

## Basis regels

<b>Start</b> 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.	<b>Eind</b> 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

<b>Start</b> 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.	<b>Ende</b> 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