

## FR JEU DES QUEUES D'ÂNE

- Suspender le panneau au mur.
- Constituer 2 équipes avec 1 ou 2 personnes par équipe.
- Chaque équipe choisit 2 queues (yeux fermés et en piochant).
- On délimite la zone de départ (plus ou moins loin du panneau en fonction de l'âge des joueurs).
- On joue à tour de rôle: l'équipe qui brait le plus fort commence. L'un des deux joueurs aura les yeux bandés et l'autre le guidera. Dès que le joueur a touché le panneau, il devra poser la queue sur le panneau, peu importe où elle se trouve.
- Le 2<sup>ème</sup> joueur de l'équipe adverse fait de même, et ainsi de suite.
- L'équipe gagnante est celle qui a placé les queues le plus proche des points rouges.

## EN PIN THE TAIL ON THE DONKEY

- Hang the picture on the wall.
- Form two teams: 1 or 2 players per team
- Each team chooses two tails (eyes closed while feeling for the tails).
- The start zone is defined (distance to be determined based on the age of the players)
- The team that brays the loudest gets to start: one of the two players is blindfolded while the other player gives directions. As soon as the player touches the picture, he or she must pin the tail, in any place. The player of the second team does the same and so on.
- The winning team is the team that places the tails as close as possible to the red dots.

## NL EZELSTAARTENSPEL

- Hang het bord aan de muur.
- Vorm twee ploegen: 1 of 2 personen per ploeg.
- Elke ploeg kiest twee staarten (met gesloten ogen grabbelen)
- Bepaal de vertrekzone (ver van het doel of dichtbij, naargelang de leeftijd van de spelers)
- De ploeg die het luïdst balkt, mag beginnen (want ieder speelt om de beurt): een van de twee spelers is geblinddoekt en de andere leidt hem/haar. Van zodra hij/zij het bord raakt, moet hij er de staart aan bevestigen, waar die ook is.
- De 2e speler van de tegenstanders doet hetzelfde, enz.
- De ploeg die de staarten het dichtst bij de rode punten bevestigt heeft, is de winnaar.

## DE ESELSCHWANZSPIEL

- Hänge die Tafel an die Wand.
- Bilde zwei Teams: 1 oder 2 Personen pro Team.
- Jedes Team wählt zwei Schwänze (mit geschlossenen Augen grapschen)
- Lege die Ausgangszone fest (weit vom Ziel entfernt oder in der Nähe, abhängig vom Alter der Spieler)
- Das Team, das am lautesten lah ruft, darf beginnen (denn jeder spielt der Reihe nach): eine(r) der zwei Spieler(innen) hat verbundene Augen und der/die andere führt ihn/sie. Sobald er/sie die Tafel berührt, muss er/sie den Schwanz befestigen, egal wo sich dieser gerade befindet. Der/die 2. Spieler(in) der Gegner macht dasselbe usw.
- Das Team, das die Schwänze im geringsten Abstand zu den roten Punkten befestigt hat, hat gewonnen.

## IT GIOCO DELLE CODE D'ASINO

- Appendere il pannello al muro
- Formare 2 squadre: 1 o 2 persone per ogni squadra.
- Ogni squadra sceglie 2 code (occhi chiusi per scegliere)
- Si delimita la zona di partenza (più o meno lontana dall'obiettivo secondo l'età dei giocatori)
- La squadra che raglia più forte comincia (gioco a turni): uno dei due giocatori avrà gli occhi bendati e l'altro lo guida. Dal momento che tocca il pannello dovrà mettere la coda... ovunque si trovi!
- Il secondo giocatore della squadra avversa fa la stessa cosa, ecc.
- La squadra vincente è quella che ha messo le code più vicino ai punti rossi.

## SP JUEGO DE LOS RABOS DE BURRO

- Colgamos el tablero en la pared
- Reunimos dos equipos: 1 o 2 personas por equipo.
- Cada equipo elige 2 rabos (con los ojos cerrados y eligiendo)
- Delimitamos la zona de salida (más o menos alejada del objetivo en función de la edad de los jugadores)
- Empieza el equipo que rebuzne más fuerte (ya que jugamos por turnos): uno de los dos jugadores tendrá los ojos tapados y el otro lo guiará.
- En cuanto toque el tablero, tendrá que colocar el rabo en cualquier parte. El 2o jugador del equipo contrario hará lo mismo, y así sucesivamente.
- El equipo vencedor es el que haya colocado los rabos más cerca de los puntos rojos.

## RU ПРАВИЛА ИГРЫ

- Повесь доску на стену.
- Создай две команды. 1 или 2 человека в команде.
- Каждая команда выбирает два хвоста (схватить с закрытыми глазами)
- Определи исходную позицию (далеко от цели или близко, в зависимости от возраста игроков)
- Команда, которая кричит громче, начинает игру (поскольку все играют по очереди): одному из игроков завязывают глаза, а другой его ведёт. Как только игрок коснётся доски, он должен закрепить на ней хвост, и неважно, в каком месте. Игрок противника делает то же самое и т. д.
- Выигрывает команда, которая закрепила хвосты на наименьшем расстоянии от красных точек.