

Variation:
As players throw bean bags successfully into the pockets, record the number of points printed above each pocket. Add up points from each round of play. The player with the highest score wins that round. Play until one player wins three rounds.

- Game 1 — Number Call-Out**
1. Set up the board with the numbers side facing up.
 2. Each player takes three bean bags.
 3. Throw the bean bags, one at a time, into the numbered pockets.
 4. If a bean bag lands in a pocket, the player must say the number printed above that pocket.
 5. One point is awarded for each correctly stated number for a maximum of three points.
 6. It is now the next player's turn.
 7. Play until one player has 10 points.

- Setup**
- Remove the bean bags from the storage pouches.
 - Choose a game and fold the board so the correct side faces up.
 - Attach the hook and loop fasteners together to raise the board upright.
 - Push all the pouches down to form pockets.
 - Pick an appropriate distance from the board (at least two feet depending on skill level) and mark a toe line. Adjust the toe line accordingly for players of various ages.

Contents
12 Bean bags
Smart Toss game board

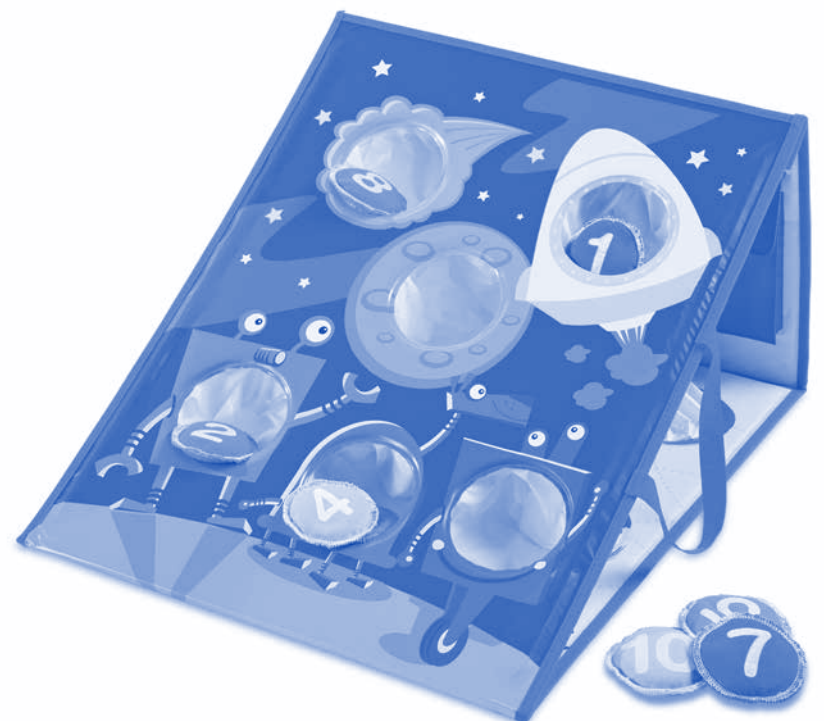
Toss and play to learn shapes, numbers, colors, and more. Smart Toss board includes four games in one, featuring one side each for numbers, shapes, and colors. Use the fourth side for free play or create your own activities. Use stickers or tape to label each hole with anything from letters, pictures of animals or places, and words. The following are suggested games and activities for the board.



LER 1047
grades | ages
PreK+ | 3+
años • ans • Jahre

Smart Toss™ Bean Bag Tossing Game

Smart Toss™, juegos para lanzar saquitos
Jeux de lancer de sacs de fèves Smart Toss™
Smart Toss™ Beanbag-Wurfspiele



Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

- Variation:**
Create a subtraction problem using the numbers on the bean bag and pocket. Always subtract the lower number from the higher number; this will be the point value for each throw. Add up points from all three throws. The player with the highest score wins that round.
1. Set up the board with the numbers side facing up.
 2. Choose one player to keep score using a pencil and paper. All players start with 20 points.
 3. Each player takes three bean bags and throws one bean bag at a time into the numbered pockets.
 4. When a bean bag lands in a pocket, subtract the pocket number from that player's remaining point total.
 5. If the player calculates correctly, that player throws another bean bag. Once a pocket has been recorded, it no longer has a point value in that round of play.
 6. If the player calculates incorrectly, the next player's turn begins.
 7. It is now the next player's turn.
 8. Play until all players have thrown three bags. The player with the lowest score wins.

Game 3 — What's the Difference?

1. Set up the board with the numbers side facing up.
2. Choose one player to keep score using a pencil and paper. All players start with 20 points.
3. Each player takes three bean bags and throws one bean bag at a time into the numbered pockets.
4. When a bean bag lands in a pocket, subtract the pocket number from that player's remaining point total.
5. If the player calculates correctly, that player throws another bean bag. Once a pocket has been recorded, it no longer has a point value in that round of play.
6. If the player calculates incorrectly, the next player's turn begins.
7. It is now the next player's turn.
8. Play until all players have thrown three bags. The player with the lowest score wins.

Game 2 — Sum Number Add Up

1. Set up the board with the numbers side facing up.
2. Choose one player to keep score using a pencil and paper. In each round, the following bean bags will be thrown by each player:
 - a. In round one, use bean bags numbered 1–3
 - b. In round two, use bean bags numbered 4–6
 - c. In round three, use bean bags numbered 7–9
 - d. In round four, use bean bags numbered 10–12
3. Take the correctly numbered bean bags for that round. Throw them, one at a time, into any pocket.
4. If a bean bag lands in a pocket, add the number above the pocket to the number on the bean bag.
5. If the player adds the numbers correctly, he or she receives the sum for a score.
6. Remove bean bags from the pockets and give them to the next player.
7. The player with the highest score at the end of four rounds wins.

Game 4 — Shape Up

1. Set up the board with the shapes side facing up.
2. Take three bean bags.
3. Have one player call out shape names.
4. Aim for the pocket displaying that shape.
5. Each bean bag that lands in the correct pocket is awarded one point, for a maximum of three points per turn.
6. Play until one player has 20 points.

Variation:

Play this game using the colors side of the board. Have one player call out colors as another player aims for the correct pocket. Game play and scoring remains the same.

Game 5 — Color Tossing

1. Set up the board with the colors side facing up.
2. Each player takes one of each color bean bag.
3. Players stand beside each other and simultaneously aim for the pocket displaying the same color as their bean bags.
4. Players receive one point for each bean bag that lands in the correct pocket.
5. The player with the highest score at the end of three rounds wins.

Additional suggestions:

- Use the board with the free play side facing up and create your own activities. Use stickers or tape to label each hole with anything from letters, pictures of animals or places, and words.
- Throw bean bags into the holes that form a diagonal line. Connect four in a row to win.
- Divide the bean bags by odd and even numbers between two players. Take turns throwing the bean bags in order. Successfully toss all bean bags to win.
- Use the Smart Toss board as a reward method. Put small prizes in each pouch. After a child has completed a task, he or she may throw a bean bag into a pocket and take the reward from that pouch.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM1047-GUD

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

Juega lanzando saquitos para aprender las formas geométricas, los números, los colores y mucho más. El panel Smart Toss incluye cuatro juegos en uno. Cuenta con una cara para aprender los números, otra para las formas geométricas y otra para los colores. Usa la cuarta cara para jugar a lo que tú quieras o para crear tus propias actividades. Utiliza pegatinas o cinta adhesiva para etiquetar cada hueco con letras, palabras y fotografías o dibujos de animales o lugares. A continuación te sugerimos ciertas actividades y juegos que puedes poner en práctica con este panel.

Contenido
12 saquitos
Panel de juegos Smart Toss

Principios básicos

- Saca los saquitos de los bolsillos provistos para guardarlos.
- Elige un juego y dobla el panel para que la cara correcta esté boca arriba.
- Ajusta los cierres de velcro para que el panel se mantenga erguido.
- Empuja hacia abajo la tela para formar los bolsillos.
- Elige una distancia adecuada para colocar el panel (al menos a 60 cm, dependiendo del nivel de habilidad de los participantes) y marca una línea en el suelo para indicar el límite donde pueden colocarse los pies de los jugadores. Ajusta esa línea dependiendo de las edades de los jugadores.

Juego número 1 - Números en voz alta

- Coloca el panel con la cara en la que aparecen los números boca arriba.
- Cada jugador deberá coger tres saquitos.
- A continuación deberán lanzar los saquitos, de uno en uno, dentro de los bolsillos que están numerados.
- Si un jugador consigue introducir un saquito en uno de los bolsillos deberá decir el número correspondiente al bolsillo donde se ha introducido el saquito.
- El jugador consigue un punto por cada número que diga correctamente y podrá conseguir un máximo de tres puntos.
- Ahora es el turno del siguiente jugador.
- Seguid jugando hasta que uno de los jugadores consiga 10 puntos.

Variación

Toma nota de los números que aparecen en la parte superior de cada bolsillo en el que se introduzcan satisfactoriamente los saquitos. Haz la suma de los números cuando acabe cada partida. El jugador que haya conseguido la puntuación más alta gana la partida. Seguid jugando hasta que un jugador gane tres partidas.

Juego número 2 - Suma de números

- Coloca el panel con la cara en la que aparecen los números boca arriba.
- Escoge a un jugador para que tome nota de las puntuaciones con un lápiz y un papel.
- Este juego consta de cuatro partidas. En cada partida, cada jugador lanzará los siguientes saquitos:
 - En la primera partida utilizad los saquitos con números del 1 al 3.
 - En la segunda partida, utilizad los saquitos con números del 4 al 6.
 - En la tercera partida, utilizad los saquitos con números del 7 al 9.
 - En la cuarta partida, utilizad los saquitos con números del 10 al 12.
- Coged los saquitos con la numeración correcta para cada partida. Lanzadlos, uno a uno, dentro de cualquier bolsillo.
- Si uno de los saquitos se introduce en un bolsillo, el jugador deberá sumar el número correspondiente al bolsillo y el número del saquito.
- Si el jugador realiza la suma correctamente recibirá el número resultante de dicha suma como puntuación.
- Retira los saquitos de los bolsillos y entrégaselos al siguiente jugador.
- El jugador que tenga la puntuación más alta al final de las cuatro partidas será el ganador.

Juego número 3 - ¿Qué diferencia hay?

- Coloca el panel con la cara en la que aparecen los números boca arriba.
- Escoge a un jugador para que tome nota de las puntuaciones con un lápiz y un papel. Todos los jugadores empiezan con 20 puntos.
- Cada jugador coge tres saquitos y los lanza, uno a uno, dentro de los bolsillos numerados.
- Cuando un saquito se introduzca en uno de los bolsillos, el jugador deberá restar el número correspondiente al bolsillo del número de puntos que le queden.
- Si el jugador realiza la resta correctamente podrá lanzar otro saquito. Una vez que uno de los bolsillos se haya utilizado, quedará invalidado para esa partida.
- Si el jugador realiza la resta incorrectamente se pasará el turno al siguiente jugador.
- Ahora es el turno del siguiente jugador.
- Jugad hasta que cada jugador haya lanzado tres saquitos. El jugador que menos puntos tenga ganará.

Variación

Plantea una resta utilizando los números de los saquitos y de los bolsillos. Restad siempre el número menor del número mayor. El resultado será la puntuación de cada turno. Suma las tres puntuaciones obtenidas en cada turno. El jugador que haya conseguido la puntuación más alta gana la partida.

Juego número 4 - En forma

- Coloca el panel con la cara en la que aparecen las formas geométricas boca arriba.
- Cada jugador cogerá tres saquitos.
- Uno de los jugadores deberá decir en voz alta nombres de formas geométricas.
- El jugador deberá lanzar el saquito dentro del bolsillo correspondiente a esa forma geométrica.
- Por cada saquito que se introduzca en el bolsillo correcto, el jugador obtendrá un punto. La puntuación máxima es de tres puntos por cada turno.
- Seguid jugando hasta que uno de los jugadores consiga 20 puntos.

Variación

Para este juego utiliza la cara del panel que muestra los distintos colores. Uno de los jugadores deberá decir en voz alta nombres de colores mientras que otro jugador lanza un saquito al bolsillo correspondiente a ese color. Las reglas del juego y la puntuación son las mismas que para el juego anterior.

Juego número 5 - Lanzamiento de color

- Coloca el panel con la cara en la que aparecen los colores boca arriba.
- Cada jugador cogerá un saquito de cada color.
- Los jugadores se colocan unos al lado de los otros y lanzan a la misma vez el saquito de un color determinado en el bolsillo correspondiente al mismo color.
- Por cada saquito que se introduzca en el bolsillo correcto el jugador recibirá un punto.
- El jugador que obtenga la puntuación más alta al finalizar tres partidas será el ganador.

Más sugerencias:

- Utiliza el panel con la cuarta cara boca arriba para crear tus propias actividades. Utiliza pegatinas o cinta adhesiva para etiquetar cada hueco con letras, palabras y fotografías o dibujos de animales o lugares.
- Lanza los saquitos dentro de los huecos que forman una línea diagonal. Conecta cuatro huecos que formen una línea para ganar.
- Separa los saquitos con números pares e impares y asigna los pares a un jugador y los impares a otro. Por turnos, los jugadores deberán lanzar los saquitos por orden. Gana el jugador que lanza todos sus saquitos.
- Utiliza el panel Smart Toss para premiar a los jugadores. Coloca premios dentro de cada bolsillo. Al finalizar una determinada tarea, los alumnos podrán lanzar un saquito dentro de uno de los bolsillos y conseguir el premio que haya dentro.

Lancez les sacs et jouez pour apprendre les formes, les chiffres, les couleurs et bien plus encore. Le plateau Smart Toss comprend quatre jeux en un avec un côté consacré aux chiffres, aux formes et aux couleurs. Utilisez le quatrième côté pour le jeu libre ou pour créer vos propres activités. Libellez chaque trou à l'aide d'autocollants ou de ruban adhésif avec des lettres, des images d'animaux ou de lieux et des mots, par exemple. Vous trouverez ci-dessous des suggestions de jeux et d'activités à réaliser avec le tableau.

Comprend :
12 sacs de fèves
Un plateau de jeu Smart Toss

Préparation

- Retirez les sacs de fèves de leur emballage.
- Choisissez un jeu et pliez le tableau de manière à avoir le côté de votre choix sur le dessus.
- Fixez le tableau en position avec le crochet et les boucles prévus à cet effet.
- Enfoncez toutes les pochettes en tissu pour former des poches.
- Définissez une ligne de lancement à une distance appropriée du plateau (au moins 60 cm en fonction du niveau de compétences). Adaptez cette ligne pour les enfants de différents âges.

Jeu 1 - Chiffres à l'appel

- Configurez le plateau avec le côté chiffres visible.
- Chaque joueur prend trois sacs de fèves chacun.
- Le but est de lancer les sacs de fèves, un à la fois, dans les poches numérotées.
- Lorsqu'un sac de fèves tombe dans une poche, le joueur doit dire le chiffre imprimée sur cette poche à haute voix.
- Un point est accordé pour chaque chiffre correctement énoncé, pour un maximum de trois points.
- C'est alors au tour du joueur suivant.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score de 10.

Variante

Les joueurs lancent les sacs de fèves et lorsqu'ils tombent dans les poches, le nombre de points affichés sur chaque poche est comptabilisé. Ajoutez les points de chaque tour. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur gagne trois tours.

Jeu 2 - Somme et addition de chiffres

- Configurez le plateau avec le côté chiffres visible.
- Choisissez un joueur pour comptabiliser les scores avec un crayon et du papier.
- Ce jeu comprend quatre tours. À chaque tour, les sacs de fèves suivants seront lancés par chaque joueur.
 - Au premier tour, lancer les sacs de fèves numérotés de 1 à 3.
 - Au deuxième tour, lancer les sacs de fèves numérotés de 4 à 6.
 - Au troisième tour, lancer les sacs de fèves numérotés de 7 à 9.
 - Au quatrième tour, lancer les sacs de fèves numérotés de 10 à 12.
- Prenez les sacs de fèves numérotés appropriés pour chaque tour. Lancez-les, un à la fois, dans n'importe quelle poche.
- Lorsqu'un sac de fèves tombe dans une poche, ajoutez le chiffre situé au-dessus de la poche au chiffre du sac.
- Si le joueur additionne correctement ces chiffres, la somme est ajoutée à son score.
- Retirez les sacs de fèves des poches pour les donner au joueur suivant.
- Le joueur avec le score le plus élevé à la fin du quatrième tour remporte la partie.

Jeu 3 - Quelle est la différence ?

- Configurez le plateau avec le côté chiffres visible.
- Choisissez un joueur pour comptabiliser les scores avec un crayon et du papier. Tous les joueurs commencent avec un score de 20 points.
- Chaque joueur prend trois sacs de fèves et les lance, un à la fois, dans les poches numérotées.
- Lorsqu'un sac de fèves tombe dans une poche, soustrayez le chiffre de cette poche du total des points du joueur.
- Si le joueur calcule correctement, il peut lancer un autre sac de fèves. Une fois qu'une poche a été utilisée, elle n'a plus aucune valeur pendant le reste du tour.
- Si le joueur se trompe dans le calcul, le tour passe au joueur suivant.
- C'est alors au tour du joueur suivant.
- Jouez jusqu'à ce que tous les joueurs aient lancé trois sacs de fèves. Le joueur avec le score le plus faible gagne la partie !

Variante

Créez un problème de soustraction à l'aide des chiffres du sac de fèves et de la poche. Soustrayez toujours le chiffre le plus petit au chiffre le plus grand. Vous obtiendrez ainsi les points pour chaque lancer. Ajoutez les points des trois tours. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

Jeu 4 - Formes à gogo

- Configurez le plateau avec le côté formes visible.
- Prenez trois sacs de fèves.
- Demandez à l'un des joueurs de donner des noms de formes.
- Visez la poche associée à cette forme.
- Chaque sac de fèves qui tombe dans la poche appropriée rapporte un point, pour un maximum de trois points par tour.
- La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score de 20.

Variante

Jouez à ce jeu avec le côté couleurs du plateau. Demandez à l'un des joueurs de donner des couleurs pour qu'un autre joueur tente de lancer un sac de fèves dans la poche correspondante. Les règles du jeu et les scores sont les mêmes.

Jeu 5 - Lancer de couleurs

- Configurez le plateau avec le côté couleurs visible.
- Chaque joueur prend un sac de fèves de chaque couleur.
- Les joueurs se tiennent les uns à côté des autres et visent simultanément la pochette de la même couleur que leur sac de fèves.
- Les joueurs reçoivent un point pour chaque sac de fèves qui tombe dans la poche correspondante.
- Le joueur avec le score le plus élevé à la fin du troisième tour remporte la partie.

Autres suggestions

- Utilisez le tableau du côté jeu libre pour créer vos propres activités. Libellez chaque trou à l'aide d'autocollants ou de ruban adhésif avec des lettres, des images d'animaux ou de lieux et des mots, par exemple.
- Lancez les sacs de fèves dans les trous qui forment une diagonale. Alignez quatre sacs sur la même ligne pour gagner.
- Donnez les sacs de fèves avec les chiffres pairs et impairs à deux joueurs. Ils lancent chacun leur tour les sacs de fèves dans l'ordre numérique. Il faut lancer tous les sacs de fèves correctement pour remporter la partie.
- Utilisez le tableau Smart Toss pour les récompenses. Placez de petites récompenses dans chaque poche. Lorsqu'un élève a terminé une tâche, il peut lancer un sac de fèves dans une poche pour gagner la récompense.

Bei diesem Würfspiel lassen sich Formen, Zahlen, Farben und vieles mehr spielend leicht erlernen. Das Smart Toss Würfspiel besteht aus vier Spielen in einem und enthält je ein Wurf Brett mit Zahlen, Formen und Farben. Mit der vierten Wurf Brettseite kann frei gespielt oder können eigene Spielvarianten erfunden werden. Mit Aufklebern oder Klebeband könne Sie jedes Loch ganz nach Wunsch kennzeichnen, beispielsweise mit Buchstaben, Bildern von Tieren oder Orten und mit ganzen Wörtern. Nachfolgend finden Sie einige Anregungen für Spiele und Aktivitäten mit dem Wurf Brett.

Inhalt
12 Beanbags
Wurf Brett Smart Toss

Spielaufstellung

- Nehmen Sie die Beanbags aus den Fangtaschen.
- Wählen Sie eine Spielvariante und klappen Sie das Wurf Brett so auf, dass die richtige Seite nach oben zeigt.
- Mithilfe der Befestigung per Klettverschluss wird das Brett aufgestellt.
- Stülpen Sie zur Vorbereitung alle Fangtaschen nach außen.
- Bestimmen Sie einen Abstand zum Brett (abhängig von den Fähigkeiten, aber mindestens 60 cm) und markieren Sie die Abwurflinie. Die Abwurflinie können Sie an das Alter der Spieler anpassen.

Spiel Nr. 1 — Nenne die Zahl

- Bauen Sie das mit den Zahlen nach oben zeigende Wurf Brett auf.
- Jeder Spieler nimmt sich drei Beanbags.
- Nun werden die Beanbags einzeln in die nummerierten Fangtaschen geworfen.
- Landet ein Beanbag in einer Fangtasche, muss der Spieler die über dem Loch aufgedruckte Zahl nennen.
- Für jede richtig genannte Zahl wird ein Punkt vergeben. Die Höchstpunktzahl pro Zug sind drei Punkte.
- Nun ist der nächste Spieler dran.
- Es wird weitergespielt, bis ein Spieler 10 Punkte erreicht hat.

Variante

Notieren Sie die Zahlen über den Taschen, in die ein Spieler seine Beanbags getroffen hat. Zählen Sie die Punkte jeder Spielrunde zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Spielen Sie weiter, bis ein Spieler nach drei Runden gewonnen hat.

Spiel Nr. 2 — Addieren und punkten

- Bauen Sie das mit den Zahlen nach oben zeigende Wurf Brett auf.
- Ein Spieler wird bestimmt, die Punktzahlen mit Bleistift und Papier festzuhalten.
- Dieses Spiel besteht aus vier Spielrunden. In jeder Runde wirft jeder Spieler die folgenden Beanbags:
 - In der ersten Runde Beanbags Nr. 1 – 3
 - In der zweiten Runde Beanbags Nr. 4 – 6
 - In der dritten Runde Beanbags Nr. 7 – 9
 - In der vierten Runde Beanbags Nr. 10 – 12
- Ein Spieler nimmt nun die für eine Runde bestimmten Beanbags auf. Er wirft sie einzeln in beliebige Fangtaschen.
- Landet ein Beanbag in einer Tasche, wird die Zahl über der Tasche zu der Zahl auf dem Beanbag hinzuaddiert.
- Addiert der Spieler die Zahlen richtig, erhält er diese Summe als Punktzahl gutgeschrieben.
- Die Beanbags werden aus den Taschen genommen und dem nächsten Spieler gereicht.
- Der Spieler, der am Ende von vier Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spiel Nr. 3 – Finde den Unterschied

- Bauen Sie das mit den Zahlen nach oben zeigende Wurf Brett auf.
- ~~Ein Spieler wird bestimmt, die Punktzahlen mit Bleistift und Papier festzuhalten.~~ Alle Spieler starten das Spiel mit 20 Punkten.
- Jeder Spieler nimmt sich drei Beanbags und wirft sie einzeln in die nummerierten Fangtaschen.
- Wenn ein Beanbag in einer Tasche landet, subtrahiert der Spieler die Zahl über der Tasche von seiner verbleibenden Punktzahl.
- Rechnet der Spieler richtig, darf er ein weiteres Beanbag werfen. Sobald eine Tasche getroffen und der Wert notiert wurde, verliert sie in dieser Runde ihren Punktwert.
- Rechnet der Spieler falsch, ist sein Zug für diese Runde beendet.
- Nun ist der nächste Spieler dran.
- Es wird gespielt, bis alle Spieler drei Beanbags geworfen haben. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt.

Variante

Stellen Sie mit den Zahlen auf Beanbag und Tasche eine Subtraktionsgleichung auf. Es wird immer die niedrigere von der höheren Zahl subtrahiert. Das Ergebnis ist der Punktwert für den jeweiligen Wurf. Addieren Sie die Punkte aller drei Würfe. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde.

Spiel Nr. 4 – Gut in Form

- Bauen Sie das mit den Formen nach oben zeigende Spiel Brett auf.
- Drei Beanbags werden aufgenommen.
- Ein Spieler nennt eine Form.
- Nun wird versucht, die Tasche zu treffen, die diese Form darstellt.
- Für jeden Beanbag, der in der richtigen Tasche landet, wird ein Punkt vergeben. Die Höchstpunktzahl pro Zug sind drei Punkte.
- Es wird weitergespielt, bis ein Spieler 20 Punkte erreicht hat.

Variante

Dieses Spiel wird mit der Farben-Seite des Wurf Bretts gespielt. Ein Spieler nennt eine Farbe und ein anderer Spieler versucht, die entsprechende Fangtasche zu treffen. Spielverlauf und Punktvergabe bleiben gleich.

Spiel Nr. 5 – Farben werfen

- Bauen Sie das mit den Farben nach oben zeigende Wurf Brett auf.
- Jeder Spieler nimmt sich je ein Beanbag jeder Farbe.
- Die Spieler stehen nebeneinander und zielen und werfen gleichzeitig auf die Tasche der Farbe ihrer Beanbags.
- Die Spieler erhalten für jeden Beanbag, der in der richtigen Tasche landet, einen Punkt.
- Der Spieler, der am Ende von drei Runden die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Weitere Spielvorschläge

- Das Brett mit der Seite für freies Spiel können Sie nutzen, um sich eigene Aktivitäten auszudenken. Mit Aufklebern oder Klebeband könne Sie jedes Loch ganz nach Wunsch kennzeichnen, beispielsweise mit Buchstaben, Bildern von Tieren oder Orten und mit ganzen Wörtern.
- Werfen Sie die Beanbags in die Löcher, die eine diagonale Linie bilden. Verbinden Sie vier Löcher einer Reihe, um ein Spiel zu gewinnen.
- Teilen Sie die Beanbags zwischen zwei Spielern nach ungeraden und geraden Zahlen auf. Nun werden die Beanbags abwechselnd in der richtigen Zahlenfolge geworfen. Um zu gewinnen, müssen alle Beanbags eingelocht werden.
- Verwenden Sie das Smart Toss Wurf Brett zur Belohnung. Legen Sie kleine Preise in die Taschen. Hat ein Kind eine Aufgabe erledigt, darf es zur Belohnung einen Beanbag werfen und den Preis behalten, der in der getroffenen Tasche liegt.