



# EN Wobbly Path

GA416

## Purpose of the game

The purpose of the game is to walk across all lily pads to reach the end of the wobbly path, picking up all the frogs on the way.

## Preparation

Place the lily pads on the ground, one in front to the other to make a path. Place a frog next to each lily pad, making sure the child can reach it. Leave the prince frog for the last lily pad.

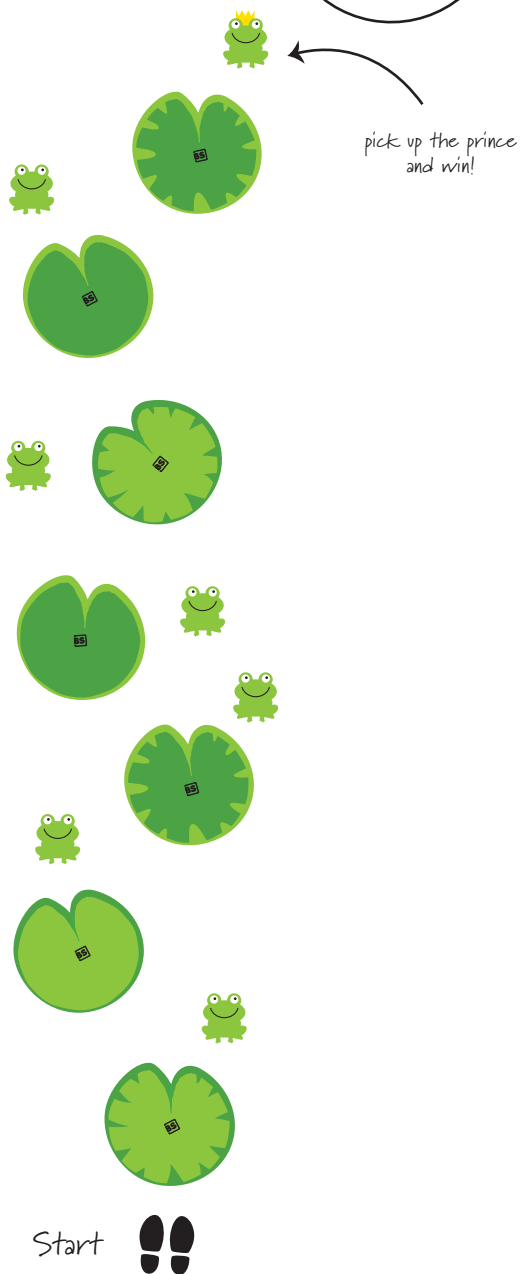
## Rules

The player with the smallest shoe size starts. Stand in the start position, in front of the first lily pad. Step forward onto the lily pad, one foot at a time. When you are standing on it with both feet pick up the closest frog. Keep going until you are standing on the last lily pad. Pick up the prince frog without losing your balance to win the game!

When a player loses their balance and steps on the ground with their foot they must start from the beginning again, but only after all other players have had their turn. Stand in line to keep track of who's turn it is.

If all players are really good then make it a race, time each other and see who will be the fastest to complete the wobbly path!

place lily pads & frogs closer together for younger children



# NL Wiebelpad

GA416

Art.Nr. 3250004

## Doel van het spel

Doel van het spel is om over alle waterlelies naar de overkant te lopen en onderweg alle kikkers op te pakken zonder te vallen.

## Vorbereiding

Zet alle waterlelies op de grond en creëer een pad om overheen te lopen. Zet tussen en naast alle waterlelies een kikker, zorg dat het kind erbij kan. Zet de prins(es) bij het laatste waterlelieblad.

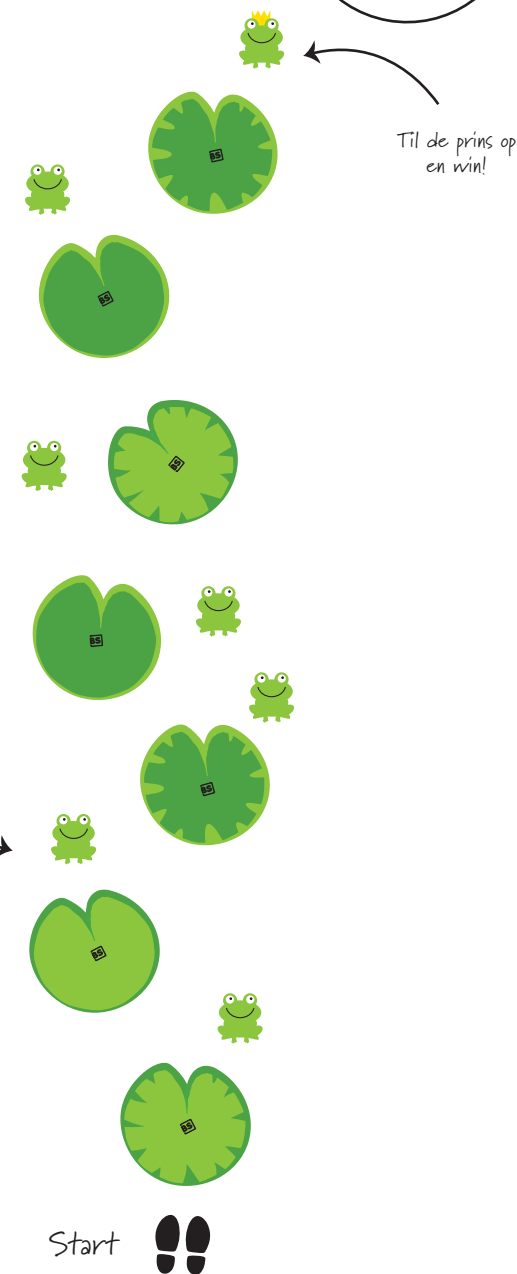
## Regels

De speler met de kleinste schoenmaat start. Ga klaarstaan voor de eerste waterlelie. Ga nu stap voor stap over de waterlelies en raap onderweg alle kikkers op. Loop door totdat je bij het laatste blad ben en pak nu de prins(es) op zonder te vallen.

Als een speler zijn balans verliest en met zijn/haar voet de grond raakt, is de beurt over, worden de kikkers teruggeplaatst en mag de volgende speler proberen.

Als alle spelers goed hebben geoefend is het leuk om een race te houden. Hou per speler de tijd bij. Wie kan er het snelst over het wiebelpad?

plaatst de kikkers en waterlelies dichterbij elkaar om het gemakkelijker te maken.





# FR Chemin Bancal

GA416

## But du jeu

Le but du jeu est de marcher à travers tous les nénuphars pour atteindre la fin du chemin bancal, en ramassant toutes les grenouilles sur le chemin.

## Préparation

Placez les nénuphars sur le sol, l'un devant l'autre pour faire un chemin. Placez une grenouille à côté de chaque nénuphar, en vous assurant que l'enfant peut l'atteindre. Laissez le prince grenouille pour le dernier nénuphar.

## Règles

Le joueur ayant la plus petite pointure (de chaussure) commence. Se mettre en position de départ, devant le premier nénuphar. Avancez sur le nénuphar, un pied à la fois. Lorsque vous êtes debout sur le nénuphar avec les deux pieds, prenez la grenouille la plus proche. Continuez jusqu'à ce que vous vous teniez sur le dernier nénuphar. Ramassez le prince grenouille sans perdre l'équilibre pour gagner la partie !

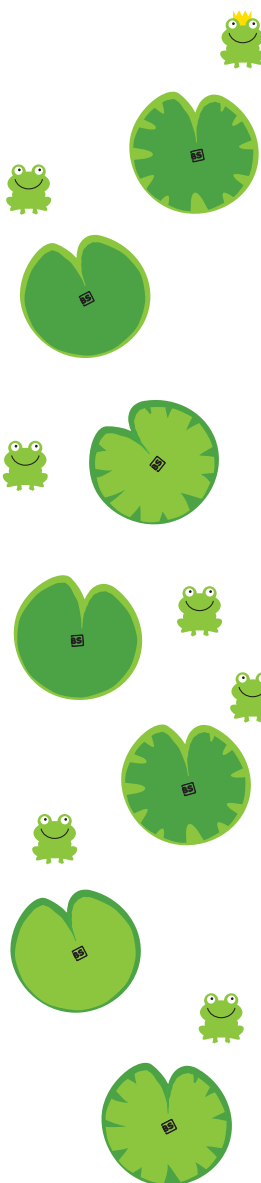
Lorsqu'un joueur perd l'équilibre et marche sur le sol avec son pied, il doit recommencer depuis le début, mais seulement après que tous les autres joueurs aient fini leur tour. Faites la queue pour savoir c'est à qui le tour.

Si tous les joueurs sont vraiment bons, faites-en une course, chronométrez-vous et voyez qui sera le plus rapide à terminer le chemin bancal !

**Conseil**  
Pour un niveau plus difficile, placez le prince grenouille aussi loin que possible du dernier nénuphar.

ramassez le prince et gagnez !

Placez les nénuphars et les grenouilles plus près les uns des autres pour les enfants jeunes.



Start



# DE Wackelpfad

GA416

## Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, über alle Seerosenblätter zu laufen, um das Ende des Wackelpfad zu erreichen und dabei alle Frösche aufzusammeln.

## Vorbereitung

Legt die Seerosenblätter so auf den Boden, dass sie einen Pfad bilden. Lege einen Frosch neben jedes Seerosenblatt und achte darauf, dass das Kind ihn erreichen kann. Lege den Froschprinzen neben das letzte Seerosenblatt.

## Regeln

Der Spieler mit der kleinsten Schuhgröße darf anfangen. Stell dich in die Startposition, vor das erste Seerosenblatt. Setze einen Fuß nach dem anderen auf das Seerosenblatt. Wenn du mit beiden Füßen darauf stehst, hebe den nächstgelegenen Frosch auf. Gehe weiter, bis du auf dem letzten Seerosenblatt stehst. Hebe den Froschprinzen auf, ohne das Gleichgewicht zu verlieren, um das Spiel zu gewinnen!

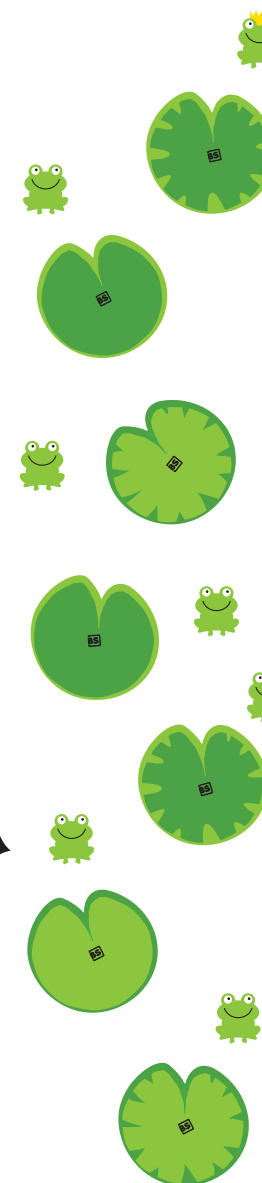
Wenn ein Spieler das Gleichgewicht verliert und mit dem Fuß den Boden berührt, muss er noch einmal von vorne anfangen, aber erst nachdem alle anderen Spieler an der Reihe waren. Stellt euch in einer Schlange auf, damit ihr wisst, wer an der Reihe ist.

Wenn alle Spieler richtig gut sind, dann macht ein Wettrennen daraus, wer den Wackelpfad am schnellsten zurücklegt!

**TIPP**  
Wenn du das Spiel ein bisschen schwieriger machen willst, platziere den Froschprinzen so weit wie möglich vom letzten Seerosenblatt entfernt.

hebe den Froschprinzen auf und gewinne!

platziere die Seerosenblätter & Frösche näher beieinander, wenn jüngere Kinder mitspielen



Start

# BS ES Camino tambaleante

GA416

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es caminar a través de todos los nenúfares para llegar al final del camino tambaleante, recogiendo todas las ranas en el camino.

## Preparación

Coloca los nenúfares en el suelo, uno frente al otro para hacer un camino. Coloca una rana al lado de cada nenúfar, asegurándote de que el niño pueda alcanzarla. Deja al príncipe rana para el último nenúfar.

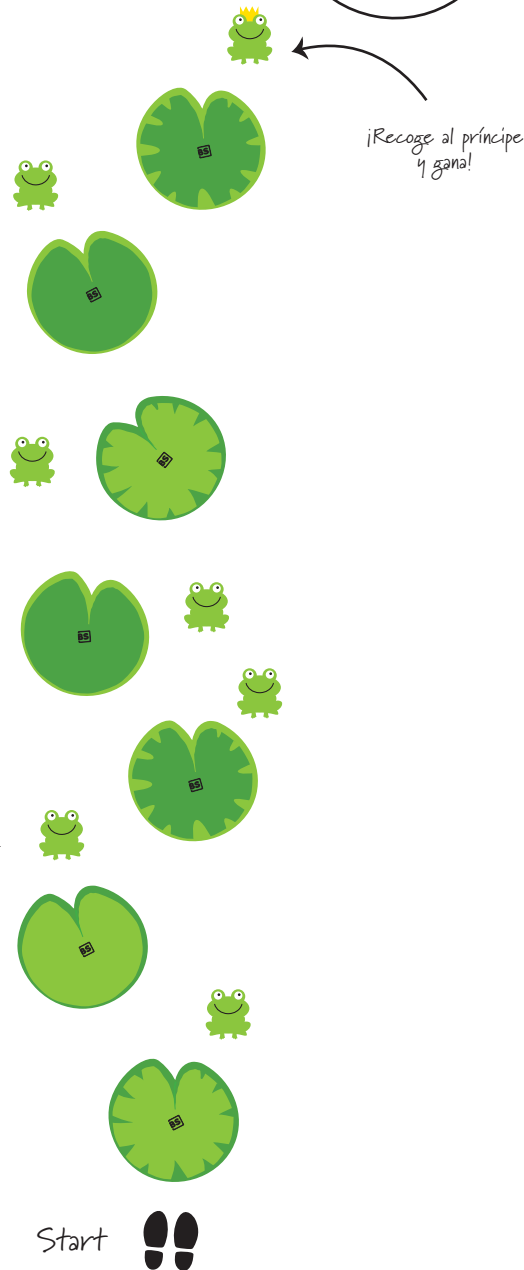
## Normas

Empieza el jugador con la talla de zapato más pequeña. Párate en la posición inicial, frente al primer nenúfar. Da un paso adelante sobre el nenúfar, un pie a la vez. Cuando estés parado sobre él con ambos pies, levanta la rana más cercana. Continúa hasta que estés parado en el último nenúfar. ¡Recoge al príncipe rana sin perder el equilibrio para ganar el juego!

Cuando un jugador pierde el equilibrio y pisa el suelo con el pie, debe volver a empezar desde el principio, pero solo después de que todos los demás jugadores hayan tenido su turno. Haz fila para realizar un seguimiento de quién es el turno.

Si todos los jugadores son realmente buenos, entonces conviértelo en una carrera, cronometren a los demás y ved quién es el más rápido en completar el camino inestable.

coloca nenúfares y ranas más juntos para los niños más pequeños



**CONSEJO**  
Para un nivel más difícil, coloca al príncipe rana lo más lejos posible del último nenúfar."

¡Recoge al príncipe y gana!

# BS IT Percorso traballante

GA416

## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è attraversare tutti le ninfee per raggiungere la fine del percorso ondeggiante raccogliendo tutte le rane che si incontrano sul percorso.

## Preparazione

Posizionare le ninfee a terra una davanti all'altra a formare un percorso. Posiziona una rana accanto a ciascuna ninfea facendo in modo che il bambino possa arrivarci. Lascia il principe ranocchio vicino all'ultima ninfea.

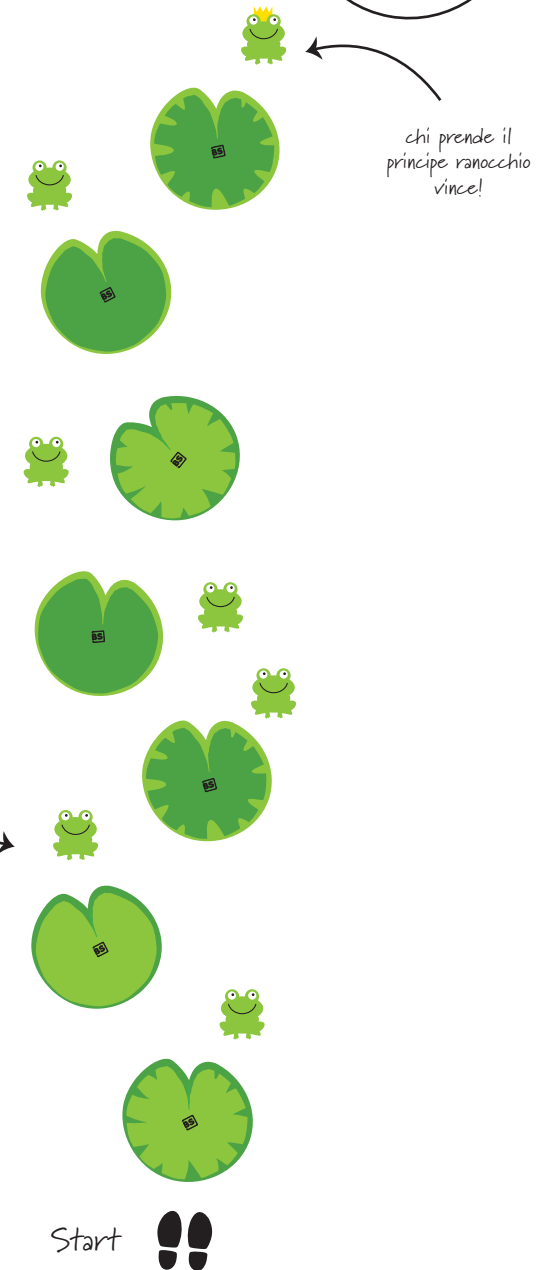
## Regole

Inizia il giocatore che porta la misura più piccola di scarpe. Mettiti sulla posizione di partenza, davanti alla prima ninfea. Fai un passo avanti sulla ninfea spostando un piede alla volta. Quando sei su di essa con entrambi i piedi, afferra la rana più vicina. Continua finché non arrivi sull'ultima ninfea. Prendi il principe ranocchio senza perdere l'equilibrio per vincere la partita!

Quando un giocatore perde l'equilibrio e tocca terra con un piede, dovrà ricominciare dall'inizio, e solo dopo che tutti gli altri hanno finito il proprio turno. Organizza una fila per capire sempre a chi tocca.

Se tutti i giocatori sono bravi, allora puoi fare una gara utilizzando un cronometro per capire chi è stato il più veloce a giungere alla fine del percorso ondeggiante!

Posiziona le ninfee e le rane più vicine tra loro quando giochi con bambini piccoli



**SUGGERIMENTO**  
Per aumentare la difficoltà del gioco metti il principe ranocchio il più lontano possibile dall'ultima ninfea.

chi prende il principe ranocchio vince!



# PLZbieraj Żabki

GA416

## Cel gry

Celem gry jest przejście przez wszystkie liście chwiejnej zielonej ścieżki, zbierając po drodze wszystkie żaby.

## Przygotowanie

Roztóż liście na ziemi tak, aby utworzyć ścieżkę. Umieść żabę obok każdego liścia, upewniając się, że dziecko może do niej dosięgnąć. Zostaw księcia żabę na ostatnim liściu.

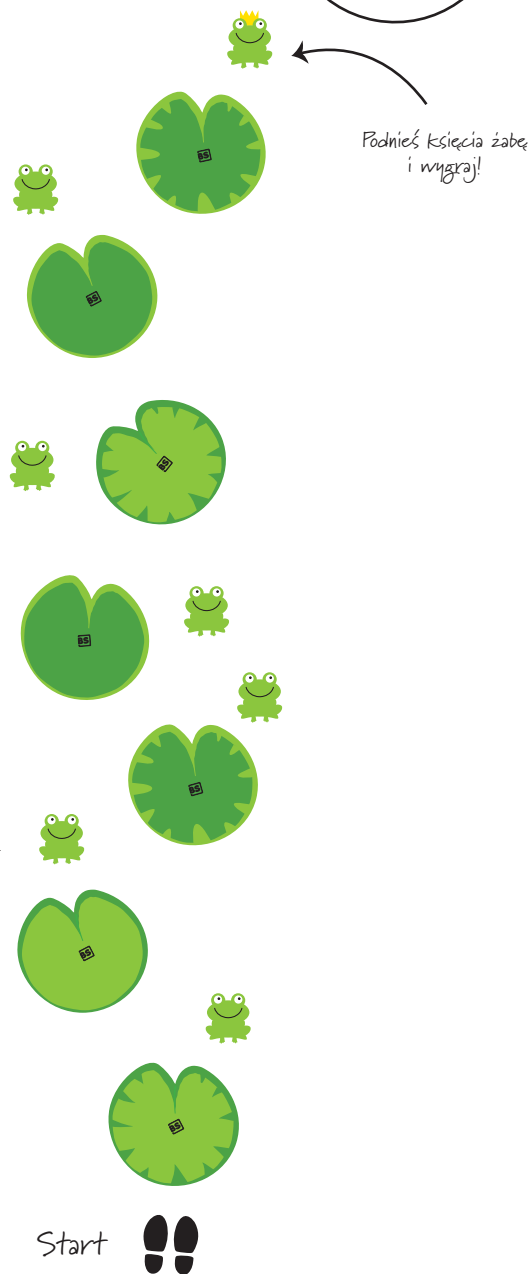
## Zasady

Gry rozpoczyna gracz z najmniejszym rozmiarem buta. Stań w pozycji startowej, przed pierwszym liściem. Stań na nim, a następnie drugą stopą stań na najbliższym liściu. Stojąc na nich, podnieś najbliższą żabę. Idź dalej, aż staniesz obiema stopami na ostatnim liściu.

Utrzymuj równowagę.....Podnieś księcia żabę bez utraty równowagi! Wygrałeś! Jeśli gracz traci równowagę i stanie nogą na ziemi to musi zacząć od początku, ale dopiero po tym jak wszyscy pozostali gracze wykonają swoją turę. Stań obok i pilnuj swojej kolejki.

Jeśli wszyscy gracze są naprawdę dobrzy, zróbcie wyścig. Zmierzcie czas i zobaczcie, kto najszybciej pokona chwiejną, zieloną ścieżkę z liści!

Rozgrzywka dla najmłodszych: włóż liście i żaby blisko siebie



# DK Den vuggende sti

GA416

## Formålet med spillet

Formålet med spillet er at gå på tværs af alle åkander for at nå til enden af den vuggende sti og indsamle alle frøerne du møder på vej

## Forberedelse

Placer åkanderne på jorden, den ene foran den anden for at lave en sti. Læg en frø ved siden af hver åkande, og sørg for, at barnet kan nå den. Efterlad prinsfrøen på den sidste åkande.

## Regler

Spilleren med den mindste skostørrelse starter. Stå i startpositionen foran den første åkande. Træd fremad på åkanderne, en fod ad gangen. Når du står på åkanden med begge fødder, skal du hente den nærmeste frø. Bliv ved, indtil du står på den sidste åkande. Hent prinsfrøen uden at miste balancen for at vinde spillet!

Når en spiller mister balancen og træder på jorden med foden, skal de starte fra forfra igen, men først efter at alle andre spillere har haft deres tur. Stå i kø for at holde styr på, hvem den næste er.

Hvis alle spillere er virkelig gode, så gør det til et løb, sæt tid til hinanden og se, hvem der vil være hurtigst til at fuldføre den vuggende sti!

placer åkander og frøer tættere på hinanden for yngre børn

