The Marble carousel game

As many children as you like can play this game. Each child gets the same number of marbles, 3, 4, 5 or more.

Before the game begins you must agree on the order in which you will play your marbles. For example the youngest player can start, and the next oldest will follow.

From a distance of 3 metres each player tries to roll his marbles into the marble carousel. You should not be worried that your marbles will roll out of the other side of the marble carousel. The flaps have been constructed in such a way that they let your marbles get in, but not out again.

You "push" the marbles with the broad side of your pointer finger. In so doing you should only push the marbles and not guide them.

The player, who begins with the pushing, tries to roll his marbles one after the other with one shot into the marble carousel.

The marbles that have missed the target, remain lying outside the marble carousel.

Then the next player starts to roll his marbles into the carousel.

When every player has had his go, some of the marbles will still be lying outside the carousel. The player, whose marble is nearest to the carousel, can try to roll his marbles, which are still outside, into the carousel.

If he is successful, then he can try to do the same with his next marble, and he can continue like this until one of his marbles misses the target. Then it is the player's turn, whose marble is now nearest to the carousel.

The person, who rolls the last marble lying outside into the carousel is the winner and wins all the marbles – also those of the other players!

Variation of the game

The colour game

In this game each player gets the same number of marbles. You roll your marbles in turn towards the target from a distance of at least 1.50 metres from the marble carousel. Marbles which remain outside the carousel score zero points and cannot be played a second time. Otherwise the marbles that reach the target score according to the colour of the flap, through which they were rolled:

Yellow	= 1 point
Orange	= 2 points
Green	= 3 points
Blue	= 4 points
Pink	= 5 points
Red	= 10 points

Whoever has the most points at the end of a round, is the winner of the game.

Variation of the game

The 8 Marble Game

In this game 8 marbles are placed in a line behind one another at the following distances from the marble carousel:

1. Marble: 1 foot
2. Marble: 2 feet
3. Marble: 3 feet
4. Marble: 4 feet
5. Marble: 5 feet
6. Marble: 6 feet
7. Marble: 7 feet
8. Marble: 8 feet

The youngest player starts with the first marble and then tries in turn to roll each marble into the marble carousel. He can continue to play until he misses the target.

Then it is the next player's turn.

The player, who rolls the 8th marble into the carousel, can also roll the other marbles that are lying around into the target. In this way, whoever gets the last marble into the carousel, wins all of the marbles – also those of the other players.

You can surely think up other exciting variations of games with the marble carousel.

⑤ Murrelkarussell

Das Spiel besteht aus einem Karussell und einem Leinenbeutel mit 31 Glasmurreln.

Das Murrelkarussell – Spiel

Beliebig viele Kinder können mitspielen. Jedes Kind erhält die gleiche Anzahl Murreln, 3, 4, 5 oder mehr.
Vor Beginn des Spiels müsst Ihr Euch über die Reihenfolge einigen, in der gemurrelt wird.
Der jüngste Mitspieler darf zum Beispiel anfangen, ihm folgt der Nächstältere.

Aus 3 Metern Entfernung versucht dann jeder Spieler seine Kugeln in das Murrelkarussell zu rollen. Ihr müsst keine Angst haben, dass Eure Murreln auf der anderen Seite des Murrelkarussells wieder hinausrollen. Die Klappen sind so konstruiert, dass sie Eure Murrel zwar hinein, aber nicht wieder heraus lassen.

„Geschoben“ wird mit der Breitseite des Zeigefingers. Dabei sollte die Murrel nur angeschubst und nicht geführt werden.

Der Spieler, der mit dem Schieben beginnt, versucht, seine Murreln nacheinander mit einem Schuss in das Murrelkarussell zu rollen.

Die fehlgeworfenen Murreln bleiben außerhalb des Murrelkarussells liegen.

Danach beginnt der nächste Spieler, seine Murreln in das Murrelkarussell zu rollen.

Wenn alle Mitspieler an der Reihe waren, werden einige Murreln außerhalb des Karussells liegen geblieben sein. Derjenige, dessen Murrel am nächsten zum Karussell liegen geblieben ist, darf versuchen, seine außen liegende Murreln in das Karussell zu rollen.

Gelingt dieses, darf er das Gleiche mit der nächsten Murrel versuchen, so lange, bis er einen Fehlschuss hat und das Ziel verfehlt. Ihm folgt dann der Spieler, dessen Murrel jetzt dem Murrelkarussell am nächsten liegt.

Derjenige, der die letzte noch außerhalb liegende Murrel in das Ziel rollt, ist Sieger und gewinnt alle Murreln – auch die seiner Mitspieler!

Spielvariante

Das Farben-Spiel

Für dieses Spiel erhält jeder Mitspieler die gleiche Anzahl Murreln. Aus einem Abstand von mindestens 1,50 Meter vom Murrelkarussell rollt Ihr jetzt abwechselnd Eure Murreln in das Ziel hinein. Murreln, die außen liegen bleiben, zählen null Punkte und dürfen nicht ein zweites Mal gespielt werden. Ansonsten zählen die getroffenen Murreln je nach der Farbe der Klappe, durch die die Murrel gerollt wurde:

Gelb	= 1 Punkt
Orange	= 2 Punkte
Grün	= 3 Punkte
Blau	= 4 Punkte
Pink	= 5 Punkte
Rot	= 10 Punkte.

Wer nach Abschluss einer Spielrunde die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariante

Das 8-Murmel-Spiel

Bei diesem Spiel werden 8 Murmeln in einer Reihe hintereinander ausgelegt und zwar in folgenden Abständen vom Murmelkarussell:

1. Murmel: 1 Fußlänge
2. Murmel: 2 Fußlängen
3. Murmel: 3 Fußlängen
4. Murmel: 4 Fußlängen
5. Murmel: 5 Fußlängen
6. Murmel: 6 Fußlängen
7. Murmel: 7 Fußlängen
8. Murmel: 8 Fußlängen

Der jüngste Mitspieler beginnt mit der ersten Murmel und versucht dann die Murmeln der Reihe nach in das Murmelkarussell zu rollen. Er darf so lange weiterspielen, bis er nicht mehr trifft.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ist die Murmel Nr. 8 hineingespielt, darf der Spieler, der gerade an der Reihe ist, die noch umliegenden Murmeln in das Ziel rollen.

Wer auf diese Weise die letzte Murmel in das Karussell befördert, gewinnt alle Murmeln – auch die seiner Mitspieler.

Euch fallen bestimmt noch viele andere spannende Spielvarianten mit dem Murmelkarussell ein.

Ⓣ Le carrousel des billes

Le jeu se compose d'un carrousel et d'un sac en toile de 31 billes en verre.

Le jeu du carrousel des billes

Autant d'enfants que l'on veut peuvent y jouer. Chaque enfant reçoit le même nombre de billes : 3, 4, 5 ou plus.

Avant le début du jeu vous devez vous mettre d'accord sur l'ordre de jeu. Par exemple c'est le plus jeune qui commence, et ensuite celui qui est plus âgé après lui.

Ensuite chaque joueur essaye, à une distance de 3 mètres, de faire rouler ses billes dans le carrousel des billes. Vous ne devez pas avoir peur que vos billes ressortent de l'autre côté du carrousel. Les clapets sont conçus de telle sorte qu'ils laissent bien rentrer vos billes, mais ne les laissent pas ressortir.

Il faut « tirer » les billes avec le côté de l'index. Ce faisant, il faut seulement pousser la bille et non la guider.

Le joueur qui commence à tirer essaie d'envoyer ses billes dans le carrousel, l'une après l'autre, en un seul coup. Il faut laisser les billes tirées à côté en dehors du carrousel.

Ensuite le joueur suivant tire ses billes dans le carrousel.

Quand tous les joueurs ont fini de jouer, il reste quelques billes en dehors du carrousel. Le joueur dont les billes sont restées le plus près du carrousel a le droit de tirer ses billes dans le carrousel.

S'il y arrive, il peut essayer de faire de même avec la bille suivante, jusqu'à ce qu'il fasse un mauvais tir et manque sa cible. Puis c'est au joueur dont les billes sont maintenant les plus près du carrousel de jouer.

Le dernier qui tire dans la cible la dernière bille restée en dehors est le vainqueur et gagne toutes les billes – y compris celles des autres joueurs !

Variante de jeu.

Le jeu des couleurs.

Pour ce jeu chaque joueur reçoit le même nombre de billes. Vous tirez maintenant vos billes chacun à votre tour d'une distance d'1,50 m du carrousel jusque dans la cible. Les billes qui restent en dehors ne comptent aucun point et ne doivent pas être jouées une seconde fois. A part cela, les billes concernées comptent en fonction de la couleur du clapet par lequel la bille a été tirée :

Jaune = 1 point

Orange = 2 points

Vert = 3 points
Bleu = 4 points
Rose = 5 points
Rouge = 10 points

Celui qui à la fin d'un jeu a atteint le plus grand nombre de points remporte le jeu.

Variante de jeu

Le jeu à 8 billes

Dans ce jeu on dispose 8 billes en rang les unes derrière les autres, et à différentes distances du carrousel comme suit :

1^{ère} bille : 1 pas
2^{ème} bille : 2 pas
3^{ème} bille : 3 pas
4^{ème} bille : 4 pas
5^{ème} bille : 5 pas
6^{ème} bille : 6 pas
7^{ème} bille : 7 pas
8^{ème} bille : 8 pas

Le plus jeune joueur commence avec la première bille et essaie ensuite en suivant l'ordre des billes de les tirer dans le carrousel. Il peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il manque un tir. Ensuite c'est au tour du joueur suivant.

Une fois la 8^{ème} bille rentrée, le joueur dont c'est le tour peut tirer dans la cible les billes qui restent encore autour du jeu. Celui qui expédie de cette manière la dernière bille dans le carrousel gagne toutes les billes, y compris celles des autres joueurs.

Mais beaucoup d'autres variantes passionnantes du carrousel des billes vous viendront encore certainement à l'idée.

ⓔ Tiovivo de canicas

El juego se compone de un tiovivo y una bolsa con 31 canicas.

Juego

Es discrecional, pueden jugar muchos niños. Cada niño recibe el mismo número de canicas, 3, 4, 5 o más.

Antes de empezar el juego hay que acordar el orden de turnos. El compañero de equipo más joven puede empezar por ejemplo, lo sigue el que le sigue y así sucesivamente.

Colocados a unos 3 metros distancia, los jugadores intentarán hacer rodar sus canicas por el tiovivo. No hay que temer de que las canicas caigan por el otro lado, ya que éstas vuelven. Las chapaletas están construidas, de manera que vuestra Canica una vez dentro ya no puede salir si no la sacáis vosotros.

Para empujar las canicas solo hay que darles con el un lado del dedo índice

El jugador que empieza con el desplazamiento intenta rodar sus canicas de un lado a otro del tiovivo con tan solo un disparo.

Las canicas que todavía tienen que tirarse, se quedan fuera del recorrido de canicas.

A continuación sigue el próximo jugador a rodar sus canicas en el tiovivo de canicas.

Si todos los compañeros de equipo estaban en la fila, se habrán quedado algunas canicas fuera del tiovivo. Aquel del cual la canica se ha quedado lo más cerca al tiovivo, puede intentar rodar sus canicas de fuera del tiovivo.

Si esto sale bien, puede intentar lo mismo con la próxima canica, puede seguir jugando hasta que falle. Lo sigue entonces el jugador cuya canica está ahora más próxima al tiovivo.

¡Aquel que rueda el primero todas las canicas que están todavía fuera del objetivo es el vencedor y gana todas las canicas - también ésa de sus compañeros de equipo!

Variante de juego

El juego de color

Para este juego cada compañero de equipo recibe el mismo número de canicas. De una distancia de al menos 1,50 metros del tiovivo se hacen rodar las canicas alternativamente. Las canicas que se quedan fuera cuentan cero puntos y no se pueden jugar por segunda vez. En otro caso cuentan las canicas acertadas según el color de la chapaleta por la cual ha entrado la canica:

Amarillo = 1 punto

Naranja	= 2 puntos
Verde	= 3 puntos
Azul	= 4 puntos
Rosa	= 5 puntos
Rojo	= 10 puntos.

El que al finalizar una ronda de juego ha obtenido la mayor parte de los puntos gana el juego.

Variante de juego

El juego de 8 canicas

En este juego se ponen 8 canicas en una fila una tras otra y a las distancias siguientes del ti vivo :

1. Canica a 1 pié
2. Canica a 2 piés
3. Canica a 3 piés.
4. Canica a 4 piés.
5. Canica a 5 piés.
6. Canica a 6 piés.
7. Canica a 7 piés.
8. Canica a 8 piés.

El compañero de equipo más joven empieza con la primera canica e intenta rodar entonces las canicas por turno al ti vivo. Puede jugar hasta que falle.

Entonces está el próximo jugador en la fila.

Si ya ha jugado la canica nº. 8, puede rodar el jugador que está precisamente en la fila que todavía hay canicas inmediatas al objetivo. Quien ponga todas sus canicas en el ti vivo primero gana todas las canicas - también ésa de sus compañeros de equipo.

Seguramente encontrareis otras muchas variantes de juego tan emocionantes como estas.

Knikkercarrousel

Het spel bestaat uit een carrousel en een linnen zakje met 31 glazen knikkers.

Het knikkercarrousel-spel

Dit spel kun je spelen met zo veel vriendjes als je maar wil. Elke speler krijgt evenveel knikkers: 3, 4, 5 of meer.

Voor het begin van het spel moeten jullie afspreken in welke volgorde er zal worden geknikkerd. Dit kan bijvoorbeeld volgens de leeftijd van de medespelers, waarbij de jongste begint, gevolgd door de op een na jongste enzovoort.

Vanaf 3 meter afstand probeert elke speler zijn knikkers in de knikkercarrousel te rollen. Je hoeft niet bang te zijn dat je knikkers er aan de andere kant van de knikkercarrousel weer uitrollen. De kleppen zijn zo gemaakt, dat ze jullie knikkers wel binnen-, maar niet weer buitenlaten.

De knikkers worden „voortgeduwd” met de lange kant van de wijsvinger. Daarbij mogen de knikkers slechts in gang worden geduwd, ze mogen niet worden geleid.

De speler die begint, probeert zijn knikkers na elkaar met telkens één schot in de knikkercarrousel te rollen.

Wordt er gemist, dan blijft die knikker buiten de knikkercarrousel liggen.

Vervolgens mag de volgende speler proberen zijn knikkers in de knikkercarrousel te rollen.

Als alle spelers aan de beurt geweest zijn, zullen een aantal knikkers buiten de carrousel liggen. De speler wiens knikker het dichtste bij de carrousel is blijven liggen, mag nu proberen een van zijn buiten de carrousel liggende knikkers in de carrousel te rollen.

Lukt dit, dan mag hij hetzelfde proberen met zijn volgende knikker, totdat hij een schot mist en zijn knikker naast de carrousel rolt. Dan is het de beurt aan de speler wiens knikker nu het dichtste bij de knikkercarrousel ligt.

De speler die de laatste, nog buiten de carrousel liggende knikker raak schiet, is de winnaar en wint alle knikkers – ook die van zijn medespelers!

Spelvariant

Het kleurenspeel

Voor dit spel krijgt elke speler evenveel knikkers. Vanaf een afstand van ten minste 1,50 meter van de knikkercarrousel rollen jullie afwisselend jullie knikkers in de richting van het doel. Knikkers die buiten de carrousel blijven liggen, krijgen geen punten en mogen niet nog een keer worden gespeeld. De knikkers die wel doel treffen, krijgen punten afhankelijk van de klep waardoor de knikker in de carrousel gerold is:

Geel	= 1 punt
Oranje	= 2 punten
Groen	= 3 punten
Blauw	= 4 punten
Roze	= 5 punten
Rood	= 10 punten

Wie aan het einde van een speelronde de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Spelvariant

Het 8 knikkerspel

Bij dit spel worden 8 knikkers op een rij achter elkaar gelegd op volgende afstanden van de knikkercarrousel:

- 1e knikker: 1 voetlengte
- 2e knikker: 2 voetlengtes
- 3e knikker: 3 voetlengtes
- 4e knikker: 4 voetlengtes
- 5e knikker: 5 voetlengtes
- 6e knikker: 6 voetlengtes
- 7e knikker: 7 voetlengtes
- 8e knikker: 8 voetlengtes

De jongste speler begint met de eerste knikker en probeert daarna de volgende knikkers uit de rij in de knikkercarrousel te rollen. Hij mag doorspelen, tot hij een schot mist.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Is knikker nummer 8 gespeeld, dan mag de speler die momenteel aan de beurt is de nog rond de carrousel liggende knikkers naar het doel rollen. Wie op deze manier de laatste knikker in de carrousel kan schieten, wint alle knikkers – ook die van zijn medespelers.

Jullie kunnen ongetwijfeld zelf nog vele andere spannende spelvarianten met de knikkercarrousel bedenken!

🕒 Kugle karrusel

Spillet indeholder en karrusel og en pose med 31 glaskugler.

Spillet

Man være lige så mange deltagere, som man vil. Hver deltager får det samme antal kugler; 3, 4, 5 eller flere.

Før spillet starter, skal I blive enige om i hvilken rækkefølge, I spiller jeres kugler. F. eks. kan den yngste spiller begynde og den næstældste fortsætter.

Hver spiller skal forsøge at trille sine kugler ind i kugle karrusellen fra en afstand på 3 meter. I behøver ikke at være bekymret for at kuglerne ruller ud på den anden side af karrusellen. Klapperne er konstrueret således at de kugler kan trille ind men ikke ud.

Man triller kuglerne med den brede side af pegefingeren. Man skal kun lige "skubbe" kuglen af sted – ikke føre dem.

Den første spiller skal forsøge at trille sine kugler en efter en ind i kugle karrusellen i et skud

Hvis kuglen ikke rammer karrusellen, skal den blive liggende udenfor.

Derefter er det næste spillers tur til at trille sine kugler ind i karrusellen.

Når alle spillere har trillet deres kugler, vil der stadig være nogle kugler udenfor karrusellen. Den spiller, hvis kugle er tættest på, men stadig udenfor, kan da prøve at trille den ind i karrusellen. Hvis det lykkedes kan han fortsætte med den næste af sine kugler, som er tættest på. Turen går videre til den næste spiller når han ikke rammer karrusellen.

Den spiller, som triller den sidste kugle ind i karrusellen er vinderen og får alle de andre spilleres kugler.

1. Variation

Farvespil

I dette spil får hver spiller det samme antal kugler. Man triller kuglerne fra en afstand på 1,50 meter fra karrusellen. Man får ikke points for de kugler, som ikke kommer ind i karrusellen og man kan ikke spille dem anden gang.

De kugler, som rammer karrusellen får point i henhold til den klap, de er gået igennem:

Gul	= 1 point
Orange	= 2 points
Grøn	= 3 points

Blå	= 4 points
Pink	= 5 points
Rød	= 10 points

Den spiller, som har flest points til sidst, vinder spillet.

2. Variation

Spil med 8 kugler

I dette spil placeres 8 kugler i en række efter hinanden med følgende afstand til karrusellen:

9. kugle: 30 cm
10. kugle: 60 cm
11. kugle: 90 cm
12. kugle: 1,20 meter
13. kugle: 1,50 meter
14. kugle: 1,80 meter
15. kugle: 2,10 meter
16. kugle: 2,40 meter

Den yngste spiller starter med at trille den første kugle ind i karrusellen. Han kan fortsætte indtil kuglen rammer ved siden af. Derefter går turen til den næste spiller. Den spiller som triller kugle nr. 8 ind i karrusellen, kan også prøve at trille de omkringliggende kugler ind.

Den spiller, som får den sidste kugle ind i karrusellen, vinder spillet og alle kuglerne.

🕒 Carosello di biglie

Il gioco è composto da un carosello e da un sacchettino in tela contenente 31 biglie in vetro.

Il gioco

Possono giocare tutti i giocatori che vogliono ; ognuno riceve lo stesso numero di biglie: 3,4,5 o più.

Prima di cominciare dovete accordarvi sull'ordine di gioco dei partecipanti.

Ogni giocatore cerca di far rotolare all'interno del carosello le proprie biglie rimanendo ad una distanza di 3 metri. Non temete!
Le vostre biglie potranno solo entrare ma non uscire dall'altra parte.

Bisogna far rotolare le biglie spingendole con l'indice in modo da lanciarle e non da guidarle all'interno del carosello.

Il giocatore che comincia a tirare cerca di mandare le biglie nel carosello una dopo l'altra con un lancio solo per ogni biglia;
le biglie che non entrano vanno lasciate fuori.

E' ora il turno del giocatore successivo.

Se quando tutti i giocatori hanno tirato le proprie biglie ne restano alcune fuori dal carosello è possibile provare a rilanciarle;
comincia il giocatore le cui biglie sono le più vicine al carosello e può continuare a lanciarle finché non sbaglia.
Vince il giocatore che fa rotolare l'ultima biglia nel carosello guadagnando così anche le biglie degli altri giocatori!

Variante del gioco

Gioco dei colori

Per questo gioco ogni giocatore riceve lo stesso numero di biglie. A turno tirate le vostre biglie verso il carosello da una distanza di 1,5 m.
Le biglie che restano fuori non valgono alcun punto e non potranno essere rigiocate. I punti si contano in base al colore della biglia:

Giallo	= 1 punto
Arancio	= 2 punti
Verde	= 3 punti
Blu	= 4 punti
Rosa	= 5 punti
Rosso	= 10 punti

Vince il gioco chi ottiene il maggior numero di punti.

2a variante

Gioco con 8 biglie

In questa variante si mettono le 8 biglie in fila indiana alle distanze indicate di seguito :

1a biglia = 1 passo

2° biglia = 2 passi

3° biglia = 3 passi

4° biglia = 4 passi

5° biglia = 5 passi

6° biglia = 6 passi

7° biglia = 7 passi

8° biglia = 8 passi

Comincia il giocatore più giovane tirando la 1° biglia e procede con tutte le altre finché non sbaglia.
E' ora il turno del giocatore successivo.

Quando l'ottava biglia è entrata nel carosello il giocatore successivo può lanciare le biglie che sono rimaste fuori.

Vince chi lancia nel carosello l'ultima biglia guadagnando così anche le biglie degli altri.

Altre varianti di gioco saranno possibili quanta più fantasia avrete.

Ⓟ Carrossel de Berlindes

O jogo é composto por um carrossel e um saco em tecido com 31 berlindes em vidro.

O jogo do carrossel de berlindes

Pode jogar um número de crianças à escolha. Cada criança recebe o mesmo número de berlindes – 3, 4, 5 ou mais. Antes do início do jogo, têm de decidir a ordem para os jogadores lançarem os berlindes. Por exemplo, o jogador mais novo pode começar, sendo seguido pelo segundo jogador mais novo, etc..

A uma distância de 3 metros, cada jogador tenta lançar o seu berlinde para dentro do carrossel de berlindes. Não precisam de ter medo que os vossos berlindes saiam pelo outro lado do carrossel de berlindes. As tampas são construídas de forma a que os vossos berlindes possam entrar, mas não possam sair.

O lançamento é efectuado com o dedo indicador. O berlinde deve receber um ligeiro toque, mas não pode ser guiado.

O primeiro jogador a lançar tenta lançar os seus berlindes sucessivamente até ao carrossel de berlindes com um toque.

Os berlindes mal lançados permanecem fora do carrossel de berlindes.

De seguida, o próximo jogador lança também os seus berlindes para o carrossel.

Quando todos os jogadores tiverem lançado os seus berlindes, os que não entraram no carrossel deverão continuar à volta deste. O jogador, cujo berlinde se encontrar mais próximo do carrossel, pode tentar lançar esse berlinde para o carrossel.

Se ele for bem sucedido, pode tentar fazer o mesmo com os outros berlindes até errar um lançamento e falhar o alvo. De seguida, lança o jogador cujo berlinde se encontra agora mais próximo do carrossel de berlindes.

O primeiro a colocar todos os berlindes no alvo, é o vencedor e ganha todos os berlindes – mesmo os dos seus adversários!

Variante do jogo

O jogo das cores

Para este jogo, cada jogador recebe um número igual de berlindes. A uma distância de 1,50 metros, no mínimo, do carrossel de berlindes, lancem os vossos berlindes alternadamente para o alvo. Os berlindes que ficarem fora do carrossel, valem zero pontos e não podem voltar a ser lançados. Os berlindes que entrarem, contam os pontos correspondentes à cor da tampa por onde passaram:

Amarelo = 1 ponto

Laranja = 2 pontos

Verde	= 3 pontos
Azul	= 4 pontos
Rosa	= 5 pontos
Vermelho	= 10 pontos.

Quem, tiver o maior número de pontos no final dos lançamentos, vence o jogo.

Variante do jogo

O jogo dos 8 berlindes

Neste jogo, são dispostos 8 berlindes em linha, com as seguintes distância em relação ao carrossel:

17. berlinde: distância de 1 pé
18. berlinde: distância de 2 pés
19. berlinde: distância de 3 pés
20. berlinde: distância de 4 pés
21. berlinde: distância de 5 pés
22. berlinde: distância de 6 pés
23. berlinde: distância de 7 pés
24. berlinde: distância de 8 pés

O jogador mais novo começa com o primeiro berlinde e tenta lançar os berlindes da linha para o carrossel de berlindes.

Ele pode continuar a jogar até deixar de acertar.

De seguida é a vez do próximo jogador.

Se o berlinde n.º 8 entrar no carrossel, o jogador que o conseguiu fazer pode lançar também para o alvo os berlindes que estão à volta deste. Quem conseguir colocar o último berlinde no carrossel desta forma, ganha todos os berlindes – mesmo os dos seus adversários.

Com certeza, ocorrer-vos-á muitas outras variantes de jogo estimulantes com o carrossel de berlindes.

🌀 Карусель для шариков

Игра состоит из карусели и холщового мешочка с 31 стеклянным шариком.

Игра “Карусель для шариков”

В игре может участвовать любое число детей. Каждый ребёнок получает одинаковое число шариков, например, 3, 4, 5 или больше.

Перед началом игры вы должны договориться между собой об очерёдности хода. Например, начинает самый младший игрок, за ним ходит следующий по возрасту

С расстояния в 3 метра каждый из игроков пытается закатить свои шарики в карусель. Не бойтесь, что ваши шарики укатятся через другую сторону карусели. Заслонки сконструированы так, чтобы впускать ваши шарики внутрь и не выпускать их наружу.

“Толкаются” шарики широкой стороной указательного пальца. При этом шарик нужно слегка толкнуть, а не вести.

Игрок, получивший ход, броском старается закатить свои шарики один за другим в карусель.

Неудачно брошенные шарики остаются за пределами карусели.

После этого другой игрок начинает закатывать свои шарики в карусель.

После того, как все игроки по очереди сделают свои попытки, несколько шариков останутся лежать снаружи карусели. Тот, чей шарик лежит ближе всего к карусели, может попытаться закатить свои оставшиеся шарики в карусель.

Если ему это удалось, он может повторить попытку со следующим шариком - и так до тех пор, пока бросок окажется неудачным. За ним ход переходит к следующему игроку, шарик которого теперь лежит ближе всех к карусели.

Тот, кто последним закатит в карусель лежащие снаружи шарики, объявляется победителем и выигрывает все шарики, включая шарики своих соперников!

Вариант игры

Игра на цвет

Для этой игры каждый из игроков получает одинаковое число шариков. С расстояния не менее 1,5 м от

карусели вы по очереди закатываете в неё свои шарики. Шарики, которые остались лежать снаружи, не дают очков и не используются во второй раз. А попавшие шарики считают по цвету заслонки, через которую они прокатились:

Жёлтый	= 1 очко
Оранжевый	= 2 очка
Зелёный	= 3 очка
Синий	= 4 очка
Розовый	= 5 очков
Красный	= 10 очков.

Выигрывает тот, кто после завершения игры набрал больше всех очков.

Вариант игры

Игра с 8 шариками

В этой игре 8 шариков последовательно выкладываются один за другим на расстоянии от карусели, как указано ниже:

9. Шарик: 1 стопа
10. Шарик: 2 стопы
11. Шарик: 3 стопы
12. Шарик: 4 стопы
13. Шарик: 5 стоп
14. Шарик: 6 стоп
15. Шарик: 7 стоп
16. Шарик: 8 стоп

Самый младший игрок начинает с первого шарика и старается закатить шарики один за другим в карусель. Он продолжает игру до тех пор, пока не промахнётся.

Затем очередь переходит к следующему игроку.

Если удалось закатить в карусель шарик № 8, игрок, который имеет очередь хода, может постараться закатить в карусель и другие лежащие шарики. Тот, кто таким образом закатит в карусель последний шарик, выигрывает все шарики, включая шарики своих соперников.

Мы не сомневаемся, что вам в голову придёт ещё много других увлекательных вариантов игры с каруселью для шариков.