

obstáculo pero queda apoyado o demasiado cerca (Fig. 2.3).

Como para los 100 metros, podéis disparar todas las veces que queréis y debéis reiniciar desde START (Fig. 1.1) si el pequeño disco sale de la pista (Fig. 1.2 "dentro" y Fig. 1.3 "fuera").

Gana quien salta uno a la vez los 4 obstáculos y sobrepasa por primero su línea de FINISH con todo el pequeño disco.

SALTO DE ALTURA

Inserte los pernos (Fig. 3.1) y disponga el equipamiento en el campo (Fig. 3). Se juega por turnos. Coloque el pequeño disco donde quiera en la zona verde y dispare.

El salto es válido si el pequeño disco supera el listón y aterriza dentro el colchón azul o lo toca y rebota. Si el pequeño disco toca el listón sin hacerlo caer, el salto es válido.

Tiene 3 intentos, luego pasa el turno. Cuando ambos han hecho el turno, si alguno de los dos no ha superado el nivel es eliminado y gana el oponente. Si ambos jugadores han saltado el listón, se procede con las mismas modalidades a la segunda altura y luego a la altura máxima.

Si a la máxima altura ambos hacen un salto válido, gana quien ha superado esta altura con menos intentos en el turno. Si hay todavía empate, se realizan más saltos a la misma altura. Gana quien salta con menos intentos.

LANZAMIENTO DEL DISCO

Se juega por turnos. Coloque el pequeño disco en la línea de fondo (Fig. 4.1). Debe realizar el lanzamiento más largo posible dentro del campo (Fig. 4, pista y zona interior). Tiene 3 lanzamientos por turno. Dispare los 2 primeros pequeños discos. Para realizar el tercer lanzamiento coja del campo el que tiene el peor resultado de los dos primeros lanzamientos. Deje en el campo solo el disco con el mejor resultado y pase el turno. El lanzamiento es válido si el disco aterriza y permanece en el campo, no si rebota fuera.

Gana quien realiza el lanzamiento más largo dentro de los límites del campo.

MEDIO FONDO

Se corre por turnos. Coloque su disco en START (Fig. 1.1). Puede tirar el pequeño disco todas las veces que quiera para recorrer la mayor distancia posible. Cuando el tiro se sale de la pista su carrera ha terminado. Cuente cuántos sectores (Fig. 5) ha recorrido y pase el turno al oponente que corre su carrera con las mismas reglas. Ejemplo de recuento de la distancia. El jugador A recorre 1 vuelta completa de pista (12 sectores) y, en la segunda vuelta cuando dispara desde el sector 9 el pequeño disco se sale de la pista, ha recorrido 20 sectores completos. (Fig. 5.1). El jugador B recorre 1 vuelta completa y su pequeño disco se sale cuando dispara desde el sector 3, ha recorrido 14 sectores completos. **Gana quien ha recorrido la mayor distancia**, es decir que gana el jugador A que ha recorrido 6 sectores más.

JP JUMP! 陸上

木製ティドリーウィンクス

プレイ人数: 2人

ゲームの目的

2人のプレイヤーが百メートル走、ハードル走、走り高跳び、円盤投げ、中距離走の5種目を次々に競って1試合になります。5種目のうち3種目を獲得したプレイヤーの勝ちです。

ゲームの始めに

いたいところにトラックを敷きます。歳の小さい人から遊び始めます。歳の小さい人がどのコースを走るのか、何色のJUMP!ディスクと小ディスクを使うのかを決めます。

投げ方

JUMP!ディスクの縁で穴の空いた小ディスクの端っこを軽く押して、小ディスクが前に跳びはねるようにします。

アドバイス:練習して好きなところに小ディスクを投げられるようになります!

百メートル走

2人同時に走ります (Fig.1)。それぞれ、START (Fig.1.1)に自分の小ディスクを置きます。2人揃って、位置について、よ〜い、ドン!ゴールに着くまで、何度でも小ディスクを跳ばしてかまいません。

相手をチェックしながら走りましょう。小ディスクが自分のコースから出たら、START (Fig.1.1)に戻ってやりなおしです。小ディスクは、穴の下に見えるのがコースのオレンジ色と白線だけなら「コース内」ということになります (Fig.1.2は「コース内」) (Fig.1.3は「コース外」)。

小ディスクが相手より早く自分のコースのFINISHの線を抜け切ったら勝ちです。

ハードル走

2人同時に走ります。それぞれがハードルを4個、コースの端の印に置いて (Fig.2)、START (Fig.1.1)に自分の小ディスクを置きます。2人揃って、位置について、よ〜い、ドン!

ハードル越えが有効なのは次の場合です:
-小ディスクが地面につかずハードルを越えた (一つずつ越えること) (Fig.2)

-小ディスクがハードルの手前で地面で跳ね返ってからハードルを越えた (Fig.2.1)

-小ディスクがハードルに当たったけれど、ハードルを倒さずに越えた (Fig.2.3)

ハードルを越えられるまで、何度でも小ディスクを跳ばします (無効の例: Fig.2.4と Fig.2.5)。

ハードルは動かしてはいけませんが、ハードルが動かないように手で支えるのはかまいません。

例えば、小ディスクがハードルを越えたのはいいけれど、ハードルにくっついていたり、近すぎる

ところに着地してしまった時などです (Fig.2.3)。

百メートル走と同じように、ゴールに着くまで、何度でも小ディスクを跳ばしてかまいません。

小ディスクが自分のコースから出たらSTART (Fig.1.1)に戻ってやりなおしです (Fig.1.2は「コース内」) (Fig.1.3は「コース外」)。

一つずつハードルを越えて、小ディスクが相手より早く自分のコースのFINISHの線を抜け切ったら勝ちです。

走り高跳び

走り高跳びのベースに小さな杭を差し込んで (Fig.3.1)、バーを一番低い杭にのせてトラックに置きます (Fig.3)。順番に挑戦していきます。緑色のゾーンならどこでもいいので、小ディスクを置いて跳ばしましょう。

小ディスクがバーを越えて青色のマットの上に落ちたら、バーを越えたことになります。マットの上に着地した小ディスクがその後外に出てしまってもかまいません。小ディスクがバーに触れても、バーが落ちなければ有効です。

3回挑戦したら、相手に順番を回します。2人とも3回挑戦して、どちらかがバーを越えられ

ていなかったらそのプレイヤーの負けになります。

2人ともバーを越えられたら、バーを上げてまた3回ずつ挑戦します。これでまた2人ともバーを

越えられたら、バーを一番高いところまで上げて、また3回ずつ挑戦します。

2人とも一番高いバーを越えられたら、少ない挑戦回数で越えたプレイヤーの勝ちになります。

挑戦回数が同じだった場合は、もう一度その高さで跳びなおして、少ない挑戦回数で越えたプレイヤーが勝ちます。

円盤投げ

順番に挑戦していきます。エンドラインに小ディスクを置きましょう (Fig.4.1)。コース内のできるだけ遠いところに小ディスクを跳ばします (Fig.4 コースとコースの中のエリア)。

1人3回ずつ挑戦します。まず、小ディスクを2つ跳ばしましょう。3回目は、2つ跳ばしたうちで近

かった方を取ってそれを跳ばします。3回跳ばしたら、一番遠いところに跳ばせた小ディスクだけを動かさずに残して、相手に順番を回します。

小ディスクがコース内に着地して、その後跳ね返ってもそれがコース外に出なければ有効です。

コース内でできるだけ遠いところに円盤を投げられたプレイヤーの勝ちです。

中距離走

順番に走ります。START (Fig.1.1)に自分の小ディスクを置きます。何度でも小ディスクを跳ばしてかまいませんので、できるだけ長い距離を走り

ましょう。小ディスクがコースの外に出たら自分の順番は終わりです。走ったセクターの数を数えて (Fig.5)相手に順番を回します。相手もまた同じ

ルールで走ります。

走った距離の数え方の例:プレイヤーAが1周完走して (12セクター)、2周目に第9セクターから小ディスクを跳ばした時に外に出

てしまったら (Fig.5.1)、合計20セクターを走ったこととなります。プレイヤーBが1周完走して、2周目に第3セクターから小ディスクを跳ばした時に外に出

てしまったら、合計14セクター走ったこととなります。

この場合、走った距離が長かったプレイヤー、つまり走ったセクターの数が6つ多かったプレイヤーAの勝ちになります。

Fig.1

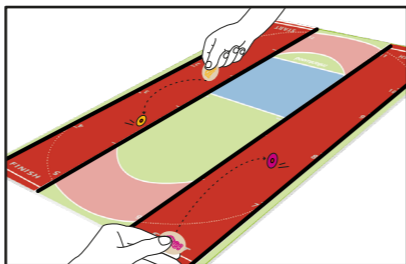


Fig.2

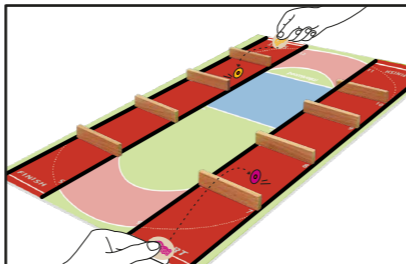


Fig.3

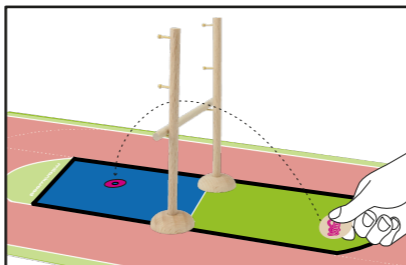


Fig.4

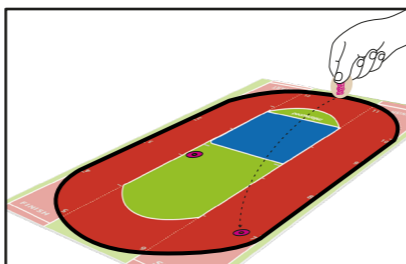


Fig.5

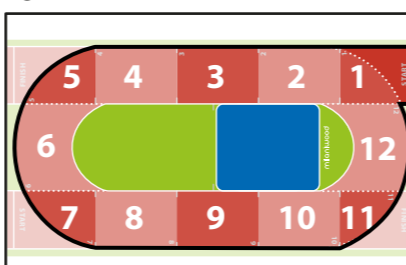


Fig.1.1

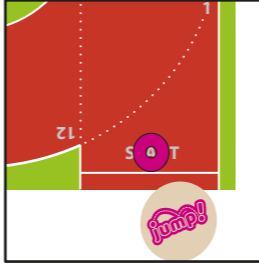


Fig.2.2

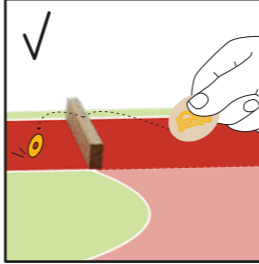


Fig.2.4

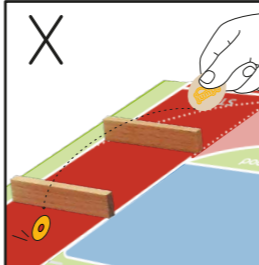


Fig.3.1

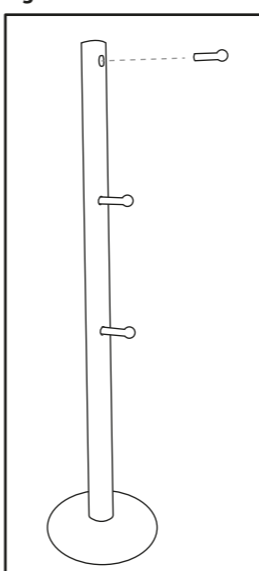


Fig.1.2

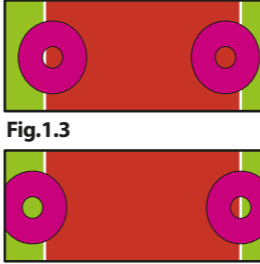


Fig.1.3

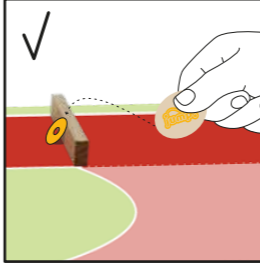


Fig.2.3

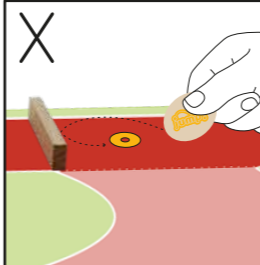


Fig.2.5

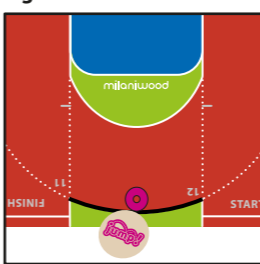


Fig.4.1

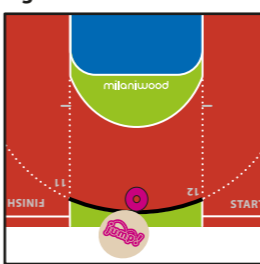


Fig.5.1

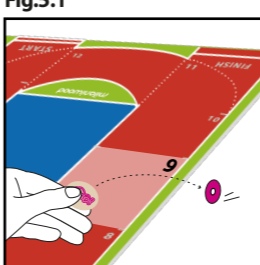
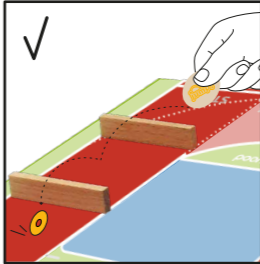


Fig.2.1



IT AVVERTENZE: Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti potrebbero essere ingerite o inalate causando il soffocamento. Leggere e conservare per future referenze. Da utilizzare sotto la supervisione di un adulto. **EN WARNINGS:** Not recommended for children under 3 years. Small parts can be inhaled or swallowed and may cause choking. Please read and keep for future reference. To be used under adult supervision. **FR AVERTISSEMENTS:** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés. Risque d'étouffement. Lire et conserver pour référence ultérieure. À utiliser sous la surveillance d'un adulte. **DE WARNHINWEISE:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Es könnten Kleinteile verschluckt oder eingeatmet werden und zu Erstickung führen. Lesen und für spätere Bezugnahmen aufbewahren. Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. **JP 注意事項:** 3歳未満のお子様には使用しないでください。小さな部品を飲み込んだり吸い込んだりすると窒息する恐れがあります。本書をよく読み大切に保管してください。必ず大人と一緒に使用してください。 **ES ADVERTENCIAS:** No indicado a niños menores de 3 años. Pequeñas partes podrían ser ingeridas o inhaladas causando asfixia. Leer y conservar para futuras referencias. Utilizarse solamente bajo la supervisión de un adulto. **NO ADVARSLER:** Er ikke egnet for barn under 3 år. Små partikler kan svelges eller inhaleres og medføre kvelning. Skal leses og oppbevares for fremtidig konsultasjon. Skal brukes under oppsyn av en voksen. **DA ADVARSLER:** Ikke egnet til børn under 3 år. De små dele kan indtages og forårsage kvælning. Læs og opbevar til senere brug. Skal anvendes under en voksens opsyn. **EL ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ:** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Κίνδυνος ασφυξίας από την κατάποση ή εισπνοή των μικρών εξαρτημάτων. Διαβάστε και φυλάξτε για μελλοντική αναφορά. Απαραίτητη η επίτηρηση από έναν ενήλικα κατά τη χρήση. **PT AVISOS:** Não é indicado para crianças com idade inferior a 3 anos. Pequenas partes podem ser ingeridas ou inaladas causando asfixia. Ler e guardar para referências futuras. A utilizar apenas na presença de um adulto. **NL WAARSCHUWINGEN:** Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Kleine deeltjes kunnen worden ingeslikt of ingeademd en kunnen verstikking veroorzaken. Lezen en bewaren om later te kunnen raadplegen. Alleen gebruiken onder toezicht van een volwassene.



100% made in Italy

milaniwood

