

Bewegende dieren



Een beestachtig leuk bewegingsspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Auteur: Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ

Illustraties: Michael Menzel

Spelduur: ca. 10 minuten

Elke week komen de dieren bij elkaar om samen wat te gaan doen. Dit keer heeft de gekke kikker een goed idee! Kunnen de andere dieren net zo mooi springen als hij? En wie kan het snelst net zo'n ronde rug maken als de kat? De dieren maken er direct een leuk spel van en bewegen als de beste, waarna ze over de grond rollen van het lachen. Behalve de schildpad, die is moe en wil alleen maar slapen. Bewegende dieren is een beestachtig leuk bewegingsspel waarbij jullie zo snel mogelijk de pose van het afgebeelde dier nadoen. Wie van jullie doet het snelst een draaiende kip of dansende ezel na?

Spelinhoud



Spelvoorbereiding

Voor dit spel heb je wel wat ruimte nodig. Het is het handigst om in een kring op de grond te zitten of te knielen. Pak al het spelmateriaal uit de doos. Schud de actiekaarten en leg ze in een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de kring. Iedereen pakt een papegaai en zet deze in het startveld aan de rand van de bodem van de doos. Het deksel en eventueel overgebleven papegaaien leg je aan de kant.



Spelverloop

Basisspel, 'Beweeg om te winnen' voor 3 - 4 spelers

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Het spel heeft meerdere rondes. In elke ronde is één speler de scheidsrechter en de andere spelers 'bewegen om te winnen'. Zij doen zo snel mogelijk de beweging na die op de omgedraaide kaart staat afgebeeld.

Wie kan kraaien als een haan mag beginnen en is de eerste scheidsrechter. Leg de stapel kaarten zo voor je neer dat de andere spelers hem ook goed kunnen zien. Begin de **beweegronde**. Draai snel de eerste kaart om.

Wie staat daarop afgebeeld?



- **De slapende schildpad**

Doe de schildpad na en rust een ronde uit. Blijf zitten (of knielen) zoals je zit. De speler met de stapel kaarten draait de volgende kaart om.

- **Een bewegend dier**

Als je een bewegend dier bent, moet je in actie komen. Afhankelijk van het dier op de kaart moet je op een bepaalde manier bewegen.



- **De draaiende kip**

Sta snel op en draai in het rond. Beweeg hierbij je armen als een kip en roep „Pok, pok, pok“.



- **De gekke kikker**

Sta snel op en doe een jumping jack. Daarvoor spring je in de lucht met je benen wijd terwijl je met je handen boven je hoofd klapt. Roep daarbij hard, „Kwaak, kwaak“.



- **De gebochelde kat**

Sta op en kruip vervolgens op handen en knieën op de grond. Maak een grote kattenrug en zeg daarbij hard, „Miauw“.



- **De dansende ezel**

Sta snel op, gooi één been naar achteren en strek je armen opzij. Roep daarbij hard, „laaaa“.



Tip: De dieren op de actiekaarten geven weer welke positie je moet uitbeelden.

De scheidsrechter moet beslissen wie het snelst de juiste figuur heeft uitgebeeld. Deze speler mag zijn papegaai een veld verderzetten op de rand van het speelveld.

Vervolgens gaan jullie allemaal weer zitten of knielen op de grond. De scheidsrechter geeft de stapel met actiekaarten aan de volgende speler. Deze is nu scheidsrechter en draait de volgende kaart om.

Als de laatste kaart van de stapel is omgedraaid en elke actie is uitgevoerd, schud je de kaarten en maak je een nieuwe stapel. Daarna gaat het spel weer verder.

Einde van het spel

De persoon van wie de papegaai als eerste weer bij het startveld is, is de winnaar van het levendige bewegingsspel.

Bewegen met een spelleider

Voor kleinere kinderen kan het fijn zijn als een ouder kind of volwassene het hele spel lang de scheidsrechter is.

In dat geval gelden dezelfde regels als in het basisspel **Beweeg om te winnen** maar dan met de volgende wijzigingen:

- het oudere kind of de volwassene draait elke ronde de actiekaart om en laat deze aan alle kinderen tegelijk zien. Deze bepaalt ook wie de winnaar is van elke ronde.

Snel bewegen voor 2 - 4 professionals

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel **Beweeg om te winnen** maar dan met de volgende wijzigingen:

- leg de stapel met kaarten in het midden van jullie kring, binnen ieders handbereik.
- In deze versie draait telkens iemand anders een kaart om.
- De speler die als eerste aan de beurt is, draait een kaart om zodat deze goed te zien is voor iedere speler - ook de speler die gedraaid heeft.
- Nu moeten jullie allemaal (ook de speler die gedraaid heeft) de juiste beweging nadoen.
- Wie als eerste in de juiste positie staat, slaat met zijn hand op de stapel met actiekaarten. Deze speler mag zijn/haar papegaai een veld verderzetten.
- Vervolgens gaan jullie weer in een kring op de grond zitten/knien en draait de volgende speler een kaart om.



Mim' Animo



Un jeu de mimes et d'action très amusant pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.

Auteur : Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ

Illustration : Michael Menzel

Durée du jeu : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Chaque semaine, les amis animaux se réunissent pour jouer ensemble. Cette fois-ci, la grenouille agile a une idée ! Les autres animaux arrivent-ils à sauter aussi bien qu'elle ? Et qui peut être le plus rapide à faire le dos rond comme le chat ? Aussitôt, les animaux en font un jeu amusant et se lancent dans une course aux mimes jusqu'à s'écrouler de rire. Seule la tortue est trop fatiguée et ne cherche qu'à dormir. Mim' Animo est un jeu d'action très amusant, où vous devrez prendre le plus rapidement possible la pose des animaux présentés. Qui d'entre vous sera le plus rapide à faire la pirouette de la poule ou la danse de l'âne ?

Contenu du jeu



Préparatifs

Vous avez besoin d'un peu de place pour jouer. Mieux vaut vous asseoir ou vous agenouiller en formant un cercle au sol. Sortez tout le matériel de jeu de la boîte. Mélangez bien les cartes d'action et empilez-les faces cachées au milieu du cercle.

Chacun d'entre vous prend un perroquet et le met sur la case de départ sur le bord de la partie inférieure de la boîte. Mettez de côté le couvercle et les éventuels perroquets restants.



Déroulement de la partie

Jeu de base « La course aux mimes » pour 3 à 4 joueurs

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie comporte plusieurs manches de mime. A chaque manche, un joueur est l'arbitre et les autres joueurs font « La course aux mimes », en prenant aussi vite que possible la pose de l'animal figurant sur la carte retournée.

Celui d'entre vous qui imite le mieux le chant du coq commence : il est le premier arbitre. Pose la pile de cartes devant toi de façon à ce que tous les autres joueurs puissent bien la voir. La **manche de mime** commence. Retourne la carte du dessus aussi rapidement que possible.

Que représente-t-elle ?



• La tortue endormie ?

Faites comme la tortue et reposez-vous pendant une manche. Restez assis ou à genoux sur place, sans changer de position. Le joueur qui a la pile de cartes retourne la carte suivante.

• Un animal en mouvement ?

Si vous voyez un animal en mouvement, activez-vous ! Suivant l'animal illustré sur la carte, vous devez reproduire sa pose.



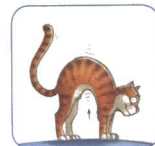
• La poule tournoyante

Levez-vous vite et faites un tour sur vous-même. Remuez ensuite les bras et dites « Cot, cot, cot ! ».



• La grenouille agile

Redressez-vous rapidement et faites le pantin. Faites un bond et tapez des mains au-dessus de votre tête. En même temps, dites « Croa, croa ! » à voix haute.



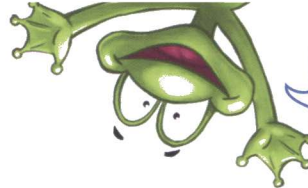
• Le chat au dos rond

Levez-vous d'abord, puis mettez-vous à quatre pattes. Faites le dos rond en faisant « Miaou » à voix haute.



• L'âne dansant

Levez-vous vite, basculez une jambe en arrière et étendez vos bras sur les côtés. En même temps, dites « Hi-ha ! » à voix haute.



Conseil : les animaux illustrés sur les cartes montrent la position à mimer.

En tant qu'arbitre, tu dois choisir le joueur qui a exécuté la bonne figure le plus rapidement. Ce joueur fait avancer son perroquet d'une case sur le bord de l'espace de jeu.

Ensuite, asseyez-vous ou agenouillez-vous de nouveau en formant un cercle au sol. L'arbitre remet la pile de cartes d'action au joueur suivant. Il est maintenant le nouvel arbitre et retourne une nouvelle carte.

Une fois que la dernière carte de la pioche est retournée et que vous avez exécuté votre action, mélangez rapidement les cartes et retournez-les de nouveau pour former une nouvelle pioche. Poursuivez ensuite la manche de mime.

Fin de la partie

Le premier d'entre vous à atteindre de nouveau la case de départ avec son perroquet est le gagnant qui termine cette amusante course aux mimes.

Mimer avec un maître du jeu

Parfois, les jeunes enfants y arrivent mieux lorsqu'un enfant plus âgé ou un adulte joue le rôle d'arbitre pendant toute la partie. Le jeu se joue avec les règles de base « **La course aux mimes** » avec les modifications suivantes :

- L'enfant le plus âgé ou l'adulte retourne les cartes d'action de toutes les manches de mime et les montre à tous les enfants en même temps. C'est aussi lui qui choisit le gagnant de chaque manche.

Mime éclair pour 2 à 4 mimes expérimentés

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- Placez la pile de cartes au centre de votre cercle de façon à ce que tout le monde y accède facilement.
- Maintenant, la personne qui retourne la carte change après chaque carte retournée.
- Le premier joueur retourne rapidement une carte de façon à ce que tout le monde la voie bien, y compris lui-même.
- Vous devez maintenant tous vous mettre dans la bonne position, même le joueur qui a retourné la carte.
- Le premier à se trouver dans la bonne position tape la pile de cartes d'action avec sa main. Ce joueur avance son perroquet d'une case.
- Ensuite, asseyez-vous ou agenouillez-vous de nouveau en formant un cercle au sol. Le joueur suivant retourne une carte.

