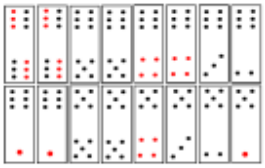
Tiu-u (Fishing)



This game of Chinese dominoes may sound complicated but is in fact very simple to play. The name fishing comes from the idea that players fish for matching dominoes. The game was originally played with bone or wood dominoes. You can either print out our dominoes or, for a more authentic set, use popsicle sticks and draw on the dots with black and red pens.

To play:

Shuffle the dominoes and deal them into 16 piles of 4 dominoes. Lay these piles face down on the table. Take 4 piles and lay these face up in the playing area between the two players.

Each player then takes 3 piles of dominoes and looks at them. If they have a pair of 6 s they put the pair in front of them.

Player 1 then looks at the dominoes in the playing area. If they can make a pair with one of the dominoes in their hand they take that domino from the playing area, match it with the domino in their hand, and lay the two dominoes in front of them.

Player 1 then picks up a domino from one of the face-down piles. If it matches a domino in their hand, again they lay the pair in front of them. If not the domino is laid face up in the playing area between the two players.

Player 2 then has their two tries to fish for pairs.

Play continues until all the piles of dominoes are gone.

Scoring:

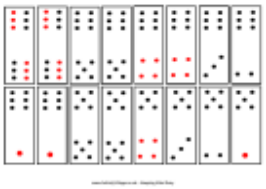
The winner is the player with the most points, which are worked out as follows:

First, unpaired dominoes are put to one side. Now, each player splits the pairs they have won into minnows (dominoes with less than 8 dots) and large fish (dominoes with 8 or more dots).

Minnows score one point for each red dot. When you have the total minnow score this is rounded up to the next 10 (so a score of 4 becomes 10, and a score of 16 becomes 20).

Large fish score two points per dot (in either colour).

تيو يو (صيد الأسماك)



قد تبدو لعبة الدومينو الصينية هذه معقدة ولكنها في الواقع سهلة اللعب للغاية. يأتي اسم "صيد الأسماك" من فكرة أن اللاعبين "يصطادون" لمطابقة قطع الدومينو. كانت اللعبة تُلعب في الأصل باستخدام قطع الدومينو المصنوعة من العظام أو الخشب. يمكنك إما طباعة قطع الدومينو الخاصة بنا، أو للحصول على مجموعة أكثر أصالة، استخدم أعواد المصاصات وارسم على النقاط بأقلام سوداء وحمراء.

للعب:

قم بخلط قطع الدومينو وقسمها إلى ١٦ كومة من 4 قطع دومينو. وضع هذه الأكوام وجهها لأسفل على الطاولة. خذ 4 أكوام وضعها في منطقة اللعب بين اللاعبين ووجهها للأعلى.

فإنهم ٤يأخذ كل لاعب بعد ذلك 3 أكوام من قطع الدومينو وينظر إليها. إذا كان لديهم زوج من ٦ يضعون الزوج أمامهم.

ثم ينظر اللاعب ١ إلى قطع الدومينو الموجودة في منطقة اللعب. إذا تمكنوا من تكوين زوج من قطع الدومينو في أيديهم، فإنهم يأخذون قطعة الدومينو هذه من منطقة اللعب، ويطابقونها مع قطعة الدومينو في أيديهم، ويضعون قطعتي الدومينو أمامهم.

يقوم اللاعب ١ بعد ذلك بالتقاط قطعة الدومينو من إحدى الأكوام المقلوبة. إذا تطابقت قطعة الدومينو في أيديهم، فإنهم يضعون الزوج أمامهم مرة أخرى. إذا لم يكن الأمر كذلك، يتم وضع قطعة الدومينو مقلوبة في منطقة اللعب بين اللاعبين.

يقوم اللاعب ٢ بعد ذلك بمحاولتين لصيد الأسماك للأزواج.

يستمر اللعب حتى تختفي جميع أكوام الدومينو.

التهديف:

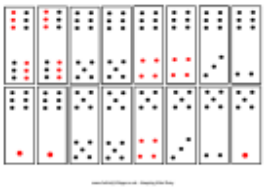
الفائز هو اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من النقاط، والتي يتم حسابها على النحو التالي:

أولاً، يتم وضع قطع الدومينو غير المزدوجة على جانب واحد. الآن، يقوم كل لاعب بتقسيم الأزواج التي فاز بها إلى البلم (أحجار الدومينو التي تحتوي على أقل من 8 نقاط) والسمكة الكبيرة (الدومينو التي تحتوي على 8 نقاط أو أكثر).

يسجل البلم نقطة واحدة لكل نقطة حمراء. عندما يكون لديك إجمالي نقاط أسماك المنوة، يتم تقريب هذا إلى العشرة التالية (وبالتالي تصبح النتيجة 4 ١٠، والنتيجة ١٦ تصبح ٢٠).

تسجل الأسماك الكبيرة نقطتين لكل نقطة (بأي لون).

Тиу-у (Загас барих)



Хятадын даалууны энэ тоглоом төвөгтэй сонсогдож магадгүй ч тоглоход маш энгийн. загас барих гэдэг нэр нь тоглогчид даалуунд тааруулахын тулд загас барьдаг гэсэн санаанаас үүдэлтэй. Уг тоглоомыг яс юм уу модон даалуугаар тоглодог байсан. Та манай даалууг хэвлэж авах эсвэл илүү жинхэнэ иж бүрдэл авахын тулд popsicle саваа ашиглан хар, улаан өнгийн үзэг ашиглан цэгэн дээр зурж болно.

Тоглох:

Далуунуудыг хольж, 4 даалууны 16 овоонд хуваа. Эдгээр овоолгыг ширээн дээр доош харуулан тавь. 4 овоолгыг аваад хоёр тоглогчийн хоорондох тоглоомын талбайд дээш харуулан тавь.

Дараа нь тоглогч бүр 3 овоолго даалуу авч, тэднийг харна. Хэрэв тэд 6-ийн хостой бол хосыг урд нь тавьдаг.

Дараа нь 1-р тоглогч тоглоомын талбайн даалуунуудыг харна. Хэрэв тэд гартаа байгаа даалууныхаа аль нэгээр нь хос хийж чадвал тоглоомын талбайгаас тэр даалууг авч, гартаа байгаа даалуугаараа тааруулж, хоёр даалууг урд нь тавьдаг.

Дараа нь 1-р тоглогч нүүрээ харсан овоолгуудын нэгээс даалууг авдаг. Хэрэв энэ нь тэдний гарт байгаа даалуутай таарвал тэд дахин хосыг урд нь тавьдаг. Үгүй бол даалууг хоёр тоглогчийн хоорондох тоглоомын талбайд дээш харуулан тавина.

Дараа нь 2-р тоглогч хоёр хосоороо загас барих оролдлого хийнэ.

Бүх овоолсон даалуунууд алга болтол тоглоом үргэлжилнэ.

Оноо:

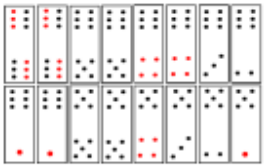
Ялагч нь хамгийн их оноо авсан тоглогч бөгөөд дараах байдлаар боловсруулагдана.

Эхлээд хосгүй даалууг нэг талдаа тавьдаг. Одоо тоглогч бүр хожсон хосуудаа минноус (8-аас бага цэгтэй даалуу) болон том загас (8 ба түүнээс дээш цэгтэй даалуу) болгон хуваана.

Minnows улаан цэг бүрт нэг оноо авдаг. Нийт minnow оноотой бол энэ нь дараагийн 10 хүртэл дугуйрна (ингэснээр 4 оноо 10 болж, 16 оноо 20 болно).

Том загас нэг цэг бүрт хоёр оноо авдаг (өнгөт аль алинд нь).

Tiu-u (Pesca)



Este juego de dominó chino puede parecer complicado pero en realidad es muy sencillo de jugar. El nombre pescar proviene de la idea de que los jugadores pescan fichas de dominó iguales. Originalmente el juego se jugaba con dominó de hueso o madera. Puedes imprimir nuestras fichas de dominó o, para obtener un juego más auténtico, usar palitos de helado y dibujar los puntos con bolígrafos negros y rojos.

Jugar:

Mezcla las fichas de dominó y repártelas en 16 montones de 4 fichas. Coloque estas pilas boca abajo sobre la mesa. Tome 4 montones y colóquelos boca arriba en el área de juego entre los dos jugadores.

Luego, cada jugador toma 3 montones de fichas de dominó y las mira. Si tienen un par de 6, colocan el par delante de ellos.

Luego, el jugador 1 mira las fichas de dominó en el área de juego. Si pueden formar un par con una de las fichas de dominó en la mano, toman esa ficha del área de juego, la combinan con la ficha de dominó en la mano y colocan las dos fichas frente a ellos.

Luego, el jugador 1 toma una ficha de dominó de una de las pilas boca abajo. Si coincide con una ficha de dominó que tienen en la mano, vuelven a colocar la pareja frente a ellos. En caso contrario, la ficha se coloca boca arriba en el área de juego entre los dos jugadores.

Luego, el jugador 2 tiene sus dos intentos para "pescar" parejas.

El juego continúa hasta que se acaban todos los montones de fichas de dominó.

Puntuación:

El ganador es el jugador con más puntos, que se calculan de la siguiente manera:

Primero, las fichas de dominó no emparejadas se dejan a un lado. Ahora, cada jugador divide las parejas que ha ganado en minnows (fichas de menos de 8 puntos) y peces grandes (dominó de 8 o más puntos).

Los pececillos obtienen un punto por cada punto rojo. Cuando tienes la puntuación total del pececillo, ésta se redondea al siguiente 10 (por lo que una puntuación de 4 se convierte en 10 y una puntuación de 16 se convierte en 20).

Los peces grandes obtienen dos puntos por punto (en cualquier color).

P'yanitsa

This is much like the American card game of War. Typically, when children play this game, it's a two-player game.
Esto se parece mucho al juego de cartas estadounidense War. Normalmente, cuando los niños juegan a este juego, lo hacen entre dos jugadores.

- All of the cards are dealt to players, face down.
- Taking turns, each player turns the top card over, face up.
- Whoever has the highest-ranking card each time collects both cards, returning them to the bottom of their stack.
- The player who runs out of cards first is the loser.
- Todas las cartas se reparten a los jugadores, boca abajo.
- Por turnos, cada jugador voltea la carta superior, boca arriba.
- Quien tenga la carta de mayor rango cada vez recoge ambas cartas y las devuelve al final de su pila.
- El jugador que primero se quede sin cartas es el perdedor

بيانيتسا
Пьяница

هذا يشبه إلى حد كبير لعبة الورق الأمريكية للحرب. عادة، عندما يلعب الأطفال هذه اللعبة، فهي لعبة ثنائية اللاعبين.
Энэ бол Америкийн дайны хөзрийн тоглоомтой төстэй юм. Ихэвчлэн хүүхдүүд энэ тоглоомыг тоглохдоо хоёр тоглогчтой тоглоом болдог.

- يتم توزيع جميع البطاقات على اللاعبين، مقلوبة.
- بالتناوب، يقوم كل لاعب بقلب البطاقة العلوية ووجهها للأعلى.
- كل من لديه البطاقة الأعلى تصنيفًا في كل مرة يجمع كلتا البطاقتين، ويعيدهما إلى أسفل مجموعتهما.
- اللاعب الذي ينفد أوراقه أولاً هو الخاسر.

- Бүх хөзрийг тоглогчдод доош нь харан тараана.
- Тоглогч бүр ээлжлэн дээд картыг дээш харуулан эргүүлнэ.
- Хамгийн өндөр зэрэглэлийн карттай хүн бүр хоёр картыг цуглуулж, стекийнхээ доод хэсэгт буцааж өгнө.
- Хамгийн түрүүнд карт дуусч байгаа тоглогч ялагдагч болно.

Mancala

Mancala is a game with ancient heritage from Eritrea and Ethiopia, dating back as far as the 6th and 7th century, and is still enjoyed through to this day. The term mancala is derived from the Arabic word, "Naqala," which means, "to move."

Set Up: Place 4 stones in each of the 12 round spaces. Leave the larger ovals (called the 'Store') empty. Color does not matter.

The Game: Roll a die to see who goes first (higher number).

First player chooses a circle on their own side, picks up the stones in that space, and starting with the next space, drops one stone in each space going counterclockwise (including the Store) until all of the stones are played out.

The rules are optional (depending on the age of the players).

The game ends when either player has no more stones in their six circles. The remaining stones go to the other player's Store.

The winner is the player with the most stones in their Store.

Mancala

Mancala es un juego con herencia antigua de Eritrea y Etiopía, que se remonta a los siglos VI y VII, y que todavía se disfruta hasta el día de hoy. El término mancala se deriva de la palabra árabe "Naqala", que significa "moverse".

Preparación: Coloca 4 piedras en cada uno de los 12 espacios redondos. Deje los óvalos más grandes (llamados "Tienda") vacíos. El color no asunto.

El juego: Tira un dado para ver quién va primero (el número más alto).

El primer jugador elige un círculo de su propio lado, recoge las piedras de ese espacio y, empezando por el siguiente espacio, las suelta.

una piedra en cada espacio en sentido antihorario (incluida la Tienda) hasta que se agoten todas las piedras.

Las reglas son opcionales (dependiendo de la edad de los jugadores).

El juego termina cuando alguno de los jugadores no tiene más piedras en sus seis círculos. Las piedras restantes van a la del otro jugador.

Almacenar.

El ganador es el jugador con más piedras en su Tienda.

منقلة

المنقلة هي لعبة ذات تراث قديم من إريتريا وإثيوبيا، يعود تاريخها إلى القرن السادس والسابع، ولا تزال تتمتع بها حتى يومنا هذا. مصطلح منقلة مشتق من الكلمة العربية "نقلة" والتي تعني "التحرك".

الإعداد: ضع 4 أحجار في كل مساحة من المساحات المستديرة الـ 12. اترك الأشكال البيضاوية الأكبر (التي تسمى "المتجر") فارغة. اللون لا موضوع.

اللعبة: قم برمي حجر النرد لمعرفة من سيذهب أولاً (الرقم الأعلى).

يختار اللاعب الأول دائرة على جانبه، ويلتقط الحجارة الموجودة في تلك المساحة، ويبدأ بالمساحة التالية، ويسقطها

حجر واحد في كل مساحة يسير عكس اتجاه عقارب الساعة (بما في ذلك المتجر) حتى يتم لعب جميع الحجارة.

القواعد اختيارية (حسب عمر اللاعبين).

تنتهي اللعبة عندما لا يكون لدى أي من اللاعبين المزيد من الحجارة في دوائره الست. الحجارة المتبقية تذهب إلى اللاعب الآخر محل.

الفائز هو اللاعب الذي لديه أكبر عدد من الحجارة في متجره.

Манкала

Манкала бол 6, 7-р зууны үед үүссэн Эритрей, Этиопийн эртний өв уламжлалтай тоглоом бөгөөд өнөөг хүртэл таашаадаг. Манкала гэдэг нэр томъёо нь араб хэлний "Накала" гэсэн үгнээс гаралтай бөгөөд "хөдөлгөөн" гэсэн утгатай.

Тохируулах: 12 дугуй зай бүрт 4 чулууг байрлуул. Том зууванууудыг ("Дэлгүүр" гэж нэрлэдэг) хоосон орхи. Өнгө байхгүй асуудал. Тоглоом: Хэн түрүүлж явахыг харахын тулд үхрийг өнхрүүлээрэй (илүү тоо). Эхний тоглогч өөрийн талдаа тойрог сонгож, тэр зайд байгаа чулууг авч, дараагийн зайнаас эхлэн унана. Бүх чулууг дуустал цагийн зүүний эсрэг (Дэлгүүрийг оруулаад) зай бүрт нэг чулуу. Дүрэм нь сонголттой (тоглогчдын наснаас хамаарна). Аль нэг тоглогч зургаан тойрогт чулуу байхгүй бол тоглоом дуусна. Үлдсэн чулуунууд нөгөө тоглогчийнх руу очно Дэлгүүр. Ялагч бол Дэлгүүртээ хамгийн олон чулуутай тоглогч юм.

Egg and Spoon Race
Carrera de huevo y cuchara

All you need is an egg and spoon for each player and an area to run. Holding the spoon between their teeth with the egg placed on the spoon and using no hands, watch them run to the finish line, keeping the egg balanced on the spoon. If the egg falls the player starts again.

Todo lo que necesitas es un huevo y una cuchara para cada jugador y un área para correr. Sosteniendo la cuchara entre los dientes con el huevo colocado sobre la cuchara y sin usar las manos, obsérvelos correr hasta la línea de meta, manteniendo el huevo en equilibrio sobre la cuchara. Si el huevo cae, el jugador comienza de nuevo.

سباق البيض والملعقة
Өндөг ба халбаганы уралдаан

كل ما تحتاجه هو بيضة وملعقة لكل لاعب ومنطقة للركض. أمسك الملعقة بين أسنانهم مع وضع البيضة على الملعقة دون استخدام اليدين، وشاهدهم يركضون إلى خط النهاية، مع الحفاظ على توازن البيضة على الملعقة. إذا سقطت البيضة يبدأ اللاعب من جديد.

Танд тоглогч тус бүрт өндөг, халбага, гүйх талбай байхад л хангалттай. Өндөгөө халбаган дээр тавиад, гаргүйгээр халбагаа шүдний завсраар барьж, өндөгийг халбаган дээр тэнцвэртэй байлгаж, барианы шугам руу гүйхийг ажигла. Хэрэв өндөг унавал тоглогч дахин эхэлнэ.

Lotería Сугалаа اليانصيب

This classic Mexican game has images instead of numbers on the boards. Listen for the caller to sing out a riddle or name of an image and then place a token on your board if you have it. The first player to get 4 tokens in a row and call out "¡Lotería!" wins.

Este clásico juego mexicano tiene imágenes en lugar de números en los tableros. Escuche a la persona que llama cantar un acertijo o el nombre de una imagen y luego coloque una ficha en su tablero si la tiene. El primer jugador que consiga 4 fichas seguidas y grite "¡Lotería!" gana.

Мексикийн энэхүү сонгодог тоглоом нь самбар дээрх тоонуудын оронд дүрстэй. Дуудлага хийгчийн оньсого эсвэл зургийн нэрийг дуулахыг сонсоод, хэрэв танд байгаа бол жетон самбар дээрээ байрлуул. 4 жетон дараалан авч "¡Lotería!" гэж дуудсан анхны тоглогч. ялсан.

تحتوي هذه اللعبة المكسيكية الكلاسيكية على صور بدلاً من الأرقام على اللوحات. استمع للمتصل وهو يغني لغزًا أو اسمًا لصورة ثم ضع رمزًا مميزًا على اللوحة الخاصة بك إذا كان لديك. أول لاعب يحصل على 4 رموز متتالية وينادي "¡Lotería!" يفوز.

Хууран мэхлэлт

Хууран мэхлэлт бол Венесуэлийн хүүхдүүдийн тоглодог Өмнөд Америкийн алдартай тоглоом юм.

Нас: Бүх насныхан
Тоглогчдын тоо: 2 ба түүнээс дээш
Тоног төхөөрөмж: Тоглогч бүрт эргэдэг топ
Хугацаа: 5+ минут
Зорилго: Бусад тоглогчдын оройг тогших.

Хэдэн зуун жилийн турш спиннинг топууд алдартай болсон. Хамгийн эртний оргилууд нь сониуч хүүхэд царсны мод ээрэхэд тохиолдсон байж магадгүй ч олон соёлд нэгэн зэрэг нэвтэрсэн бололтой. Уламжлалт оройг модоор сийлсэн байсан ч хожим оройг нь токарь дээр эргүүлжээ. Орчин үеийн оройг металл эсвэл хуванцараар хийж болохоос гадна урт эргэлдүүлэхийн тулд үзүүрт нь бөмбөлөг холхивч хийж болно. Бүх оройнууд нь юугаар хийгдсэнээс үл хамааран гироскопийн нөлөөг ашиглан эргэлдэж байхдаа тогтвортой байна.

Энэ тоглоомонд ширээний тавцан эсвэл модон самбар гэх мэт тэгш, тэгш талбай хэрэгтэй.

1. Тоглолтыг эхлүүлэхийн тулд тоглогч бүр оройгоо эргүүлж, өрсөлдөгчийнхөө оройг цохихыг оролддог.

2. Төгсгөлд нь орой нь эргэлдэж байгаа тоглогч ялагч болно.

Trompo

Trompo is a popular South American game played by children in Venezuela.

Age: All ages
No. of players: 2 or more
Equipment: A spinning top per player
Time: 5+ minutes
Aim: To knock over the other players' tops.

Spinning tops have been popular for hundreds of years. The earliest tops probably occurred when a curious child spun an acorn, but they seem to have arrived in many cultures at about the same time. Traditional tops were carved from wood although later tops were turned on a lathe. Modern tops can be made of metal or plastic, and can also include a ball bearing on the tip to enable them to spin longer. All tops, no matter what they are made from, use the gyroscopic effect to remain stable as they spin.

A level, flat area is needed for this game, such as a table top or wooden board.

1. To begin the game, each player spins their top and tries to knock over their opponent's tops.

2. The winner is the player whose top is still spinning at the end.

قمة الغزل

ترومبو هي لعبة شعبية في أمريكا الجنوبية يلعبها الأطفال في فنزويلا.
العمر: جميع الأعمار
عدد اللاعبين: ٢ أو أكثر
المعدات: قمة دوارة لكل لاعب
الوقت: 5+ دقائق
الهدف: التغلب على قمم اللاعبين الآخرين.

لقد كانت قمم الغزل شائعة منذ مئات السنين. ربما حدثت القمم الأولى عندما قام طفل فضولي بغزل بلوط، ولكن يبدو أنها وصلت إلى العديد من الثقافات في نفس الوقت تقريبًا. تم نحت الأسطح التقليدية من الخشب على الرغم من أن الأسطح اللاحقة تم تشغيلها على مخرطة. يمكن أن تكون القمصان الحديثة مصنوعة من المعدن أو البلاستيك، ويمكن أن تشتمل أيضًا على محمل كروي على طرفها لتمكينها من الدوران لفترة أطول. تستخدم جميع الأسطح، بغض النظر عن المادة المصنوعة منها، التأثير الجيروسكوبي لتبقى ثابتة أثناء الدوران.

هناك حاجة إلى منطقة مسطحة ومستوية لهذه اللعبة، مثل سطح الطاولة أو لوح خشبي.

١. لبدء اللعبة، يقوم كل لاعب بتدوير قميصه ويحاول ضرب قمم خصمه.

٢. الفائز هو اللاعب الذي لا تزال قمته تدور في النهاية.

Trompo

El trompo es un juego popular sudamericano que juegan los niños en Venezuela.

Edad: Todas las edades
No. de jugadores: 2 o más
Equipo: Una peonza por jugador.
Tiempo: más de 5 minutos
Objetivo: derribar las camisetas de otros jugadores.

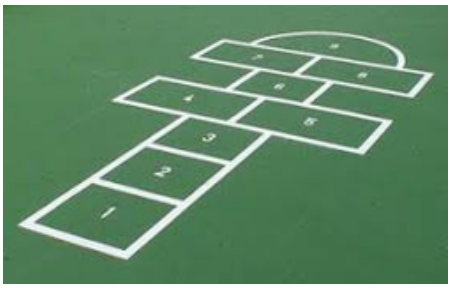
Las peonzas han sido populares durante cientos de años. Las primeras cimas probablemente ocurrieron cuando un niño curioso hilaba una bellota, pero parecen haber llegado a muchas culturas aproximadamente al mismo tiempo. Las tapas tradicionales se tallaban en madera, aunque posteriormente se torneaban en un torno. Las peonzas modernas pueden estar hechas de metal o plástico y también pueden incluir un rodamiento de bolas en la punta para permitirles girar por más tiempo. Todas las peonzas, sin importar de qué estén hechas, utilizan el efecto giroscópico para permanecer estables mientras giran.

Para este juego se necesita un área nivelada y plana, como una mesa o un tablero de madera.

1. Para comenzar el juego, cada jugador hace girar su peonza e intenta derribar las peonzas de su oponente.

2. El ganador es el jugador cuya peonza todavía gira al final.

La Thunkuna

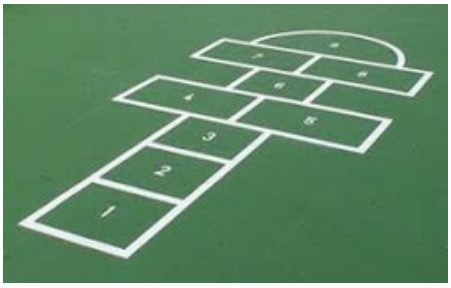


La Thunkuna is the South American version of Hopscotch. Bolivian kids play the game with named squares versus numbered squares. You'll learn to hop your way around the weekdays and practice your Spanish at the same time. Juguemos! (Let's Play!)

How To Play

1. Throw the puck into the first box lunes (Monday) and hop on one foot over this box into the second box martes (Tuesday).
2. With your non-hopping foot, kick the puck out of the first box lunes back behind the start line (designer to add "start line" to the drawing). Then hop back out of the pattern to the start line.
3. Throw the puck into the box martes. Jump in box lunes, then in box miercoles (Wednesday). Kick the puck back to the start line, then hop out of the entire pattern.
4. Repeat the same approach for miercoles, and then for jueves (Thursday). When you throw the puck into jueves, hop in box miercoles, and then jump into box viernes (Friday), and sabado (Saturday), with one foot in each box. Then jump on one foot into box domingo (Sunday), and kick the puck back behind the start line.
5. Don't throw the puck in boxes viernes, or sabado. Continue throwing the puck into box domingo.
6. Always hop over the space where the puck lands. If the puck lands into the wrong space on any toss or kick, you lose your turn.

Ла Тукуна

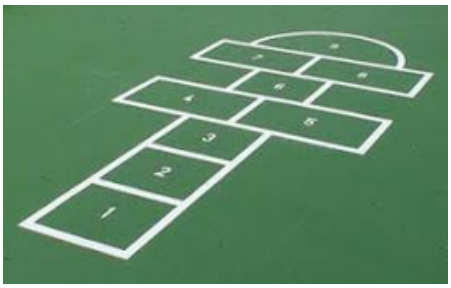


La Thunkuna бол Хопскотчийн Өмнөд Америкийн хувилбар юм. Боливийн хүүхдүүд нэрлэсэн дөрвөлжин, дугаартай квадраттай тоглоом тоглодог. Та ажлын өдрүүдээр зугаалж, испани хэлээ нэгэн зэрэг дадлагажуулж сурах болно. Жугемос! (Алив тоглоцгооё!)

Яаж тоглох вэ

1. Шайбыг эхний хайрцагт (Даваа гариг) шидээд, энэ хайрцагны дээгүүр нэг хөлөөрөө хоёр дахь хайрцагт (Мягмар гарагт) үсрээрэй.
2. Үсдэггүй хөлөөрөө эхний хайрцагнаас бөмбөгийг гарааны шугамын ард (зураг дээр "эхлэх шугам" нэмэхийн тулд зохион бүтээгч) гарга. Дараа нь хэв маягаас гараад эхлэх шугам руу буцна уу.
3. Шайбыг хайрцагт шидээрэй. Box lunes, дараа нь box miercoles (Лхагва гариг) дээр үсрээрэй. Шайбыг эхний шугам руу буцаагаад, дараа нь бүх загвараас үсрэн гар.
4. Miercoles, дараа нь jueves (Пүрэв гариг) -д ижил аргыг давтана. Та шайбыг жуев руу шидэхдээ хайрцагны миерколесоор үсэрч, дараа нь хайрцаг бүрт нэг хөлтэй (Баасан) болон сабадо (Бямба гариг) руу үсрээрэй. Дараа нь нэг хөлөөрөө бокс доминго руу үсэрч, шайбыг гарааны шугамын ард буцааж өшиглөнө.
5. Шайбыг виернес эсвэл сабадо хайрцагт бүү хая. Шийбээ доминго хайрцаг руу үргэлжлүүлэн шидэх.
6. Шайб буусан зайг үргэлж үсэрч бай. Ямар нэгэн шидэх эсвэл өшиглөх үед шайб буруу зайд унавал та ээлжээ алддаг.

لا ثونكونا

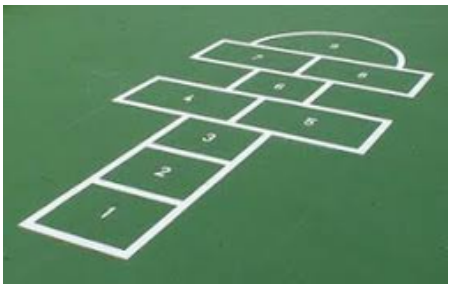


La Thunkuna هي النسخة الأمريكية الجنوبية من لعبة الحجلة. يلعب الأطفال البوليفيون اللعبة بالمربعات المسماة مقابل المربعات المرقمة. ستتعلم كيفية التنقل خلال أيام الأسبوع وممارسة لغتك الإسبانية في نفس الوقت. جوجويموس! (هيّا بنا لنلعب!)

كيف ألعب

1. قم برمي القرص في الصندوق الأول (الاثنين) واقفز على قدم واحدة فوق هذا الصندوق إلى الصندوق الثاني (الثلاثاء).
2. بقدمك التي لا تقفز، اركل القرص من المربع الأول إلى الخلف خلف خط البداية (مصمم لإضافة "خط البداية" إلى الرسم). ثم قفز مرة أخرى من النمط إلى خط البداية.
3. ثم في lunes، رمي القرص في مربع مارتيز. القفز في مربع اركل القرص مرة أخرى إلى خط .miercoles (الأربعاء) مربع البداية، ثم اقفز خارج النمط بأكمله.
4. كرر نفس الطريقة مع الميركوليس، ثم مع الشباب (الخميس). عندما ترمي كرة القرص في جويفيس، اقفز في صندوق ميركوليس، ثم اقفز إلى صندوق فيرنيس (الجمعة)، وسابادو (السبت)، مع وضع قدم واحدة في كل صندوق. ثم اقفز على قدم واحدة في صندوق دومينغو (الأحد)، واركل القرص خلف خط البداية.
5. لا ترمي القرص في صناديق فيرنيس أو سابادو. استمر في رمي القرص في صندوق الدومينغو.
6. قفز دائمًا فوق المساحة التي يهبط فيها القرص. إذا سقطت الكرة في المساحة الخاطئة عند أي رمية أو ركلة، فستفقد دورك.

La Thunkuna



La Thunkuna es la versión sudamericana de Rayuela. Los niños bolivianos juegan con cuadrados con nombre versus cuadrados numerados. Aprenderás a moverte entre semana y practicarás tu español al mismo tiempo. ¡Juguemos! (¡Vamos a jugar!)

Cómo jugar

1. Lanza el disco a la primera caja el lunes (lunes) y salta con un pie sobre esta caja hasta la segunda caja el martes (martes).
2. Con el pie que no salta, patea el disco fuera de la primera casilla el lunes detrás de la línea de salida (el diseñador agregará "línea de salida" al dibujo). Luego salta del patrón a la línea de inicio.
3. Lanza el disco a la caja el martes. Salta en box lunes, luego en box miercoles (miércoles). Patea el disco de regreso a la línea de inicio y luego salta de todo el patrón.
4. Repita el mismo procedimiento para los miercoles y luego para el jueves (jueves). Cuando arrojes el disco el jueves, salta a la caja miercoles y luego salta a la caja viernes (viernes) y sábado (sábado), con un pie en cada caja. Luego salta sobre un pie al box domingo (domingo) y patea el disco detrás de la línea de salida.
5. No arrojes el disco en cajas en viernes o sábado. Continúe lanzando el disco al box domingo.
6. Salta siempre sobre el espacio donde aterriza el disco. Si el disco cae en el espacio equivocado en cualquier lanzamiento o patada, perderás tu turno.

Snow Dough

For this activity , simply mix:

- 2 boxes (about 32 oz) of baking soda
- bottle of white hair conditioner (about 10 oz) together.

Mix together baking soda and white hair softener; chill if desired to feel like snow.

masa de nieve

Para esta actividad, simplemente mezcle:
2 cajas (aproximadamente 32 oz) de bicarbonato de sodio

- Botella de acondicionador para cabello blanco (aproximadamente 10 oz) juntos.

- Mezcle bicarbonato de sodio y suavizante de cabello blanco; enfríe si lo desea para sentirlo como nieve.

عجينة الثلج

لهذا النشاط، ببساطة قم بخلط:
2 علبة (حوالي 32 أونصة) من صودا الخبز
زجاجة من بلسم الشعر الأبيض (حوالي 10 أونصة) معًا.

اخلطي صودا الخبز ومنعم الشعر الأبيض معًا؛ البرد إذا رغبت في الشعور بالثلج.

Цасан зуурмаг

Энэ үйл ажиллагааны хувьд зүгээр л холино:
2 хайрцаг (ойролцоогоор 32 унц) хүнсний сода
нэг шил цагаан үсний ангижруулагч (ойролцоогоор 10 унц) хамт.

Хүнсний сод болон цагаан үс зөөлрүүлэгчийг холино; цас шиг мэдрэхийг хүсвэл хүйтэн.