

Terningen:



Under hagen



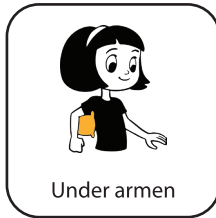
I mellem knæene



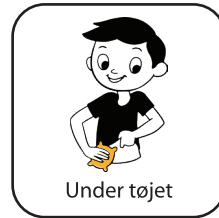
I mellem albuerne



På hovedet



Under armen



Under tøjet

Balance

Indhold:

17 grønne "hvordan" kort

17 blå "hvorhen" kort

Terning med forskellige måder at bære ærteposen på.

Ærtepose

Spilleregler

Kortene blandes og lægges i bunker på bordet med bagsiden op: en blå bunke og en grøn bunke.

Yngste deltager starter, og herefter går turen mod venstre. Træk et grønt "aktivets"-kort og et blått "destinations"-kort og læg dem foran med billedsiden op. Slå med terningen og gør klar til at løse disse 3 kombinationer på samme tid. Eksempelvis:

Det grønne kort viser benløft



Det blå kort viser vindue



Terningen viser hovedet



Deltageren skal nu tage ærteposen på hovedet, og gå med benløft hen til vinduet og retur til sin plads.

Udføres opgaven lægges point fra begge kort sammen og noteres. Falder ærteposen på gulvet, og deltageren dermed ikke klarer opgaven, noteres ingen point. Hver deltager har bare ét forsøg til at klare opgaven, og herefter går turen videre til næste deltager, som trækker nye kort. OBS! Nogle kort kan være meget svære at udføre – vurderes dette, trækkes to nye kort fra bunkerne.

Deltageren som først når 20 point vinder spillet.

God fornøjelse!

I serien findes også...



Sådan tæller du point:

Grønne kort

Løb 0 POINT 	Gå 0 POINT 	Store skridt 1 POINT 	Skip walk 1 POINT 
Danse 1 POINT 	Jumping jacks 2 POINT 	Squat jumps 2 POINT 	Gå baglæns 2 POINT 
Hoppe 2 POINT 	Liste 2 POINT 	Kravle 2 POINT 	Moon walking 2 POINT 
krappe gang 3 POINT 	Op med maven 3 POINT 	Pingvin gang 3 POINT 	Knæ gang 3 POINT 
Kravle på albuer 3 POINT 			

Sådan tæller du point:

Blå kort

Til køleskabet 1 POINT 	Rundt om en stol 1 POINT 	Et par sko 1 POINT 	Til soveværelset 1 POINT 
Til sofaen 1 POINT 	Til en vask 1 POINT 	Rundt om et bord 1 POINT 	Til iPad'en 1 POINT 
Til bruseren 2 POINT 	Til hoveddøren 2 POINT 	Under bordet 2 POINT 	3 x bøger 2 POINT 
Til komfuret 2 POINT 	Til bilen 3 POINT 	Til cyklen 3 POINT 	En jakke 3 POINT 
2 x vinduer 3 POINT 			