

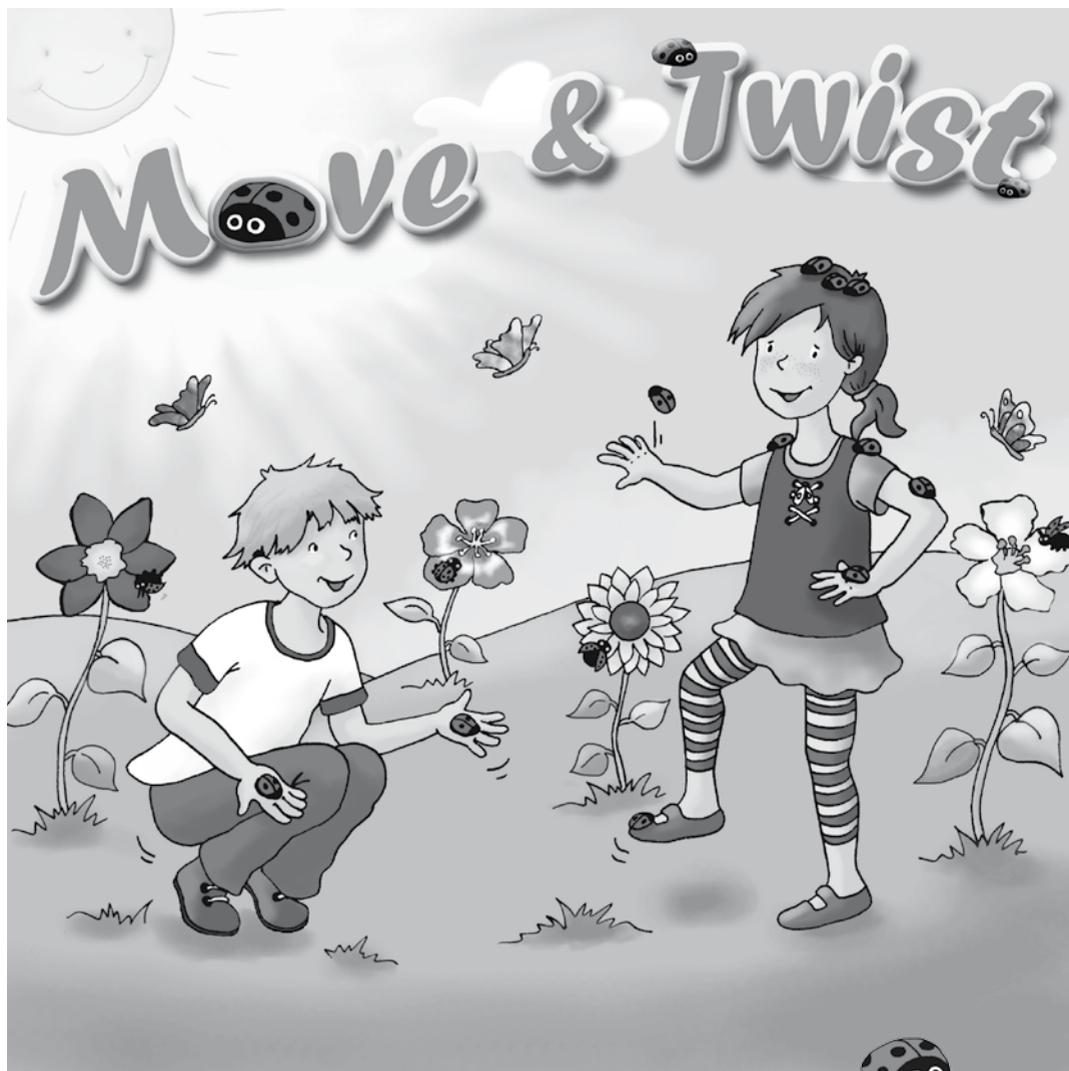
Spielanleitung

Instruction* Règle du jeu* Regla del juego* Spelregels

Manuale* 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr.: 22421



belsduc



Move & Twist

Ein fröhliches Aktionsspiel. Die kleinen Marienkäfer möchten hoch hinaus, den Blumenstängel entlang, bis zur wunderschönen Blüte. Doch ohne Hilfe der Mitspieler und jeder Menge Flug- und Krabbelübungen geht das nicht. Nach jeder bestandenen Herausforderung klettert der Marienkäfer ein Stück weiter in Richtung Blüte. Mit viel Geschick und Körperbeherrschung schafft es der kleine Käfer auf die Blüte. Hilf ihm dabei, als Erster oben anzukommen.

Inhalt:	24 Stielkarten mit Aufgaben auf der Rückseite 8 Blütenkarten mit Aufgaben auf der Rückseite 5 Marienkäfer aus Holz für die verschiedenen Aufgaben und Aktionen 1 Reserve-Marienkäfer
Alter:	5+
Mitspieler:	2-6
Autoren:	Kerstin Wallner und Klaus Miltenberger (© 2010) Lizenz durch Projekt Spiel

Kurzanleitung:

In diesem Spiel macht ihr es dem Marienkäfer nach. Schritt für Schritt legt jeder von euch eine wachsende Blume vor sich ab: zunächst grüne Stielkarten und zum Schluss eine bunte Blütenkarte. Für jede Karte müsst ihr aber eine Geschicklichkeitsaufgabe ausführen. Wer zuerst seine Blume aus Stielkarten und Blüte komplett hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Legt die Stiel- und Blütenkarten mit der Aufgabenseite nach unten auf jeweils getrennte Stapel in die Tischmitte. Einigt euch, wie hoch die Blume werden soll. Wir empfehlen drei oder vier Stielkarten plus Blüte. Die Marienkäfer aus Holz legt ihr daneben bereit. Der Mitspieler, der zuletzt einen echten Marienkäfer gesehen hat, darf beginnen. Es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielverlauf:

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir zunächst eine grüne Stielkarte und schaust dir die Aufgabe auf der Rückseite an. Die Zeichnung zeigt schon ganz gut, was du mit den Marienkäfern machen musst. Am Ende der Spielregeln befindet sich noch eine genaue Beschreibung für alle Aktionen. Hast du die vereinbarte Menge an Stielkarten schon gesammelt, darfst du dir eine Blütenkarte nehmen.

Versuche nun, die Aufgabe bzw. Aktion auszuführen. Alle anderen kontrollieren, ob du es richtig machst. Deine Mitspieler dürfen dir beim Start helfen, die Marienkäfer an Ort und Stelle zu legen, wenn es für dich allein zu schwierig ist.

Schaffst du die Herausforderung auf der Karte, darfst du diese vor dir ablegen und so schrittweise eine Blume aufbauen. Im Laufe des Spiels legst du so viele grüne Stielkarten in eine senkrechte Reihe, wie ihr am Anfang vereinbart habt. Zum Schluss legst du dann eine Blütenkarte oben an.

Schaffst du die Aufgabe auf der Karte nicht, musst du diese leider wieder unter den Stapel schieben. Bestimmt hast du beim nächsten Mal mehr Glück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und zieht eine neue Stiel- bzw. Blütenkarte vom Stapel.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler eine Blume mit der vereinbarten Anzahl an Stielkarten plus einer Blüte erfolgreich fertiggestellt hat. Dieser Spieler hat damit das Spiel gewonnen. Tipp: Die Karten mit den Nummern 6, 7, 8, 13 und 22 sind etwas schwierig für Fünfjährige. Sie können diese Karten aussortieren und beim Spiel mit älteren Kindern wieder einsetzen. Spielen Sie ruhig mit Ihren Kindern zusammen - Sie werden sehen, es macht auch Ihnen Spaß!

Förderung:

Grob- und Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Beobachtungsgabe, Körperkoordination

Erklärung der Symbole



Das Symbol zeigt die Kartenummerierung. So lässt sich die Erklärung in der Anleitung leichter finden.



Das Symbol zeigt die Anzahl der Versuche, die ein Spieler hat, um die Aufgabe auszuführen.



Das Symbol zeigt, wie oft die Aufgabe erfolgreich durchgeführt werden soll.



Das Symbol zeigt, wie oft die Bewegung in der Aufgabe ausgeführt werden soll.



Aktionsaufgaben nach Nummer

1. „Schnippen“

Du musst fünf Käfer nacheinander vom Rücken auf den Bauch schnippen. Du hast zehn Versuche.

2. „Raten, in welcher Faust der Käfer ist“

Ein Mitspieler deiner Wahl versteckt einen Marienkäfer in seiner Faust. Du musst erraten, in welcher Faust sich der Käfer befindet - in der rechten oder linken Faust? Du hast einen Versuch.

3. „Zwei Käfer aufeinander stapeln“

Der obere Käfer muss mit dem Bauch auf dem Rücken des unteren gelegt werden. Du hast drei Versuche.

4. „Zwei Käfer Bauch auf Bauch stapeln“

Der untere Käfer liegt mit dem Rücken auf der Tischplatte. Der obere Käfer muss nun Bauch auf Bauch darauf gestapelt werden. Du hast drei Versuche.

5. „Einen Käfer mit dem Fuß hochwerfen und fangen“

Lege einen Käfer auf deinen Fuß. Nun musst du den Käfer mit dem Fuß hochwerfen und mit den Händen fangen. Hierbei ist es egal, welcher Fuß benutzt wird. Du hast drei Versuche.

6. „Einen Käfer von rechts nach links über den Kopf werfen – und wieder zurück“

Du musst einen Käfer von der rechten Hand in die linke Hand über deinen Kopf und wieder zurück werfen, ohne dass der Käfer dabei auf den Boden fällt. Du hast drei Versuche.

7. „Drei Käfer auf den Fingerspitzen balancieren“

Platziere je einen Käfer auf die Innenflächen der mittleren drei Fingerspitzen. Gehe nun zehn Schritte im Kreis, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast einen Versuch.

8. „Einen Käfer auf den Fingerspitzen balancieren“

Platziere einen Käfer auf der Innenfläche der Spitze des Mittelfingers. Nun musst du dich auf den Boden setzen und wieder aufstehen, ohne dass der Käfer herunterfällt. Du hast einen Versuch.

9. „Einen Käfer auf dem Kopf balancieren“

Lege einen Käfer auf deinen Kopf und gehe zehn Schritte im Kreis, ohne dass er herunterfällt. Du hast einen Versuch.

10. „Einen Käfer auf dem Ellbogen balancieren“

Du musst den Arm anwinkeln und einen Käfer auf das Ellbogengelenk legen. Gehe zehn Schritte im Kreis, ohne dass der Käfer herunterfällt. Du hast einen Versuch.

11. „Zwei Käfer auf den Schultern balancieren“

Platziere je einen Käfer auf die rechte und die linke Schulter. Gehe nun zehn Schritte im Kreis, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast einen Versuch.

12. „Je zwei Käfer auf den Handrücken balancieren“

Balle deine Hände zu Fäusten und lasse dir von einem Mitspieler je zwei Käfer auf die Handrücken legen. Gehe zehn Schritte in Kreis, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast einen Versuch.

13. „Einen Käfer auf den Handrücken legen, hochwerfen und mit der Handinnenfläche auffangen.“

Der Käfer soll auf der Handinnenfläche landen, ohne dabei herunterzufallen. Du hast drei Versuche. Die Übung kann vereinfacht werden, indem mit beiden Händen gefangen wird. Dabei hast du nur einen Versuch.

14. „Froschhüpfen mit zwei Käfern in den Händen“

Lege je einen Käfer in die Handinnenfläche, gehe in die Hocke und mache drei Hüpfen vorwärts, ohne dabei einen der Käfer zu verlieren. Du hast einen Versuch.

15. „Im Spinnengang laufen mit drei Käfern auf dem Bauch“

Nimm die auf der Karte abgebildete Position ein. Ein Mitspieler legt nun drei Käfer auf deinen Bauch. Gehe fünf Schritte rückwärts in dieser Position, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast drei Versuche.

16. „Einen Käfer auf dem Fuß balancieren“

Lege einen Käfer auf deinen Fuß. Bewege nun den Fuß vor und zurück, nach rechts und links, sowie einmal im Kreis, ohne dass der Käfer herunterfällt. Dabei ist es egal, welchen Fuß du auswählst. Du hast drei Versuche.

17. „Mit einem Käfer einen anderen Käfer anschnippen“

Lege zwei Käfer in Abstand von ca. 10 cm hintereinander. Schnipse nun mit dem hinteren Käfer so, dass dieser den vorderen Käfer berührt. Du hast drei Versuche.

18. „Mit zwei Käfern die Arme kreisen lassen“

Lege je einen Käfer auf deine Handrücken. Strecke die Arme seitlich aus und lasse sie zehnmal kreisen, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast einen Versuch.

19. „Mit Käfern auf den Füßen laufen“

Lege je einen Käfer auf deine Füße. Gehe nun zehn Schritte, ohne dass die Käfer dabei herunterfallen. Du hast drei Versuche.

20. „Auf allen Vieren mit einem Käfer im Nacken laufen“

Gehe mit den Händen und Knien auf den Boden, mache einen Katzenbuckel und halte den Kopf hoch. Lasse dir von einem Mitspieler einen Käfer in den Nacken legen. Krabbel zehn Schritte, ohne dass der Käfer herunterfällt. Du hast einen Versuch.

21. „Zwei Käfer über dem Kopf balancieren“

Lege je einen Käfer auf deine Handrücken. Hebe die Hände waagrecht über den Kopf und lasse die Fingerspitzen zusammenstoßen. Gehe zehn Schritte im Kreis, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast einen Versuch.

22. „Einen Käfer auf der Fingerspitze balancieren und rückwärts laufen“

Platziere einen Käfer auf der Innenseite deines Mittelfingers. Gehe nun zehn Schritte im Kreis rückwärts, ohne dass der Käfer dabei herunterfällt. Du hast einen Versuch.



3 Jokerkarten (Kleeblatt): Du hast Glück gehabt. Du darfst die Karte an deine



Blume anlegen, ohne eine Aktion ausführen zu müssen.

3 Pechkarten (Marienkäfer im Regen): Du hast leider Pech gehabt. Lege die Karte wieder in den Stapel zurück. Der nächste Mitspieler ist nun an der Reihe.