

Bean Bag Games



GA526



DA p.10

ES p.6

NL p. 4

DE p. 12

FR p. 2

PL p. 14

EN p. 18

IT p.8

RO p. 16



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 sovellu 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 © 2025 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.

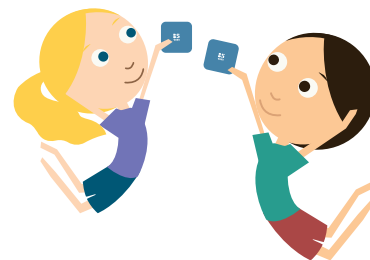
BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B | 2031 BH Haarlem | The Netherlands



3+

Jeu de couleurs - Trouve ton partenaire de couleur et faites la danse de la joie

- Donnez un sac à chaque joueur, sauf un qui sera l'animateur.
- Choisissez ensemble un mouvement amusant : la « danse de la joie ».
- Déplacez-vous dans la pièce en échangeant vos sacs.
- Quand l'animateur crie « PARTEZ ! », trouvez vite un joueur avec un sac de la même couleur.
- En binôme, faites la danse de la joie ensemble.
- Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé sa paire.
-



Compétences développées : reconnaissance des couleurs, activité physique, coordination.

Relais – Garder un sac sur la tête

- Divisez les joueurs en équipes de taille égale.
- Alignez chaque équipe derrière une ligne de départ.
- Placez un cône ou un marqueur comme point de demi-tour.
- Donnez 1 sac à chaque équipe.
-
- Posez le sac sur votre tête et marchez sans les mains jusqu'au cône, puis revenez.
- Si le sac tombe, arrêtez-vous, remettez-le et continuez.
- Passez le sac au joueur suivant.



L'équipe qui termine en premier gagne !

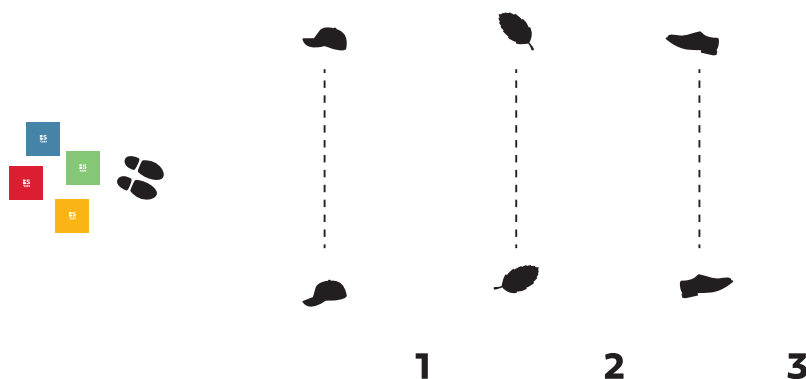
Compétences : équilibre, écoute, contrôle de soi

Lancer pour marquer – Obtenir le meilleur score

- Placez 6 objets (chapeaux, chaussures, feuilles, etc.) afin de tracer 3 lignes de score.
- Chacun des 2 joueurs reçoit 4 sacs de couleur différente.
- Les joueurs lancent leurs sacs un par un.
- Comptage des points :
 - 1 point : si le sac atterrit entre la 1re et la 2e ligne
 - 2 points : si le sac atterrit entre la 2e et la 3e ligne
 - 3 points : si le sac atterrit au-delà de la 3e ligne.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

Compétences : reconnaissance des nombres, calcul mental simple, coordination œil-main.



Commande Couleur – Fais le mouvement correspondant à la couleur du sac

Associez une action à chaque couleur :

Rouge = Sauter 3 fois

Bleu = Tourner sur soi-même

Vert = Marcher en crabe

Jaune = Faire une danse rigolote

Placez tous les sacs dans un tas, les joueurs s'assoient autour.

Chacun pioche un sac les yeux fermés et réalise l'action de la couleur tirée.

Pas de gagnant ni de perdant : le jeu continue jusqu'à ce que tous les sacs soient utilisés.

Compétences développées : reconnaissance des couleurs, mémoire, respect des consignes, motricité globale.

Lancer ciblé : Nombres & Lettres

- Ecrivez des lettres ou des chiffres sur de grandes feuilles.
- Disposez-les au sol ou dans la cour de manière aléatoire.
- Donnez un sac à lancer à chaque enfant.
-
- L'adulte annonce une consigne :
Trouve la lettre B ! »
- Lance vers le chiffre 7 ! »
- L'enfant cherche la bonne cible et lance le sac dessus.
- S'il réussit : applaudissements pour célébrer !
-
- Pour augmenter la difficulté :
 - Mélangez majuscules et minuscules.
 - Demandez à trouver la première lettre d'un mot : « Lance vers la première lettre du mot chien. »
 - Proposez des calculs simples : « Lance vers le résultat de $3 + 2$.

**Variantes :**

Jeu en équipe, chacun son tour, avec un système de points.

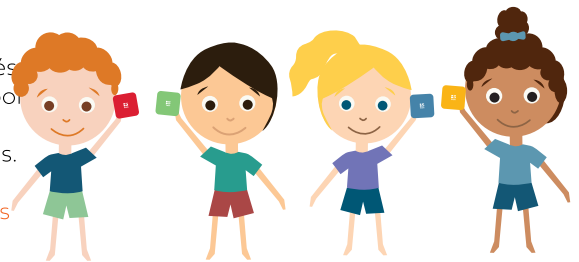
Version sportive avec obstacles (cerceaux, cônes, etc.).

Compétences développées : reconnaissance des lettres et chiffres, calcul simple, précision du lancer.

Couleurs mémoire – Reproduire une suite de couleurs

- Choisissez un joueur comme créateur de suite.
- Donnez un sac de couleur différente à quatre joueurs.
- Le créateur place 4 autres sacs au sol dans une suite colorée.
- Les joueurs observent la suite pendant 10 secondes, puis les sacs sont cachés.
- Avec leur sac coloré dans la main les joueurs doivent vite se placer dans le bon ordre.
- S'ils réussissent, une nouvelle manche commence, cette fois avec 8 secondes.
- Répétez en réduisant le temps à chaque tour.

Compétences : mémoire, reproduire un algorithme, reconnaissance des couleurs

**Action Rapide** – Agir avant que le sac ne retombe

Chaque joueur reçoit un sac à lancer. Préparez une liste d'actions possibles :

1. Frapper dans les mains (1 ou 2 fois)
2. Tourner sur soi
3. Sauter sur place
4. Toucher ses orteils
5. S'accroupir
6. Toucher son nez
7. Dire son prénom
8. Taper dans la main d'un camarade

Déroulement :

Le joueur lance son sac en l'air.

Il réalise l'action demandée.

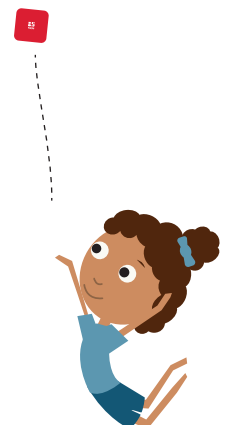
Il doit rattraper le sac avant qu'il ne tombe.

S'il réussit, il passe à l'action suivante.

S'il échoue, il est éliminé.

Le gagnant est celui qui réussit le plus grand nombre d'actions sans faire tomber son sac.

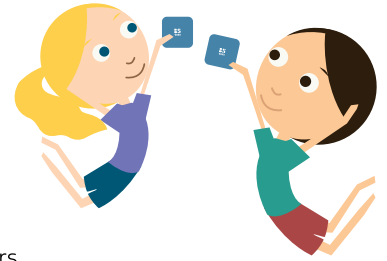
Compétences développées : coordination œil-main, motricité globale.



3+

Kleurenmaatjes – Vind je kleurpartner en doe de happydans

- Geef elke speler een pittenzak, behalve één die de omroeper is.
- Spreek als groep een leuke beweging af: de happydans!
- Alle spelers beginnen rond te lopen en wisselen ondertussen pittenzakken met elkaar.
- Wanneer de omroeper "GA" roept, moet iedereen snel een andere speler vinden met dezelfde kleur pittenzak.
- Zodra ze een match hebben, voeren ze samen de happydans uit. Ga door tot alle spelers een paar hebben gevonden.



Vaardigheden: kleuren herkennen, op je beurt wachten, gooien

Estafette - Balancing a bean bag on your head.

- Verdeel de spelers in teams van gelijke grootte.
- Elk team staat in een rij achter een startlijn.
- Plaats een keerpunt (zoals een pion of markering) een paar meter verderop. Geef elk team één pittenzak.
- De eerste speler van elk team plaatst de pittenzak op zijn of haar hoofd.
- Loop naar het keerpunt en terug zonder je handen te gebruiken.
- Als de pittenzak valt, moet je stoppen, hem terug op je hoofd leggen en doorgaan.
- Eenmaal terug geef je de pittenzak aan de volgende speler. Het spel gaat door tot alle spelers de estafette hebben voltooid.



Het team waarvan alle spelers als eerste klaar zijn, wint!

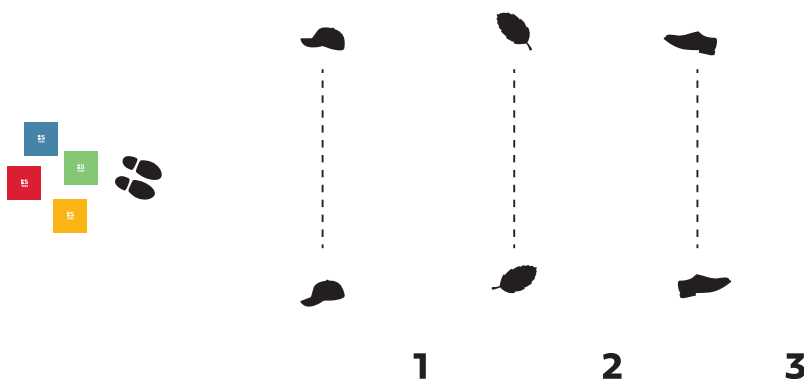
Vaardigheden: balans, luisteren, zelfbeheersing

Punten gooien - Om de hoogste score te halen.

- Plaats 6 voorwerpen (hoed, schoen, bladeren, enz.) om 3 scorelijnen aan te geven.
- Geef 2 spelers elk 4 pittenzakken, één van elke kleur.
- Elke speler gooit om de beurt zijn of haar 4 pittenzakken.
- Scoor 1 punt voor pittenzakken die tussen de 1e en 2e lijn vallen, 2 punten tussen de 2e en 3e lijn en 3 punten voorbij de 3e lijn.

De speler met de hoogste score wint.

Vaardigheden: getallen herkennen, optellen, richten en gooien



Kleuren commando - Volg de actie die bij de kleur van de pittenzak hoort.

- Geef elke van de 4 kleuren een actie, zoals: Rood = Spring 3 keer, Blauw = Draai één keer rond, Groen = Loop 3 stappen als een krab, Geel = Doe een gek dansje
- Leg alle pittenzakken op een hoop en laat alle spelers eromheen zitten.
- Om de beurt pakt een speler een pittenzak met de ogen dicht. Iedereen moet nu de actie uitvoeren die bij die kleur hoort.

Er is geen winnaar, speel gewoon door tot alle 8 pittenzakken zijn gepakt.

Vaardigheden: kleuren herkennen, geheugen, instructies opvolgen, grove motoriek

Target Toss: Nummers & Letters - pittenzakken gooien op het juiste doel.

- Schrijf cijfers of letters op grote vellen papier
- Verspreid ze willekeurig over de vloer of speelplaats.
- Geef elk kind een pittenzak.
- De leerkracht of spelleider roept een letter of cijfer (bijv. "Zoek de letter B!" of "Gooi naar nummer 7!").
- Zoek het juiste doel en gooi je pittenzak erop.
- Als je het juiste doel raakt, krijg je een applaus!
- Je kunt het moeilijker maken door:
 - Hoofdletters en kleine letters te gebruiken.
 - Te vragen naar de beginletter van een woord (bijv. "Gooi naar de letter die begint met 'hond'").
 - Eenvoudige sommen te doen (bijv. "Gooi naar het antwoord van $3 + 2$ ").



Variaties

- Teamspel: Verdeel in teams en gooi om de beurt. Houd de score bij voor goede worpen.
- Hindernisworp: Voeg kegels of hoepels toe om doorheen te gooien voor extra uitdaging.

Vaardigheden: cijfers en letters herkennen, gooien

Memory color - Onthoud de kleurvolgorde

- Kies één speler als volgordemaker.
- Geef vier spelers elk een pittenzak in een andere kleur.
- De volgordemaker legt de overige 4 pittenzakken op de grond in een kleurvolgorde.
- Alle spelers mogen 10 seconden kijken. Daarna worden de pittenzakken verborgen.
- Nu moeten de spelers snel in dezelfde volgorde gaan staan als de pittenzakken op de grond lagen.
- Als het goed is, volgt een nieuwe ronde, maar dan mogen ze nog maar 8 seconden kijken.
- Blijf rondes spelen en verkort telkens de kijktijd om te zien hoe snel je het kunt onthouden.

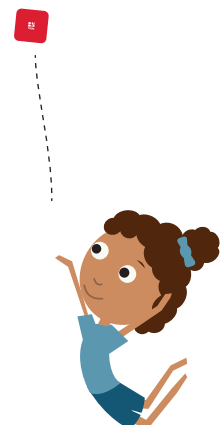


Vaardigheden: geheugen, volgorde onthouden, kleuren herkennen

Speedy action - Doe de actie voordat de pittenzak op de grond valt

Geef elke speler een pittenzak. Kies een lijst met acties zoals:

1. Klap één keer
 2. Klap twee keer
 3. Draai in een cirkel
 4. Spring op de plaats
 5. Raak je tenen aan
 6. Zak door je knieën
 7. Raak je neus aan
 8. Zeg je naam
 9. Geef een high-five aan een vriend
- Gooi je pittenzak omhoog en doe actie 1 voordat je hem weer vangt. Als dat lukt, ga je door naar actie 2. Als het niet lukt, ben je deze ronde af.
 - De speler die de meeste acties kan doen zonder de pittenzak te laten vallen, wint..

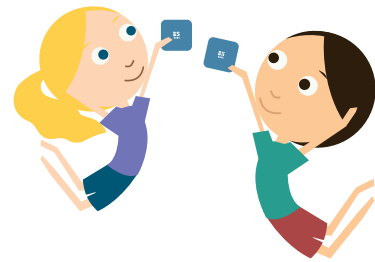


Vaardigheden: oog-handcoördinatie, grove motoriek, geheugen

3+

Pareja de Colores -Encuentra a tu compañero de color y haz el baile feliz.

- Dale una bolsa de frijoles a cada jugador, excepto a uno que será el anunciador.
- Como grupo, acordar un movimiento divertido: ¡el baile feliz!
- Todos los jugadores empiezan a moverse mientras intercambian bolsas entre sí.
- Cuando el anunciador grite "¡YA!", todos deben encontrar rápidamente a otro jugador con una bolsa del mismo color.
- Una vez que se encuentren, la pareja realiza el baile feliz juntos. Continúa hasta que todos tengan su pareja.



Habilidades: Reconocimiento de colores, tomar turnos, lanzar.

Carrera de Relevos

- Equilibrar una bolsa de frijoles en la cabeza.
- Divide a los jugadores en equipos del mismo tamaño.
- Cada equipo se forma detrás de una línea de salida.
- Coloca un punto de retorno (como un cono o marcador) a unos metros de distancia. Da una bolsa por equipo.
- El primer jugador coloca la bolsa en su cabeza.
- Camina hasta el punto de retorno y regresa sin usar las manos.
- Si la bolsa se cae, debe detenerse, volver a colocarla y continuar.
- Al regresar, pasa la bolsa al siguiente compañero. El juego continúa hasta que todos hayan participado.



¡El equipo que termine primero gana!

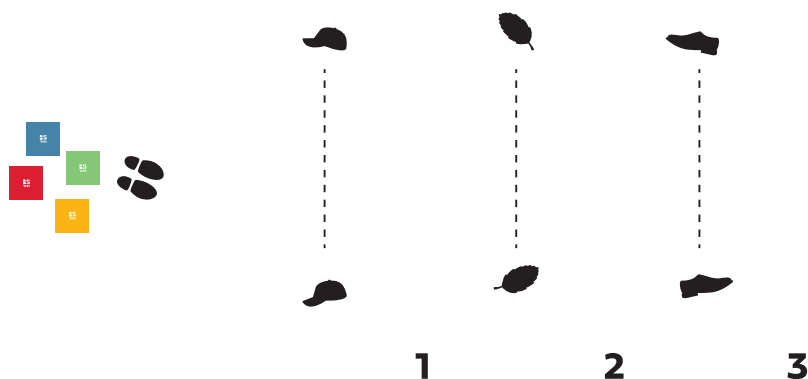
Habilidades: Equilibrio, escuchar, autocontrol.

Lanzamiento por Puntos

- Coloca 6 objetos (sombrero, zapato, hojas, etc.) para marcar 3 líneas de puntuación.
- Da a 2 jugadores 4 bolsas de diferentes colores.
- Cada jugador lanza sus 4 bolsas por turnos.
- 1 punto entre la 1.ª y 2.ª línea, 2 puntos entre la 2.ª y 3.ª, 3 puntos después de la 3.ª línea.

El jugador con más puntos gana.

Habilidades: Reconocimiento de números, suma simple, puntería y lanzamiento.



Comando de Color - Sigue la acción que coincide con el color de la bolsa.

- Asigna a cada color una acción, por ejemplo: Rojo = Salta 3 veces, Azul = Gira una vez, Verde = Camina como cangrejo 3 pasos, Amarillo = Haz un baile tonto.
- Pon todas las bolsas en una pila y que todos los jugadores se sienten alrededor. Cada jugador toma una bolsa con los ojos cerrados.
- Todos deben hacer la acción correspondiente al color.

No hay ganador. Jugar hasta que se hayan elegido las 8 bolsas.

Habilidades: Reconocimiento de colores, memoria, seguir instrucciones, movimiento corporal amplio.

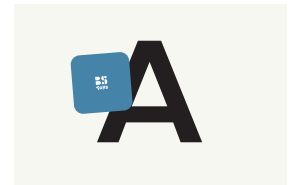
Lanzamiento al Objetivo: Números y Letras - Lanza las bolsas al objetivo correcto.

- Escribe números o letras en hojas grandes.
- Espárcelas por el suelo o patio en un patrón aleatorio.
- Da a cada niño una bolsa.
- El maestro o líder dice una letra o número (por ejemplo: "¡Encuentra la letra B!" o "¡Lanza al número 7!").
- Busca el objetivo correcto y lanza tu bolsa.
- Si aciertas, recibes una ovación.
- Puedes aumentar la dificultad:
 - Usar mayúsculas y minúsculas.
 - Pedir la letra que comienza una palabra (ej. "Lanza a la letra que comienza 'perro'").
 - Hacer sumas simples (ej. "Lanza a la respuesta de $3 + 2$ ").

Variantes:

- Juego en equipo: Divide en equipos y juega por turnos. Anota los aciertos.
- Lanzamiento con obstáculos: Agrega conos o aros como desafío extra.

Habilidades: Reconocimiento de números y letras, lanzar.



Memoria de Color - Recordar la secuencia de colores.

- Elige un jugador para crear la secuencia.
- Da a cuatro jugadores una bolsa de distinto color.
- El creador de la secuencia coloca las otras 4 bolsas en el suelo en un orden de colores.
- Todos pueden mirarla durante 10 segundos. Luego se esconden.
- Los jugadores deben colocarse en el mismo orden que las bolsas.
- Si lo hacen bien, juegan otra ronda pero solo pueden mirar 8 segundos.
- Sigue jugando con menos tiempo cada ronda y ve qué tan rápido puedes recordarlo.

Habilidades: Memoria, secuencias, reconocimiento de colores.



Acción Rápida - Haz la acción antes de que la bolsa caiga al suelo.

Da a cada jugador una bolsa. Elige una lista de acciones como:

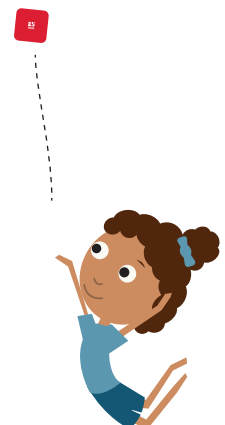
- Aplauda una vez
- Aplauda dos veces
- Gira en círculo
- Salta en el lugar
- Toca tus dedos de los pies
- Agáchate
- Toca tu nariz
- Di tu nombre
- Choca los cinco con un amigo
- Lanza la bolsa al aire, haz la acción 1 y atrápala.

z

Si lo logras, pasa a la acción 2. Si no, estás fuera de esta ronda.

El jugador que logre más acciones sin dejar caer la bolsa gana.

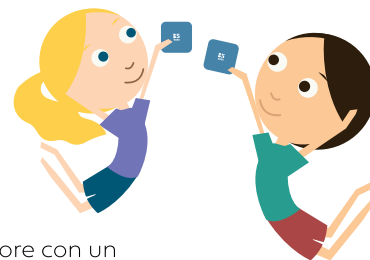
Habilidades: Coordinación mano-ojo, motricidad gruesa.



3+

Coppie di Colore – Trova il tuo partner di colore e ballate insieme.

- Dai a ogni giocatore un sacchetto di fagioli, tranne a uno che sarà il presentatore.
- Come gruppo, scegliete un movimento divertente: la danza della felicità!
- Tutti i giocatori si muovono nello spazio, scambiandosi i sacchetti tra loro.
- Quando il presentatore grida ""VIA!"" , tutti devono trovare rapidamente un altro giocatore con un sacchetto dello stesso colore.
- Una volta in coppia, ballano insieme la danza della felicità. Continuate finché tutti hanno trovato il proprio partner.



Abilità: Riconoscimento dei colori, alternanza nei turni, lanciare

Gara a Staffetta – Bilancia un sacchetto di fagioli sulla testa.

- Dividi i giocatori in squadre di numero uguale.
- Ogni squadra si mette in fila dietro una linea di partenza.
- Posiziona un punto di ritorno (come un cono) a qualche metro di distanza. Dai un sacchetto a ogni squadra.
- Il primo giocatore mette il sacchetto sulla testa.
- Cammina fino al punto di ritorno e torna indietro senza usare le mani.
- Se il sacchetto cade, deve fermarsi, rimetterlo sulla testa e continuare.
- Quando torna, passa il sacchetto al compagno successivo.



La prima squadra che finisce vince!

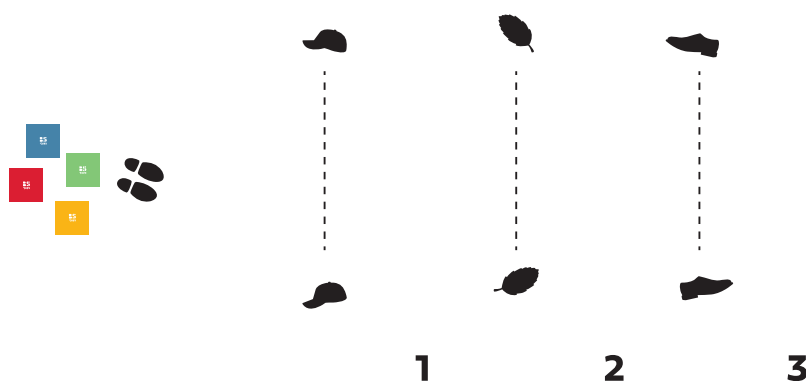
Abilità: Equilibrio, ascolto, autocontrollo

Lancio per Punti – Ottieni il punteggio più alto

- Posiziona 6 oggetti (cappello, scarpa, foglia, ecc.) per indicare 3 linee di punteggio.
- Dai a 2 giocatori 4 sacchetti ciascuno, di colore diverso.
- Ogni giocatore lancia i suoi sacchetti uno alla volta.
- 1 punto tra la 1ª e la 2ª linea, 2 punti tra la 2ª e la 3ª, 3 punti oltre la 3ª.
-

Vince il giocatore con il punteggio più alto.

Abilità: Riconoscimento dei numeri, addizioni semplici, mira e lancio



Comando di Colore – Segui l'azione del colore del sacchetto

- Abbina a ogni colore un'azione: Rosso = Salta 3 volte, Blu = Gira su te stesso, Verde = Cammina come un granchio per 3 passi, Giallo = Fai una danza buffa
- Metti tutti i sacchetti in una pila e fai sedere i giocatori intorno.
- A turno, pescano un sacchetto a occhi chiusi e tutti fanno l'azione collegata al colore.
-

Non ci sono vincitori, si gioca finché tutti i sacchetti sono stati scelti.

Abilità: Riconoscimento dei colori, memoria, seguire istruzioni, motricità grossolana

Lancio al Bersaglio – Numeri e Lettere – lancia i sacchetti di fagioli sul bersaglio corretto.

- Scrivi numeri o lettere su grandi fogli di carta.
- Spargili a terra in modo casuale.
- Dai un sacchetto ad ogni bambino.
- L'adulto dice una lettera o numero (es. "Trova la lettera B!" o "Lancia verso il numero 7!").
- Cerca il bersaglio corretto e lancia il sacchetto.
- Se colpisci il bersaglio giusto, ricevi un applauso!
- Per aumentare la difficoltà:
 - Usa lettere maiuscole e minuscole
 - Chiedi la lettera iniziale di una parola ("Lancia alla lettera che inizia 'cane'")
 - Fai semplici calcoli ("Lancia al risultato di $3 + 2$ ")

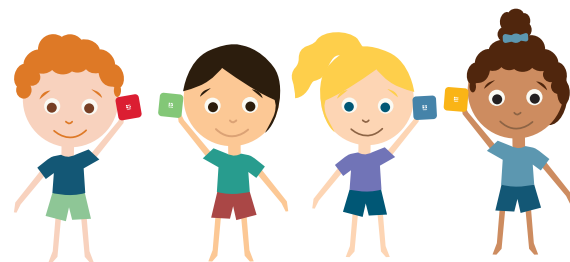
Varianti:

- Gioco a squadre – a turni, con punteggio
- Lancio ad ostacoli – aggiungi cerchi o coni per lanciare attraverso
-

Abilità: Riconoscimento di numeri e lettere, lancio

**Colore della Memoria** – Ricorda la sequenza dei colori

- Scegli un giocatore che deve creare la sequenza.
- Dai ai 4 giocatori un sacchetto di fagioli di colori diversi.
- Il creatore mette gli altri 4 sacchetti per terra in una sequenza colorata.
- Tutti osservano per 10 secondi, poi i sacchetti vengono nascosti.
- I giocatori devono mettersi in fila secondo la sequenza vista.
- Se è corretto, si fa un nuovo round con solo 8 secondi.
- Continua riducendo il tempo per aumentare la sfida.



Abilità: Memoria, sequenza, riconoscimento dei colori

Azione Veloce – Fai l'azione prima che il sacchetto tocchi per terra

Dai a ogni giocatore un sacchetto. Prepara una lista di azioni:

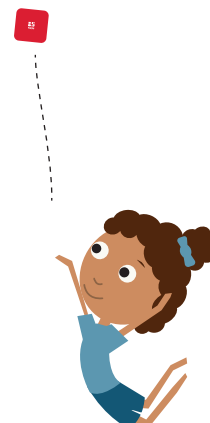
- Batti una volta le mani
- Batti due volte le mani
- Gira su te stesso
- Salta sul posto
- Toccati le dita dei piedi
- Accovacciati
- Toccati il naso
- Di' il tuo nome
- Dai il cinque a un amico

Lancia il sacchetto in aria, fai l'azione 1 e riprendi il sacchetto.

Se riesci, vai all'azione 2. Se no, sei fuori dal round.

Chi riesce a completare più azioni senza far cadere il sacchetto vince.

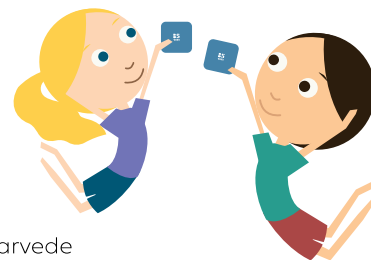
Abilità: Coordinazione occhio-mano, motricità grossolana



3+

Farvepar – Find din farvepartner og dans glade danse sammen.

- Giv hver spiller en bønnepose, undtagen én, der er oplæser.
- Som gruppe aftaler I en sjov bevægelse, den glade dans!
- Alle spillere bevæger sig rundt og bytter bønneposer med hinanden.
- Når oplæseren råber "Klar, start!", skal alle hurtigt finde en anden spiller med samme farvede bønnepose.
- Når I har fundet en makker, danser I den glade dans sammen. Fortsæt indtil alle har fundet deres makker.



Færdigheder: Farvegenkendelse, tur-tagning, kast

Stafetleg – Balancer en bønnepose på dit hoved

- Del spillerne op i hold med lige mange på hvert.
- Hvert hold stiller op bag en startlinje.
- Sæt et vendepunkt (f.eks. en kegle) nogle meter væk. Giv hvert hold én bønnepose.
- Den første spiller på hvert hold lægger bønneposen på hovedet.
- Gå til vendepunktet og tilbage uden at bruge hænderne.
- Hvis bønneposen falder, skal spilleren stoppe, sætte den på hovedet igen og fortsætte.
- Når spilleren er tilbage, afleveres bønneposen til næste holdkammerat.



Det hold, der først får alle spillere igennem stafetten, vinder!

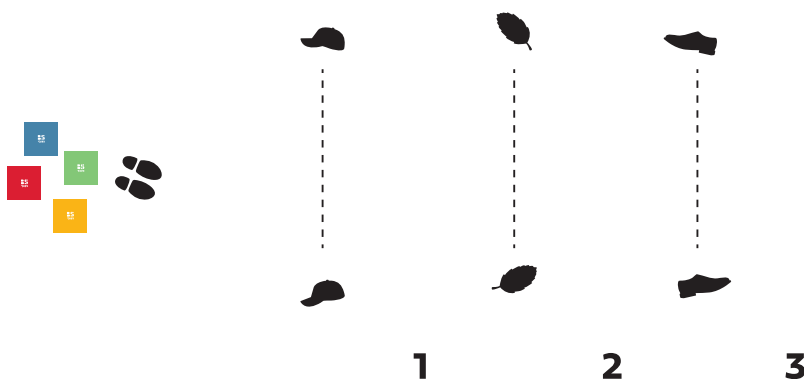
Færdigheder: Balance, lytning, selvkontrol

Kast for Point – Få den højeste score

- Placer 6 genstande (hat, sko, blade osv.) for at markere 3 scoringslinjer.
- Giv 2 spillere 4 bønneposer hver, en i hver farve.
- Hver spiller kaster sine 4 bønneposer på skift.
- 1 point for bønneposer mellem 1. og 2. linje, 2 point mellem 2. og 3. linje, og 3 point efter 3. linje.
-

Spilleren med højest score vinder.

Færdigheder: Talgenkendelse, simple regnestykker, sigte og kast



Farvekommando – Følg handlingen, der passer til bønneposens farve

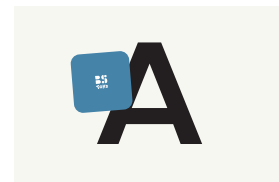
- Tildel hver af de 4 farver en handling: Rød = Hop 3 gange, Blå = Drej én gang rundt, Grøn = Krabbe-gang 3 skridt, Gul = Lav en skør dans
- Læg alle bønneposer i en bunke og få spillerne til at sidde rundt om.
- Skiftes til at tage en bønnepose med lukkede øjne. Alle laver nu handlingen for den farve.

Der er ingen vinder – spil videre, indtil alle 8 bønneposer er taget.

Færdigheder: Farvegenkendelse, hukommelse, følge instruktioner, grovmotorik

Mål-kast: Tal & Bogstaver – Kast bønneposer på det rigtige mål

- Skriv tal eller bogstaver på store papirstykker.
- Spred dem tilfældigt på gulvet eller legepladsen.
- Giv hvert barn en bønnepose.
- Læreren eller lederen råber et bogstav eller tal (f.eks. "Find bogstavet B!" eller "Kast mod tal 7!").
- Find det rigtige mål og kast din bønnepose på det.
- Rammer du rigtigt, får du et hurra!
- Du kan gøre det sværere ved at:
 - Brug store og små bogstaver.
 - Spørg efter bogstavet, der starter et ord (f.eks. "Kast mod bogstavet, der starter 'hund'").
 - Lave simple regnestykker (f.eks. "Kast mod svaret på $3 + 2$ ").

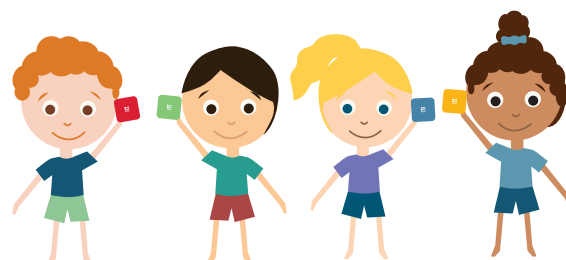
**Variationer:**

- Holdspil – del i hold og skift til at kaste. Hold styr på point for korrekte kast.
- Forhindringskast – tilføj kegler eller ringe, der skal kastes igennem.

Færdigheder: Tal- og bogstavgenkendelse, kast

Hukommelsesfarve – Husk farverækkefølgen

- Vælg en spiller til at lave rækkefølgen.
- Giv fire spillere hver en bønnepose i en forskellig farve.
- Rækkefølgeskaber placerer de resterende 4 bønneposer på gulvet i en farverækkefølge.
- Alle spillere kan kigge på den i 10 sekunder. Derefter skjules bønneposerne.
- Nu skal spillerne hurtigt stille sig i samme rækkefølge som bønneposerne på gulvet.
- Hvis de klarer det, laver I en ny runde, men nu må de kun kigge i 8 sekunder.
- Bliv ved med at spille og forkort tiden, og se hvor hurtigt I kan huske rækkefølgen.



Færdigheder: Hukommelse, rækkefølge, farvegengivelse

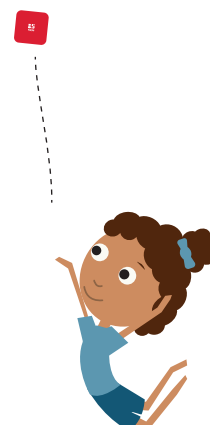
Hurtig handling – Lav handlingen før bønneposen rammer gulvet

Giv hver spiller en bønnepose. Vælg en liste med handlinger som:

1. Klappe én gang
2. Klappe to gange
3. Dreje rundt
4. Hoppe på stedet
5. Røre tæerne
6. Sætte sig på hug
7. Røre næsen
8. Sig dit navn
9. Give high-five til en ven

- Kast din bønnepose op, lav handling 1, og grib bønneposen igen. Hvis du klarer det, går du videre til handling 2. Hvis ikke, er du ude af runden.
- Den spiller, der kan lave flest handlinger uden at tabe bønneposen, vinder.
-

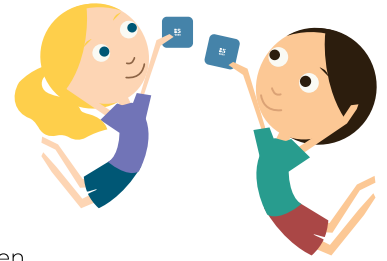
Færdigheder: Hånd-øje-koordination, grovmotorik



3+

Farbpartner – Finde deinen Farbpartner und tanze den Glückstanz.

- Gib jedem Spieler eine Bohnen-Tasche, außer einem, der der Ansager ist.
- Als Gruppe einigt euch auf eine lustige Bewegung, den Glückstanz!
- Alle Spieler bewegen sich herum und tauschen dabei ihre Taschen.
- Wenn der Ansager „LOS“ ruft, müssen alle schnell einen anderen Spieler mit der gleichen Farbe finden.
- Sobald ein Paar gefunden ist, tanzen sie zusammen den Glückstanz. Macht weiter, bis alle Spieler ihren Partner gefunden haben.



Fähigkeiten: Farberkennung, abwechselndes Spielen, Werfen

Staffelspiel – Balanciere eine Bohnen-Tasche auf deinem Kopf

- Teile die Spieler in Teams mit gleicher Anzahl auf.
- Jedes Team stellt sich hinter eine Startlinie.
- Platziere einen Wendepunkt (z. B. einen Kegel oder eine Markierung) ein paar Meter entfernt. Gib jedem Team eine Bohnen-Tasche.
- Der erste Spieler jedes Teams legt die Tasche auf den Kopf.
- Gehe ohne Hände zum Wendepunkt und zurück.
- Fällt die Tasche herunter, muss der Spieler stoppen, sie wieder auf den Kopf legen und weitermachen.
- Ist der Spieler zurück, gibt er die Tasche an den nächsten Teamkollegen weiter.



Das Team, dessen alle Spieler die Staffel zuerst beendet haben, gewinnt!

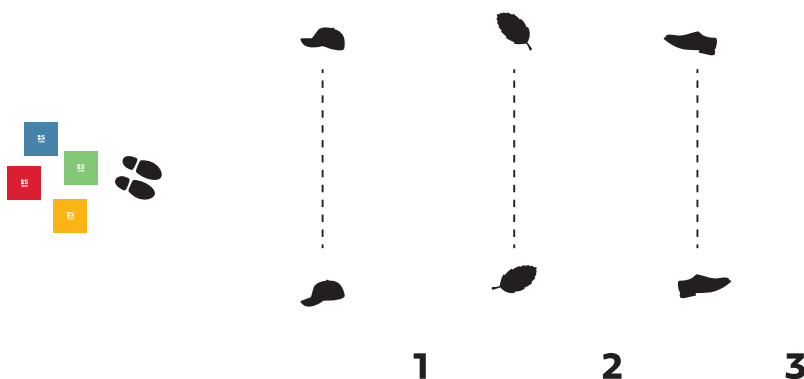
Fähigkeiten: Gleichgewicht, Zuhören, Selbstkontrolle

Punkte werfen – Erziele die höchste Punktzahl

- Platziere 6 Gegenstände (Hut, Schuh, Blätter usw.) zur Markierung von 3 Punktelinien.
- Gib 2 Spielern je 4 Bohnen-Taschen, je eine Farbe pro Spieler.
- Jeder Spieler wirft abwechselnd seine 4 Bohnen-Taschen.
- 1 Punkt für Taschen, die zwischen der 1. und 2. Linie landen, 2 Punkte zwischen der 2. und 3. Linie, und 3 Punkte hinter der 3. Linie

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt

Fähigkeiten: Zahlen erkennen, einfache Addition, Zielen und Werfen



Farbkommando – Folge der Aktion, die zur Farbe der Bohnen-Tasche passt.

- Gib jeder der 4 Farben eine Aktion: Rot = 3 Mal springen, Blau = Einmal drehen, Grün = 3 Schritte Krabbelgang, Gelb = Einen lustigen Tanz machen
- Lege alle Bohnen-Taschen auf einen Haufen und lass alle Spieler darum sitzen.
- Jeder zieht mit geschlossenen Augen eine Tasche. Alle führen die Aktion der gezogenen Farbe aus.

Es gibt keinen Gewinner, spielt so lange, bis alle 8 Taschen gezogen sind.

Fähigkeiten: Farberkennung, Gedächtnis, Anweisungen folgen, grobmotorische Bewegung

Zielwerfen: Zahlen & Buchstaben – Wirf Bohnen-Taschen auf das richtige Ziel.

- Schreibe Zahlen oder Buchstaben auf große Papierstücke.
- Verteile sie zufällig auf dem Boden oder Spielplatz.
- Gib jedem Kind eine Bohnen-Tasche.
- Der Lehrer oder Spielleiter ruft einen Buchstaben oder eine Zahl (z.B. „Finde den Buchstaben B!“ oder „Wirf auf Zahl 7!“).
- Suche das richtige Ziel und wirf deine Bohnen-Tasche darauf.
- Triffst du das richtige Ziel, bekommst du Applaus!
- Du kannst die Schwierigkeit erhöhen durch:
 - Groß- und Kleinbuchstaben verwenden.
 - Nach dem Buchstaben fragen, der ein Wort beginnt (z.B. „Wirf auf den Buchstaben, der 'Hund' beginnt“).
 - Einfache Mathematik (z.B. „Wirf auf die Antwort von $3 + 2$ “).



Variationen:

Teamspiel: In Teams aufteilen und abwechselnd werfen. Punkte für richtige Würfe zählen.

Hinderniswerfen: Kegel oder Reifen als Ziel hinzufügen für zusätzliche Herausforderung.

Fähigkeiten: Zahlen- und Buchstabenerkennung, Werfen

Gedächtnisfarbe – Merke dir die Farbreihenfolge

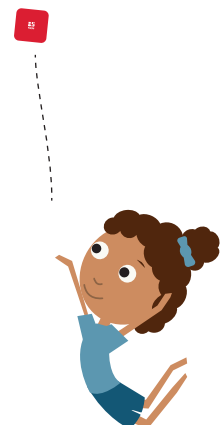
- Wähle einen Spieler als Reihenmacher aus.
- Gib vier Spielern jeweils eine Bohnen-Tasche in unterschiedlichen Farben.
- Der Reihenmacher legt die restlichen 4 Bohnen-Taschen in einer Farbreihenfolge auf den Boden.
- Alle Spieler können sie 10 Sekunden lang ansehen, dann werden die Taschen versteckt.
- Jetzt müssen die Spieler schnell in der gleichen Reihenfolge stehen wie die Bohnen-Taschen auf dem Boden.
- Wenn sie es richtig machen, folgt eine weitere Runde, aber diesmal nur mit 8 Sekunden zum Anschauen.
- Spielt weiter, verkürzt die Zeit und schaut, wie schnell ihr euch die Reihenfolge merken könnt.



Fähigkeiten: Gedächtnis, Reihenfolge, Farberinnerung

Schnelle Aktion – Führe die Aktion aus, bevor die Bohnen-Tasche den Boden berührt

- Gib jedem Spieler eine Bohnen-Tasche. Wähle eine Liste von Aktionen wie:
 - Einmal klatschen
 - Zweimal klatschen
 - Eine Runde drehen
 - Auf der Stelle springen
 - Die Zehen berühren
 - In die Hocke gehen
 - Die Nase berühren
 - Nenne deinen Namen
 - Gib einem Freund einen High-Five
- Wirf deine Bohnen-Tasche hoch, mache Aktion 1 und fang die Tasche wieder auf. Wenn du es schaffst, machst du mit Aktion 2 weiter. Wenn nicht, bist du aus dieser Runde raus.
- Der Spieler, der die meisten Aktionen schafft, ohne die Tasche fallen zu lassen, gewinnt.

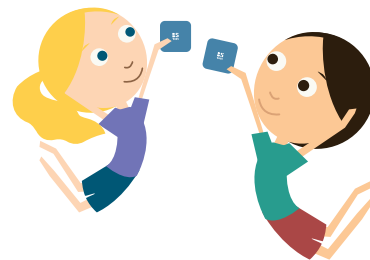


Fähigkeiten: Hand-Auge-Koordination, grobmotorische Fähigkeiten

3+

Para kolorów – Znajdź swojego partnera w kolorze i zatańcz taniec szczęścia.

- Daj każdemu graczowi woreczek z fasolą, oprócz jednej osoby, która będzie ogłaszającym.
- Razem wybierzcie zabawny ruch, taniec szczęścia!
- Wszyscy gracze zaczynają się poruszać, wymieniając się woreczkami.
- Gdy ogłaszający zawoła „START”, wszyscy muszą szybko znaleźć innego gracza z woreczkiem w tym samym kolorze.
- Gdy para się znajdzie, wykonują razem taniec szczęścia. Kontynuujcie, aż wszyscy znajdą swoich partnerów.



Umiejętności: Rozpoznawanie kolorów, naprzemienne granie, rzucanie

Gra sztafetowa – Równoważenie woreczka z fasolą na głowie

- Podziel graczy na równe drużyny.
- Każda drużyna ustawia się za linią startu.
- Ustaw punkt zwrotny (np. pachołek lub znacznik) kilka metrów dalej. Daj każdej drużynie jeden woreczek z fasolą.
- Pierwszy gracz w drużynie kładzie woreczek na głowę.
- Idzie do punktu zwrotnego i z powrotem, nie używając rąk.
- Jeśli woreczek spadnie, musisz się zatrzymać, położyć go ponownie na głowie i kontynuować.
- Po powrocie przekazuje woreczek następnemu członkowi drużyny.
- Gra trwa, aż wszyscy gracze ukończą sztafetę.



Wygrywa drużyna, której wszyscy gracze jako pierwsi ukończą sztafetę!

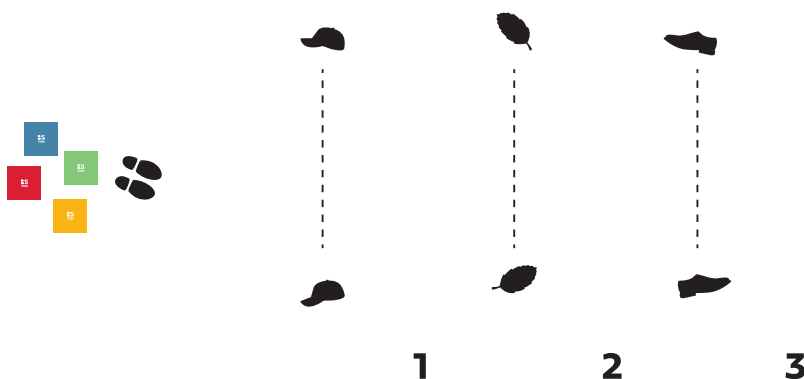
Umiejętności: Równowaga, słuchanie, samokontrola

Rzucanie punktów – Zdobywaj najwyższą liczbę punktów

- Ustaw 6 przedmiotów (kapelusz, but, liście itp.) jako oznaczenia 3 linii punktowych.
- Daj 2 graczom po 4 woreczki z fasolą, każdy w innym kolorze.
- Każdy gracz na zmianę rzuca swoimi 4 woreczkami.
- Zdobywa 1 punkt za woreczki, które wpadną między 1. a 2. linią, 2 punkty między 2. a 3. linią i 3 punkty za woreczki za 3. linią.

Wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów

Umiejętności: Rozpoznawanie liczb, proste dodawanie, celowanie i rzucanie



Kolorowe polecenie – Wykonuj akcję odpowiadającą kolorowi woreczka z fasolą.

Przypisz, każdemu z 4 kolorów akcję, np.: Czerwony = Skocz 3 razy, Niebieski = Obróć się raz, Zielony = Idź na czworakach 3 kroki, Żółty = Zrób zabawny taniec

- Połóż wszystkie woreczki w stosie, a wszyscy gracze usiądźcie wokół.
- Na zmianę losuj woreczek z zamkniętymi oczami. Wszyscy wykonują akcję odpowiadającą wylosowanemu kolorowi.
- Nie ma zwycięzcy, grajcie do momentu, aż wszystkie 8 woreczków zostanie wyciągniętych.

Umiejętności: Rozpoznawanie kolorów, pamięć, wykonywanie poleceń, motoryka duża

Rzut do celu: Liczby i litery – rzucaj woreczkami na właściwy cel.

- Napisz liczby lub litery na dużych kartkach papieru.
- Rozłóż je losowo na podłodze lub placu zabaw.
- Daj każdemu dziecku woreczek z fasolą.
- Nauczyciel lub prowadzący wywołuje literę lub liczbę (np. „Znajdź literę B!” lub „Rzuć na numer 7!”).
- Znajdź właściwy cel i rzuć woreczkiem na niego.
- Jeśli trafisz, zdobywasz okłaski!
- Możesz zwiększyć trudność przez:
 - Używanie wielkich i małych liter.
 - Prośbę o literę, która zaczyna słowo (np. „Rzuć na literę, od której zaczyna się 'pies'”).
 - Proste działania matematyczne (np. „Rzuć na wynik $3 + 2$ ”).



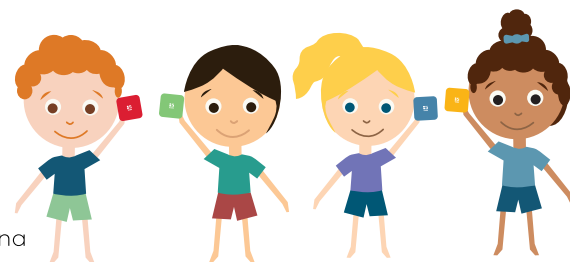
Warianty:

- Gra zespołowa: Podziel się na drużyny i rzucaj na zmianę. Zliczaj punkty za trafienia.
- Rzut przez przeszkody: Dodaj pachołki lub obręcze do rzucania dla dodatkowego wyzwania.

Umiejętności: Rozpoznawanie liczb i liter, rzucanie

Kolor pamięci – Zapamiętaj sekwencję kolorów

- Wybierz jednego gracza, który ułoży sekwencję.
- Daj czterem graczom woreczki z fasolą w różnych kolorach.
- Gracz na podłodze układa pozostałe 4 woreczki w odpowiedniej kolejności kolorów.
- Wszyscy mogą patrzeć na sekwencję przez 10 sekund, potem woreczki są zasłonięte.
- Teraz gracze muszą szybko ustawić się w takiej samej kolejności, jak woreczki na podłodze.
- Jeśli zrobią to dobrze, następuje kolejna runda, ale z 8 sekundami na patrzenie.
- Kontynuujcie, skracając czas i sprawdzając, jak szybko potraficie zapamiętać sekwencję.



Umiejętności: Pamięć, sekwencjonowanie, przypominanie kolorów

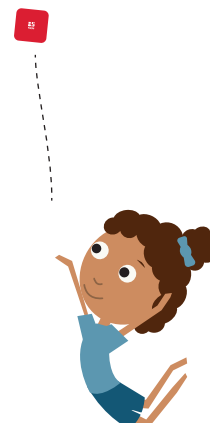
Szybka akcja – Wykonaj akcję, zanim woreczek z fasolą upadnie na podłogę

Daj każdemu graczowi woreczek z fasolą. Wybierz listę akcji, np.:

1. Klasnij raz
2. Klasnij dwa razy
3. Obróć się w kółko
4. Podskocz w miejscu
5. Dotknij palców u nóg
6. Przysiad
7. Dotknij nosa
8. Powiedz swoje imię
9. Przybij piątkę z przyjacielem

- Rzuć woreczek w górę, wykonaj akcję 1 i złap woreczek z powrotem. Jeśli się uda, przejdź do akcji 2. Jeśli nie, odpadasz z rundy.
- Wygrywa gracz, który wykona najwięcej akcji bez upuszczenia woreczka.

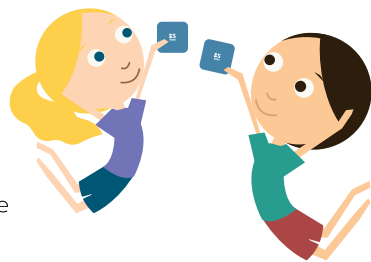
Umiejętności: Koordynacja ręka-oko, motoryka duża



3+

Joc cu culorile - Găsește perechea culorii și dansează.

- Fiecare jucător primește un sac cu boabe, cu excepția unuia, care va fi coordonatorul.
- Stabiliți împreună niște mișcări, un happy dance.
- Toți jucătorii încep să se miște, schimbă între ei sacii cu boabe.
- Când coordonatorul strigă START, fiecare jucător trebuie să găsească un sac cu culoare identică.
- Când își găsește perechea, încep să danseze împreună.



Dezvoltă: recunoașterea culorilor, mișcări, aruncări

Joc de echilibru - găsirea echilibrului cu un sac cu boabe pe cap.

- Împărțiți echipele în număr egal.
- Fiecare echipă se așează în spatele unei linii de start.
- Stabiliți un punct de întoarcere (precum un con sau o linie) la câțiva metri.
- Fiecare echipă primește un sac cu boabe.
- Primul jucător așează sacul cu boabe pe cap.
- Merge până la punctul de întoarcere și înapoi fără să-și folosească mâinile.
- Dacă sacul cade, se oprește, îl pune înapoi și pornește din nou.
- După ce ajunge la linia de start, predă sacul următorului jucător.
- Jocul continuă până când toți parcurg traseul.



Prima echipă care termină câștigă.

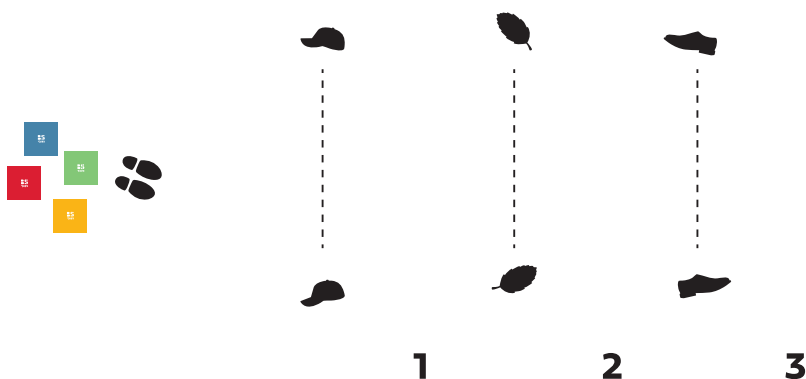
Dezvoltă: echilibrul, comunicarea, controlul de sine.

Aruncare la țintă - obținerea celui mai mare scor.

- Așezați 6 obiecte (pălărie, pantofi, etc.) pentru a marca 3 ținte.
- Doi jucători vor primi 4 saci, câte unul din fiecare culoare.
- Fiecare jucător își va arunca sacii pe rând.
- Jucătorii vor obține 1 punct dacă aruncă peste prima linie,
- 2 puncte dacă aruncă peste linia a doua
- și 3 puncte dacă aruncă peste linia a treia.

Jucătorul cu cel mai mare punctaj câștigă jocul.

Dezvoltă: recunoașterea numerelor, adunarea, aruncarea la țintă.



Acțiuni pe culori - acționați după culoarea sacului cu boabe.

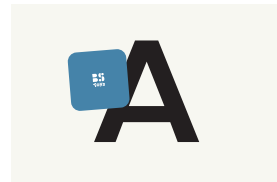
- Asociați fiecare culoare cu o acțiune, precum: Roșu = săriți de 3 ori, Albastru = învârtire, Verde = faceți 3 pași îngenunchiați, Galben = un dans haios, Așezați toți sacii într-o grămadă.
- Luați câte un sac cu ochii închiși.
- Efectuați mișcarea asociată cu culoarea respectivă.

Nu există câștigător, jocul continuă până ridicăți toți sacii.

Dezvoltă: recunoașterea culorilor, memoria, urmărirea instrucțiunilor, mișcările grosiere.

Aruncarea la țintă - aruncarea sacilor cu boabe la țintă.

- Scrieți numere sau litere pe niște foi de hârtie mari.
- Împrăștiati-le pe podea aleatoriu.
- Fiecare copil va primi un sac cu boabe.
- Coordonatorul jocului va striga litera sau numărul („Găsiți numărul sau litera...”).
- Găsiți ținta și aruncați sacul.
- Dacă nimeriți ținta, veți fi aplaudați.
- Pentru un nivel mai mare de dificultate:
- Folosiți litere majuscule și minuscule.
- Strigați „Găsiți litera cu care începe cuvântul câine”.
- Țintiți scorul pentru 2+3.

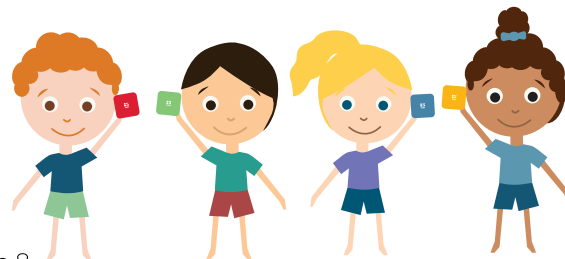
**Variații:**

- Puteți juca în echipe.
- Puteți așeza obstacole.

Dezvoltă: recunoașterea numerelor și literelor, aruncarea la țintă

Memorarea culorilor - Enumerați secvența de culori.

- Alegeți un jucător care va face secvența de culori.
- Patru jucători vor primi câte un sac cu boabe de culori diferite.
- Coordonatorul de joc va așeza pe podea ceilalți 4 saci într-o secvență.
- Jucătorii se vor uita 10 secunde la secvență, după care sacii se ascund.
- Copiii se vor așeza în secvența corespunzătoare.
- Dacă nimeresc secvența, urmează o nouă rundă, când se vor uita doar timp de 8 secunde.
- Repetați runde, reducând timpul de observare a secvențelor.



Dezvoltă: memoria, secvențierea, memorarea culorilor.

Joc de rapiditate - Acționați înainte de căderea sacilor cu boabe.

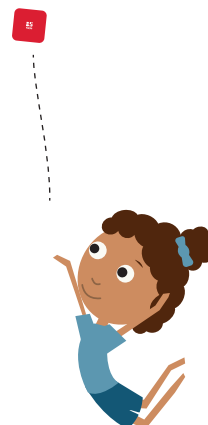
Fiecare jucător primește un sac cu boabe.

Faceți o listă cu acțiuni:

1. Aplaudați o dată
2. Aplaudați de 2 ori
3. Învârtiți-vă în cerc
4. Săriți pe loc
5. Atingeți-vă degetele de la picioare
6. Ghemuiți-vă
7. Atingeți-vă nasul
8. Spuneți numele vostru
9. Bateți palma cu un prieten

- Aruncați sacul cu boabe în sus și executați acțiunea de la punctul 1. Dacă reușiți, treceți la numărul 2. Dacă nu reușiți, ați ieșit din rundă.
- Câștigă jucătorul care execută cele mai multe acțiuni până cade sacul cu boabe.

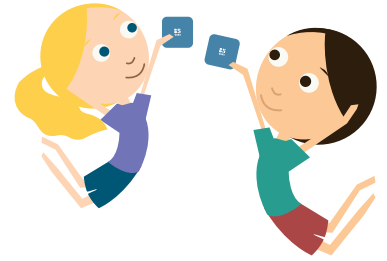
Dezvoltă: coordonarea ochi-mână, mișcările grosiere, memoria



3+

Color Pair - Find your color partner and do the happy dance.

- Give each player a bean bag, except for one who will be the announcer.
- As a group, agree on a fun movement, the happy dance!
- All players start moving around, whilst doing that, they swap bags with each other.
- When the announcer calls out "GO," everyone must quickly find another player with the same color bean bag.
- Once matched, the pair performs the happy dance together. Continue until all players have found their pair.



Skills: Color recognition, turn-taking, throwing

Relay game - Balancing a bean bag on your head.

- Divide players into teams of equal size.
- Each team lines up behind a starting line.
- Place a turnaround point (like a cone or marker) a few meters away. Give one bean bag per team.
- The first player in each team places the bean bag on their head.
- Walk to the turnaround point and back without using their hands.
- If the bean bag falls, they must stop, put it back on their head, and continue.
- Once back, hand the bean bag to the next teammate. The game continues until all players have completed the relay.



The first team to have all players finish the relay wins!

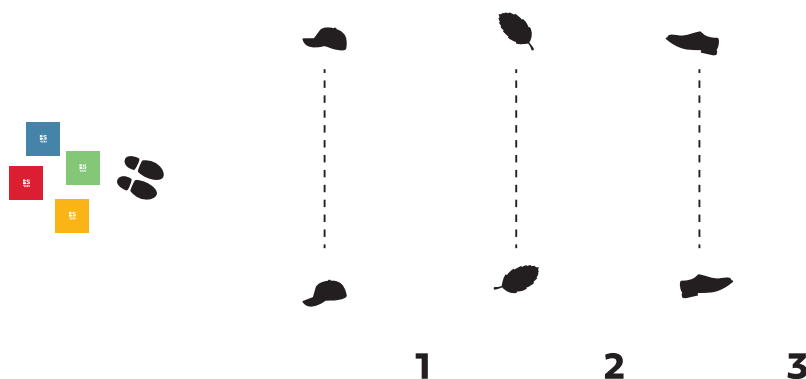
Skills: Balance, listening, self-control

Toss for points - To get the highest score

- Place 6 items(hat, shoe, leaves, etc) to mark 3 scoring lines.
- Give 2 players 4 bean bags, one of each color.
- Each player takes a turn throwing their 4 bean bags.
- Score 1 point for the bean bags that fall between the 1st and 2nd line, 2 points between 2nd and 3rd line, and 3 points after the 3rd line.

The player with the highest score wins.

Skills: Number recognition, simple addition, aiming & throwing



Color Command - Follow the action that matches the bean bag's color.

- Give each of the 4 colors an action like: Red = Jump 3 times, Blue = Spin once, Green = Crab walk 3 steps, Yellow = Do a silly dance
- Put all bean bags in a pile and all players sit around them.
- Take turns taking a bean bag with your eyes closed. Everyone must now make the action of that color.

There is no winner, just play until all 8 bean bags are picked.

Skills: Color recognition, memory, following directions, gross motor movement

Target Toss: Numbers & Letters - tossing beanbags onto the correct target.

- Write numbers or letters on big pieces of paper.
- Spread them out on the floor or playground in a random pattern.
- Give each child a beanbag.
- The teacher or leader calls out a letter or number (e.g. "Find the letter B!" or "Toss to number 7!").
- Look for the correct target and toss your beanbag onto it.
- If you hit the correct target, you earn a cheer!
- You can increase difficulty by:
 - Using uppercase and lowercase letters.
 - Asking for the letter that starts a word (e.g. "Toss to the letter that starts 'dog'").
 - Doing simple math (e.g. "Toss to the answer of $3 + 2$ ").



Variations:

- Team Play: Divide into teams and take turns. Keep score for correct tosses.
- Obstacle Toss: Add cones or hoops to toss through for extra challenge.

Skills: number and letter recognition, throwing

Memory color - Recall the color sequence

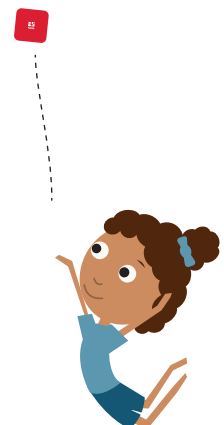
- Choose one player to be the sequence maker.
- Give four players each a different color bean bag.
- The sequence maker places the remaining 4 color bean bags on the floor in a color sequence.
- All players can look at it for 10 seconds. After that, hide the bean bags.
- Now the players quickly have to stand in the same order as the bean bags on the floor.
- If they have it right, they will do another round, but now they can look for only 8 seconds.
- Keep playing rounds by making the time shorter and see how quickly you can remember it.

Skills: Memory, sequencing, color recall



Speedy action - Make the action before the bean bag falls on the floor

- Give each player a bean bag. Choose a list of actions like:
 1. Clap once
 2. Clap twice
 3. Spin in a circle
 4. Jump in place
 5. Touch your toes
 6. Squat down
 7. Touch your nose
 8. Say your name
 9. High-five a friend
- Throw your bean bag up and do action 1 and then catch your bean bag. If you manage, then go to action 2. If you don't manage, you are out of this round.
- The player that can do the most actions without dropping their bean bag wins.



Skills: Hand-Eye Coordination, gross Motor Skills, memory