

HAMPHELINO

Ein erstes Bewegungsspiel für 2 - 5 Kinder von 3 - 10 Jahren.

Autorin: Kirsten Hiese
Illustration: Maria Bogade
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

1 Affe Bo, 1 Banane, 30 Bewegungskarten, 5 Wegkarten, 1 Spielanleitung

Spielidee

Philipp ist der beste Akrobat weit und breit. Gelenkig wie ein Hampelmann führt er die unglaublichsten Bewegungen vor. Sein kleiner Freund, das Äffchen Bo, ist begeistert! Seid ihr auch so gelenkig wie Philipp? Im Spiel werden immer zwei Bewegungskärtchen aufgedeckt. Sie zeigen, welche Bewegungen ihr vormachen sollt. Gebt euer Bestes, denn sonst schnappt euch Bo die leckere Banane vor der Nase weg!

Spiel 1: Kooperative Variante

ab 3 Jahren

Spielvorbereitung

Am besten setzt ihr euch zum Spielen auf den Boden. Ihr braucht etwas Platz um euch herum, denn bei einigen Übungen müsst ihr aufstehen. Bildet einen Kreis und legt in der Kreismitte fünf Wegkarten zu einer Laufstrecke für das Äffchen Bo aus. Stellt Bo vor die erste Wegkarte und legt die Banane hinter die Zielkarte.



Sortiert die Bewegungskarten nach ihrer Rückseite, mischt sie und legt zwei verdeckte Stapel neben der Wegstrecke bereit.

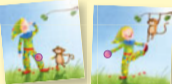


Spielablauf

Wer hat schon einmal einem richtigen Akrobaten zugeschaut? Du beginnst und deckst jeweils die oberste Karte der beiden Stapel auf.

Schaut, welche Körperstellen von Philip lila eingekreist sind.

Jeder von euch muss jetzt versuchen, sich so zu bewegen oder auch zu verrenken, dass sich diese beiden Körperstellen berühren.

Beispiel 1:  Auf einer Karte ist das Knie markiert, auf der anderen die Hand. Das ist leicht. Legt eine Hand auf euer Knie.

Beispiel 2:  Auf einer Karte ist das Knie markiert, auf der anderen die Schulter. Mit der Schulter an das Knie? Das geht doch gar nicht? Versucht es.

Wichtig: Ob ihr eure Bewegungen mit rechts oder links versucht, spielt keine Rolle.

Hat einer oder haben mehrere von euch die Bewegung gemeistert? Toll, wie gelenkig ihr seid!

Hat keiner die Bewegung geschafft?

Das freut Bo. Er darf eine Karte in Richtung der Banane weiterhüpfen.

Die beiden Bewegungskarten sammelt ihr auf einem Ablagestapel. Das nächste Kind ist an der Reihe und deckt zwei neue Karten auf.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- keine Bewegungskarten mehr übrig sind. Super! Ihr seid Spitzenakrobatinnen und habt gemeinsam gewonnen! oder
- Bo über die letzte Wegkarte hinauszieht und die Banane erreicht. Schade! Ihr habt leider gemeinsam verloren. Versucht es doch gleich noch einmal!

Spiel 2: Schnelle Variante

ab 4 Jahren

Spielvorbereitung

Setzt euch zum Spielen auf den Boden und bildet einen Kreis. Stellt Bo in die Kreismitte. Sortiert die Bewegungskarten nach ihren Rückseiten, mischt sie und legt sie als zwei verdeckte Stapel neben Bo. Die Wegkarten werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.



Spielablauf

Wer heute schon eine Banane gegessen hat, ist der Startspieler und legt die Holzbanane vor sich. Er deckt jeweils die oberste Karte der beiden Stapel auf.

Schaut, welche Körperstellen von Philipp lila eingekreist sind.

Jetzt überlegt ihr alle, ob es mindestens einem von euch möglich ist, sich so zu bewegen, dass sich genau diese beiden Körperstellen berühren. Wer aber glaubt, dass das nicht möglich ist, schnappt sich schnell Bo!

Wurde Affe Bo geschnappt?

- Ja?** Mit Ausnahme des Spielers, der Bo geschnappt hat, versucht ihr reihum die Bewegung auszuführen.
 - Wem es gelingt, dass sich genau die beiden Körperstellen berühren, erhält zur Belohnung eine der offenen Bewegungskarten. Schaffen es mehr Spieler als Karten offenliegen, dürft ihr euch eine vom Stapel nehmen. (Nehmt immer abwechselnd eine Karte von einem und eine vom anderen Stapel, damit in jedem Stapel ungefähr gleich viele Karten bleiben.)
 - Gelingt es keinem Spieler, bekommt der Spieler, der Bo geschnappt hat, eine der offenliegenden Bewegungskarten.
- Nein?** Jetzt muss der Spieler mit der Banane versuchen, die Bewegung auszuführen.
 - Schaffst du es, dich so zu bewegen, dass sich die beiden Körperstellen berühren, darfst du dir eine der offenliegenden Bewegungskarten nehmen.
 - Gelingt es dir nicht, erhält keiner eine Belohnung und die beiden offenen Bewegungskarten kommen auf den Ablagestapel.

Danach wird Bo wieder in die Mitte gestellt und die Banane an den nächsten Spieler weitergegeben. Er deckt eine oder zwei neue Bewegungskarten auf. Neben jedem Kartenstapel muss eine aufgedeckte Karte liegen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald einer der beiden Stapel leer ist. Das Kind mit den meisten Karten ist der Akrobat des Tages.

Flexi-Bo

A first mobility game for 2-5 players ages 3-10.

Author: Kirsten Hiese
Illustrations: Maria Bogade
Length of the game: 10 - 15 minutes

Contents

1 monkey named "Bo", 1 banana, 30 mobility cards, 5 path cards, set of game instructions

Game Idea

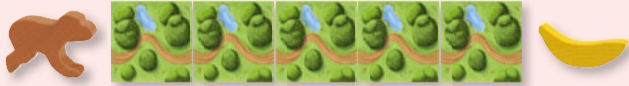
Philip is the best acrobat from far and wide. He is very flexible in order to be able to perform the most unbelievable movements. Little monkey Bo, his friend, is simply amazed at his feats. Are you as flexible as Philip? When you play, two mobility cards are always kept face up. They show which movements you should perform. Do it as well as you can, otherwise Bo will snatch the banana from right in front of your eyes.

Game#1: Cooperative Variation

Age 3+

Preparation

It is best to sit on the floor when you play. You need to have some space around you, as some of the exercises require you to stand up. Sit in a circle and arrange the five path cards into a path for little monkey Bo. Place Bo in front of the first card and place the banana behind the target card of the path.



Sort the mobility cards according to their backside, mix them and stack them in two piles, face down, next to the path cards ready to be used.




How to Play

Who has already seen a real acrobat perform? You start and turn over a card on top of each of the two piles.

Everybody looks to see which parts of Philip's body are marked with a circle.

Now everybody tries to move -or perform contortions- so that the two marked spots touch.

Example 1:  On one card the knee is marked, on the other card the hand. That is easy. Just place your hand on your knee.

Example 2:  On one card the knee is marked, on the other card the shoulder. How can shoulder and knee touch each other? That doesn't seem possible. Just try.

Important: You are free to choose whether you use your right or left side to carry out the movements.

One or various players have mastered the movement?

Fantastic how flexible you are!

Nobody can carry out the movement?

Bo rubs his hands with glee. He can jump ahead one card towards the banana.

Collect the two motion cards on a discard pile. It's the turn of the next child to turn over two cards.

End of the Game

The game ends as soon as ...

- no mobility cards are left. Super! You are all first class topsy-tumblers and have won together! Or
- Bo has gone beyond the last card of the path and reached the banana. That's a pity! Unfortunately you have lost together. Just try again!

Game#2: Quick Variation

Age 4+

Preparation

It is best if you sit in a circle on the floor. Place Bo in the center of the circle. Sort the mobility cards according to their backside, shuffle them and stack them into two piles next to Bo. In this version the path cards are not needed and remain in the game box.



How to Play

Who has already eaten a banana today? You are the starting player and place the banana in front of you. Turn over the top cards of the two piles.

Together, have a look to see which parts of the body of Philip are marked with a circle.

Now you try to think if at least one of you is able to move so that the two marked spots touch. Whoever thinks that nobody can carry out such a movement quickly grabs Bo.

Has Bo been snatched?

- Yes?** Everybody, apart from the player who snatched for Bo, tries one by one to carry out the movement.
 - Whoever succeeds in bringing the two marked body spots together receives as a reward one of the face up mobility cards. If more players succeed than mobility cards are face up, draw your reward card from one of the piles (always alternate, taking a card from one and then from the other pile, so that each pile is left with more or less the same amount of cards).
 - If nobody succeeds, the player who snatched for Bo receives one of the face up mobility cards as a reward.
- No?** The player with the banana in front of him has to try to carry out the movement.
 - If you succeed in moving in such a way that the two body spots touch you take one of the face up mobility cards as a reward.
 - If you do not succeed, nobody receives a reward and the two face up mobility cards are placed in a discard pile.

Now place Bo back in the center and pass the banana on to the next player. This player turns over one or two mobility cards, according to how many are left face up from the last round. Each of the two piles must have a card face up in order to continue to play.

End of the Game

The game ends as soon as one of the piles is empty. The child who collected the most cards is the topsy-tumbler of the day.

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.

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

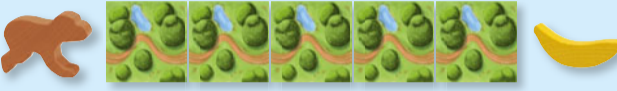
Filip is de beste acrobaat uit alle windstreken. Lenig als een marionet voert hij de ongelofelijkste bewegingen uit. Zijn kleine vriendje, het aapje Bo, is dolenthousiast! Zijn jullie net zo lenig als Filip? Tijdens het spel worden telkens twee bewegingskaarten omgedraaid. Deze geven aan welke bewegingen jullie moeten uitvoeren. Zet jullie beste been-tje 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.*

Voorbeeld 2:  *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. Sorteer de bewegingskaarten op hun achterzijde, schud ze en leg ze op twee verdekte 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.

Arlequino

Un primer juego de destreza física para 2 – 5 niños de 3 a 10 años.

Autora: Kirsten Hiese
Ilustraciones: Maria Bogade
Duración de una partida: 10 – 15 minutos

Contenido del juego

1 monito Bo, 1 plátano, 30 cartas de movimientos, 5 cartas de recorrido, 1 instrucciones del juego

El juego

Felipe es el mejor acróbata que existe a lo largo y ancho de este mundo. Ágil y flexible como un títere, realiza los movimientos más increíbles que uno pueda imaginar. ¡Su amigo, el monito Bo, está entusiasmado con él! ¿Sois vosotros tan ágiles y flexibles como Felipe? En este juego se da la vuelta siempre a dos cartas de movimiento que muestran los movimientos que debéis realizar. ¡Dad lo mejor de vosotros mismos porque, de lo contrario, Bo os quitará el sabroso plátano de delante de las narices!

Juego 1: Variante cooperativa

a partir de los 3 años

Preparativos

El mejor sitio para jugar es sentados en el suelo. Necesitáis algo de sitio alrededor vuestro porque en algunos ejercicios tendréis que levantaros. Formad un círculo y extended en el centro las cinco cartas de recorrido para el monito Bo. Colocad al monito Bo delante de la primera carta de recorrido y poned el plátano después de la carta de meta.



Clasificad las cartas de movimientos por el dorso, barajadlas y formad dos mazos con las cartas boca abajo. Colocad los mazos al lado del recorrido.




¿Cómo se juega?

¿Quién ha visto alguna vez actuar a un acróbata de verdad? Comienzas tú dando la vuelta a la primera carta de cada mazo.

Fijaos qué partes del cuerpo de Felipe están rodeadas por un círculo. Ahora, todos tenéis que intentar moveros o incluso retorceros de tal manera que se toquen esas dos partes del cuerpo.

Ejemplo 1:  *En una de las cartas está marcada la rodilla, en la otra, la mano. Un ejercicio fácil. Llevaos la mano a la rodilla.*

Ejemplo 2:  *En una carta está marcada la rodilla, en la otra el hombro. ¿Tocar el hombro con la rodilla? ¿Pensáis que es imposible? Intentadlo.*

Importante: No importa si intentáis realizar vuestros movimientos con la parte derecha o izquierda del cuerpo.

¿Ha podido realizar uno o varios de vosotros ese movimiento? ¡Qué ágiles y flexibles que sois, chicos!

¿No lo ha conseguido realizar nadie? El monito Bo se frota las manos porque de esta manera da un salto a la siguiente carta en dirección al plátano.

Esas dos cartas de movimientos las juntáis para formar un mazo. Es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a otras dos cartas.

Final del juego

La partida acaba...

- cuando no quede ninguna carta de movimiento más. ¡Fantástico! ¿Sois unos acróbatas profesionales y habéis ganado todos juntos! o bien
- cuando Bo salta desde la última carta y atrapa el plátano. ¡Lástima! Habéis perdido todos juntos. Pero bueno, ¡intentadlo otra vez a ver si hay más suerte!

Juego 2: Variante rápida

a partir de los 4 años

Preparativos

Lo mejor es que os sentéis en el suelo formando un círculo. Colocad al monito Bo en el centro del círculo. Clasificad las cartas de movimientos por el dorso, barajadlas y formad dos mazos con las cartas boca abajo. Colocad los mazos al lado del monito Bo. No se necesitan las cartas de recorrido y permanecerán entonces en la caja del juego.



¿Cómo se juega?

Comenzará el jugador que se haya comido un plátano hoy. Colocate el plátano delante y da la vuelta a la primera carta de cada uno de los dos mazos.

Fijaos qué partes del cuerpo de Felipe están rodeadas por un círculo. Ahora pensáis todos si le sería posible al menos a uno de vosotros realizar ese movimiento, es decir, que se toquen esas dos partes del cuerpo. ¡Quien piense que ese movimiento es imposible de realizar cogerá al monito Bo lo más rápidamente posible!

¿Ha cogido alguien al monito Bo?

- ¿Si?** Con excepción del jugador que ha cogido al monito Bo, todos los demás intentáis realizar por turno el movimiento indicado.
 - Quien consiga que ambas partes del cuerpo se toquen, recibirá de premio una de las dos cartas de movimiento destapadas. Si son más los jugadores que lo consiguen que el número de cartas destapadas, coged entonces una carta del mazo. (Coged siempre una carta alternando el mazo para que en cada uno de ellos siga habiendo el mismo número de cartas.)
 - Si ningún jugador consigue realizar ese movimiento, el jugador que ha pillado al monito Bo recibirá una de las dos cartas de movimiento destapadas.
- ¿No?** Ahora, el jugador del plátano tiene que intentar realizar el movimiento.
 - Si consigues moverte de manera que se toquen las dos partes del cuerpo señaladas, te quedarás entonces con una de las dos cartas de movimiento giradas.
 - Si no lo consigues, nadie recibirá ninguna carta de premio y las dos cartas de movimiento irán a parar al mazo de depósito.

A continuación se vuelve a poner al monito Bo en el centro y se pasa el plátano al siguiente jugador, quien dará la vuelta a una o dos nuevas cartas de movimiento. Al lado de cada mazo de cartas tiene que haber una carta boca arriba.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que uno de los dos mazos se queda sin cartas. Se convierte en el acróbata del día el niño que posea el mayor número de cartas.

Salterino

Un primo gioco acrobatico, per 2 – 5 bambini da 3 a 10 anni.

Autore: Kirsten Hiese
Illustrazioni: Maria Bogade
Durata del gioco: 10 – 15 minuti

Dotazione del gioco

1 scimmia Bo, 1 banana, 30 carte-movimento, 5 carte-percorso, Istruzioni di gioco

Idea e scopo del gioco

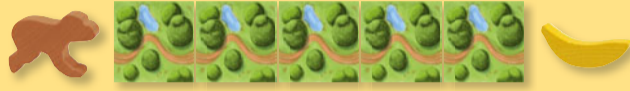
Filippo è l'acrobata più bravo! Agile come un burattino snodato, Filippo esegue i movimenti più incredibili. Bo, la sua amica scimmietta, ne è entusiasta! Anche voi siete agili come Filippo? Nel gioco si scoprono due carte-movimento, che indicano quali sono i movimenti da ripetere. Mettetece la tutta, altrimenti Bo vi ruberà sotto il naso la deliziosa banana!

Gioco 1: Variante cooperativa

A partire da 3 anni

Preparazione del gioco

Il miglior posto per giocare è per terra, seduti in cerchio. Avete bisogno di spazio intorno a voi perché dovrete alzarvi per eseguire alcuni esercizi. Formate un cerchio ed al suo centro disponete le cinque carte-percorso, formando un tracciato per la scimmietta Bo. Mettete Bo davanti alla prima carta e ponete la banana dietro la carta d'arrivo.



Dividete le carte-movimento secondo il loro dorso, mescolatele, preparate due mazzi coperti e metteteli accanto al percorso.



Svolgimento del gioco

Il giocatore che ha visto un vero acrobata in azione inizia e scopre la prima carta dei due mazzi.

Osservate quali sono le parti del corpo di Filippo segnalate con un cerchio. Ognuno di voi dovrà cercare di muoversi o di contorcersi in modo che questi due punti del corpo si tocchino.

Esempio 1:  *Su una carta è segnalato il ginocchio, sull'altra la mano. È facile: ponete una mano sul vostro ginocchio.*

Esempio 2:  *Su una carta è segnalato il ginocchio, sull'altra la spalla. Appoggiare la spalla sul ginocchio? Ma sarà possibile? Provateci!*

Importante: Per eseguire i movimenti, potete utilizzare indifferentemente il lato destro o sinistro del vostro corpo.

Uno o più giocatori sono riusciti ad eseguire il movimento? Come siete agili!

Nessuno è riuscito ad eseguire il movimento? Bo ne è felice e può saltellare avanzando di una carta in direzione della banana.

Raccogliete le due carte-movimento in un mazzo di scarto. Il turno passa al bambino successivo, che scopre due nuove carte.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce...

- quando non ci sono più carte-movimento. Fantastico! Siete acrobati provetti ed avete vinto tutti insieme. Oppure
- quando Bo supera l'ultima carta-percorso e raggiunge la banana. Peccato! Avete perso tutti insieme. Provateci subito di nuovo!

Gioco 2: Variante rapida

A partire da 4 anni

Preparazione del gioco

Sedetevi per terra e formate un cerchio, al cui centro mettetete Bo. Dividete le carte-movimento secondo il loro dorso, mescolatele, preparate due mazzi coperti e metteteli accanto a Bo. Le carte-percorso non si utilizzano e restano nella scatola.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che oggi ha mangiato una banana: mette la banana davanti a sé e scopre la prima carta dei due mazzi.

Osservate quali sono le parti del corpo di Filippo segnalate con un cerchio. Provate quindi ad immaginare la possibilità, per almeno uno di voi, di eseguire un movimento che consenta a queste due parti del corpo di toccarsi. Se qualcuno pensa che questo sia impossibile, afferra rapidamente la scimmietta Bo!

Qualcuno ha afferrato la scimmietta Bo?

- Si?** Tutti, meno il giocatore che ha afferrato la scimmietta Bo, cercano di eseguire, uno dopo l'altro, il movimento.
 - Se un giocatore riesce a muoversi in modo che le due parti del corpo si tocchino, riceve in premio una delle carte-movimento scoperte. Se invece i giocatori che ci riescono sono più numerosi delle carte scoperte, potete prenderne una dal mazzo. (Prendete sempre alternativamente una carta da un mazzo e una dall'altro, in modo tale che sui due mazzi restino all'incirca lo stesso numero di carte.)
 - Nel caso che nessun giocatore riesca ad eseguire il movimento, il giocatore che ha afferrato la scimmietta Bo riceve una delle carte-movimento scoperte.
- No?** Il giocatore con la banana dovrà cercare di eseguire il movimento.
 - Se riesci a fare in modo che le due parti del corpo si tocchino, puoi prenderti una delle carte-movimento scoperte.
 - In caso contrario, nessuno riceverà il premio e le due carte-movimento finiscono sul mazzo di scarto.

Bo torna poi al centro e si passa la banana al giocatore successivo, che scopre una o due nuove carte-movimento. Accanto ad ogni mazzo di carte deve esserci una carta scoperta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando uno dei due mazzi è esaurito. Il bambino con il maggior numero di carte è l'acrobata del giorno.