

Acrobatino

Een eerste bewegingsspel voor 2 – 5 kinderen van 3 – 10 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese
Illustraties: Maria Bogade
Illustraties: 10 – 15 minuten

Spelinhoud

1 aap Bo, 1 banaan, 30 bewegingskaarten, 5 wegkaarten, spelregels

Spelidee

Filip is de beste acrobaat uit alle windstreken. Lenig als een marionet voert hij de ongelofelijkste bewegingen uit. Zijn kleine vriendje, het aapje Bo, is dolenthousiast! Zijn jullie net zo lenig als Filip?

Tijdens het spel worden telkens twee bewegingskaarten omgedraaid. Deze geven aan welke bewegingen jullie moeten uitvoeren. Zet jullie beste beentje voor, want anders grijpt Bo die lekkere banaan voor jullie neus weg!

Spel 1: coöperatieve variant

vanaf 3 jaar

Spelvoorbereiding

Voor dit spel kunnen jullie het best op de grond gaan zitten. Rondom hebben jullie wat extra ruimte nodig, want bij sommige oefeningen moeten jullie opstaan. Ga in een kring zitten en leg in het midden een parcours van vijf wegkaarten voor het aapje Bo neer. Zet Bo voor de eerste wegkaart en leg de banaan achter de finishkaart.



Sorteer de bewegingskaarten op hun achterzijde, schud ze en leg ze op twee stapels naast het parcours klaar.



Spelverloop

Wie heeft al eens een echte acrobaat gezien? Jij begint en draait van elke stapel de bovenste kaart om.

Kijk welke plekken van Filips lichaam met een cirkel zijn aangeduid.

Nu moet iedereen proberen zich zodanig te bewegen of in een bocht te wringen dat deze twee plekken van het lichaam elkaar aanraken.

Voorbeeld 1:



op de ene kaart staat een knie aangeduid, op de andere een hand. Dat is niet moeilijk. Leg je hand op je knie.



Op de ene kaart staat een knie aangeduid, op de andere een schouder. Met je schouder je knie aanraken? Dat kan toch helemaal niet? Probeer het maar eens.

Belangrijk: of jullie de bewegingen met links of rechts uitvoeren, maakt geen verschil.

Heeft een of meer van jullie de beweging "onder de knie"?

Fantastisch, jullie zijn heel lenig!

Heeft niemand de beweging kunnen uitvoeren?

Dat vindt Bo leuk. Hij mag een kaart verder springen in de richting van de banaan.

De twee bewegingskaarten worden op een aflegstapel gelegd. Het volgende kind is aan de beurt en draait twee nieuwe kaarten om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ...

- er geen bewegingskaarten meer over zijn.
Geweldig! Jullie zijn topacrobaten en hebben gezamenlijk gewonnen!
of
- Bo over de laatste kaart springt en de banaan bereikt.
Helaas! Jullie hebben jammer genoeg met z'n allen verloren.
Probeer het meteen nog eens opnieuw!

Spel 2: snelle variant

vanaf 4 jaar

Spelvoorbereiding

Het beste is om voor het spel op de grond in een kring te gaan zitten. Zet Bo in het midden. Sorteert de bewegingskaarten op hun achterzijde, schud ze en leg ze op twee verdeckte stapels naast Bo. De wegkaarten worden niet gebruikt en blijven in de doos.



Spelverloop

Wie vandaag al een banaan heeft gegeten, is de startspeler en legt de banaan voor zich. Hij draait van elke stapel de bovenste kaart om.

Kijk welke plekken van Filips lichaam met een cirkel zijn aangeduid.

Nu overleggen jullie allemaal of ten minste een van jullie in staat is om zich zo te bewegen dat deze twee plekken van het lichaam elkaar aanraken. Wie echter denkt dat dit onmogelijk is, grijpt snel het aapje Bo!

Heeft iemand het aapje Bo gepakt?

• Ja?

Met uitzondering van de speler die het aapje Bo heeft gepakt, proberen jullie om de beurt de beweging uit te voeren.

- Wie erin slaagt om de twee plekken van het lichaam elkaar aan te laten raken, krijgt als beloning een van de openliggende bewegingskaarten. Als het meer spelers lukt dan er kaarten open liggen, mogen ze er één van één van de stapels pakken. (Pak om de beurt een kaart van de ene en daarna van de andere stapel, zodat er ongeveer evenveel kaarten op iedere stapel blijven liggen.)
- Als het geen enkele speler is gelukt, krijgt de speler die het aapje Bo heeft gepakt een van de openliggende bewegingskaarten.

• Nee?

Nu moet de speler met de banaan proberen om de beweging uit te voeren.

- Als het hem lukt om beide lichaamsdelen elkaar aan te laten raken, mag hij een van de openliggende bewegingskaarten pakken.
- Lukt het hem niet, dan krijgt niemand een beloning en worden de twee openliggende bewegingskaarten op de aflegstapel gelegd.

Daarna wordt Bo weer in het midden gezet en de banaan wordt aan de volgende speler doorgegeven. Deze draait opnieuw twee bewegingskaarten om. Naast elke stapel kaarten moet een omgedraaide kaart liggen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de twee stapels is opgebruikt. Het kind met de meeste kaarten is de acrobaat van de dag.

Acrobatino

Un premier jeu de mouvements pour 2 à 5 enfants de 3 à 10 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Maria Bogade
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

1 singe Bo, 1 banane, 30 cartes de mouvement, 5 cartes de chemin, 1 règle du jeu

Idée

Philippe est incontestablement le meilleur acrobate du moment. Souple comme un pantin, il réussit des mouvements incroyables. Son ami, le singe Bo, en est ravi ! Etes-vous aussi souple que Philippe ? Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes de mouvement qui indiquent quelles parties du corps il faut faire toucher pour réussir le mouvement. Faites de votre mieux, sinon Bo dérobera la banane juste sous votre nez !

Jeu n° 1 : Variante coopérative

à partir de 3 ans

Préparatifs

Asseyez-vous par terre. Vous aurez besoin de place autour de vous, car il faudra vous mettre debout pour certains exercices. Formez un cercle et au milieu, formez avec les cinq cartes de chemin un circuit que le singe Bo devra parcourir. Posez Bo devant la première carte et mettez la banane derrière la carte d'arrivée.



Triez les cartes de mouvement suivant l'illustration représentée au dos, mélangez-les et empilez-les faces cachées en deux piles qui seront posées à côté du circuit.



Déroulement de la partie

Qui a déjà vu une fois un vrai acrobate ? Tu commences et retournes la carte posée en haut de chacune des deux piles.

Regarde quelles parties du corps de Philippe sont indiquées par un cercle. Chacun d'entre vous doit maintenant essayer de bouger ou de se « désarticuler » de manière à faire toucher ces deux parties du corps.

Exemple n° 1 :



Une carte indique le genou, l'autre indique la main. Ce mouvement est facile. Mettez donc une main sur un genou.

Exemple n° 2 :



Une carte indique le genou, l'autre indique l'épaule. Toucher son genou avec son épaule ? Mais ce n'est pas possible ? Essayez quand même.

Important : vous pouvez faire les mouvements avec vos membres de droite ou de gauche : cela n'a pas d'importance.

Un ou plusieurs d'entre vous ont réussi à faire le mouvement ?
Super, vous êtes vraiment très souples !

Personne n'a réussi le mouvement ?

Bo s'en réjouit : il saute d'une carte en direction de la banane.

Les deux cartes de mouvements sont posées en une pile de dépôt. C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'...

• il ne reste plus de cartes de mouvement. Super ! Vous êtes des acrobates très agiles et vous gagnez la partie tous ensemble !

ou

• lorsque Bo dépasse la dernière carte et atteint ainsi la banane. Dommage ! Vous perdez la partie tous ensemble. Faites vite une nouvelle partie !

Jeu n° 2 : Variante rapide

à partir de 4 ans

Préparatifs

Asseyez-vous par terre et formez un cercle. Mettez Bo au milieu.
Triez les cartes de mouvement selon l'illustration représentée au dos, mélangez-les et posez-les en deux piles, faces cachées, à côté de Bo.
Les cartes de chemin ne sont pas utilisées et restent dans la boîte.



Déroulement de la partie

Celui qui a mangé une banane aujourd'hui commence la partie.
Il pose la banane devant lui et retourne la carte posée en haut de chacune des deux piles.

Regardez quelles parties du corps de Philippe sont indiquées par un cercle.

Maintenant vous réfléchissez tous si au moins un d'entre vous est capable de faire toucher exactement ces deux parties du corps. Celui qui pense que ce n'est pas possible attrape vite le singe Bo.

Le singe Bo a-t-il été récupéré ?

• Oui ?

Chacun à votre tour, sauf le joueur qui a ramassé Bo, vous essayez de faire le mouvement.

- Celui qui réussit à faire exactement toucher les deux parties du corps prend en récompense une des cartes tournées sur la face recto. Si plus de joueurs réussissent que de cartes retournées, vous en piochez dans la pile (prenez toujours en alternance une carte d'une pile puis une carte de l'autre pile pour qu'il en reste à peu près le même nombre).
- Si aucun joueur ne réussit, le joueur qui a ramassé le singe Bo récupère une des cartes de mouvement tournées sur la face recto.

• Non ?

C'est au tour du joueur qui a la banane d'essayer de faire le mouvement.

- Si tu réussis à faire le mouvement et à faire toucher les deux parties du corps indiquées, tu récupères une des cartes retournées face visible.
- Si tu ne réussis pas, personne ne récupère de carte et les deux cartes de mouvement sont posées sur la pile de dépôt.

Ensuite, Bo est remis au milieu et la banane est passée au joueur suivant.
Il retourne une ou deux nouvelles cartes de mouvement.
Une carte retournée face visible doit être posée à côté de chaque pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'une des deux piles est épuisée.
Le joueur qui aura récupéré le plus de cartes est l'acrobate du jour.

HABA[®]