

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 22393

Imita



belsduc

Imita

Bei diesem Spiel sind schnelle Auffassungsgabe und etwas Fantasie gefragt. Darstellen, nachahmen oder beschreiben verschiedenster Abbildungen macht Spaß und fördert Kreativität, Kommunikation und Sprachentwicklung.

Alter:	ab 4 Jahre
Mitspieler:	2-6
Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 6 Spielfiguren 1 Farbwürfel
Spielidee:	Team beleduc
Illustration	
Spielbrett:	Christiane Hüpper
Verpackung:	Axel Nicolai

Kinder machen gern Spaß und bei diesem Spiel ist fast alles erlaubt, um weiter zu kommen. Eine sportliche Übung, eine geschickte Pantomime oder eine gute Erklärung, vielleicht reicht es auch einfach mal, einen Laut nachzuahmen.

Der Weg über das Spielbrett hält viele Überraschungen bereit. Wer eine Abbildung erreicht, darf sich aussuchen, wie er die Aufgabe löst und mit etwas Glück darf er auch einfach mal so einige Felder vorrücken.

Vorbereitung des Spiels: Das Spielbrett und der Farbwürfel werden bereitgelegt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Startpfeil des Spielbrettes.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler würfelt und setzt seine Spielfigur auf das nächste Feld der gewürfelten Farbe. Nun hat der Spieler verschiedene Möglichkeiten diese Abbildung seinen Mitspielern zu erklären. Entweder stellt er es pantomimisch dar, ahmt einen Laut nach oder erklärt die Abbildung ohne diese beim Namen zu nennen.

Beispiel: Eine Katze ist abgebildet. Nun hat der Spieler drei Möglichkeiten:

1. Er kann miauen wie eine Katze
2. Er kann auf allen Vieren durch das Zimmer schleichen und vielleicht einen Katzenbuckel machen
3. Er erklärt, dass es ein Tier ist, das schnurrt, Krallen hat und Mäuse jagt, ohne dabei das Wort Katze zu sagen.

Sobald die Aufgabe erfüllt ist, darf der nächste Spieler würfeln. Es dürfen auch mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen. Trifft der Spieler auf ein Farbfeld in der eigenen Farbe, darf er sich einen Mitspieler aussuchen, der die abgebildete Aufgabe für ihn übernimmt.



Kommt die Spielfigur auf ein Feld mit einem lachenden Kind und einem Pfeil nach vorn, hat der Spieler Glück, denn er darf bis zum nächsten Feld der eigenen Farbe vorrücken, auch hier darf er wieder einen Mitspieler aussuchen, der die abgebildete Aufgabe für ihn erfüllt.



Trifft er hingegen auf ein Feld mit einem traurigen Kind und einem Pfeil zurück, muss er mit seiner Spielfigur auf das nächste Feld der eigenen Farbe zurück und muss die abgebildete Aufgabe selbst erfüllen.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster auf dem runden Feld in der Mitte angekommen ist. Der Sieger sollte jubeln und die Arme hochwerfen.

Variationen: Sollte z. B. nur die Sprachentwicklung gefördert werden, dürfen alle Bilder auch nur Mithilfe der Sprache erklärt werden. Dabei würden dann "Laute machen" und Pantomime wegfallen. Sollen die Kinder lernen mehr aus sich herauszugehen ist die Variante der Pantomime gut geeignet. In dem Fall dürfen alle Bilder ausschließlich pantomimisch dargestellt werden.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Imita

This game calls for quick perception and some imagination. To act, imitate or describe a wide variety of illustrations is fun and encourages creativity, communication and language development.

Age: 4 +
Players: 2-6
Contents: 1 wooden board
6 game pieces
1 colour dice

Game Idea: Team beleduc
Illustrations
on board: Christiane Hüpper
on packaging: Axel Nicolai

Children like to fool around and in this game almost everything is allowed to get ahead.

A bit of gymnastics, clever pantomime, a good explanation or maybe just imitating a sound.

A lot of surprises turn up on the way around the board. When you reach a picture, you can choose how to convey what is in the picture and with a bit of luck you can move a few spaces forwards.

Game Preparation: The board and the colour dice are laid out. Each player chooses a game piece and puts it on the starting arrow on the board.

Rules of the game: The youngest player throws the dice and places his game piece on the first space with the colour shown on the dice. Now the player has various options to explain this illustration to the other players. He can mime it, imitate the sound or explain the illustration without calling it by name.

Example: The space has a picture of a cat. The player now has three possibilities:

1. He can miaow like a cat
2. He can creep on all fours across the room and perhaps arch his back the way a cat does
3. He explains that it is an animal that purrs, has claws and chases mice but he may not say the word cat.

As soon as he has finished, the next player throws the dice. It is permissible for several game pieces to be in one space. If the player arrives on a space with his own colour, he may pick out another player to explain what the illustration shows.



If the game piece lands on a field with a laughing child and an arrow pointing forwards, he's in luck because he can then skip to the next field of his own colour. Here too, he may pick another player to take on the task of explaining the illustration.



If on the other hand he lands on a space with a sad child and an arrow pointing backwards, he must move his game piece back to the next space of his colour and explain the illustration himself.

End of
the game:

The winner is the first player to get his game piece into the round space in the centre. The winner should cheer and throw up his arms.

Variations:

If only language development is to be encouraged, then the pictures may only be explained by talking about them. It is not permitted then to use pantomime or imitate sounds.

If the children are to learn to be more free and expressive, then the version with miming is suitable. In this case, only gestures and facial expressions may be used to explain the pictures.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Imita

Ce jeu demande une compréhension rapide et de l'imagination. Le divertissement est assuré avec les images variées qu'il s'agit de représenter, d'imiter ou de décrire. Développe la créativité, la communication et le langage.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2-6
Contenu : 1 plateau de jeu en bois
6 figurines
1 dé multicolore

Idée du jeu : Team beleduc
Illustration
du plateau de jeu : Christiane Hüpper
de l'emballage : Axel Nicolai

Les enfants aiment plaisanter et dans ce jeu, presque tout est permis pour avancer : une performance physique, un mime réussi, une bonne explication, ou tout simplement un cri bien imité.

Le parcours sur le plateau de jeu réserve de nombreuses surprises. Lorsqu'il arrive sur une image, le joueur peut choisir la façon dont il remplit sa mission et avec un peu de chance, il peut avancer de plusieurs cases.

Préparation : Placer le plateau de jeu et le dé multicolore sur la table. Chacun des joueurs choisit une figurine et la place sur la flèche de départ du plateau de jeu.

Déroulement : Le benjamin lance le dé et place sa figurine sur la case la plus proche ayant la couleur indiquée par le dé. Le joueur a alors plusieurs possibilités pour expliquer cette image aux autres joueurs. Soit il la mime, soit il imite un cri, soit il explique l'image sans prononcer le mot représenté.

Exemple : L'illustration représente un chat. Le joueur a trois possibilités :

1. Il peut miauler comme un chat
2. Il peut marcher à pas feutrés, à quatre pattes dans la pièce et peut-être faire le dos rond comme un chat
3. Il explique qu'il s'agit d'un animal qui ronronne, qui a des griffes et qui chasse les souris sans prononcer le mot "chat".

Dès que le joueur a rempli sa mission, le joueur suivant lance le dé. Il est possible de placer plusieurs figurines sur une même case. Si le joueur s'arrête sur une case ayant la couleur de sa figurine, il désigne un joueur qui doit remplir pour lui la mission représentée sur cette case.



Si la figurine est placée sur une case contenant un enfant qui rit et une flèche dirigée vers l'avant, le joueur a de la chance : il avance jusqu'à la prochaine case ayant la couleur de sa figurine et désigne un joueur qui doit remplir pour lui la mission représentée sur cette case.



Si par contre, le joueur s'arrête sur une case contenant un enfant triste et une flèche dirigée vers l'arrière, il doit retourner avec sa figurine sur la prochaine case ayant la couleur de sa figurine et accomplir lui-même sa mission.

Fin du jeu : Le premier qui arrive sur la case ronde au centre du jeu a gagné. Le joueur peut pousser des cris de joie et lever les bras en signe de victoire.

Variations : Si l'on souhaite développer uniquement le langage par exemple, les images ne doivent être décrites que par la parole. Les cris et les gestes sont alors interdits.
Si les enfants doivent apprendre à s'extérioriser davantage, la variante du mime est recommandée. Dans ce cas, toutes les images doivent être représentées par des gestes seulement.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Imita

Este juego requiere rapidez de percepción y un poco de fantasía. Representar, imitar o describir las más diversas ilustraciones es muy divertido y estimula la creatividad, la comunicación y el desarrollo del habla.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 2-6
Contenido: 1 tablero de madera
6 figuras de juego
1 dado de colores

Ideado por: Team beleduc
Tablero
ilustrado por: Christiane Hüpper
Caja
ilustrada por: Axel Nicolai

A los niños les gusta hacer bromas, y en este juego, casi todo está permitido para salir adelante: un ejercicio deportivo, una acertada pantomima o una buena explicación o, quizás, alguna vez basta con imitar un sonido.

El recorrido a lo largo del tablero depara muchas sorpresas. El jugador que cae en una casilla ilustrada, puede elegir cómo solucionar la tarea que el dibujo indica, y, con un poco de suerte, incluso podrá avanzar unas cuantas casillas.

Preparación del juego: Se prepara el tablero y el dado de colores. Cada jugador escoge una figura de juego y la coloca sobre la flecha de salida en el tablero.

Instrucciones: El jugador de menor edad tira el dado y sitúa su figura sobre la próxima casilla del color que marque el dado. Ahora, el jugador tiene diferentes posibilidades para explicar este dibujo a los demás jugadores.

Puede representarlo de manera pantomímica, imitar un sonido o explicar la ilustración sin pronunciar su nombre.

Ejemplo: El dibujo muestra un gato. El jugador tiene ahora tres posibilidades:

1. Puede maullar como un gato.
2. Puede moverse a cuatro patas por la habitación, quizás encorvando la espalda como un gato.
3. Puede explicar que se trata de un animal que ronronea,

que tiene uñas y caza ratones, pero sin pronunciar la palabra "gato".

Una vez la tarea ha sido solucionada, le toca al siguiente jugador tirar el dado. También es posible que varias figuras ocupen una misma casilla.

Si el jugador cae en una casilla de su propio color, puede elegir a otro jugador para que éste solucione en su lugar la tarea que muestra el dibujo.



Si la figura cae en una casilla con un niño alegre y una flecha que señala hacia delante, el jugador tiene suerte, porque puede avanzar hasta la próxima casilla del propio color. Una vez llegado a ésta, también puede elegir a otro jugador para que cumpla por él la tarea que indica la casilla.



Si, en cambio, cae en una casilla con un niño triste y una flecha hacia atrás, deberá retroceder con su figura a la próxima casilla de su propio color y realizar la tarea él mismo.

Fin de la partida:

Gana el jugador cuya figura llega primero a la casilla redonda situada en el centro del tablero. Si quiere, el ganador puede echar los brazos hacia arriba y dar gritos de júbilo.

Variaciones:

Si se desea, por ejemplo, fomentar únicamente el desarrollo del habla, todos los dibujos se deberán explicar de forma verbal, con lo cual quedarían suprimidas las opciones de imitar sonidos y la pantomima.

Si se desea que los niños aprendan a soltarse un poco más, la

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Imita

Bij dit spel zijn een snel begripsvermogen en iets fantasie nodig. Uitbeelden, nabootsen of beschrijven van de verschillende plaatjes is leuk en bevordert creativiteit, communicatie en taalontwikkeling.

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal Spelers: 2-6
Inhoud: 1 houten spelbord
6 spelfiguren
1 kleurendobbelsteen

Spelidee: Team beleduc
Illustratie
spelbord: Christiane Hüpper
verpakking: Axel Nicolai

Kinderen hebben graag lol en bij dit spel mag bijna alles om verder te komen.

Een sportieve oefening, een handige pantomime of een goede uitleg, of misschien is het soms ook genoeg om gewoon een geluid na te bootsen.

De weg over het spelbord heeft veel verrassingen in petto. Wie een plaatje bereikt mag kiezen hoe hij de taak oplost en met een beetje geluk mag hij ook zonder meer een paar stappen verder.

Vorbereiding van het spel: Het spelbord en de kleurendobbelsteen worden klaargelegd. Iedere speler zoekt een figuur uit en zet die op de startpijl van het spelbord.

Verloop van het spel: De jongste speler gooit de dobbelsteen en plaatst zijn figuur op het volgende veld met de gegooide kleur. Nu heeft de speler verschillende mogelijkheden om deze afbeelding aan de andere spelers uit te leggen. Hij kan het pantomimisch doen, bootst een geluid na of legt het plaatje uit zonder het bij naam te noemen.

Voorbeeld: Er is een poes afgebeeld. Nu heeft de speler drie mogelijkheden:

1. Hij kan miauwen als een poes
2. Hij kan op zijn knieën door de kamer sluipen en misschien een kromme rug maken
3. Hij legt uit dat het een dier is dat spint, klauwen heeft en muizen jaagt zonder hierbij het woordje poes te noemen.

Zodra de taak is vervuld is de volgende speler aan de beurt. Er mogen ook meerdere figuren op één plaatje staan.
Wanneer de speler op een kleurenveld van eigen kleur terecht komt mag hij een speler uitkiezen die de taak van hem overneemt.



Wanneer de spelfiguur op een veld met een lachend kind en een pijl naar voren terecht komt heeft deze speler geluk, want hij mag naar het volgende veld van eigen kleur stappen en ook hier mag hij weer een speler uitkiezen die de weergegeven taak voor hem oplost.



Wanneer hij echter op een veld terecht komt met een droevig kind en een pijl terug, moet hij met zijn figuur naar het volgende veld van eigen kleur terug en de weergegeven taak zelf vervullen.

Einde van
het spel:

Gewonnen heeft de speler die met zijn spelfiguur als eerste op het ronde veld in het midden is gearriveerd. De winnaar moet jubelen en de armen in de lucht gooien.

Variaties:

Wanneer bijv. alleen de taalontwikkeling bevordert moet worden, moeten alle plaatjes ook alleen pratend uitgelegd worden. Hierbij zouden dus het „geluiden maken“ en de pantomime wegvallen. Wanneer de kinderen moeten leren, spontaner te worden, dan is de variant met de pantomime heel goed. In dat geval mogen alle plaatjes uitsluitend pantomimisch weergegeven worden.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.