

Basis regels

Start Kies een spel & Kies een level.	1 Speler = Eerst gooien, daarna springen. ≥ 2 Spelers = 1 Gooier, 1 springer, elke beurt rouleren.	Eén gebruiker tegelijkertijd op de trampoline.	Begin op het middelpunt springdoek.	Zeg hardop welke sprong je gaat maken.	Spring na elke sprong terug naar het middelpunt.	Eind Rouler na een verkeerde sprong of einde level.
---	---	--	-------------------------------------	--	--	---

Balans Spel

Level 1

- 1.1 Gooi de kleur bal.
- 1.2 Spring op de kleur op de jumpmat.

Level 2

- 2.1 Gooi de spring bal.
- 2.2 Spring de springstijl.

Level 3

- 3.1 Gooi de getal bal.
- 3.2 Spring op het getal op de jumpmat.

- 1.3 Gooi de getal bal.
- 1.4 Het getal is het aantal herhalingen van de springsessie.

Som Spring Spel

Level 1

- 1.1 Gooi de getal bal. Dit is de uitkomst van een som.

Level 2

- 2.1 Gooi de kleur bal.
- 2.2 De kleur geeft een getal aan op de jumpmat. Dat getal moet gebruikt worden met de som.

Level 3

- 3.1 Gooi de getal bal nog een keer.
- 3.2 Plaats de twee cijfers achter elkaar.
- 3.3 De twee cijfers samen zijn de uitkomst van een som.

- 1.2 Maak een + - × of ÷ som van het getal.
- 1.3 Spring op de benodigde getallen op de jumpmat.

Memorie Spel

Level 1

- 1.1 Gooi de kleur bal.
- 1.2 Spring op de kleur op de jumpmat.
- 1.3 Gooi de getal bal.
- 1.4 Spring op het getal op de jumpmat.
- 1.5 Gooi de spring bal.
- 1.6 Spring de springstijl.
- 1.7 Herhaal de springsessie 3x.

Level 2

- 2.1 Gooi de kleur bal nog een keer.
- 2.2 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.3 Gooi de getal bal nog een keer.
- 2.4 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.5 Gooi de spring bal nog een keer.
- 2.6 Voeg de nieuwe sprong toe aan de springsessie.
- 2.7 Herhaal stap 2.1 t/m 2.6 tot de verkeerde sprong.

Level 3

- 3.1 Gooi de drie ballen gezamenlijk nog een keer.
- 3.2 Voeg de nieuwe sprongen toe aan de springsessie.
- 3.3 Herhaal stap 3.1 en 3.2 tot de verkeerde sprong.

= Kleur bal	= Getal bal	= Spring bal	= Middelpunt springdoek / Gooi nog een keer	= Wees creatief	= Maak een som op het springdoek
-------------	-------------	--------------	---	-----------------	----------------------------------

Grundregeln

Start Wähl ein Spiel aus & Wähl ein Level aus.	1 Spieler = Erst werfen, dann springen. ≥ 2 Spieler = 1 Werfer, 1 Springer, jeweils abwechseln.	Nur ein Benutzer auf dem Trampolin.	Fang in der Mitte des Sprungtuchs an.	Sag laut, welchen Sprung du machen willst.	Spring nach jedem Sprung zurück zur Mitte.	Ende Nach einem falschen Sprung oder am Ende des Levels wechseln.
--	--	-------------------------------------	---------------------------------------	--	--	---

Gleichgewichtsspiel

Level 1

- 1.1 Wirf den Farbenball.
- 1.2 Spring auf die Farbe auf dem Sprungtuch.

Level 2

- 2.1 Wirf den Sprungball.
- 2.2 Spring den Sprungstil.

Level 3

- 3.1 Wirf den Zahlenball.
- 3.2 Spring auf die Zahl auf dem Sprungtuch.

- 1.3 Wirf den Zahlenball.
- 1.4 Die Zahl gibt die Zahl der Wiederholungen des Sprungteils an.

Spiel „Spring eine Rechenaufgabe“

Level 1

- 1.1 Wirf den Zahlenball. Dies ist das Ergebnis einer Rechenaufgabe.

Level 2

- 2.1 Wirf den Farbenball.
- 2.2 Die Farbe gibt eine Zahl auf dem Sprungtuch an. Diese muss für die Rechenaufgabe benutzt werden.

Level 3

- 3.1 Wirf noch einmal den Zahlenball.
- 3.2 Leg die beiden Zahlen nebeneinander.
- 3.3 Die beiden Zahlen ergeben zusammen das Ergebnis einer Rechenaufgabe.

- 1.2. Mach von der Zahl eine Aufgabe mit + - × oder ÷.
- 1.3 Spring auf die erforderlichen Zahlen auf dem Sprungtuch.

Memory-Spiel

Level 1

- 1.1 Wirf den Farbenball.
- 1.2 Spring auf die Farbe auf dem Sprungtuch.
- 1.3 Wirf den Zahlenball.
- 1.4 Spring auf die Zahl auf dem Sprungtuch.
- 1.5 Wirf den Sprungball.
- 1.6 Spring den Sprungstil.
- 1.7 Wiederhol den Sprungteil 3x.

Level 2

- 2.1 Wirf noch einmal den Farbenball.
- 2.2 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.3 Wirf noch einmal den Zahlenball.
- 2.4 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.5 Wirf noch einmal den Sprungball.
- 2.6 Füg den neuen Sprung dem Sprungteil zu.
- 2.7 Wiederhol die Schritte 2.1 bis 2.6 bis zum falschen Sprung.

Level 3

- 3.1 Wirf die drei Bälle noch einmal zugleich.
- 3.2 Füg die neuen Sprünge dem Sprungteil zu.
- 3.3 Wiederhol die Schritte 3.1 und 3.2 bis zum falschen Sprung.

= Farbenball	= Zahlenball	= Sprungball	= Mitte des Sprungtuchs / Noch einmal werfen	= Lass deiner Phantasie freien Lauf!	= Mach eine Rechenaufgabe auf dem Sprungtuch
--------------	--------------	--------------	--	--------------------------------------	--