

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 der Stielkarten

1. „Schnippen“ 2x

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.
6. **„Einen Käfer von rechts nach links über den Kopf werfen - und wieder zurück“ 2x**
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.
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.
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.
13. **„Einen Käfer auf den Handrücken legen, hochwerfen und mit der Handinnenfläche auffangen.“ 2x**
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.
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.
18. **„Mit zwei Käfern die Arme kreisen lassen“ 2x**
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.

Aktionsaufgaben der Blütenkarten

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.

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.

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.
3 Jokerkarten (Kleeblatt): Du hast Glück gehabt. Du darfst die Karte an deine Blume anlegen, ohne eine Aktion ausführen zu müssen.

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 im Kreis, ohne dass die Käfer herunterfallen. Du hast 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.

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.

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.

Move & Twist

A jolly action game. The little ladybird wants to go up, along the blossom stem, to the wonderful blossom. But it can't do it without the help of the players and all sorts of flying and crawling exercises. After each challenge passed, the ladybird climbs a little further up the stem in the direction of the blossom. With lots of skill and body control the little ladybird makes it to the blossom. Help him to be the first to get to the top.

Content:	24 stem cards with tasks on the bottom side 8 blossom cards with tasks on the bottom side 5 ladybirds made of wood for the various tasks and actions 1 spare ladybird
Age:	5+
Players:	2-6
Game duration:	15-20 minutes

Authors: Kerstin Wallner and Klaus Miltenberger (© 2010)
license through the „Projekt Spiel“

Short instructions:

In this game you will imitate a ladybird. Step by step you will lay out a growing flower in front of you: first of all green stem cards and finally a colourful blossom card. However, for every card you must carry out a dexterity task. Whoever completes their flower out of stem cards and blossom first, wins the game.

Game preparation

Place the stem and blossom cards with the task side downwards in the middle of the table, in separate piles. Decide how tall the flower should be. We recommend three or four stem cards plus blossom. Place the wooden ladybird ready next to it. The player, who last saw a real ladybird, can begin. Play continues in a clockwise direction.

Game sequence:

When it is your turn, first of all, take a green stem card and look at the task on the bottom side. The drawing shows you what you have to do with the ladybird. There is a more detailed description of all actions at the end of the game rules. When you have collected the agreed amount of stem cards, you can take a blossom card.

Now try to carry out the task and/or action. Everyone else will check if you are doing it right. The other players can help you at the start, to place your ladybirds in the right place, if it's too difficult for you by yourself.

If you complete the challenge on the card, you can place it in front of you, and so,

step by step, build up a flower. In the course of the game, place as many stem cards as you agreed at the start, in a vertical row. Finally, place a blossom card at the top.

If you don't complete the task on the card, then you must place it back under the pile. You are sure to have more luck next time.

Then it's the next player's turn and they take a new stem and/or blossom card from the pile.

End of game:

The game is finished, as soon as one player has successfully completed a flower with the agreed number of stem cards plus a blossom card. This player wins the game. **Tip:** The cards with the numbers 6, 7, 8, 13 and 22 are a little difficult for five year olds. You could remove these cards and put them back in again when playing with older children. Feel free to play with your children - you will see, you will have fun too!

Advancement:

Gross and fine motor skills, Hand - eye coordination, Concentration, Power of observation, Body coordination

Explanation of symbols



The symbol shows the card number. This makes it easier to find the explanation in the instructions .



The symbol shows the number of attempts, that a player has to carry out the task.



The symbol shows, how many times the task must be carried out successfully.



The symbol shows, how many times the movement has to be carried out in the task.

Action tasks stem cards

1. „Flipping.“ 2x

You must flip five ladybirds from their back onto their tummy one after another. You have ten attempts.

2. „Guess which hand the ladybird is in.“

A player of your choice will hide a ladybird in their hand. You have to guess which hand the ladybird is in - the right or left hand? You have one attempt.

3. **„Stack two ladybirds on top of each other.“**
The upper ladybird must be placed with its tummy on the back of the lower one. You have three attempts.
4. **„Stack two ladybirds tummy to tummy.“**
The lower ladybird will lie with its back on the table top. The upper ladybird must now be stacked tummy to tummy. You have three attempts.
6. **„Throw a ladybird from right to left above your head – and back again.“ 2x**
You must throw a ladybird from the right hand into the left hand above your head and throw it back again, without the ladybird falling on the floor. You have three attempts.
8. **„Balance one ladybird on your finger tips.“**
Place one ladybird on the inside of the tip of your middle finger. Now you have to sit on the floor, and stand up again, without the ladybird falling off. You have one attempt.
9. **„Balance one ladybird on your head“.**
Place one ladybird on your head and walk ten steps in a circle, without it falling off. You have one attempt.
11. **„Balance two ladybirds on your shoulders.“**
Place one ladybird on your right and left shoulders. Now walk ten steps in a circle without the ladybird falling off. You have one attempt.
13. **„Place a ladybird on the back of your hand, throw it up in the air and catch on the palm of your hand.“ 2x**
The ladybird should land on the palm of your hand, without falling on the floor. You have three attempts. The exercise can be made easier, by catching it with both hands. If you do this you only have one attempt.
15. **„Do a spider walk with three ladybirds on your tummy.“**
Take the position illustrated on the card. Another player will now place three ladybirds on your tummy. Take five steps backwards in this position, without the ladybirds falling off. You have three attempts.
16. **„Balance one ladybird on your foot.“**
Place one ladybird on your foot. Now move your foot forwards and backwards, right and left, and once in a circle, without the ladybird falling off. It doesn't matter which foot you choose. You have three attempts.
18. **„Rotate your arms with two ladybirds.“ 2x**
Place one ladybird on the back of each hand. Stretch your arms out sideways and rotate them ten times, without the ladybird falling off. You have one attempt.
20. **„Walk on all fours with a ladybird on your neck.“**
Walk on your hands and knees on the floor, arch your back and keep your head up. Let another player place a ladybird on your neck. Crawl ten steps without the ladybird falling off. You have one attempt.

21. „Balance two ladybirds above your head.“

Place one ladybird on the back of each hand. Keep your hands level and lift them above your head, and let the finger tips touch. Walk ten steps in a circle, without the ladybirds falling off. You have one attempt.

Action tasks blossom cards

5. „Throw a ladybird up with your foot and catch it.“

Place a ladybird on your foot. Now you must throw the ladybird up with your foot, and catch it in your hands. It doesn't matter which foot you use. You have three attempts.

7. „Balance three ladybirds on your finger tips.“

Place a ladybird on the inside of your middle three finger tips. Now walk ten steps in a circle, without the ladybirds falling off. You have one attempt.

10. „Balance one ladybird on your elbow.“

You must bend your arm, and place a ladybird on your elbow joint. Walk ten steps in a circle, without it falling off. You have one attempt.

12. „Balance two ladybirds on the back of each hand.“

Make your hands into fists and let another player place two ladybirds on the back of each of your hands. Walk ten steps in a circle, without the ladybird falling off. You have one attempt.

14. „Leapfrog with two ladybirds in your hands.“

Place one ladybird on the palm of each hand, crouch down and make three leaps forwards, without losing a ladybird. You have one attempt.

17. „Flip one ladybird with another one.“

Place two ladybirds approx. 10cm behind each other. Now flip the back ladybird, so that it moves the front ladybird. You have three attempts.

19. „Walk with ladybirds on your feet.“

Place one ladybird on each of your feet. Now walk ten steps, without the ladybirds falling off. You have three attempts.

22. „Balance a ladybird on your fingertip and walk backwards.“

Place a ladybird on the inside of your middle finger. Now walk ten steps backwards in a circle, without the ladybird falling off. You have one attempt.

☺ 3 joker cards (clover leaf). You have been lucky. You can place the card on your flower, without having to carry out an action.

☹ 3 bad luck cards (ladybird in the rain). You have had bad luck. Place the card back in the pile. It is now the next player's turn.



Move & Twist

Un jeu d'action amusant. Les petites coccinelles veulent monter, le long de la tige pour atteindre la merveilleuse fleur. Mais sans aide des joueurs et un grand nombre d'envols et de grimpettes, cela ne marche pas. Après chaque défi réussi, la coccinelle avance vers la fleur. Avec beaucoup d'habileté et de maîtrise corporelle, la petite coccinelle arrive sur la fleur. Aide-la à arriver la première tout en haut.

Contenu:	24 cartes avec tige avec des exercices au verso 8 cartes à fleur avec des exercices au verso 5 coccinelles en bois pour les différents exercices et les différentes actions+ 1 coccinelle de réserve
Age:	5 ans et plus
Nombre de joueurs:	2-6
Durée du jeu:	15-20 minutes
Auteurs:	Kerstin Wallner et Klaus Miltenberger (© 2010) avec „Projekt Spiel“

Brève description:

Dans ce jeu, vous faites la même chose que la coccinelle. Peu à peu, chacun d'entre vous pose devant soi une fleur qui grandit : d'abord, les cartes à tige verte et pour finir une carte à fleur multicolore. Mais pour chaque carte, vous devez réussir un exercice d'habileté. Le premier qui aura sa fleur complète composée des cartes à tige et de la fleur a gagné.

Préparation du jeu:

Posez les cartes à tige et à fleur avec le côté exercice retourné en formant la pile respective au milieu de la table. Mettez-vous d'accord sur la hauteur que doit avoir la fleur. Nous recommandons trois ou quatre cartes à tige plus fleur. Vous posez les coccinelles en bois à côté. Le joueur qui a vu en dernier une véritable coccinelle commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu:

Lorsque c'est à ton tour de jouer, prends tout d'abord une carte à tige verte et regarde l'exercice figurant au verso. Le dessin t'indique ce que tu dois faire avec les coccinelles. A la fin des règles du jeu, tu trouveras encore une description précise de toutes les actions. Lorsque tu as rassemblé le nombre de cartes à tige conclu, tu peux prendre une carte à fleur.

Essaie maintenant de réussir l'exercice ou l'action. Les autres contrôlent tous si tu le fais correctement. Les autres joueurs peuvent t'aider au début à poser les coccinelles à l'endroit si c'est trop difficile pour toi.

Lorsque tu as réussi le défi lancé par la carte, tu peux la poser devant toi et ainsi construire peu à peu une fleur. Pendant le jeu, tu poses verticalement autant de cartes à tige qu'il a été décidé au début. A la fin, tu poses une carte à fleur tout en haut.

Si tu ne réussis pas l'exercice de la carte, tu dois malheureusement la replacer sous la pile. Tu auras certainement plus de chance la prochaine fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant qui tire de la pile une nouvelle carte à tige ou à fleur.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a terminé une fleur avec le nombre de cartes à tige conclu plus une fleur. Ce joueur a ainsi gagné. **Conseil** : Les cartes nos 6, 7, 8 13 et 22 sont un peu difficiles pour les enfants de cinq ans. Vous pouvez retirer ces cartes et les remettre si vous jouez avec des enfants plus âgés. N'hésitez pas à jouer avec vos enfants, vous verrez, ils s'amuseront bien.

Ce jeu encourage les capacités suivantes :

Motricité fine et grosse motricité, Coordination yeux-mains, Concentration, Potentiel d'observation, Coordination du corps

Explication des symboles



Le symbole indique le numéro de carte. Il permet de trouver plus facilement l'explication dans les instructions.



Ce symbole indique le nombre d'essais qu'a un joueur pour réussir l'exercice.



Ce symbole indique combien de fois il faut réussir l'exercice.



Ce symbole indique combien de fois il faut exécuter le mouvement dans cet exercice.

Exercice cartes avec tige

1. « Chiquenaude » 2x

Tu dois retourner l'une après l'autre, cinq coccinelles, du dos sur le ventre, par chiquenaude. Tu as dix essais.

2. « Devine dans quelle main se trouve la coccinelle »

Un joueur de ton choix cache une coccinelle dans une main. Tu dois deviner dans quelle main se trouve la coccinelle - dans la main gauche ou la main droite ? Tu as un essai.

3. **« Empiler deux coccinelles l'une sur l'autre »**
La coccinelle du dessus doit se trouver avec le ventre sur le dos de la coccinelle du bas. Tu as trois essais.
4. **« Empiler deux coccinelles ventre contre ventre »**
La coccinelle du bas sur trouve dos sur la table. La coccinelle du dessus doit se trouver ventre contre ventre avec la coccinelle du bas. Tu as trois essais.
6. **« Lancer une coccinelle de droite à gauche par-dessus la tête et vice-versa » 2x**
Tu dois lancer une coccinelle de la main droite à la main gauche par-dessus la tête et vice-versa sans que la coccinelle ne tombe par terre. Tu as trois essais.
8. **« Tenir en équilibre une coccinelle sur le bout des doigts »**
Place une coccinelle sur la face intérieure du bout de l'index. Assieds-toi par terre et relève-toi sans faire tomber la coccinelle. Tu as un essai.
9. **« Tenir en équilibre une coccinelle sur la tête »**
Pose une coccinelle sur ta tête et fais dix pas en tournant en rond sans la faire tomber. Tu as un essai.
11. **« Tenir en équilibre deux coccinelles sur les épaules »**
Place respectivement une coccinelle sur l'épaule de droite et l'épaule de gauche. Fais dix pas en tournant en rond sans faire tomber les coccinelles. Tu as un essai.
13. **« Poser une coccinelle sur le dos de la main, la lancer et la rattraper avec la face intérieure de la main » 2x**
La coccinelle doit atterrir sur la face intérieure de la main sans tomber. Tu as trois essais. On peut simplifier l'exercice en permettant de rattraper la coccinelle avec les deux mains. Tu as un essai.
15. **« Courir en marche d'araignée avec trois coccinelles sur le ventre »**
Prends la position indiquée sur la carte. Un joueur pose trois coccinelles sur ton ventre. Fais cinq pas en marche arrière dans cette position sans faire tomber les coccinelles. Tu as trois essais.
16. **« Tenir en équilibre une coccinelle sur le pied »**
Pose une coccinelle sur ton pied. Bouge le pied vers l'avant et vers l'arrière, vers la droite puis vers la gauche, ainsi qu'une fois en formant un arc de cercle sans faire tomber la coccinelle. Tu peux choisir n'importe quel pied. Tu as trois essais.
18. **« Faire tourner les bras avec deux coccinelles » 2x**
Pose respectivement une coccinelle sur le dos de tes mains. Tends les bras sur le côté et fais les tourner sans faire tomber les coccinelles. Tu as un essai.
20. **« Courir à quatre pattes avec une coccinelle sur la nuque »**
Mets toi à quatre pattes par terre, arrondis le dos et lève la tête. Demande à un autre joueur de te poser une coccinelle sur la nuque Fais dix pas à quatre pattes sans faire tomber la coccinelle. Tu as un essai.

21. « Tenir en équilibre deux coccinelles au-dessus de la tête »

Pose respectivement une coccinelle sur le dos de tes mains. Lève les mains à l'horizontale au-dessus de la tête et joins les extrémités des doigts. Fais dix pas en tournant en rond sans faire tomber les coccinelles. Tu as un essai.

Exercice cartes à fleur

5. « Lancer une coccinelle avec le pied et l'attraper »

Pose une coccinelle sur un pied. Lance la coccinelle avec le pied et attrape-la avec les mains. Tu peux choisir n'importe quel pied. Tu as trois essais.

7. « Tenir en équilibre trois coccinelles sur le bout des doigts »

Place respectivement une coccinelle sur la face intérieure des bouts des trois doigts du milieu. Fais dix pas en tournant en rond sans faire tomber les coccinelles. Tu as un essai.

10. « Tenir en équilibre une coccinelle sur le coude »

Tu dois plier le bras et poser une coccinelle sur l'articulation du coude. Fais dix pas en tournant en rond sans faire tomber la coccinelle. Tu as un essai.

12. « Tenir en équilibre respectivement une coccinelle sur le dos des deux mains »

Serre les poings et demande à un autre joueur de poser respectivement une coccinelle sur le dos des deux mains. Fais dix pas en tournant en rond sans faire tomber les coccinelles. Tu as un essai.

14. « Saut de grenouille avec deux coccinelles dans les mains »

Pose respectivement une coccinelle sur la face intérieure de la main, accroupis-toi pour faire trois sauts vers l'avant sans perdre de coccinelles. Tu as un essai.

17. « Pousser par chiquenaude une coccinelle avec une autre »

Pose deux coccinelles l'une derrière l'autre à une distance d'env. 10 cm. Pousse la coccinelle de derrière une chiquenaude de façon à ce qu'elle touche la coccinelle de devant. Tu as trois essais.

19. « Courir avec des coccinelles sur les pieds »

Pose respectivement une coccinelle sur tes pieds. Fais dix pas sans faire tomber les coccinelles. Tu as trois essais.

22. « Tenir en équilibre une coccinelle sur le bout des doigts »

Place une coccinelle sur la face intérieure de ton index. Fais dix pas en tournant en rond en marche arrière sans faire tomber la coccinelle. Tu as un essai.

☺ 3 cartes-joker (trèfle). Tu as eu de la chance. Tu peux poser la carte à côté de ta fleur sans devoir exécuter d'action.

☹ 3 cartes malchance (coccinelle sous la pluie). Tu n'as pas eu de chance. Remets la carte dans la pile. C'est le tour du joueur suivant.

Move & Twist

Un simpático juego de acción. Las pequeñas mariquitas quieren subir muy alto, trepando hacia arriba por el tallo de la planta hasta llegar a la hermosa flor. Pero no lo conseguirán sin la ayuda de los jugadores y de un montón de ejercicios de vuelo y gateo. Después de cada reto superado, la mariquita avanza un poquito más en dirección hacia la flor. Con mucha destreza y dominio corporal, la pequeña mariquita finalmente logra alcanzar la flor. ¡Ayúdale a ser la primera en llegar arriba!

Contenido:	24 fichas de tallo con tareas en el dorso 8 fichas de flor con tareas en el dorso 5 mariquitas de madera para las diferentes tareas y acciones 1 mariquita de reserva
Edad:	5+
Jugadores:	2-6
Duración de partida:	15-20 minutos
Autores:	Kerstin Wallner y Klaus Miltenberger (© 2010) a través de „Projekt Spiel“

Instrucciones breves:

En este juego tenéis que hacer como las mariquitas. Paso a paso, cada uno de vosotros debe ir formando una flor creciente, colocando delante de sí primero las fichas verdes de tallo y, al final, una colorida ficha de flor. Pero para obtener cada una de las fichas, debéis realizar un ejercicio de destreza. Gana la partida el primero en completar su planta compuesta por varias fichas de tallo y una ficha de flor.

Preparación del juego

Colocad las fichas de tallo y las fichas de flor en dos pilas separadas en el centro de la mesa, con la cara de los ejercicios boca abajo. Poneos de acuerdo sobre la altura que debe tener la planta. Nosotros recomendamos tres o cuatro fichas de tallo más la flor. Dejad las mariquitas de madera preparadas junto a las fichas. Empieza el jugador que sea el último en haber visto una auténtica mariquita. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo se juega

En tu turno, coge primero una ficha de tallo y mira la tarea, que aparece en el dorso de la ficha. El dibujo describe de forma muy ilustrativa lo que tienes que hacer con las mariquitas. Al final de las presentes instrucciones de juego encontrarás una descripción más detallada para todas las acciones a realizar. Una vez hayas reunido el número de fichas de tallo acordado, puedes cogerte una ficha de flor.

Intenta realizar ahora la tarea o acción. Los demás jugadores controlarán si lo haces bien. También te pueden ayudar al principio a posicionar las mariquitas en el lugar indicado en la ficha, si a ti solo te resulta muy difícil.

Si consigues superar el reto que indica la ficha, puedes colocar ésta delante de ti y así construir, poco a poco, una planta. En el transcurso del juego vas colocando tantas fichas verdes de tallo como hayáis acordado al principio. Para terminar, añades una ficha de flor arriba de todo.

Si no consigues solucionar la tarea, debes volver a dejar la ficha correspondiente debajo de la pila. Seguro que la próxima vez tendrás más suerte.

Después, el turno pasa al siguiente jugador, que debe coger de la pila una nueva ficha de tallo o de flor, respectivamente.

Fin de la partida

La partida finaliza en el momento en que un jugador consigue completar una planta con el número de fichas de tallo previamente acordado más una ficha de flor. Este jugador gana entonces la partida.

Consejo: Las fichas con los números 6, 7, 8, 13 y 22 son un poco difíciles para niños de 5 años. Estas fichas pueden retirarse antes de jugar y volver a utilizarse cuando se juegue con niños más mayores. Usted, como adulto, también puede participar en el juego de los niños. ¡Verá lo mucho que se divertirá!

Estimula:

La motricidad gruesa y fina, La coordinación ojo-mano, La concentración, La capacidad de observación, La coordinación corporal, Potentiel d'observation, Coordination du corps

Explicación de los símbolos



Este símbolo muestra la numeración de las fichas, que permite encontrar más fácilmente la explicación en las instrucciones.



Este símbolo indica el número de intentos, que tiene el jugador para realizar el ejercicio.



Este símbolo indica el número de veces que debe realizarse el ejercicio correctamente.



Este símbolo indica el número de veces que debe repetirse el movimiento requerido en el ejercicio.

Tareas de acción fichas de tallo

1. «Lanzar con golpecitos de dedo.» 2x

Con ligeros golpes de dedo, debes dar la vuelta a cinco mariquitas, girándolas de la espalda a la barriga. Tienes 10 intentos.

2. **«Adivinar en qué mano está la mariquita.»**
Un jugador de tu elección esconde una mariquita en su mano cerrada, y tú tienes que adivinar en qué mano está la mariquita. ¿En la derecha o izquierda? Tienes 1 intento.
3. **«Apilar dos mariquitas una encima de la otra.»**
La mariquita superior debe colocarse de barriga sobre la espalda de la mariquita inferior. Tienes 3 intentos.
4. **«Apilar dos mariquitas barriga con barriga.»**
La mariquita inferior está de espaldas sobre la mesa. La mariquita superior debe colocarse encima, con su barriga sobre la barriga de la otra mariquita. Tienes 3 intentos.
6. **«Tirar una mariquita por encima de la cabeza de derecha a izquierda, y viceversa.» 2x**
Debes coger una mariquita con la mano derecha y tirarla por encima de tu cabeza cogiéndola con la mano izquierda, y viceversa, sin que la mariquita caiga al suelo. Tienes 3 intentos.
8. **«Balancear una mariquita en la yema del dedo corazón.»**
Coloca una mariquita en la yema de tu dedo corazón. Ahora, debes sentarte en el suelo y volver a levantarte, sin que la mariquita se caiga. Tienes 1 intento.
9. **«Balancear una mariquita sobre la cabeza.»**
Coloca una mariquita sobre tu cabeza y camina 10 pasos en círculo, sin que la mariquita caiga al suelo. Tienes 1 intento.
11. **«Balancear dos mariquitas sobre los hombros.»**
Coloca una mariquita en el hombro derecho y otra, en el hombro izquierdo. Camina así 10 pasos en círculo, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 1 intento.
13. **«Colocar una mariquita en el dorso de la mano, lanzarla al aire y volver a cogerla con la palma de la mano.» 2x**
La mariquita debe aterrizar en la palma de la mano, sin caer al suelo. Tienes 3 intentos. El ejercicio puede simplificarse, permitiendo que la mariquita pueda cogerse con ambas manos. En este caso, sólo tienes 1 intento.
15. **«Andar como una araña con tres mariquitas encima de la barriga.»**
Ponte en la posición que indica la ficha. Ahora, uno de los jugadores debe colocar tres mariquitas encima de tu barriga. Camina 5 pasos hacia atrás en esta posición, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 3 intentos.
16. **«Balancear una mariquita sobre el pie.»**
Coloca una mariquita sobre tu pie. Ahora, mueve el pie hacia adelante y atrás, hacia la derecha e izquierda, y una vez en círculo, sin que la mariquita caiga al suelo. No importa qué pie utilices. Tienes 3 intentos.
18. **«Girar los brazos con dos mariquitas.» 2x**
Coloca una mariquita en el dorso de cada mano. Extiende los brazos hacia los lados y muévelos en círculos, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 1 intento.

20. «Gatear con una mariquita en la nuca.»
Ponte con las manos y las rodillas sobre el suelo, arquea la espalda (adoptando forma de joroba) y mantén la cabeza en alto. Deja que uno de los jugadores te coloque una mariquita en la nuca. Después, gatea así 10 pasos, sin que la mariquita caiga al suelo. Tienes 1 intento.

21. «Balancear dos mariquitas por encima de la cabeza.»
Coloca una mariquita en el dorso de cada mano. Levanta las manos y mantenlas horizontalmente encima de la cabeza, de manera que las puntas de los dedos se toquen. Camina así 10 pasos en círculo, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 1 intento.

Tareas de acción fichas de flor

5. «Lanzar una mariquita con el pie y cogerla con la mano.»
Coloca una mariquita sobre tu pie. Después, debes lanzarla hacia arriba con el pie y cogerla con las dos manos. No importa qué pie utilices. Tienes 3 intentos.

7. «Balancear tres mariquitas sobre las yemas de los dedos.»
Coloca una mariquita en las yemas de los tres dedos centrales de tu mano. Camina así 10 pasos en círculo, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 1 intento.

10. «Balancear una mariquita sobre el codo.»
Dobla tu brazo y coloca la mariquita sobre el codo. Camina 10 pasos en círculo, sin que la mariquita caiga al suelo. Tienes 1 intento.

12. «Balancear dos mariquitas en el dorso de cada mano.»
Cierra las manos y deja que uno de los jugadores te coloque dos mariquitas en el dorso de cada mano. Camina así 10 pasos en círculo, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 1 intento.

14. «Saltar como una rana con una mariquita en cada mano.»
Coloca una mariquita en la palma de cada mano, ponte en cuclillas y da tres saltos hacia adelante, sin perder ninguna mariquita. Tienes 1 intento.

17. «Lanzar con golpecitos de dedo una mariquita para que toque otra mariquita.»
Coloca dos mariquitas una detrás de la otra dejando una distancia de aprox. 10 cm entre las dos. Dale un golpecito a la mariquita trasera, de modo que llegue a tocar la mariquita delantera. Tienes 3 intentos.

19. «Caminar con mariquitas sobre los pies.»
Coloca una mariquita sobre cada pie. Camina ahora 10 pasos, sin que las mariquitas caigan al suelo. Tienes 3 intentos.

22. «Balancear una mariquita sobre la yema del dedo corazón y caminar hacia atrás.»
Coloca una mariquita en la yema de tu dedo corazón. Camina así 10 pasos en círculo hacia atrás, sin que la mariquita caiga al suelo. Tienes 1 intento.

☺ 3 fichas comodín (hoja de trébol): Has tenido suerte. Puedes añadir la ficha a tu planta, sin tener que realizar una acción.

☹ 3 fichas de mala suerte (mariquita bajo la lluvia): Has tenido mala suerte. Vuelve a dejar la ficha en la pila. El turno pasa al siguiente jugador.

Move & Twist

Een vrolijk actiespel. De kleine lieveheersbeestjes willen graag zo hoog mogelijk langsheen de bloemstengel naar omhoog klimmen tot aan de wondermooie bloem. Zonder hulp van de medespelers en een heleboel vlieg- en kruipoefeningen zal dit echter niet gaan. Na iedere geslaagde opdracht klimt het lieveheersbeestje een beetje verder hogerop in de richting van de bloem. Met een grote portie handigheid en lichaamsbeheersing slaagt de kleine kever erin de bloem te bereiken. Help hem om als éérste boven aan te komen.

Inhoud:	24 stengelkaarten met opdrachten op de achterkant 8 bloemkaarten met opdrachten op de achterkant 5 houten lieveheersbeestjes voor de verschillende opdrachten en taken 1 lieveheersbeestje in reserve
Leeftijd:	5+
Aantal spelers:	2-6
Duur van het spel:	15-20 minuten
Auteurs:	Kerstin Wallner en Klaus Miltenberger (© 2010) via „Projekt Spiel“

Korte richtsnoer:

In dit spel doen jullie het lieveheersbeestje na. Stapje voor stapje legt ieder van jullie een groeiende bloem vóór zich op tafel: eerst groene stengelkaarten en tenslotte een bonte bloemkaart. Voor iedere kaart moeten jullie echter een handigheidsoopdracht uitvoeren. Wie het éérst zijn bloem met steelkaarten en bloesem volledig klaar heeft is de winnaar van het spel.

Vorbereiding van het spel:

Leg de stengel- en bloemkaarten met de opdrachtenkant naar beneden telkens op verschillende stapels in het midden van de tafel. Spreek onder elkaar af hoe hoog de bloem moet worden. Wij raden drie of vier stengelkaarten plus bloem aan. De houten lieveheersbeestjes leggen jullie daarnaast klaar. De speler, die het jongst geleden nog een echt lieveheersbeestje heeft gezien, mag beginnen. Er wordt voortgespeeld in de richting van het uurwerk.

Afloop van het spel:

Wanneer je aan de beurt bent neem je eerst een groene stengelkaart en kijk je naar de opdracht op de achterkant. De tekening toont al heel duidelijk wat je hoeft te doen met de lieveheersbeestjes. Op het einde van de spelregels vind je nog een nauwkeurige beschrijving van alle opdrachten en taken. Als je het afgesproken aantal stengelkaarten al verzameld hebt, mag je een bloemkaart nemen.

Probeer nu de opdracht resp. de actie uit te voeren. Alle andere spelers controleren of je het juist doet. De andere spelers mogen je in het begin helpen, de lieveheersbeestjes op hun plaats te leggen, als het voor jou alleen te moeilijk is.

Als je de opdracht op de kaart met succes hebt uitgevoerd, mag je deze kaart vóór je op tafel leggen en kan je op die manier stap voor stap een bloem opbouwen. In de loop van het spel leg je zo veel groene stengelkaarten op een verticale rij als in het begin afgesproken. Tenslotte leg je dan een bloemkaart bovenaan de rij.

Als je de opdracht op de kaart niet kan uitvoeren, dan moet je deze kaart spijtig genoeg onder de stapel schuiven. Bij de volgende keer heb je zeker en vast meer geluk.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en die trekt een nieuwe stengel- rep. bloemkaart uit de stapel.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde van zodra een speler met succes een bloem met het afgesproken aantal stengelkaarten plus een bloemkaart klaar op tafel heeft liggen. Hiermee is deze speler de winnaar van het spel. **Tip:** De kaarten met de nummers 6, 7, 8, 13 en 22 zijn een beetje moeilijk voor kinderen van vijf. U kan deze kaarten er uithalen en bij het spel met oudere kinderen deze kaarten er opnieuw invoegen. Speel gerust met uw kinderen samen - u zal zien dat u er zelf ook plezier aan zal beleven!

Stimuleert:

de grove en fijne motoriek, de coördinatie van ogen en handen, de concentratie het observatievermogen, de lichaamscoördinatie, Coordination du corps

Uitleg van de symbolen



Het symbool toont de nummerering van de kaarten. Op die manier kan je de uitleg in de instructies gemakkelijker vinden.



Het symbool toont het aantal beurten, die een speler heeft, om de opdracht uit te voeren.



Het symbool toont hoe vaak de opdracht met succes moet uitgevoerd worden.



Het symbool toont hoe vaak de beweging moet uitgevoerd worden tijdens de opdracht.

Actietaken stengelkaarten

1. „Flippen“ 2x

Je moet vijf kevers na elkaar flippen (omklappen) van hun rug op hun buik. Je mag 10 keer proberen.

2. „Raden in welke vuist de kever steekt“

Een medespeler van jouw keuze verstopt een lieveheersbeestje in zijn vuist.

Jij moet nu raden in welke vuist de kever steekt - in de rechter- of linkervuist?
Je mag één keer raden.

3. „Twee kevers op elkaar stapelen“

De bovenste kever moet met de buik op de rug van de onderste kever gelegd worden. Je mag drie keer proberen.

4. „Twee kevers met hun buikjes op elkaar stapelen.“

De onderste kever ligt op zijn rug op tafel. De bovenste kever moet nu met zijn buik op de buik van de onderste kever gestapeld worden. Je mag drie keer proberen.

6. „Een kever van rechts naar links over het hoofd werpen - en weer terug.“ 2x

Je moet een kever van je rechterhand in je linkerhand over je hoofd en weer terug werpen, zonder dat de kever daarbij op de grond valt. Je mag drie keer proberen.

8. „Een kever balanceren op de vingertoppen.“

Plaats een kever op de binnenkant van de top van je middelvinger. Nu moet je op de grond gaan zitten en weer opstaan, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.

9. „Een kever balanceren op je hoofd.“

Leg een kever op je hoofd en loop tien stappen in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.

11. „Twee kevers balanceren op de schouders.“

Plaats telkens één kever op de rechter- en op de linkerschouder. Loop nu tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.

13. „Een kever op de rug van je hand leggen, naar omhoog werpen en opvangen met de palm van je hand.“ 2x

De kever moet landen in de palm van je hand, zonder daarbij op de grond te vallen. Je mag drie keer proberen. De oefening kann vereenvoudigd worden door

15. „Lopen als een spin met drie kevers op de buik.“

Neem de op de kaart afgebeelde houding aan. Een andere speler legt nu drie kevers op je buik. Loop in deze houding vijf stappen achteruit, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag drie keer proberen.

16. „Een kever balanceren op je voet.“

Leg een kever op je voet. Beweeg de voet nu naar voren en naar achteren, naar rechts en naar links, en ook een keer in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Daarbij speelt het geen rol welke voet je kiest. Je mag drie keer proberen.

18. „Met twee kevers de armen laten cirkelen.“ 2x

Leg telkens één kever op de rug van je handen. Streck de armen zijwaarts uit en laat ze tien keer cirkelen, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.

20. „Op handen en voeten lopen met een kever in je nek.“

Plaats je handen en knieën op de grond, maak een katterug en hou je hoofd

omhoog. Laat door een andere speler een kever in je nek leggen. Kruip tien passen, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.

21. „Twee kevers balanceren boven je hoofd.“

Leg telkens één kever op de rug van je handen. Hef de handen horizontaal boven je hoofd en laat de vingertoppen samenkomen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.

Actietaken bloemkaarten

5. „Een kever met de voet omhoog werpen en opvangen.“

Leg een kever op je voet. Nu moet je de kever met je voet omhoog werpen en met je handen opvangen. Hierbij speelt het geen rol welke voet gebruikt wordt. Je mag drie keer proberen.

7. „Drie kevers balanceren op de vingertoppen.“

Plaats telkens één kever op de binnenkant van de middelste drie vingertoppen. Loop nu tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen.

10. „Een kever balanceren op de elleboog.“

Je moet je arm buigen en een kever op het gewricht van de elleboog leggen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kever op de grond valt. Je mag één keer proberen.

12. „Telkens twee kevers balanceren op de rug van je hand.“

Vorm een vuist met je handen en laat door een medespeler telkens twee kevers op de ruggen van je hand leggen. Loop tien stappen in het rond, zonder dat de kevers op de grond vallen. Je mag één keer proberen. hem op te vangen met beide handen. Dit mag je slechts één keer proberen.

14. „Hurksprong met twee kevers in de handen.“

Leg telkens één kever in de palm van je handen, hurk neer en spring drie keer voorwaarts, zonder hierbij een kever te verliezen. Je mag één keer proberen.

17. „Met een kever een andere kever flippen.“

Leg twee kevers achter elkaar op een afstand van ongeveer 10 cm. Flip nu met de achterste kever zo, dat deze de voorste kever aanraakt. Je mag drie keer proberen.

19. „Lopen met kevers op de voeten.“

Leg telkens één kever op je voeten. Loop nu tien stappen, zonder dat de kevers daarbij op de grond vallen. Je mag drie keer proberen.

22. „Een kever balanceren op de toppen van je vingers en daarbij achteruit lopen.“

Plaats een kever op de binnenkant van je middelvinger. Loop nu in het rond tien stappen achteruit, zonder dat de kever daarbij op de grond valt. Je mag één keer proberen

- 😊 3 jokerkaarten (klaverblad): Je hebt geluk gehad. Je mag de kaart aan je bloem leggen, zonder een opdracht te moeten uitvoeren.
- ☹️ 3 pechkaarten (lieveheersbeestjes in de regen): Je hebt spijtig genoeg pech gehad. Leg de kaart weer terug in de stapel. De volgende speler is nu aan de beurt.



Move & Twist

Un gioco d'azione davvero divertente. La piccola coccinella vuole salire sul gambo, fino a raggiungere il bellissimo fiore. Però non può farcela senza l'aiuto dei giocatori e senza tanti esercizi di volo e di gattonamento. Ogni volta che porta a termine una missione, la coccinella può salire un po' verso il fiore. Con tutta la sua abilità e imparando a controllare il proprio corpo, la piccola coccinella riuscirà ad arrivare al fiore. Aiutala ad arrivare per prima.

Contenuto:	24 carte gambo con le istruzioni per gli esercizi sul retro 8 carte fiore con le istruzioni per gli esercizi sul retro 5 coccinelle di legno per eseguire gli esercizi e per le azioni + 1 coccinella di riserva
Età:	5+
Giocatori:	2-6
Durata del gioco:	15-20 minuti
Autori:	Kerstin Wallner e Klaus Miltenberger (© 2010) tramite l'agenzia „Projekt Spiel“

Breve spiegazione del gioco:

In questo gioco, bisogna imitare la coccinella. Passo dopo passo, vedrete crescere un bel fiore di fronte a voi: prima le carte verdi del gambo e alla fine una carta tutta colorata con il fiore. Per ogni carta però, dovrete dare prova della vostra abilità. Vince chi per primo riesce a comporre il proprio fiore con le carte gambo e la carta fiore.

Preparazione del gioco:

Disponete le carte gambo e fiore con il lato su cui sono scritte le istruzioni rivolto verso il basso, in mazzi separati, al centro del tavolo. Decidete insieme quanto dovrà essere alto il fiore. Tre o quattro carte gambo più il fiore è la misura ottimale. Disponete anche le coccinelle di legno vicino alle carte, pronte per iniziare. Comincia il giocatore che per ultimo ha visto una vera coccinella. Si prosegue in senso orario.

Come si gioca:

Se tocca a te, prendi una carta verde del gambo e guarda le istruzioni per gli esercizi riportate sul retro. Il disegno indica con chiarezza che cosa devi fare con le coccinelle. Alla fine delle regole del gioco, trovi ancora una descrizione aggiuntiva per tutte le azioni. Quando avrai raccolto tutte le carte gambo come avevi deciso con i tuoi amici, puoi prendere una carta fiore.

Ora devi provare a eseguire l'esercizio o l'azione. Tutti gli altri controllano che tu faccia i movimenti giusti. Gli altri giocatori possono aiutarti a sistemare la coccinella in posizione all'inizio, se per te da solo è troppo difficile.

Se porti a termine la missione, puoi appoggiare la carta di fronte a te e costruire un po' per volta il fiore. Durante il gioco, devi mettere in fila tutte le carte verdi del gambo che servono per arrivare alla quantità e alla lunghezza concordate prima di iniziare. Alla fine, concludi la fila con la carta fiore.

Se non riesci a eseguire l'esercizio illustrato, purtroppo devi rimettere la carta nel mazzo, sotto le altre. Sicuramente ci riuscirai quando riproverai più tardi.

Poi tocca al giocatore successivo, che deve prendere una nuova carta gambo o fiore dal mazzo.

Fine del gioco:

Il gioco finisce quando uno dei giocatori completa il suo fiore con il numero di carte gambo stabilito e una carta fiore. Questo stesso giocatore è il vincitore del gioco. Consiglio: le carte con i numeri 6, 7, 8, 13 e 22 sono un po' difficili per i bambini di cinque anni. Magari potete toglierle quando giocano i più piccini e rimetterle nel mazzo per i più grandi. Giocate insieme ai vostri bambini: vedrete che vi divertirete anche voi!

Stimoli:

Abilità motoria di base e di precisione, Coordinazione oculo-manuale, Concentrazione, Spirito d'osservazione, Coordinazione fisica

Spiegazione dei simboli



Questo simbolo indica la numerazione delle carte. Così è più facile trovare la spiegazione nelle istruzioni.



Questo simbolo indica il numero di tentativi a disposizione del giocatore per compiere la sua missione.



Questo simbolo indica quante volte si deve compiere correttamente l'esercizio.



Questo simbolo indica quante volte si deve compiere un determinato movimento dell'esercizio.

Azioni carte gambo

1. „Scatto“ 2x

Devi fare scattare cinque coccinelle una dopo l'altra, facendole passare dalla posizione in appoggio sulla schiena alla posizione in appoggio sulla pancia. Hai a disposizione dieci tentativi.

2. „Indovina in quale pugno è nascosta la coccinella“

Un giocatore a tua scelta nasconde in un pugno la coccinella. Tu devi indovinare in quale pugno è nascosta la coccinella: nel destro o nel sinistro? Hai a disposizione un tentativo.

3. „Sovrapporre due coccinelle“

La coccinella sopra deve appoggiare con la pancia sulla schiena della coccinella sotto. Hai a disposizione tre tentativi.

4. „Mettere le coccinelle pancia contro pancia“

La coccinella sotto è appoggiata sul tavolo con la schiena. La coccinella sopra deve essere appoggiata con la pancia sulla pancia della coccinella sotto. Hai a disposizione tre tentativi.

6. „Fare saltare la coccinella da destra a sinistra sopra la testa e farla tornare indietro“ 2x

Devi lanciare la coccinella con la mano destra e afferrarla con la mano sinistra, poi rilanciarla con la sinistra e prenderla con la destra, facendola passare sopra la testa e senza farla cadere per terra. Hai a disposizione tre tentativi.

8. „Tenere in equilibrio una coccinella sulla punta del dito“

Metti una coccinella sulla punta del dito medio, tenendo il palmo della mano rivolto verso l'alto. Adesso siediti per terra e rialzati, senza fare cadere la coccinella. Hai a disposizione un tentativo.

9. „Tenere in equilibrio una coccinella sulla testa“

Appoggia una coccinella sulla testa e fai dieci passi in tondo, senza farla cadere.

11. „Tenere in equilibrio due coccinelle sulle spalle“

Appoggia una coccinella sulla spalla destra e una coccinella sulla spalla sinistra. Adesso fai dieci passi in tondo, senza fare cadere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

13. „Mettere una coccinella sul dorso della mano, lanciarla e riprenderla con il palmo della mano“ 2x

La coccinella deve atterrare sul palmo della mano, senza cadere. Hai a disposizione tre tentativi. Questo esercizio si può semplificare, decidendo di utilizzare entrambe le mani per prendere la coccinella. In questo caso, hai però a disposizione un solo tentativo.

15. „Camminare a ragno con tre coccinelle sulla pancia“

Mettiti nella stessa posizione illustrata sulla carta. Un giocatore appoggia quindi tre coccinelle sulla tua pancia. Adesso fai cinque passi indietro mantenendo la posizione, senza fare cadere le coccinelle. Hai a disposizione tre tentativi.

16. „Tenere in equilibrio una coccinella sul piede“

Appoggia una coccinella sul piede. Adesso muovi il piede avanti e indietro, a destra e a sinistra e una volta in cerchio, senza fare cadere la coccinella. Puoi usare il piede che preferisci. Hai a disposizione tre tentativi.

18. „Ruotare le braccia con due coccinelle“ 2x

Appoggia una coccinella sul dorso di ognuna delle mani. Allunga le braccia lateralmente e falle girare due volte, senza lasciare cadere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

20. „Camminare a gattoni con una coccinella sulla nuca“

Mettiti carponi per terra e curva la schiena come fa il gatto, tenendo alta la testa.

Chiedi a un giocatore di appoggiare una coccinella sulla tua nuca. Fai dieci passi, senza fare cadere la coccinella. Hai a disposizione un tentativo.

21. „Tenere in equilibrio due coccinelle sopra la testa“

Appoggia una coccinella sul dorso di ognuna delle mani. Solleva le mani in orizzontale portandole sopra la testa e fai incontrare le dita delle due mani. Adesso fai dieci passi in tondo, senza fare cadere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

Azioni carte fiore

5. „Fare saltare la coccinella con il piede e afferrarla con le mani“

Appoggia una coccinella sul piede. Falla saltare e afferrala con le mani. Puoi usare il piede che vuoi tu. Hai a disposizione tre tentativi.

7. „Tenere in equilibrio tre coccinelle sulla punta delle dita“

Posiziona una coccinella sulla punta delle tre dita centrali, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Adesso fai dieci passi in tondo, senza fare cadere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

Hai a disposizione un tentativo.

10. „Tenere in equilibrio una coccinella sul gomito“

Piega un braccio e appoggia una coccinella sul gomito. Adesso fai dieci passi in tondo, senza fare cadere la coccinella. Hai a disposizione un tentativo.

12. „Tenere in equilibrio due coccinelle sul dorso delle mani“

Fai i pugni con le mani e tienile con il dorso rivolto verso l'alto, quindi chiedi a un altro giocatore di appoggiare due coccinelle su ognuna delle due mani. Adesso fai dieci passi in tondo, senza fare cadere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

14. „Salto della rana con due coccinelle nelle mani“

Tieni una coccinella su ognuno dei palmi delle due mani, piegati sulle ginocchia e fai tre salti in avanti, senza perdere le coccinelle. Hai a disposizione un tentativo.

17. „Schiocca la coccinella e prendi l'altra coccinella“

Disponi due coccinelle l'una dietro l'altra, a distanza di circa 10 cm. Adesso schiocca la coccinella dietro, cercando di colpire la coccinella davanti. Hai a disposizione tre tentativi.

19. „Camminare con le coccinelle sui piedi“

Appoggia una coccinella su ognuno dei due piedi. Adesso fai dieci passi, senza lasciare cadere le coccinelle. Hai a disposizione tre tentativi.

22. „Tenere in equilibrio una coccinella sulla punta delle dita e camminare indietro“

Posiziona una coccinella sul medio, tenendo la mano con il palmo rivolto verso l'alto. Adesso fai dieci passi indietro, senza fare cadere la coccinella. Hai a disposizione un tentativo.

☺ 3 carte jolly (quadrifoglio). Hai avuto fortuna. Puoi aggiungere una carta al tuo fiore, senza dover eseguire l'esercizio.

☹ 3 carte portafortuna (coccinella sotto la pioggia). Purtroppo hai avuto sfortuna. Rimetti una delle tue carte nel mazzo. Tocca quindi al giocatore successivo.



功夫瓢虫

这是一款充满挑战与活力的动作游戏。

可爱的小瓢虫有个梦想，她很想顺着花茎向上爬到美丽的花朵上，去看看多彩的大自然。但是，小瓢虫的飞行和爬行的能力还不够，它可爬不到花朵上。这可怎么办呢？于是，她想请小朋友帮助她完成梦想。小朋友要和小瓢虫一起完成一个又一个的挑战，慢慢接近花朵，最后借助各种肢体技巧和身体控制能力，帮助小瓢虫成功到达花朵。谁愿意来帮助小瓢虫第一个到达花朵上呢？

游戏配件： 24张背面印有任务的花茎卡片
 8张带任务的花木片
 5个要完成各种任务和动作的木瓢虫
 1个共享瓢虫

适合年龄： 5岁以上

游戏人数： 2-6人

游戏作者： 克斯廷 沃尔纳 和 克劳斯 米尔顿伯格 (2010版本)

游戏简介：

游戏中，你将扮演一只瓢虫。随着游戏一步一步地展开，你的面前将会出现一枝正在生长的花朵：首先是绿色的花茎木片，最后是色彩鲜艳的花朵木片。但是，要赢得每张木片你必须完成一项任务，最先完成任务，顺着花茎到达花朵的游戏者获胜。

游戏准备：

分别将花朵和花茎卡片有游戏规则的一面朝下，摆放在桌子中间，排成两列。游戏开始前，先确定花的高度，我们建议获得3-4个花茎木片和一个花朵木片即为胜利。将木瓢虫准备好放在桌子上，可以用不同的方式选择一个小朋友先开始游戏，接着游戏者按顺时针方向依次进行。

游戏说明：

当轮到你的时候，先拿一张绿色的花茎卡片，看看背面的任务。背面的图片会告诉你需要用木瓢虫完成的动作。最后面的游戏规则里更加详细地描述了每张卡片所需要完成的动作。当你收集到预先确定好的花茎卡片的数量，你就可以得到一张花木片，获得胜利。

现在请试着去完成任务或指定的动作。

其他游戏者可以在旁边检查你的动作是否完成正确。假如你觉得任务对你来说太难了，其他游戏者在开始的时候可以帮助你把瓢虫放到正确的地方。

如果你完成了卡片上的挑战，你可以把这张卡片放到你的面前，一步一步获得花茎卡片和花朵。在游戏过程中获得的花茎卡片，可以垂直排列好，最后获得的花木片放在最

上面。

如果你没有完成卡片上的任务，那么你必须把卡片放回到原来的位置，等待下一轮的好运。

然后轮到下一个游戏者的时候，他同样也需要抽取一张新的花茎卡片（或）花木片完成动作。

游戏结束

谁先按约定赢得相应数量的花茎卡片并得到一张花朵卡片，谁就获胜，而游戏也结束了。

建议：

标识数字6、7、8、13和22的卡片对5岁孩子有点难，你可以拿出这些卡片，待年龄稍大的孩子玩这款游戏时，再把这些卡片再放回去。

请和你的孩子无拘无束地一起玩吧，你会发现这个游戏乐趣无穷。

游戏能力：

锻炼大动作和精细动作。手眼协调能力 注意力 观察能力 身体协调性

标识说明：



这个标识显示卡片编号，能更容易地找到游戏说明。



这个标识表示游戏者要执行某个任务可以尝试的次数。



这些标识表示需要成功完成任务动作的次数。



这些标识表示在执行任务动作时需要移动的步数。

动作任务花径卡片

1. “弹” 2x

你必须把5个瓢虫一个接一个从背朝下的一面弹动为肚子朝下的一面。你可以有10次机会尝试。

2. “猜猜瓢虫在哪只手里”
你选择其中一个游戏者把一只瓢虫藏在手里，你必须猜出瓢虫在哪只手里，左手还是右手？你只有一次机会猜测。
3. “把2只瓢虫上下叠起来”
上面一只瓢虫的肚子贴着下面瓢虫的背叠起来，你可以有3次机会尝试。
4. “2只瓢虫肚子贴肚子叠起来”
下面一只瓢虫背躺在桌子上，上面一只瓢虫必须肚子贴肚子地叠起来，你可以有3次机会尝试。
6. 把瓢虫从右往左从头上扔过去，然后又从左往右扔” 2x
你必须把瓢虫从头顶上扔过去，从右手扔到左手里，然后从左手扔回右手里，你可以有3次机会尝试。
8. “一个瓢虫在你的指尖上保持平衡”
把一只瓢虫放到你的中指指尖。你先坐在地上然后又站起来，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。
9. “一只瓢虫在你的头上保持平衡”
把一只瓢虫放到你的头上，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。
11. “2只瓢虫在你的肩膀上保持平衡”
在你的左右肩膀上各放1只瓢虫，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。
13. “一只瓢虫放在手背上，扔向天空，另一只手掌抓住” 2x
瓢虫应该落在你的手掌上，不能掉落。你可以有3次机会尝试。
这个动作可以变得容易些，用2只手收抓住，这样只有1次机会。
15. “三个瓢虫在肚子上走蝙蝠步”
找到卡片上说明的位置，别的游戏者把三个瓢虫放到你的肚子上。从你的位置上倒退走5步，瓢虫不能掉落。你可以有3次机会尝试。
16. “瓢虫在你脚上保持平衡”
把一只瓢虫放在你脚上，前后左右移动你的脚，绕一个圈，瓢虫不能掉落。用哪只脚没有关系，你可以有3次机会尝试。
18. “带着2只瓢虫旋转你的手臂” 2x
两只手背上各放一只瓢虫，把手臂伸出去转10圈，瓢虫不能掉落，你只有1次机会。
20. “瓢虫在你的脖子上行走”
用手和膝盖在地板上爬，把背弯起来，把头抬起来，让另外一位游戏者把瓢虫放到脖子上，爬10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

21. “2只瓢虫在头顶上保持平衡”

两只手背上各放1只瓢虫，保持手水平，然后把手抬到头顶上，让指尖接触，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

动作任务花卡片

5. “用手抓住从脚上扔出的瓢虫”

把一只瓢虫放在你脚上，你必须用脚扔瓢虫，然后用手去抓。用哪只脚没有关系。你可以有3次机会尝试。

7. “3只瓢虫放在你的指尖上保持平衡”

把3个瓢虫分别放在中间三个手指的指尖，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

10. “一只瓢虫在你的肘部上保持平衡”

你必须把你的手臂弯起来，然后放在肘部，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

12. “2只瓢虫在你手背上保持平衡”

握紧拳头，让另外一位游戏者把2只瓢虫放到两只手的手背上，绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

14. “手里放着瓢虫作蛙跳”

每只手掌里放一只瓢虫，然后蹲下跳三个蛙跳，瓢虫不能掉落，你只有1次机会。

17. “用一只瓢虫去弹另一只瓢虫”

把两次瓢虫放在相隔10cm左右的地方。用手弹瓢虫的背，使它带动前面一只瓢虫，你可以有3次机会尝试。

19. “瓢虫在你脚上走路”

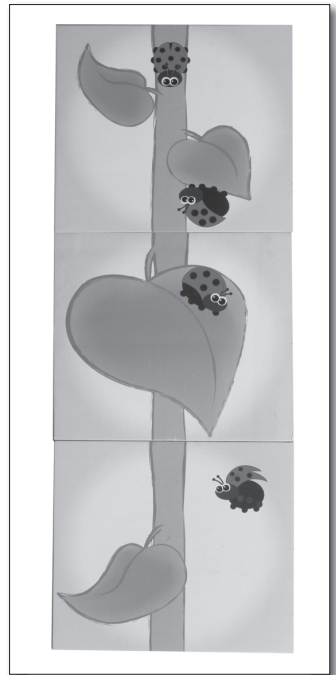
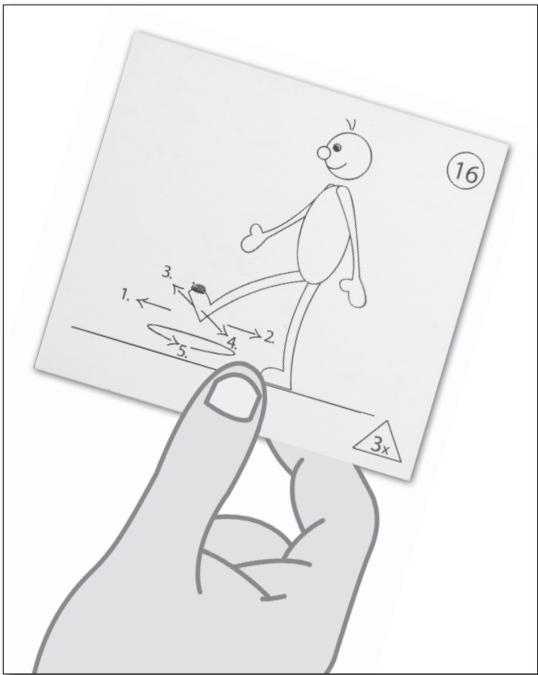
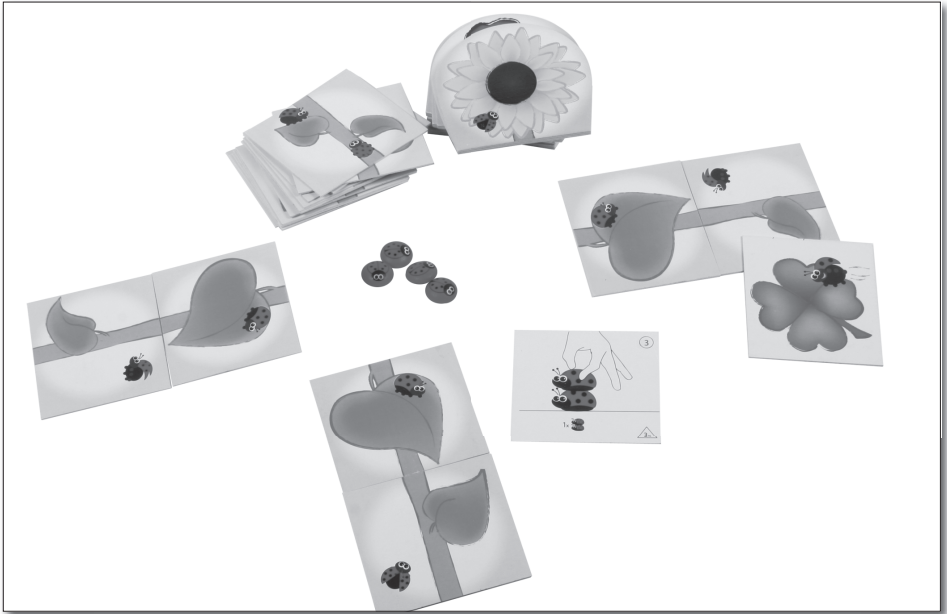
把瓢虫放在你的脚上，走10步，瓢虫不能掉落，你可以有3次机会尝试。

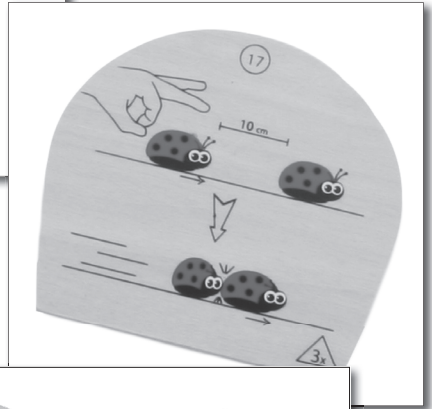
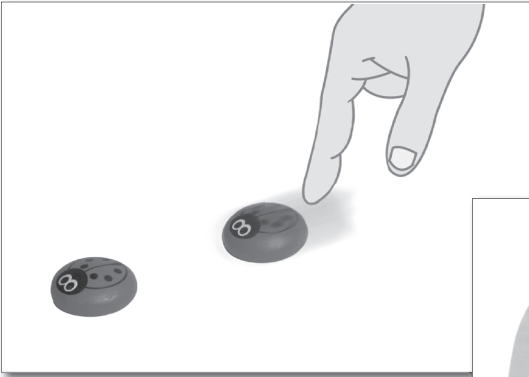
22. “倒着走，保持瓢虫在指尖上保持平衡”

把一只瓢虫放在中指上，倒着绕圈走10步，瓢虫不能掉落。你只有1次机会。

☺ 3张王牌(三叶草叶子)。你很幸运，你不用完成任何动作就可以为花朵填上一张花茎卡片了

☹ 3张差牌(淋雨的瓢虫)。你运气不佳，请把卡片放回去，轮到下一个了。





beleduc

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

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2012



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 以上信息非常重要, 请予以保留!