

# ROMPA®

## BEAN BAG ACTIVITY SET 20335



### CONTENTS

- 1 x board
- 12 x bean bags



### BEFORE USE

1. Unpack from box.
2. Select game required and fold the board so the desired side is uppermost. Use the attached Velcro to secure. The games are shown below.





The board has four games: numbers, shapes, colours and create your own activities. You may wish to use stickers or tape to label holes with words, letters, pictures, photographs etc – it is up to you.

Push the pouches down to form pockets.

You may wish to use tape or chalk to mark a toe line at an appropriate distance from the board. Make sure the toe line is temporary and is appropriate to the needs and abilities of the players.

## SUGGESTED GAMES

PLEASE ADAPT THESE SUGGESTIONS ACCORDING TO THE NEEDS, ABILITIES AND PREFERENCES OF YOUR CLIENTS – THESE ARE SUGGESTIONS ONLY.

### Number Call Out

Set up the board with the numbers side uppermost (blue face with numbers 1 – 10 on).

Four players each take three bean bags.

Throw the bean bags one at a time into the numbered pockets.

If a bean bag lands in a pocket, the player must say the number printed above that pocket.

Award points for every correctly identified number.

Continue playing, taking turns till a player reaches a pre-decided number of points e.g. 10 points.

As an alternative, record the number of the hole scored. The player with the highest number wins. Add these up after each round for early maths. The player with the highest total wins.

### Sum Number Add Up

Set up board with numbers side uppermost (blue face with numbers 1 – 10 on).

Choose one player to keep score using a pencil and paper.

There will be four rounds of play. In each round, the following bean bags will be thrown by each player:

In round one, use bean bags 1, 2, 3

In round two, use bean bags 4, 5, 6

In round three, use bean bags 7, 8, 9

In round four, use bean bags 10, 11, 12

Take the correctly numbered bean bags for that round. Throw them, one at a time, into any pocket.

If a bean bag lands in a pocket, add the number above the pocket to the number on the bean bag.

If the player adds the numbers correctly, he receives the sum for his score.

Remove the bean bags from the pockets and give them to the next player.

The player with the highest score at the end wins.

### **What's the Difference?**

Set up the board with the numbers side uppermost (blue face with numbers 1 – 10 on).

Choose one player to keep score using a pencil and paper. All players start with 20 points.

Each player takes three bean bags. Throw one bean bag at a time into the numbered pockets.

When a bean bag lands in a pocket, subtract the pocket number from that player's remaining point total.

If the player calculates incorrectly, the next player's turn begins.

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.

It is now the next player's turn.

Play until all players have thrown three bags. The player with the lowest score wins.

As an alternative, create a subtraction problem using the numbers on the bean bag and pocket.

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.

### **Shape Up**

Set up the board with the shapes side uppermost (yellow with blue star, green triangle etc).

Take three bean bags.

One player calls out shape names.

The other players take turns to aim for the pocket with that shape on it.

Each bean bag that lands in the correct pocket is awarded one point, for a maximum of three points per turn.

Play continues until one player has a pre-decided number of points.

### **Colour Up**

Set up the board with the colours side uppermost (yellow with coloured rings).

Take three bean bags.

One player calls out colours.

The other players take turns to aim for the pocket with that colour on it.

Each bean bag that lands in the correct pocket is awarded one point, for a maximum of three points per turn.

Play continues until one player has a pre-decided number of points.

### **Colour Throw**

Set up the board with the colours side uppermost (yellow with coloured rings).

Each player takes one of each colour bean bag.  
Players stand beside each other and simultaneously aim for the pocket displaying the same colour as their bean bags.  
Each bean bag that lands in the correct pocket is awarded one point.  
The player with the highest score at the end of three rounds wins.

### Three In A Row

Set up board with the create your own activities side uppermost (space scene on).  
Aim for three bags in three pockets in a line.

### Odds and Evens

Set up board with the create your own activities side uppermost (space scene on).  
Divide the bean bags by odd and even numbers between two players.  
Take turns throwing the bags in the correct order.  
Successfully throw all the bean bags to win.



### Reward Game

Set up board with the create your own activities side uppermost (space scene on).  
Put small and light-weight prizes in each pocket.  
After a player has successfully thrown a bean bag into a pocket or completed a pre-determined task, he/she may take a prize from that pocket.

### SAFETY

1. Always supervise the use of this product.
2. Set the game up in an appropriate place, away from obstacles and fragile objects.
3. For three years and over.

### CARE AND MAINTENANCE

1. Wipe clean with a soft and very slightly damp cloth.
2. Use the box to store the game away after use.

### SPECIFICATION

Folds flat to 60 x 50cm  
Vinyl board  
Canvas bean bags

Further copies of these instructions can be downloaded at [www.rompa.com](http://www.rompa.com)

We hope you find our instructions invaluable. If you have any suggestions for improving them further your comments will be greatly received – please contact us at [producthelp@rompa.com](mailto:producthelp@rompa.com)

# ROMPA®

## SACO DE ATIVIDADES 20335



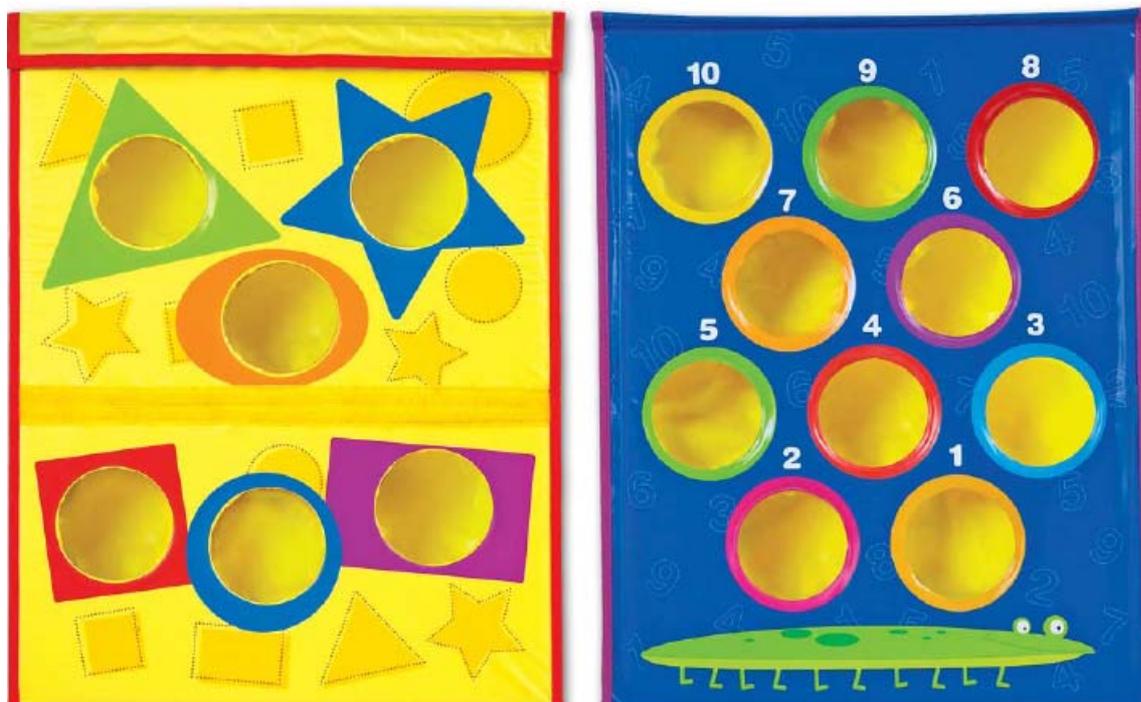
### CONTEÚDO

- 1 x Tabuleiro
- 12 x Sacos de feijões



### ANTES DE UTILIZAR

1. Desempacote.
2. Selecione o jogo desejado e dobre o tabuleiro de forma a que o lado desejado fique virado para cima. Utilize o velcro para fixar. Os jogos são exibidos abaixo.





O tabuleiro tem 4 jogos: números, formas, cores e criação das suas próprias atividades. Pode utilizar autocolantes ou fita cola para colar palavras, letras, imagens, fotografias, etc., nos buracos – só depende de si.

Empurre as bolsas para baixo para criar bolsos.

Pode utilizar fita-cola ou giz para criar uma linha para o posicionamento dos pés, a uma distância apropriada do tabuleiro.

A linha deve ser apenas temporária e adequada às necessidades e habilidades dos jogadores.

### JOGOS SUGERIDOS

POR FAVOR ADAPTE ESTAS SUGESTÕES DE ACORDO COM AS NECESSIDADES, HABILIDADES E PREFERÊNCIAS DOS UTILIZADORES – ESTAS INDICAÇÕES SÃO APENAS SUGESTÕES.

#### Chamada de número

Coloque o tabuleiro com os números virados para cima (face azul com números de 1 a 10).

Quatro jogadores, cada um pega em três sacos de feijões.

Lance os sacos de feijões para as bolsas numeradas, um de cada vez.

Se um saco de feijões aterrar na bolsa, o jogador deve dizer o número indicado na bolsa.

São atribuídos pontos por cada número identificado corretamente.

Continue a jogar à vez até que um dos jogadores consiga um número de pontos pré-definido, ex.: 10 pontos.

Uma alternativa é registrar o número do buraco em que acertou. O jogador com o maior número ganha. Some os números depois de cada ronda para ter um pequeno exercício matemático. O jogador com o número total maior é o vencedor.

**Soma de números**

Ponha o tabuleiro com a face com números virada para cima (face azul com números de 1 a 10).

Escolha um jogador para manter o registo da pontuação num papel.

Vai haver quatro rondas. Em cada ronda, serão atirados os seguintes sacos por cada jogador:

Na primeira ronda, utilize os sacos 1, 2, 3

Na segunda ronda, utilize os sacos 4, 5, 6

Na terceira ronda, utilize os sacos 7, 8, 9

Na quarta ronda, utilize os sacos 10, 11, 12

Pegue nos sacos com a numeração correta para a ronda. Atire os sacos, um de cada vez, para qualquer uma das bolsas.

Se o saco aterrar numa bolsa, some o número da bolsa com o número do saco.

Se o jogador somar os números corretamente, recebe a soma como pontuação.

Tire os sacos de dentro das bolsas e entregue ao próximo jogador.

O jogador com a pontuação mais alta vence o jogo.

**Qual é a diferença?**

Ponha o tabuleiro com a face numerada virada para cima (face azul com números de 1 a 10).

Escolha um jogador para registar a pontuação num papel. Todos os jogadores começam com 20 pontos.

Cada jogador pega em três sacos de feijões. Atire à vez um saco para as bolsas numeradas. Quando o saco aterra numa bolsa, subtraia o número dessa bolsa ao número total de pontos desse jogador.

Se o jogador calcular incorretamente, passa a vez ao próximo jogador.

Se o jogador calcular corretamente, o jogador atira outro saco de feijões. Depois de ter registado uma bolsa, já não tem valor nessa ronda.

Começa a vez do próximo jogador.

Jogue até que todos os jogadores tenham lançado três sacos. Ganha o jogador com a pontuação mais baixa.

Uma alternativa é criar um problema de subtração usando os números do saco de feijões e da bolsa.

Subtraia o número mais pequeno ao número maior; esse será o valor do ponto para cada ronda.

Some os pontos das três rondas. O jogador com a pontuação mais alta ganha.

**Formas**

Ponha o tabuleiro com a face com formas virada para cima (amarelo com estrela azul, triângulo verde...).

Pegue em três sacos de feijões.

Um jogador chama o nome das formas.

Os outros jogadores tentam acertar na bolsa com essa forma à vez.

Por cada saco que aterra na bolsa correta é atribuído um ponto, com o máximo de três pontos por turno.

O jogo continua até que um jogador atinja um número de pontos pré-definido.

**Cor**

Ponha o tabuleiro com o lado com cores virado para cima (amarelo com anéis coloridos).

Pegue em três sacos de feijões.

Um jogador chama as cores.

Os outros jogadores tentam acertar na bolsa com essa cor à vez.

Por cada saco que aterra na bolsa correta é atribuído um ponto, com o máximo de três pontos por turno.

O jogo continua até que um jogador atinja um número de pontos pré-definido.

### **Atirar cor**

Ponha o tabuleiro com o lado com cores virado para cima (amarelo com anéis coloridos).

Cada jogador pega num saco de cada cor.

Os jogadores ficam ao lado uns dos outros e fazem pontaria para a bolsa com a cor do seu saco ao mesmo tempo.

Por cada saco que aterra na bolsa correta, é atribuído um ponto.

O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

### **Três em linha**

Coloque o tabuleiro com a face crie você mesmo virada para cima (cena espacial).

Aponte para três bolsas em linha.

### **Probabilidades e pares**

Ponha o tabuleiro com a face crie você mesmo virada para cima (cena espacial).

Divida os sacos por probabilidades e números pares entre os jogadores.

Lance os sacos à vez na ordem correta.

Lance todos os sacos com sucesso para ganhar.



### **Jogo de recompensa**

Ponha o tabuleiro com a face crie você mesmo virada para cima (cena espacial).

Coloque recompensas pequenas e leves dentro de cada bolsa.

Depois de um jogador ter lançado com sucesso um saco para dentro de uma bolsa ou após ter completado uma tarefa pré-determinada, pode retirar a recompensa de dentro dessa bolsa.

### **SEGURANÇA**

1. Supervisione sempre a utilização deste produto.
2. Monte o jogo num local apropriado, afastado de obstáculos e de objetos frágeis.
3. Para idades a partir dos três anos.

### **CUIDADO E MANUTENÇÃO**

1. Limpe com um pano limpo, macio e ligeiramente humedecido.

### **ESPECIFICAÇÕES**

Dobrado fica com 60 x 50cm

Tabuleiro de vinil

Sacos de feijões em lona