

Move & Twist

Een vrolijk actiespel. De kleine lieveheersbeestjes willen graag zo hoog mogelijk langsheen de bloemstengel naar omhoog klimmen tot aan de wondermooie bloem. Zonder hulp van de medespelers en een heleboel vlieg- en kruip oefeningen zal dit echter niet gaan. Na iedere geslaagde opdracht klimt het lieveheersbeestje een beetje verder hoger op in de richting van de bloem. Met een grote portie handigheid en lichaamsbeheersing slaagt de kleine kever erin de bloem te bereiken. Help hem om als éérste boven aan te komen.

Inhoud:	24 stengelkaarten met opdrachten op de achterkant 8 bloemkaarten met opdrachten op de achterkant 5 houten lieveheersbeestjes voor de verschillende opdrachten en taken 1 lieveheersbeestje in reserve
Leeftijd:	5+
Aantal spelers:	2-6
Duur van het spel:	15-20 minuten
Auteurs:	Kerstin Wallner en Klaus Miltenberger (© 2010) via „Projekt Spiel“

Korte richtsnoer:

In dit spel doen jullie het lieveheersbeestje na. Stapje voor stapje legt ieder van jullie een groeiende bloem vóór zich op tafel: eerst groene stengelkaarten en tenslotte een bonte bloemkaart. Voor iedere kaart moeten jullie echter een handigheidso opdracht uitvoeren. Wie het éérst zijn bloem met steelkaarten en bloesem volledig klaar heeft is de winnaar van het spel.

Vorbereiding van het spel:

Leg de stengel- en bloemkaarten met de opdrachtenkant naar beneden telkens op verschillende stapels in het midden van de tafel. Spreek onder elkaar af hoe hoog de bloem moet worden. Wij raden drie of vier stengelkaarten plus bloem aan. De houten lieveheersbeestjes leggen jullie daarnaast klaar. De speler, die het jongst geleden nog een echt lieveheersbeestje heeft gezien, mag beginnen. Er wordt voortgespeeld in de richting van het uurwerk.

Afloop van het spel:

Wanneer je aan de beurt bent neem je eerst een groene stengelkaart en kijk je naar de opdracht op de achterkant. De tekening toont al heel duidelijk wat je hoeft te doen met de lieveheersbeestjes. Op het einde van de spelregels vind je nog een nauwkeurige beschrijving van alle opdrachten en taken. Als je het afgesproken aantal stengelkaarten al verzameld hebt, mag je een bloemkaart nemen.

Probeer nu de opdracht resp. de actie uit te voeren. Alle andere spelers controleren of je het juist doet. De andere spelers mogen je in het begin helpen, de lieveheersbeestjes op hun plaats te leggen, als het voor jou alleen te moeilijk is.

Als je de opdracht op de kaart met succes hebt uitgevoerd, mag je deze kaart vóór je op tafel leggen en kan je op die manier stap voor stap een bloem opbouwen. In de loop van het spel leg je zo veel groene stengelkaarten op een verticale rij als in het begin afgesproken. Tenslotte leg je dan een bloemkaart bovenaan de rij.

Als je de opdracht op de kaart niet kan uitvoeren, dan moet je deze kaart spijtig genoeg onder de stapel schuiven. Bij de volgende keer heb je zeker en vast meer geluk.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en die trekt een nieuwe stengel- rep. bloemkaart uit de stapel.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde van zodra een speler met succes een bloem met het afgesproken aantal stengelkaarten plus een bloemkaart klaar op tafel heeft liggen. Hiermee is deze speler de winnaar van het spel. Tip: De kaarten met de nummers 6, 7, 8, 13 en 22 zijn een beetje moeilijk voor kinderen van vijf. U kan deze kaarten er uitnemen en bij het spel met oudere kinderen deze kaarten er opnieuw invoegen. Speel gerust met uw kinderen samen - u zal zien dat u er zelf ook plezier aan zal beleven!

Stimuleert:

de grove en fijne motoriek, de coördinatie van ogen en handen, de concentratie het observatievermogen, de lichaamscoördinatie, Coordination du corps

Uitleg van de symbolen



Het symbool toont de nummering van de kaarten. Op die manier kan je de uitleg in de instructies gemakkelijker vinden.



Het symbool toont het aantal beurten, die een speler heeft, om de opdracht uit te voeren.



Het symbool toont hoe vaak de opdracht met succes moet uitgevoerd worden.

Het symbool toont hoe vaak de beweging moet uitgevoerd worden tijdens de opdracht.

Actietaken volgens nummer

1. „Flippen“

Je moet vijf kevers na elkaar flippen (omklappen) van hun rug op hun buik. Je mag 10 keer proberen.

2. „Raden in welke vuist de kever steekt“

Een medespeler van jouw keuze verstopt een lieveheersbeestje in zijn vuist.

Jij moet nu raden in welke vuist de kever steekt - in de rechter- of linkervuist?
Je mag één keer raden.

3. „Twee kevers op elkaar stapelen“
De bovenste kever moet met de buik op de rug van de onderste kever gelegd worden. Je mag drie keer proberen.
4. „Twee kevers met hun buikjes op elkaar stapelen.“
De onderste kever ligt op zijn rug op tafel. De bovenste kever moet nu met zijn buik op de buik van de onderste kever gestapeld worden. Je mag drie keer proberen.
5. „Een kever met de voet omhoog werpen en opvangen.“
Leg een kever op je voet. Nu moet je de kever met je voet omhoog werpen en met je handen opvangen. Hierbij speelt het geen rol welke voet gebruikt wordt. Je mag drie keer proberen.
6. „Een kever van rechts naar links over het hoofd werpen - en weer terug.“
Je moet een kever van je rechterhand in je linkerhand over je hoofd en weer terug werpen, zonder dat de kever daarbij op de grond valt. Je mag drie keer proberen.
7. „Drie kevers balanceren op de vingertoppen.“
Plaats telkens één kever op de binnenkant van de middelste drie vingertoppen. Loop nu tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.
8. „Een kever balanceren op de vingertoppen.“
Plaats een kever op de binnenkant van de top van je middelvinger. Nu moet je op de grond gaan zitten en weer opstaan, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.
9. „Een kever balanceren op je hoofd.“
Leg een kever op je hoofd en loop tien stappen in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.
10. „Een kever balanceren op de elleboog.“
Je moet je arm buigen en een kever op het gewricht van de elleboog leggen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.
11. „Twee kevers balanceren op de schouders.“
Plaats telkens één kever op de rechter- en op de linkerschouder. Loop nu tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.
12. „Telkens twee kevers balanceren op de rug van je hand.“
Vorm een vuist met je handen en laat door een medespeler telkens twee kevers op de ruggen van je hand leggen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.
13. „Een kever op de rug van je hand leggen, naar omhoog werpen en opvangen met de palm van je hand.“

De kever moet landen in de palm van je hand, zonder daarbij op de grond te vallen. Je mag drie keer proberen. De oefening kann vereenvoudigd worden door hem op te vangen met beide handen. Dit mag je slechts één keer proberen.

14. „Hurksprong met twee kevers in de handen.“
Leg telkens één kever in de palm van je handen, hurk neer en spring drie keer voorwaarts, zonder hierbij een kever te verliezen. Je mag één keer proberen.
15. „Lopen als een spin met drie kevers op de buik.“
Neem de op de kaart afgebeelde houding aan. Een andere speler legt nu drie kevers op je buik. Loop in deze houding vijf stappen achteruit, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag drie keer proberen.
16. „Een kever balanceren op je voet.“
Leg een kever op je voet. Beweeg de voet nu naar voren en naar achteren, naar rechts en naar links, en ook een keer in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Daarbij speelt het geen rol welke voet je kiest. Je mag drie keer proberen.
17. „Met een kever een andere kever flippen.“
Leg twee kevers achter elkaar op een afstand van ongeveer 10 cm. Flip nu met de achterste kever zo, dat deze de voorste kever aanraakt. Je mag drie keer proberen.
18. „Met twee kevers de armen laten cirkelen.“
Leg telkens één kever op de rug van je handen. Strek de armen zijwaarts uit en laat ze tien keer cirkelen, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.
19. „Lopen met kevers op de voeten.“
Leg telkens één kever op je voeten. Loop nu tien stappen, zonder dat de kevers daarbij op de grond vallen. Je mag drie keer proberen.
20. „Op handen en voeten lopen met een kever in je nek.“
Plaats je handen en knieën op de grond, maak een katterug en hou je hoofd omhoog. Laat door een andere speler een kever in je nek leggen. Kruip tien passen, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.
21. „Twee kevers balanceren boven je hoofd.“
Leg telkens één kever op de rug van je handen. Hef de handen horizontaal boven je hoofd en laat de vingertoppen samenkomen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.
22. „Een kever balanceren op de toppen van je vingers en daarbij achteruit lopen.“
Plaats een kever op de binnenkant van je middelvinger. Loop nu in het rond tien stappen achteruit, zonder dat de kever daarbij op de grond valt. Je mag één keer proberen.

☺ 3 jokerkaarten (klaverblad): Je hebt geluk gehad. Je mag de kaart aan je bloem leggen, zonder een opdracht te moeten uitvoeren.

☹ 3 pechkaarten (lieveheersbeestjes in de regen): Je hebt spijtig genoeg pech gehad. Leg de kaart weer terug in de stapel. De volgende speler is nu aan de beurt.