

JUMP! koszykówka

INSTRUKCJA

Drewniane Pchełki! Koszykówka
Gra dla 2 graczy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, za celne rzuty do kosza.

PRZYGOTOWANIE GRY Umieść boisko z filcu na płaskiej powierzchni i wygładź je ręką. Ustaw kosze: najpierw umieść drążek w podstawie, a następnie umieść na nim obręcz tak by znalazła się centralnie nad podstawą; na koniec wstaw tablicę w przeznaczoną do tego szczelinę na obręczy. Złożone kosze umieść na linii końcowej w wyznaczonym półkolu (**Rys. 1**). Wybierz kolor dysku i stronę boiska, na której chcesz grać (nie ma zmiany stron).

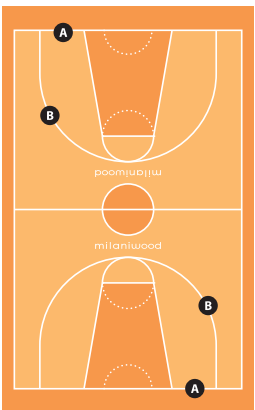
RZUTY DO KOSZA „Rzuty” wykonuje się za pomocą większego drewnianego dysku (tak jak w klasycznej grze w pchełki). Jego krawędzią, lekko naciśnij „piłkę” (czyli mały pomarańczowy dysk), aby wystrzelić do przodu. Ćwicz, aż będziesz mógł kontrolować, gdzie ląduje piłka! **WSKAZÓWKA:** Przed rozpoczęciem serii „rzutów” możesz lekko przesunąć boisko, upewniając się, że nie poruszyś na nim niczego.

TURY – PUNKTACJA Na początku ustalcie jak długo będzie trwała gra (minimum 3 minuty). Najmłodszy gracz rozpoczyna. Umieść „piłkę” na białej linii końcowej na twojej połowie boiska, po lewej lub prawej stronie kosza. Możesz strzelić „piłką” w kierunku kosza przeciwnika tyle razy, ile potrzebujesz by „piłka” znalazła się w miejscu, z którego chcesz wykonać „rzut do kosza” (**Rys. 2**). (Jedna piłka jest zapasowa).

- każdy trafiony rzut do kosza spoza „linii 3 punktów” jest wart 3 punkty (**Rys. 3**);
 - każdy trafiony rzut do kosza z „linii 3 punktów” jest wart 2 punkty (**Rys. 4**);
 - jeżeli piłka dotknie tablicy i/lub kosza, ale wpadnie w obręcz, wynik się liczy;
 - jeżeli „wystrzelona piłka” wyląduje po stronie przeciwnika zbyt blisko kosza lub w pozycji, w której niemożliwy jest „rzut do kosza”, dozwolony jest jeden strzał do tyłu na połowie przeciwnika. Piłka musi wylądować w tej połowie. Po tym ruchu można „rzucić” do kosza lub przed „rzutem” próbować przesunąć piłkę do przodu na lepszą pozycję (do zmiany pozycji i rzutów zawsze należy używać dużego dysku);
 - jeżeli piłka wypadnie poza boisko lub dotknie kosza lub tablicy, a następnie spadnie na lub poza boisko, drugi gracz przejmuje kontrolę.
- Gdy piłka przechodzi do drugiego gracza lub gracz trafia do kosza, drugi gracz zaczyna od linii końcowej.

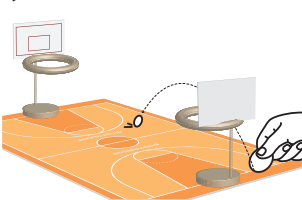
KONIEC GRY Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczonym czasie!

Rys. 1

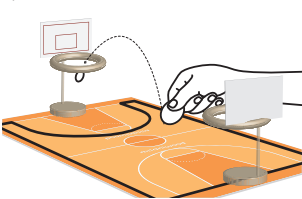


- A Linia końcowa
- B Linia 3-punktowa

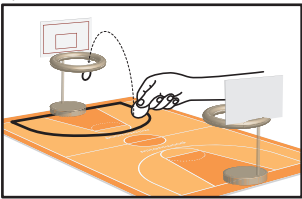
Rys. 2



Rys. 3



Rys. 4



PL OSTRZEŻENIA: Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.

JUMP! koszykówka

INSTRUKCJA

Drewniane Pchełki! Koszykówka
Gra dla 2 graczy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, za celne rzuty do kosza.

PRZYGOTOWANIE GRY Umieść boisko z filcu na płaskiej powierzchni i wygładź je ręką. Ustaw kosze: najpierw umieść drążek w podstawie, a następnie umieść na nim obręcz tak by znalazła się centralnie nad podstawą; na koniec wstaw tablicę w przeznaczoną do tego szczelinę na obręczy. Złożone kosze umieść na linii końcowej w wyznaczonym półkolu (**Rys. 1**). Wybierz kolor dysku i stronę boiska, na której chcesz grać (nie ma zmiany stron).

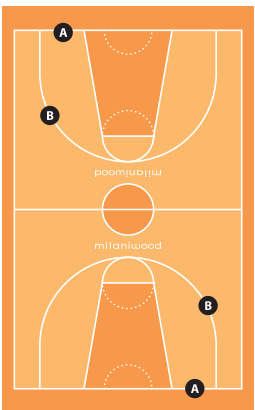
RZUTY DO KOSZA „Rzuty” wykonuje się za pomocą większego drewnianego dysku (tak jak w klasycznej grze w pchełki). Jego krawędzią, lekko naciśnij „piłkę” (czyli mały pomarańczowy dysk), aby wystrzelić do przodu. Ćwicz, aż będziesz mógł kontrolować, gdzie ląduje piłka! **WSKAZÓWKA:** Przed rozpoczęciem serii „rzutów” możesz lekko przesunąć boisko, upewniając się, że nie poruszyś na nim niczego.

TURY – PUNKTACJA Na początku ustalcie jak długo będzie trwała gra (minimum 3 minuty). Najmłodszy gracz rozpoczyna. Umieść „piłkę” na białej linii końcowej na twojej połowie boiska, po lewej lub prawej stronie kosza. Możesz strzelić „piłką” w kierunku kosza przeciwnika tyle razy, ile potrzebujesz by „piłka” znalazła się w miejscu, z którego chcesz wykonać „rzut do kosza” (**Rys. 2**). (Jedna piłka jest zapasowa).

- każdy trafiony rzut do kosza spoza „linii 3 punktów” jest wart 3 punkty (**Rys. 3**);
 - każdy trafiony rzut do kosza z „linii 3 punktów” jest wart 2 punkty (**Rys. 4**);
 - jeżeli piłka dotknie tablicy i/lub kosza, ale wpadnie w obręcz, wynik się liczy;
 - jeżeli „wystrzelona piłka” wyląduje po stronie przeciwnika zbyt blisko kosza lub w pozycji, w której niemożliwy jest „rzut do kosza”, dozwolony jest jeden strzał do tyłu na połowie przeciwnika. Piłka musi wylądować w tej połowie. Po tym ruchu można „rzucić” do kosza lub przed „rzutem” próbować przesunąć piłkę do przodu na lepszą pozycję (do zmiany pozycji i rzutów zawsze należy używać dużego dysku);
 - jeżeli piłka wypadnie poza boisko lub dotknie kosza lub tablicy, a następnie spadnie na lub poza boisko, drugi gracz przejmuje kontrolę.
- Gdy piłka przechodzi do drugiego gracza lub gracz trafia do kosza, drugi gracz zaczyna od linii końcowej.

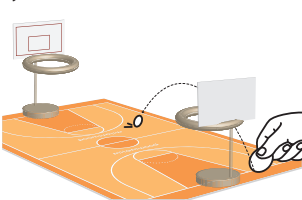
KONIEC GRY Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczonym czasie!

Rys. 1

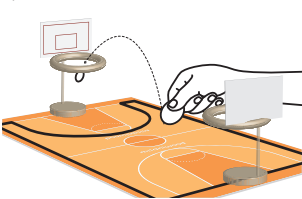


- A Linia końcowa
- B Linia 3-punktowa

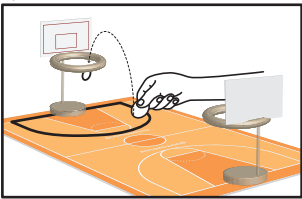
Rys. 2



Rys. 3



Rys. 4



PL OSTRZEŻENIA: Produkt dla dzieci powyżej 3 roku życia. Małe elementy - ryzyko zadławienia. Produkt do użytku pod nadzorem osoby dorosłej. Nie należy rzucać elementami gry w ludzi. Instrukcję należy przeczytać i zachować na przyszłość.