

# EN Wheel of action

GA419

## Purpose of the game

The purpose of the game is to spin the wheel, see where it stops, and do an action.

## Preparation

Choose which side you want to use and place it face up on the wheel making sure all the holes go over the pins.

## Side 1 - Actions:

This side is full of actions to mimic as well as some symbols.

## Side 2 - Colors/ Numbers:

On this side, you can choose what to do when it stops on a certain color or number. Be as creative as you like.

## Ideas...

Give each color an action eg: 1- tell a joke, 2- roar like a lion, etc... Spin the wheel and try to remember what action you must do. The first to do it can be the next to spin!

Choose an activity, like jumping jacks, and then spin the wheel, when it stops do that amount of jumping jacks. Choose a new action and play again.

Choose spots around you and give them a color or number, when the wheel stops on that color/number run to the correct place. The first to get there is the next to spin.

Choose songs and dance moves, give them a number, spin the wheel, and wait to see which number it stops on. Sing and dance together!

Spin the wheel and be the first to find something in that color, the first to come back can spin the next time.

Give each set of colors a feeling:

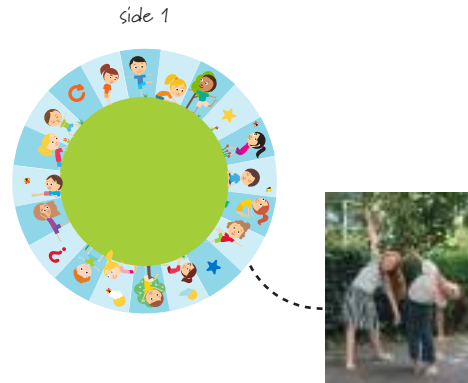
Greens - What makes you happy?  
Yellows - What makes you relaxed?  
Blues - What makes you upset?

Give odd numbers an action, when it stops on an even number do the opposite!

The possibilities are endless, be as creative as you like, more or less active and adjust to the age of the children playing. Play alone or in teams.

## Rules

Choose if the person spinning will do the actions on their own or if the whole group will do them together. If there are different ages then it's fun to do it all together! Choose who starts, that person will spin. Take turns spinning the wheel and have lots of fun!



*Choose what each symbol means, here are some ideas...*

Choose any action from the board

Make up your own action for everyone to copy

Choose someone to make an action of their choice

Spin again and start playing in the opposite direction.

side 2



# NL Activiteitenrad

GA419

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om aan het rad te draaien en de actie te doen die hoort bij de afbeelding waarbij het rad stopt.

## Vorbereiding

Kies met welke kan je wilt spelen en plaats deze kant naar boven op het rad.  
Zorg dat alle houten pinnen door de gaten vallen.

## Spel 1 - acties

Deze kant is vol met acties die je na kunt doen. Ook staan er een paar symbolen op.

## Side 2 - kleuren

Op deze kant kun je zelf verzinnen wat je moet doen wanneer het rad op een bepaald nummer valt. Laat je creativiteit de vrije loop!

## Ideeën

Geef aan ieder getal een actie, bijvoorbeeld: 1 - vertel een mop, 2 brul als een leeuw enz.

1 Draai aan het rad en probeer te onthouden wat je moet doen. De eerste die het goed doet mag de volgende keer aan het rad draaien.

2 Kies een oefening, zoals springen of opdrukken en draai hierna aan het rad. Het getal waar het rad stopt is het aantal keer dat iedereen de oefening moet doen. Kies hierna een nieuwe oefening en speel opnieuw.

3 Kies plaatsen in je omgeving en geef ze een kleur/nummer. Wanneer het rad op die kleur of dat nummer valt ren dan zo snel mogelijk naar die plaats. De eerste die aankomt, mag in de volgende ronde draaien.

4 Verzin liedjes en dansbewegingen, geef ze een nummer en draai aan het rad om te zien op welk nummer hij valt. Dans en zing gezellig samen!

5 Draai aan het wiel en probeer zo snel mogelijk iets te vinden in die kleur. De eerste die wat vindt mag de volgende ronde draaien.

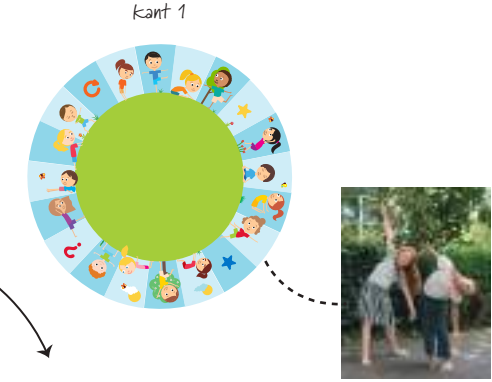
6 Geef ieder set kleuren een gevoel:  
groentonen: Wat maakt je blij?  
geeltönen: wat maakt je relaxed?  
blauwtönen: wat maakt je van streek?

7 Geef even getallen een actie, wanneer het rad een oneven getal draait, doe dan het tegenovergestelde.

De mogelijkheden zijn eindeloos. Laat je creativiteit de vrije loop. Wil je actief of rustig? Speel je alleen of samen? Of pas de activiteiten aan op de leeftijd van de kinderen die spelen.

## Regels

Kies of degene die het rad draait de activiteit moet doen of dat alle spelers het doen. Als je met veel verschillende leeftijden bent is het leuk om het samen te doen! Kies wie start en diegene mag aan het rad draaien. Wissel steed van beurt en heb eindeloos plezier!



*Kies wat ieder symbool betekent. Hier een paar ideeën...*

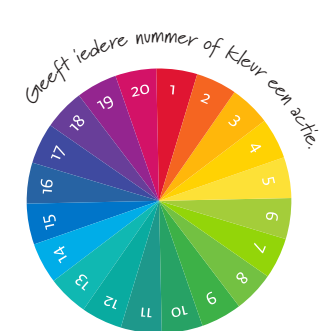
Kies zelf welke actie van het bord je doet

Verzin je eigen actie

Kies een andere speler en laat hij/zij een actie naar keuze doen

Spin opnieuw maar nu in de andere richting.

kant 2



## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, das Rad zu drehen, zu sehen, wo es stoppt und eine Aktion auszuführen."

## Vorbereitung

Wähle die Seite, die du verwenden möchtest, und lege sie mit der Vorderseite nach oben auf das Rad, um sicherzustellen, dass alle Löcher über die Stifte gehen.

## Seite 1 - Aktionen:

Diese Seite ist voller Aktionen, die du nachahmen kannst. Sie enthält auch einige Symbole.

## Seite 2 - Farben/ Zahlen:

Auf dieser Seite kannst du auswählen, was passieren soll, wenn das Rad bei einer bestimmten Farbe oder Zahl stehen bleibt. Deiner Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

## Ideen..

Gib jeder Farbe eine Aktion, z.B.: 1. erzähle einen Witz, 2. brülle wie ein Löwe, usw. Drehe das Rad und versuche dich daran zu erinnern, welche Aktion du ausführen musst. Der Erste, der die richtige Aktion ausführt, darf als Nächster am Rad drehen!

Wähle eine Aktivität, z.B. Hampelmänner, und drehe dann das Rad. Wenn es anhält, mache die entsprechende Anzahl an Hampelmännern. Wähle eine neue Aktion und spiele erneut.

Wähle Orte um dich herum aus und gib ihnen eine Farbe oder Zahl. Wenn das Rad bei dieser Farbe/Zahl anhält, laufe zum richtigen Ort. Wer als Erster am Ziel ist, darf als Nächster am Rad drehen.

Wähle Lieder und Tanzschritte, gib ihnen eine Nummer, drehe das Rad und warte ab, bei welcher Nummer es stehen bleibt. Singt und tanzt gemeinsam!

Drehe das Rad und sei der Erste, der etwas in dieser Farbe findet. Wer als Erster wieder beim Rad angekommen ist, darf als Nächster drehen.

Gib jeder Farbgruppe ein Gefühl:  
Grüntöne - Was macht dich glücklich?  
Gelbtöne - Was entspannt dich?  
Blautöne - Was macht dich sauer?

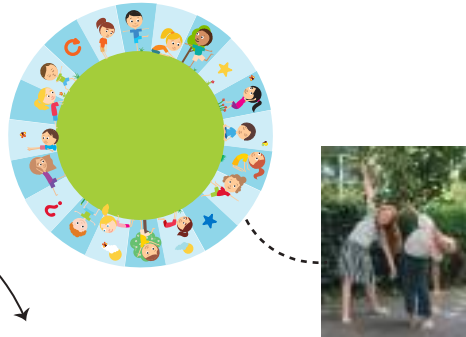
Gib ungeraden Zahlen eine Aktion - wenn das Rad bei einer geraden Zahl stehen bleibt, mach das Gegenteil!

Die Möglichkeiten sind endlos, also lass deiner Kreativität freien Lauf! Gestalte das Spiel mehr oder weniger aktiv und passe es dem Alter der spielenden Kinder an. Spielt alleine oder in Teams.

## Regeln

Wähle aus, ob die Person, die am Rad dreht, die Aktionen alleine ausführt oder ob die ganze Gruppe sie zusammen ausführt. Wenn verschiedene Altersgruppen am Spiel teilnehmen, macht es besonders viel Spaß, sie alle zusammen zu machen! Entscheidet, wer anfängt - diese Person darf am Rad drehen. Dreht abwechselnd das Rad und vor allem: Habt Spaß!

Seite 1



*Was jedes Symbol bedeutet. Hier sind einige Ideen...*

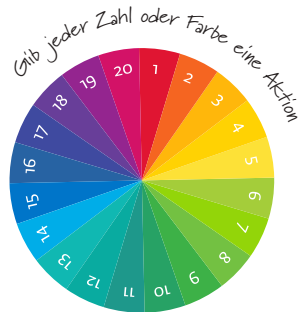
Wähle eine beliebige Aktion auf dem Brett

Erfinde deine eigene Aktion, die jeder nachahmen soll

Wähle jemanden aus, um eine Aktion seiner Wahl auszuführen

Dreh erneut am Rad und spiele in die entgegengesetzte Richtung.

Seite 2



*Gib jeder Zahl oder Farbe eine Aktion*

## But du jeu

Le but du jeu est de faire tourner la roue, de voir où elle s'arrête et de faire une action.

## Préparation

Choisissez le côté que vous voulez utiliser et placez-le face vers le haut sur la roue en vous assurant que tous les trous passent au-dessus des tiges.

## Côté 1 - Actions :

Cette face est pleine d'actions à mimer ainsi que de quelques symboles.

## Côté 2 - Couleurs/Nombres :

Sur ce côté, vous pouvez choisir ce qu'il faut faire lorsque la roue s'arrête sur une certaine couleur ou sur un certain nombre. Soyez aussi créatif que vous le souhaitez.

## Idées...

Donnez à chaque couleur une action, par exemple : 1- raconter une blague, 2- rugir comme un lion, etc. Faites tourner la roue et essayez de vous souvenir de l'action que vous devez faire. Le premier à le faire peut être le prochain à tourner !

Choisissez une activité, comme faire des jumping jacks (sauts bras et jambes écartés puis regroupés), puis faites tourner la roue. Quand elle s'arrête, faites le nombre de jumping jacks qui était convenu. Choisissez une nouvelle action et recommencez.

Choisissez des endroits autour de vous et donnez-leur une couleur ou un numéro. Lorsque la roue s'arrête sur cette couleur/ce numéro, courez au bon endroit. Le premier à y arriver est le prochain à tourner.

Choisissez des chansons et des mouvements de danse, donnez-leur un numéro, faites tourner la roue et attendez de voir sur quel numéro elle s'arrête. Chantez et dansez ensemble !

Faites tourner la roue et soyez le premier à trouver quelque chose dans cette couleur, le premier à revenir peut faire tourner la roue la fois suivante.

Donnez à chaque série de couleurs un sentiment :  
Les verts - Qu'est-ce qui vous rend heureux ?  
Jaunes - Qu'est-ce qui vous détend ?  
Les bleus - Qu'est-ce qui vous énerve ?

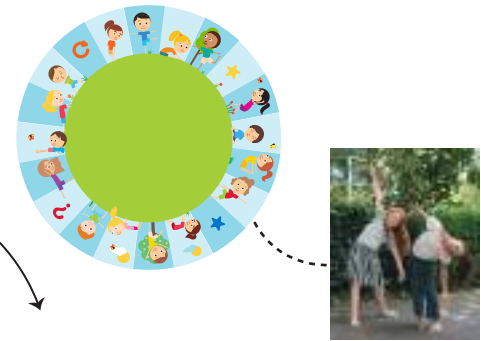
Donnez aux nombres impairs une action, lorsque la roue s'arrête sur un nombre pair, faites le contraire !

Les possibilités sont infinies, soyez aussi créatifs que vous le souhaitez, plus ou moins actifs et adaptez-les à l'âge des enfants qui jouent. Jouez seul ou en équipe.

## Règles

Choisissez si la personne qui tourne fera les actions toute seule ou si tout le groupe les fera ensemble. S'il y a des âges différents, c'est amusant de les faire tous ensemble ! Choisissez qui commence et cette personne tournera la roue. Faites tourner la roue à tour de rôle et amusez-vous bien !

Côté 1



*Choisissez la signification de chaque symbole, voici quelques idées...*

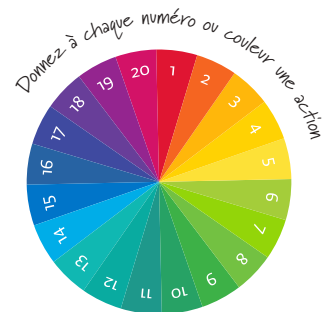
Choisissez n'importe quelle action sur le tableau

Inventez votre propre action que tout le monde pourra copier

Choisissez quelqu'un pour faire une action de son choix

Tournez à nouveau et commencez à jouer dans la direction opposée.

Côté 2



*Donnez à chaque numéro ou couleur une action*

# ES Rueda de Acción

GA419

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es hacer girar la rueda, ver dónde se detiene y realizar una acción.

## Preparación

Elige qué lado quieres usar y colócalo boca arriba en la rueda asegurándote de que todos los orificios pasen por encima de los pasadores."

## Cara 1 - Acciones:

Este lado está lleno de acciones para imitar, así como algunos símbolos.

## Cara 2 - Colores / Números:

En este lado puedes elegir qué hacer cuando se detiene en un determinado color o número. Se tan creativo como quieras."

## Ideas...

Dale a cada color una acción por ejemplo: 1- cuenta un chiste, 2- ruge como un león, etc. Gira la rueda e intenta recordar qué acción debes hacer. ¡El primero en hacerlo puede ser el próximo en girar!

Elige una actividad, como saltos de tijera y luego haz girar la rueda, cuando se detenga, haz esa cantidad de saltos de tijera. Elige una nueva acción y vuelve a jugar.

Elige puntos a tu alrededor y dales un color o número, cuando la rueda se detenga en ese color / número, corre al lugar correcto. El primero en llegar es el siguiente en girar.

Elige canciones y movimientos de baile, dales un número, gira la rueda y espera a ver en qué número se detiene. ¡Canta y baila juntos!

Gira la rueda y sé el primero en encontrar algo de ese color, el primero en regresar puede girar la próxima vez.

Dale una sensación a cada conjunto de colores:

Verdes - ¿Qué te hace feliz?

Amarillos - ¿Qué te relaja?

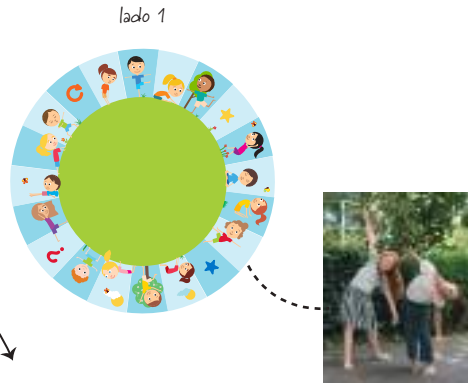
Azules - ¿Qué te molesta?"

¡Dale a los números impares una acción, cuando se detenga en un número par, haz lo contrario!

Las posibilidades son infinitas, sé todo lo creativo que quieras, más o menos activo y ajústate a la edad de los niños que juegan. Juega solo o en equipo.

## Normas

Elige si la persona que gira hará las acciones por su cuenta o si todo el grupo las hará juntas. Si hay diferentes edades, es divertido hacerlo todos juntos. Elige quién comienza y esa persona girará. ¡Turnaros para girar la rueda y divertirlos mucho!



*Elige lo que significa cada símbolo, aquí hay algunas ideas...*



*Elige cualquier acción del tablero*



*Crea tu propia acción para que todos la copien*



*Elige a alguien para que realice una acción de su elección*



*Gira de nuevo y empieza a jugar en la dirección opuesta.*



*Dale a cada número o color una acción.*

# IT La Ruota delle Azioni

GA419

## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è far girare la ruota, e vedere in corrispondenza di quale azione essa si ferma.

## Preparazione

Scegli il lato che si desidera utilizzare, e mettilo a faccia in su sulla ruota verificando che i diversi fori siano in corrispondenza dei perni.

## Lato 1 - Azioni:

Questo lato è pieno di azioni che occorrerà imitare, e ci sono anche alcuni simboli.

## Lato 2 - Colori/ Numeri:

Su questo lato è possibile scegliere cosa fare quando la freccia si ferma su un determinato colore o numero. Puoi essere creativo quanto vuoi.

## Idee...

Attribuisci a ogni colore un'azione, per esempio: 1- raccontare una barzelletta, 2- ruggire come un leone, ecc. Fai girare la ruota e cerca di ricordare quale azione occorre fare. Il primo che la fa sarà il prossimo a far girare nuovamente la ruota!

Scegli un'azione come, per esempio, fare il buffone, poi gira la ruota e, a seconda del numero che esce, dovrai ripetere l'azione altrettante volte. Scegli una nuova azione, e gioca ancora.

Scegli alcuni punti intorno a te e attribuisce loro un colore o un numero, quando la ruota si ferma su quel determinato colore/numero, corri verso il punto giusto. Il primo che ci arriva, sarà il prossimo a girare la ruota.

Scegli alcune canzoni oppure passi di danza, dai loro un numero, gira la ruota e aspetta di vedere su quale numero si ferma. Canta e balla insieme agli altri!

Gira la ruota, e cerca di essere il primo a trovare qualcosa che abbia lo stesso colore, il primo che ci riesce tornerà e potrà girare nuovamente la ruota.

Abbina a ogni set di colore una determinata sensazione:

Verde - Cosa ti rende felice?

Giallo - Cosa ti rilassa?

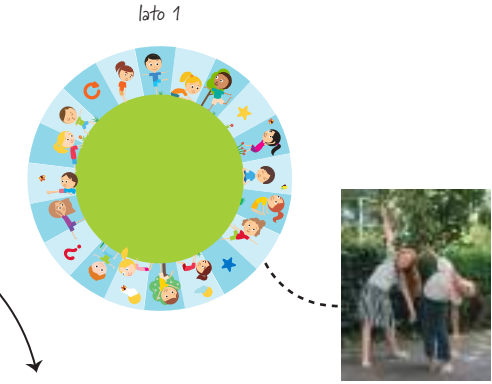
Blu - Cosa ti fa innervosire?"

Assegna un'azione ai numeri dispari; se la freccia si ferma su un numero pari fai l'esatto opposto!

Le possibilità sono infinite, puoi essere creativo come vuoi individuando però azioni adeguate all'età dei bambini che giocheranno. Puoi giocare da solo oppure in squadra.

## Regole

Decidi se la persona che gira la ruota dovrà fare le azioni da sola oppure se a farla sarà tutto il suo gruppo; se i membri hanno età diverse sarebbe più divertente che le facessero tutti insieme! Scegli chi dovrà iniziare a far girare la ruota. Fatelo a turno, e divertiti!



*Elige lo que significa cada símbolo, aquí hay algunas ideas...*



*Scegli una qualsiasi azione dal tabellone*



*Crea tu un'azione che tutti possano copiare*



*Puoi scegliere anche che si faccia un'azione a piacere*



*Gira di nuovo, e inizia a giocare procedendo in senso inverso.*



*Assegna un numero o un colore a una determinata azione.*

# PL Koło zadań

GA419

## Cel gry

Celem gry jest zakręcenie kotem, zobaczenie na którym polu się zatrzyma i wykonanie określonego zadania.

## Przygotowanie

Wybierz planszę, której chcesz użyć i umieść ją na kole. Upewnij się, że wszystkie otwory w planszy przechodzą przez kotki.

### Strona 1 - AKCJA RUCH

Ta strona planszy jest pełna zadań do naśladowania określonych póz i ruchów, a także niektórych symboli.

### Strona 2 - AKCJA KOLOR/CYFRA

Po tej stronie możesz dowolnie wybrać, co należy zrobić, gdy koło zatrzyma się na określonym kolorze lub numerze. Bądź tak kreatywny, jak tylko chcesz. "

### Pomysły...

Każdemu kolorowi na planszy przyporządkuj czynność np.: 1- opowiedz dowcip, 2- rycz jak lew itp. Zakręć kotem i spróbuj zapamiętać jaką akcję musisz wykonać. Pierwszy, który to zrobi, może być kolejnym graczem, który zakręci kotem!

Wybierz ćwiczenie np.: robienie pajacyków. Następnie zakręć kotem, a gdy się zatrzyma na polu z cyfrą, wykonaj odpowiednią liczbę pajacyków. Wybierz nowe ćwiczenie i zagraj ponownie.

Wybierz miejsca wokół siebie i nadaj im kolor lub numer. Gdy koło zatrzyma się na tym kolorze / numerze, biegnij we właściwe miejsce. Pierwszy gracz który tam dotrze jest jednocześnie następnym, który zakręci kotem.

Wybierz piosenki i ruchy taneczne, nadaj im numer, zakręć kotem i poczekaj na którym numerze się zatrzyma. Śpiewaj i tańcz razem!

Zakręć kotem i bądź pierwszym, który znajdzie coś w tym kolorze. Zwycięzca tej rundy kręci kotem.

Przyporządkuj każdemu zestawowi kolorów rodzaj uczucia: Zielone - Co sprawia, że jesteś szczęśliwy? Żółte - co sprawia, że się odprężasz? Niebieski - Co cię denerwuje?

Przyporządkuj nieparzystym cyfrom ruch/pozę. Gdy koło zatrzyma się na parzystej liczbie, zrób coś przeciwnego!

Możliwości są nieograniczone. Bądź tak kreatywny, jak chcesz. Bądź bardziej lub mniej aktywny. Pamiętaj, aby dostosować czynności do wieku bawiących się dzieci. Graj sam lub w drużynach.

### Zasady:

Zdecydujcie, czy osoba kręcąca będzie wykonywała czynności samodzielnie, czy wszyscy gracze wykonują je razem. Jeśli są różne grupy wiekowe, fajnie jest robić to wszystko razem! Wybierzcie kto zaczyna. Na zmianę kręćcie kotem i bawcie się dobrze!

Strona 1



Wybierz, co oznacza każdy symbol, oto kilka pomysłów:



Wybierz dowolną czynność z planszy



Stwórz własną czynność, którą wszyscy będą mogli skopionąć

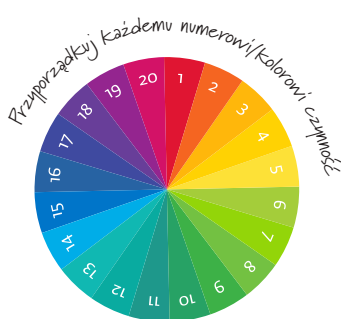


Wybierz kogoś, kto wykona własną czynność



Zakręć ponownie i zacznij grać w przeciwnym kierunku

Strona 2



# DK Aktionshjul

GA419

## Formålet med spillet

Formålet med spillet er at dreje hjulet, se hvor det stopper og foretage en handling.

## Forberedelse

Vælg den side, du vil bruge, og placer den med forsiden opad på hjulet, og sørg for, at alle hullerne går over stifterne.

### Side 1 - Handlinger:

Denne side er fuld af handlinger for at efterligne såvel som nogle symboler.

### Side 2 - Farver/ tal:

På denne side kan du vælge, hvad du skal gøre, når den stopper med en bestemt farve eller et bestemt nummer. Vær så kreativ som du vil.

### Ideer.

Giv hver farve en handling f.eks.: 1- fortæl en vittighed, 2- brøl som en løve osv. Drej hjulet, og prøv at huske, hvad du skal gøre. Det første, der kan gøre det, kan være den næste, der skal drejes!

1

Vælg en aktivitet såsom at hoppe som en sprællemænd og drej derefter hjulet, når det stopper, gør det antal sprællemænd. Vælg en ny handling, og spil igen.

2

Vælg punkter omkring dig og giv dem en farve eller et nummer, når hjulet stopper det rigtige sted på farven/nummeret. Den første til at komme dertil er den næste, der skal dreje.

3

Vælg sange og dansebevægelser, giv dem et nummer, drej på hjulet og vent på at se, hvilket nummer det stopper på. Syng og dans sammen!

4

Drej hjulet, og vær den første til at finde noget i den farve, der først der kommer tilbage, kan dreje næste gang.

5

Giv hvert sæt farver en følelse:

Grøn - Hvad gør dig glad?

Gul - Hvad gør dig afslappet?

Blå - Hvad gør dig ked af det?

6

Giv ulige tal en handling, når det stopper på et lige tal, skal du gøre det modsatte!

7

Mulighederne er uendelige, vær så kreativ som du vil, mere eller mindre aktiv og tilpas til alderen på de legende børn. Spil alene eller i hold.

## Regler

Vælg, om den person, der drejer, vil udføre handlingerne alene eller sammen med hele gruppen sammen. Når der er forskellige aldersgrupper, er det sjovt at gøre det hele sammen! Vælg hvem der starter, og personen der vil dreje. Skiftes med at dreje på hjulet og have det sjovt!

Side 1



Udvælg, hvad hvert symbol betyder, her er nogle ideer:



Vælg en handling fra tavlen



Lav din egen handling, så alle kan kopiere



Vælg en person til at foretage en handling efter eget valg



Spin igen og begynd at spille i den modsatte retning.

Side 2

