



The Outdoor Arrow

- index -



GA445



DA p. 6

ES p. 4

NL p. 2

DE p. 3

FR p. 3

PL p. 5

EN p. 2

IT p. 4

RO p. 5



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisohut **FIN** Varoitus. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.



Copyright © 2023 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45-47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands



8 717775 444468

EN

Purpose of the game An open end game to spark creativity.

Preparation Place the arrow in the middle of the floor and then choose one of the following games to play.

Game 1 All players stand around the arrow. One player chooses a task like singing a song and spins the arrow. The player the arrow points to must sing loudly. Now it's your turn to choose a task and spin the arrow. There are no winners, just lots of fun.

Game 2 Make 2 teams. All players stand around the arrow in random order. 1 player spins the arrow. The player the arrow points to and their team must run fast because the other team will count to 3 all together before going to catch all the players of your team. Keep playing!

Game 3 Place all the colored chips close to each other around the arrow. One player spins the arrow. Look at the color the arrow stops on, and everyone must quickly go look for something in that color. The first person back wins the round, unless someone else shows up with something bigger in the same color!

Game 4 Place all the colored chips around the arrow. Give each color an action like jumping, hopping, or squatting. One player spins the arrow and all together make the action. One player spins the arrow in the meantime. Keep doing the action until the arrow stops on the next action, and then let another player spin.

Game 5 Place the number chips around the arrow. The first player chooses an action, like jumping jacks. They spin the arrow, and the number the arrow stops on is the number of jumping jacks everyone must do. Take turns in spinning and coming up with an action.

Game 6 Place the number chips around the arrow. Spin the arrow and as a team add up each number, the arrow stops on until you reach 100!

Game 7 Place the number chips around the arrow. All players write 5 numbers between 1-24 on a piece of paper. Spin the arrow and if it lands on one of your numbers, cross it out. The first to cross out all their numbers wins!

NL

Doel van het spel Een open einde spel; een spel waarbij je je creativiteit de vrije loop kan laten.

Vorbereiding Plaats de pijl in het midden van de vloer en kies één van de volgende spellen om te spelen.

Spel 1 Alle spelers gaan rondom de pijl staan. Eén speler kiest een opdracht zoals 'zing een liedje' en draait daarna de pijl. De speler waar de pijl naartoe wijst als hij stopt, moet de opdracht uitvoeren. Daarna mag hij/zij een nieuwe opdracht verzinnen en de pijl draaien. Er zijn geen winnaars, maar wel een hoop plezier!

Spel 2 Maak 2 teams. Alle spelers gaan in willekeurige volgorde rondom de pijl staan. Eén speler draait de pijl. Het team van degene waar de pijl naartoe wijst moet hard gaan rennen, want het andere team telt gezamenlijk tot 3 en probeert daarna zo snel mogelijk 3 spelers te tikken.

Spel 3 Leg alle gekleurde chips in een cirkel rondom de pijl. Eén speler draait de pijl. Als de pijl stopt, kijk dan naar welke kleur hij wijst. Zoek nu zo snel mogelijk iets van die kleur. De speler die als eerste terug is met iets in die kleur wint. Tenzij iemand anders terugkomt met iets wat groter is en ook in de goede kleur!

Spel 4 Leg alle gekleurde chips in een cirkel rondom de pijl. Geef iedere kleur een actie, zoals springen, squatten of hinkelen. Draai aan de pijl en doe allemaal de bijhorende actie. Eén speler draait intussen aan de pijl. Blijf de actie doen, totdat de pijl op een andere kleur stopt en laat dan iemand anders de pijl draaien.

Spel 5 Leg alle genummerde chips in een cirkel rondom de pijl. De eerste speler verzint een actie, bijvoorbeeld jumping jacks. De speler draait de pijl en het cijfer waar de pijl stopt, is het aantal keer dat iedereen de actie moet doen. Wissel steeds van speler die de actie mag verzinnen.

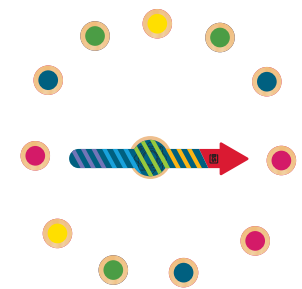
Spel 6 Leg alle genummerde chips in een cirkel rondom de pijl. Draai aan de pijl en tel samen als team de getallen bij elkaar op totdat je bij de 100 bent.

Spel 7 Leg alle genummerde chips in een cirkel rondom de pijl. Alle spelers schrijven 5 nummers tussen de 1 en 24 op een papiertje. Als dat nummer wordt gedraaid, mag je het wegstrepen. De winnaar is degen die als eerste alle nummers heeft weggestreept.

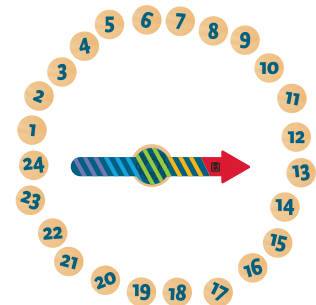
1+2



3+4



5+6+7



DE

Zweck des Spiels Ein Spiel mit offenem Ende zur Förderung der Kreativität.

Vorbereitung: Legt den Pfeil in die Mitte des Bodens und wählt dann eines der folgenden Spiele.

Spiel 1 Alle Spieler stehen um den Pfeil herum. Ein Spieler wählt eine Aufgabe, z. B. ein Lied zu singen, und dreht den Pfeil. Der Spieler, auf den der Pfeil zeigt, muss laut singen. Jetzt bist du an der Reihe, eine Aufgabe zu wählen und den Pfeil zu drehen. Es gibt keine Gewinner, nur jede Menge Spaß.

Spiel 2 Bildet 2 Teams. Alle Spieler stellen sich in zufälliger Reihenfolge um den Pfeil herum auf. 1 Spieler dreht den Pfeil. Der Spieler, auf den der Pfeil zeigt, und sein Team müssen schnell rennen, denn das andere Team zählt gemeinsam bis 3, bevor es alle Spieler des eigenen Teams einholt. Spielt weiter!

Spiel 3 Lege alle farbigen Chips nahe beieinander um den Pfeil. Ein Spieler dreht den Pfeil. Schaut auf die Farbe, bei der der Pfeil stehen bleibt, und alle müssen schnell etwas in dieser Farbe suchen. Wer zuerst zurück ist, gewinnt die Runde, es sei denn, jemand anderes taucht mit etwas Größerem in der gleichen Farbe auf!

Spiel 4 Lege alle farbigen Chips um den Pfeil herum. Gib jeder Farbe eine Aktion wie Springen, Hüpfen oder Hocken. Ein Spieler dreht den Pfeil und alle zusammen machen die Aktion. In der Zwischenzeit dreht ein Spieler den Pfeil weiter. Macht die Aktion so lange, bis der Pfeil bei der nächsten Aktion stehen bleibt, und lasst dann einen anderen Spieler drehen.

Spiel 5 Lege die Zahlenchips um den Pfeil. Der erste Spieler wählt eine Aktion aus, z. B. Hampelmänner. Er dreht den Pfeil und die Zahl, bei der der Pfeil stehen bleibt, ist die Anzahl der Hampelmänner, die jeder machen muss. Dreht euch abwechselnd und denkt euch eine Aktion aus.

Spiel 6 Legt die Zahlenchips um den Pfeil. Dreht den Pfeil und addiert als Team jede Zahl, bei der der Pfeil stehen bleibt, bis ihr 100 erreicht!

Spiel 7 Legt die Zahlenchips um den Pfeil herum. Alle Spieler schreiben 5 Zahlen zwischen 1-24 auf einen Zettel. Dreht den Pfeil und wenn er auf einer eurer Zahlen landet, streicht sie durch. Wer zuerst alle Zahlen durchgestrichen hat, gewinnt!

FR

But du jeu Un jeu ouvert pour stimuler la créativité. Préparation Placez la flèche au milieu du sol, puis choisissez l'un des jeux suivants.

Jeu 1 Tous les joueurs se tiennent autour de la flèche. Un joueur choisit une tâche comme chanter une chanson et fait tourner la flèche. Le joueur vers lequel pointe la flèche doit chanter à haute voix. Maintenant, c'est votre tour de choisir une tâche et de faire tourner la flèche. Il n'y a pas de gagnants, juste beaucoup de divertissement.

Jeu 2 Faites 2 équipes. Tous les joueurs se tiennent autour de la flèche dans n'importe quel ordre, 1 joueur fait tourner la flèche. Le joueur vers lequel pointe la flèche et son équipe doivent courir vite car l'autre équipe va compter ensemble jusqu'à 3 avant d'aller attraper tous les joueurs de votre équipe. Continuez à jouer !

Jeu 3 Placez tous les jetons colorés les uns à côté des autres autour de la flèche. Un joueur fait tourner la flèche. Regardez la couleur sur laquelle la flèche s'arrête et tout le monde doit rapidement chercher quelque chose de cette couleur. La première personne à revenir gagne le tout, à moins que quelqu'un n'arrive avec quelque chose de plus gros de la même couleur !

Jeu 4 Placez tous les jetons colorés autour de la flèche. Donnez une action à chaque couleur comme sauter, sautiller, ou s'accroupir. Un joueur fait tourner la flèche et les autres font l'action. Un joueur fait tourner la flèche pendant ce temps. Continuez à faire l'action jusqu'à ce que la flèche s'arrête sur l'action suivante puis laissez un autre joueur la faire tourner.

Jeu 5 Placez les jetons avec des chiffres autour de la flèche. Le premier joueur choisit une action, comme des jumping jacks. Il fait tourner la flèche et le chiffre sur lequel la flèche s'arrête est le nombre de jumping jacks que tout le monde doit faire. Faites tourner chacun votre tour et inventez une action.

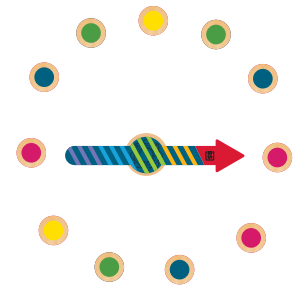
Jeu 6 Placez les jetons avec des chiffres autour de la flèche. Faites tourner la flèche et en tant qu'équipe, ajoutez chaque chiffre sur lequel la flèche s'arrête jusqu'à atteindre 100 !

Jeu 7 Placez les jetons avec des chiffres autour de la flèche. Tous les joueurs écrivent 5 chiffres entre 1 et 24 sur un morceau de papier. Faites tourner la flèche et si elle arrive sur l'un de vos chiffres, barrez-le. Le premier à barrer tous les chiffres gagne !

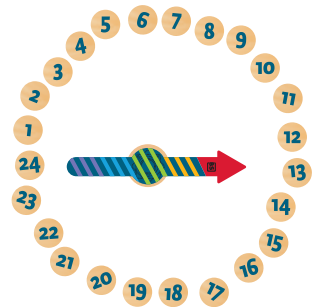
1+2



3+4



5+6+7



ES

Propósito del juego Un juego de final abierto para despertar la creatividad.

Preparación Coloca la flecha en el medio del suelo y luego elige uno de los siguientes juegos para jugar.

Juego 1 Todos los jugadores se paran alrededor de la flecha. Un jugador elige una tarea como cantar una canción y gira la flecha. El jugador al que apunta la flecha debe cantar en voz alta. Ahora es tu turno de elegir una tarea y girar la flecha. No hay ganadores, solo mucha diversión.

Juego 2 Haz 2 equipos. Todos los jugadores se paran alrededor de la flecha en orden aleatorio. 1 jugador gira la flecha. El jugador al que apunta la flecha y su equipo deben correr rápido porque el otro equipo contará hasta 3 todos juntos antes de ir a atrapar a todos los jugadores de su equipo. ¡Sigue jugando!

Juego 3 Coloca todas las fichas de colores cerca unas de otras alrededor de la flecha. Un jugador hace girar la flecha. Mira el color en el que se detiene la flecha y todos deben ir rápidamente a buscar algo de ese color. ¡La primera persona que regresa gana la ronda a menos que alguien más aparezca con algo más grande del mismo color!

Juego 4 Coloca todas las fichas de colores alrededor de la flecha. Dale a cada color una acción como saltar, brincar o ponerse en cuclillas. Un jugador gira la flecha y todos juntos hacen la acción. Mientras tanto, un jugador gira la flecha. Sigue haciendo la acción hasta que la flecha se detenga en la siguiente acción y luego deja que otro jugador gire.

Juego 5 Coloca las fichas numéricas alrededor de la flecha. El primer jugador elige una acción, como saltos de tijera. Hacen girar la flecha y el número en el que se detiene la flecha es el número de saltos que todos tienen que hacer. Turnaros para girar y pensar en una acción.

Juego 6 Coloca las fichas numéricas alrededor de la flecha. ¡Gira la flecha y como equipo suma cada número en el que se detiene la flecha hasta llegar a 100!

Juego 7 Coloca las fichas numéricas alrededor de la flecha. Todos los jugadores escriben 5 números entre 1-24 en una hoja de papel. Gira la flecha y, si cae en uno de tus números, táchalo. ¡El primero en tachar todos sus números gana!

IT

Scopo del gioco Un gioco aperto per stimolare la creatività. Preparazione Posizionate la freccia al centro del pavimento, poi scegliete quale dei seguenti giochi fare.

Gioco 1 Tutti i giocatori dovranno sistemarsi in piedi intorno alla freccia. Uno di essi sceglierà un compito da svolgere, per esempio, cantare una canzone, e poi girerà la freccia. Il giocatore indicato dalla freccia dovrà cantare a voce alta. Poi toccherà a quest'ultimo scegliere cosa fare, e girare la freccia. Non ci saranno vincitori, solo tantissimo divertimento.

Gioco 2 Create 2 squadre. Radunate tutti i giocatori intorno alla freccia seguendo un ordine casuale. 1 giocatore girerà la freccia. Il giocatore indicato dalla freccia e la sua squadra dovranno correre velocemente perché l'altra squadra conterà fino a 3, prima di rincorrere i giocatori avversari. Non smettete di giocare!

Gioco 3 Posizionate tutti i gettoni colorati uno vicino all'altro, intorno alla freccia. Un giocatore girerà la freccia. Osservate il colore su cui si ferma la freccia, tutti dovranno cercare rapidamente qualcosa di quel colore. Il primo che torna con un oggetto vince il turno, a meno che non si presenti un altro giocatore con qualcosa di più grande del medesimo colore!

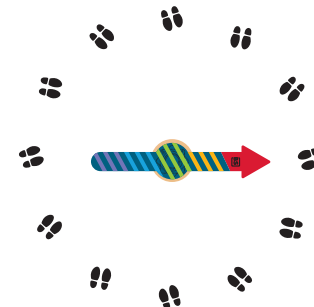
Gioco 4 Posizionate tutti i gettoni colorati intorno alla freccia. Assegnate a ciascun colore un'azione come, per esempio, saltare, saltellare oppure accovacciarsi a terra. Un giocatore girerà la freccia, e tutti insieme faranno l'azione corrispondente al colore uscito. Nel frattempo, un altro giocatore farà girare la freccia. Continuate a eseguire l'azione, finché la freccia non si ferma sull'azione successiva. Poi, fate girare la freccia a un altro giocatore ancora.

Gioco 5 Posizionate i gettoni con i numeri intorno alla freccia. Il primo giocatore sceglierà un'azione come, per esempio, saltellare. Si farà girare la freccia e il numero su cui si ferma sarà il numero di saltelli che ciascun giocatore dovrà fare. Si farà poi girare la freccia a turno proponendo ogni volta un'azione diversa.

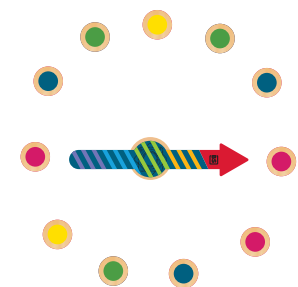
Gioco 6 Posizionate i gettoni con i numeri intorno alla freccia. Fate girare la freccia e, come squadra, sommate ogni numero su cui si ferma, fino a che non si raggiunge il punteggio di 100!

Gioco 7 Posizionate i gettoni con i numeri intorno alla freccia. Tutti i giocatori dovranno scrivere 5 numeri compresi tra l'1 e il 24 su un foglio di carta. Fate girare la freccia, e se si ferma su uno di questi numeri, cancellatelo dal foglio. Il primo giocatore che riesce a cancellare tutti i numeri sul proprio foglietto vince la partita!

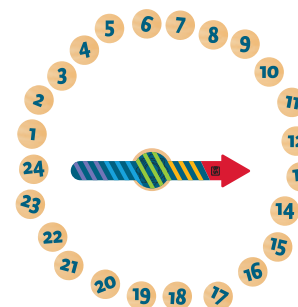
1+2



3+4



5+6+7



PL

Cel gry Otwarta gra, która pobudza kreatywność.

Przygotowanie Umieść strzałkę na środku podłogi a następnie wybierz jedną z poniższych gier.

Gra 1 Wszyscy gracze stoją wokół strzałki. Jeden gracz wybiera zadanie, takie jak śpiewanie piosenki i kręci strzałką. Gracz, którego wskazuje strzałka, musi głośno śpiewać. Teraz jest swoją kolej, aby wybrać zadanie i zakręcić strzałką. Bez żadnych zwycięzców, tylko dużo zabawy.

Gra 2 Utwórz 2 drużyny. Wszyscy gracze stoją wokół strzałki w przypadkowej kolejności. 1 gracz kręci strzałką. Gracz, na którego wskazuje strzałka - jego drużyna musi biec szybko ponieważ druga drużyna liczy razem do 3 zanim złapiesz wszystkich graczy swojej drużyny.

Gra 3 Umieść wszystkie kolorowe żetony blisko siebie wokół strzałki. Jeden gracz kręci strzałką. Patrz na kolor, na którym zatrzymuje się strzałka. Wszyscy muszą szybko poszukać czegoś w tym kolorze, Pierwsza osoba z powrotem wygrywa rundę.

Gra 4 Umieść wszystkie kolorowe żetony wokół strzałki. Daj każdemu kolorowi zadanie np skakanie, podskakiwanie lub kucanie. Jeden gracz kręci strzałką i wszyscy razem wykonują zadanie. Jeden gracz kręci strzałką i wypada na Ciebie. Kontynuuj zadanie, aż strzałka się zatrzyma w następnym zadaniu, a następnie pozwól innemu graczowi zakręcić.

Gra 5 Umieść żetony liczb wokół strzałki. Pierwszy gracz wybiera zadanie np pajacyki. On zakręci strzałką, a liczba, na której się zatrzyma, to liczbę pajacyków, które każdy musi wykonać. Zmieniajcie się w kręceniu strzałką i wymyślaniu zadań.

Gra 6 Umieść żetony liczb wokół strzałki. Obracaj strzałkę i jako zespół dodawajcie każdą liczbę na której strzałka zatrzymuje się - dopóki nie osiągniesz 100!

Gra 7 Umieść żetony liczb wokół strzałki. Wszyscy gracze zapisują na kartce 5 liczb z zakresu od 1 do 24. Zakręć strzałką i jeśli zatrzyma się na jednej z Twoich liczb przekreśl ją.. Pierwszy gracz, który przekreśli wszystkie swoje liczby wygrywa!

RO

Scopul jocului Un joc open-ended pentru stimularea creativitatii.

Pregatiri Asezati sageata in mijloc si alegeti o varianta de joc.

Varianta 1 Toti jucatorii stau in jurul sageatii. Unul din jucatori alege o provocare precum un cantec si invarte sageata. Jucatorul catre care arata sageata va trebui sa cante cu voce tare, dupa care va numi o noua provocare si va invarti sageata. Nu exista castigatori, doar multa distractie.

Varianta 2 Alcatuiti 2 echipe. Toti jucatorii stau in jurul sageatii aleatoriu. Un jucator invarte sageata. Jucatorul catre care arata sageata si echipa lui trebuie sa alerge repede pentru ca cealalta echipa va numara pana la 3 inainte de a porni sa prinda toti jucatorii celeilalte echipe. Continuati jocul pana obositi :)

Varianta 3 Asezati toate piesele colorate aproape una de cealalta in jurul sageatii. Un jucator invarte sageata. Vedeti ce culoarea va arata sageata si incercati sa gasiti cat mai repede un obiect in culoarea respectiva. Primul jucator care ajunge inapoi cu obiectul castiga runda, cu exceptia cazului in care un alt jucator vine cu un obiect de aceeași culoare dar de o dimensiune mai mare!

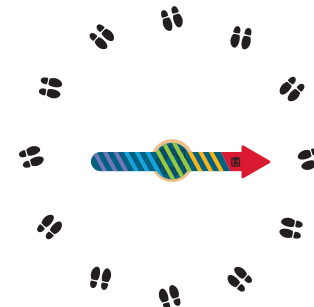
Varianta 4 Asezati toate piesele colorate in jurul sageatii. Pentru fiecare culoare se va desemna o activitate precum sarituri, ghemuit. Un jucator invarte sageata si jucatorii vor executa miscarea pana cand sageata se opreste. Invertiti inca o data si continuati jocul.

Varianta 5 Asezati piesele cu numere in jurul sageatii. Primul jucator alege o activitate, de exemplu sarituri. Se invarte sageata si jucatorii vor executa un numar de sarituri indicat de sageata. Invertiti sageata pe rand si numiti cate o activitate.

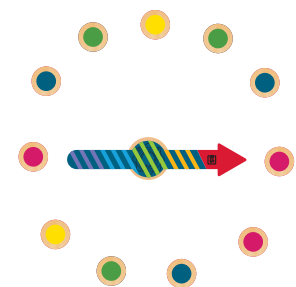
Varianta 6 Asezati piesele cu numere in jurul sageatii. Invertiti sageata in echipa si adunati numerele indicate de catre sageata pana ajungeti la 100!

Varianta 7 Asezati piesele cu numere in jurul sageatii. Fiecare jucator isi va nota 5 numere intre 1-24 pe o hartie. Invertiti sageata si daca va indica una dintre numerele notate, trageți o liniuta peste numarul respectiv. Castiga jucatorul care a eliminat primul toate numerele!

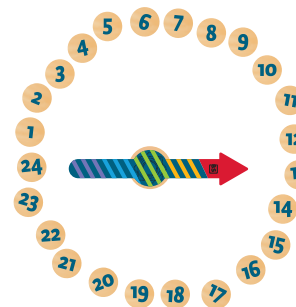
1+2



3+4



5+6+7



DA

Formålet med spillet Et åbent spil, der skal fremme kreativiteten.

Forberedelse Placer pilen midt på gulvet, og vælg derefter et af følgende spil.

Spil 1 Alle spillere står rundt om pilen. Den ene spiller vælger en opgave, f.eks. at synge en sang, og drejer pilen. Den spiller, som pilen peger på, skal synge højt. Nu er det din tur til at vælge en opgave og dreje på pilen. Der er ingen vindere, kun masser af sjov.

Spil 2 Form 2 hold. Alle spillere stiller sig op i tilfældig rækkefølge omkring pilen. 1 spiller drejer pilen. Spilleren, som pilen peger på, og hans hold skal løbe hurtigt, fordi det andet hold tæller til 3 sammen, før de indhenter alle spillerne på deres eget hold. Fortsæt med at spille!

Spil 3 Placer alle de farvede jetoner tæt sammen omkring pilen. Den ene spiller drejer pilen. Se på den farve, hvor pilen stopper, og alle skal hurtigt finde noget i den farve. Den, der kommer først tilbage, vinder runden, medmindre en anden dukker op med noget større i samme farve!

Spil 4 Placer alle de farvede jetoner rundt om pilen. Giv hver farve en handling, f.eks. at hoppe, hoppe eller sidde på hug. En spiller drejer pilen, og alle sammen udfører handlingen. I mellemtiden fortsætter den ene spiller med at dreje pilen. Bliv ved med at udføre handlingen, indtil pilen stopper ved den næste handling, og lad derefter en anden spiller vende.

Spil 5 Placer talchipsene rundt om pilen. Den første spiller vælger en handling, f.eks. at hoppe knægte. Han vender pilen, og det tal, hvor pilen stopper, er det antal hopspring, som alle skal lave. Skift hinanden ud og tænk på en handling.

Spil 6 Sæt talchips rundt om pilen. Drej pilen, og tæl som et hold hvert tal sammen, hvor pilen stopper, indtil I når 100!

Spil 7 Sæt talchips rundt om pilen. Alle spillere skriver 5 tal mellem 1-24 på et stykke papir. Drej pilen, og når den lander på et af dine tal, skal du krydse det over. Den første spiller, der stryger alle tallene, vinder!

