

22720 Imita

Imita

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben
Art Education: Recognising and naming colours
L'enseignement des arts : Reconnaître et nommer les couleurs
Educación artística: Reconocimiento y designación de los colores
Artistieke ontwikkeling: Het herkennen en benoemen van kleuren
Educazione artistica: Riconoscimento e definizione dei colori
艺术教育: 颜色的认知和命名



Naturwissenschaftliche Bildung: Erkennen und Benennen von Tieren und Gegenständen/Objekten
Science Education: Recognising and naming animals and objects
Formation scientifique et technique: Reconnaître et nommer les animaux et les objets
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Reconocimiento y designación de los animales y objetos
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Het herkennen en benoemen van dieren en voorwerpen/objecten
Educazione tecnica e naturalistic: Riconoscimento e definizione di animali e oggetti
自然科学和技能教育: 各种动物和物体的认知和命名



Somatische Bildung: Grobmotorik beim pantomimischen Darstellen von Tieren und Gegenständen /Objekten sowie Bewegung durch Einzel- und Partnerübungen, Entwicklung von Ideen und Kreativität, visuelle Wahrnehmung
Health Education: Gross motor skills, by pantomimic representation of animals and objects, as well as movement through individual and partner exercises, development of ideas and creativity, visual perception
Formation somatique: Motricité globale en mimant les animaux et les objets et réalisation de mouvements à travers des exercices individuels et avec des partenaires, développement des idées et de la créativité, perception visuelle
Desarrollo somático: Motricidad gruesa mediante la pantomima de animales y objetos, desarrollo del movimiento mediante ejercicios individuales y en pareja, desarrollo de ideas y creatividad, percepción visual
Somatische ontwikkeling: Grote motoriek door met gebaren dieren en voorwerpen/objecten weer te geven, beweging door oefeningen, individueel en met zijn tweeën, ontwikkelen van ideeën en creativiteit, visuele waarneming.
Educazione somatica: Abilità motorie di base mimando animali e oggetti e movimento attraverso esercizi individuali e in coppia, sviluppo di idee e creatività, percezione visiva
健康教育: 模仿游戏板上的动物和主题, 可单独练习也可找搭档一起练习, 以锻炼整体运动技能。另外, 也可促进小朋友视觉和创造力的发展



Soziale Bildung: Sozialverhalten und Teamfähigkeit, Probleme lösen
Social Education: Social behaviour and the ability to work in a team, problem-solving
Sociabilisation: Comportement social et travail d'équipe, résolution des problèmes
Desarrollo social: Comportamiento social, trabajo en equipo y solución de problemas
Sociale ontwikkeling: Sociaal gedrag en groepswerk, probleemoplossend vermogen
Educazione sociale: Comportamento sociale e lavoro di squadra, risoluzione di problemi
社会教育: 团队合作的社交能力和解决问题能力



Sprachliche Bildung: Sprachentwicklung durch das Beschreiben von Gegenständen und Tieren, Geräuschimitation von Gegenständen und Tieren, Kommunikation
Linguistic Education: Language development by describing objects and animals, sound imitation of objects and animals, communication
Formation linguistique: Développement du langage par la description des objets et des animaux, imitation sonore des objets et des animaux, communication
Desarrollo del lenguaje: Desarrollo del lenguaje mediante la descripción de objetos y animales, imitación del sonido de objetos y animales, comunicación
Taalkundige ontwikkeling: Spraakontwikkeling door het beschrijven van voorwerpen en dieren, geluiden van voorwerpen en dieren nadoen, communicatie.
Educazione linguistica: Sviluppo del linguaggio con la descrizione di oggetti e animali, imitazione del suono degli oggetti e del verso degli animali, comunicazione
语言教育: 通过对主题和动物的描述、声音模仿、伙伴交流, 开发语言表达能力



Imota



Inhalt

- a) 1 Pappspielplan
- b) 6 Spielfiguren
- c) 1 Farbwürfel
- d) 1 Symbolwürfel

b)



c)



d)



a)



Contents

- a) 1 cardboard game board
- b) 6 figures
- c) 1 colour dice
- d) 1 symbol dice



Contenu

- a) 1 plateau de jeu
- b) 6 pions
- c) 1 dé de couleurs
- d) 1 dé de symboles



Contenido

- a) 1 tablero de juego
- b) 6 fichas de personaje
- c) 1 dado de colores
- d) 1 dado de símbolos



Inhoud

- a) 1 kartonnen speelbord
- b) 6 pionnen
- c) 1 kleurendobbelsteen
- d) 1 symbool dobbelsteen



Contenuto

- a) 1 tabellone di gioco in cartone
- b) 6 pedine
- c) 1 dado con colori
- d) 1 dado con simboli



游戏配件

- a) 1 块游戏板
- b) 6 个游戏小人
- c) 1 个颜色骰子
- d) 1 个信号骰子

22720 Imita

Vorhang auf für „Imita“. Das Wandertheater ist in der Stadt und sucht noch junge und begabte Nachwuchsdarsteller, die in dem neuen Theaterstück mitwirken möchten. Die Aufnahmeprüfung ist nicht ganz leicht – ob sportliche Einzelübungen, artistische Partnerübungen, geschickte Pantomime oder die Kunst der Formulierung - all diese Dinge sollte ein Künstler beherrschen. Vielleicht lässt sich die Fachjury aber auch von einem guten Geräuschimitator überzeugen. Beeilt euch und zeigt der Jury, was ihr am besten könnt. Mit Können und Kreativität habt ihr eine Rolle im Wandertheater „Imita“ sicher.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle Mitspieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert und der Farbwürfel bereitgelegt. Der Symbolwürfel wird in dieser Spielvariante nicht benötigt. Jeder Mitspieler sucht sich nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf das große Feld am Anfang des Weges. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Hinweise zum Aufbau des Spielplans

Die Spieler hüpfen entlang des Weges, von Feld zu Feld, zur großen Theaterbühne. Die Felder zeigen fünf verschiedene Arten von Motiven:



Gegenstände/Objekte,
z.B. Lokomotive



Tiere,
z.B. Papagei



Joker



Partnerübungen,
z.B. Luftballontanz



Einzelübungen,
z.B. Kniebeuge

Jedes Feld ist mit einem Farbpunkt gekennzeichnet. Die Farbpunkte finden sich ebenfalls auf dem Farbwürfel wieder. Dieser zeigt an, auf welches Feld der Spieler nach seinem Wurf rücken muss.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und rückt seine Figur auf das entsprechende Feld. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

- a) Der Spieler landet auf einem Gegenstand oder Tier. Er darf sich nun zwischen drei Aktionen entscheiden:
1. Er stellt den Gegenstand oder das Tier pantomimisch dar. Dabei ist es nicht erlaubt Geräusche oder Sprache einzubauen.
 2. Er ahmt das Geräusch des Gegenstandes oder des Tieres nach. Dabei ist es nicht erlaubt, Bewegungen oder Sprache einzubauen.
 3. Er beschreibt den Gegenstand oder das Tier, ohne dabei den Namen zu nennen. Ist das zu schwer, können hier auch Dinge genannt werden, die der Spieler mit dem Gegenstand/ Tier verbindet oder erlebt hat. Dabei ist es nicht erlaubt Geräusche oder Bewegungen einzubauen.

Beispiele



Der Spieler kann:

1. Luftgitarre spielen und dabei wie ein Rockstar herum hüpfen.
2. Den Klang eines Gitarrenspiels nachahmen.
3. Erklären, dass es ein Instrument ist, zum Lieder Spielen genutzt wird und Saiten hat, ohne dabei das Wort „Gitarre“ zu verwenden.



Der Spieler kann:

1. Auf allen Vieren durch das Zimmer schleichen und einen Katzenbuckel machen.
2. Miauen wie eine Katze.
3. Erklären, dass das Tier schnurrt, Krallen hat und Mäuse jagt, ohne dabei das Wort „Katze“ zu verwenden.

b)

Landet der Spieler auf einem Aktionsfeld „Einzelübung“ oder „Partnerübung“ entfallen Pantomime, Imitation und Erklärung. Jetzt wird es sportlich – die gezeigte Übung wird nun allein (Einzelübung) oder mit einem beliebigen Partner (Partnerübung) nachgemacht.

Einzelübungen:



Hampelmann (drei bis fünf Wiederholungen)



Im Krebsgang gehen (zehn Schritte vorwärts oder rückwärts)



Auf einem Bein hüpfen (drei bis fünf Wiederholungen)



Brücke (einmal)



Kniebeuge (drei bis fünf Wiederholungen)

Partnerübungen:



Ein beliebiges Lied singen und dazu tanzen.



Schubkarre: Fünf Schritte vorwärts laufen, danach wird getauscht.



Rumpfheben: Die Füße des Partners halten; dieser macht fünf Sit-Ups. Danach wird getauscht.



Einen Ball oder Luftballon zwischen die Köpfe nehmen und zehn Schritte vorwärts und zehn Schritte rückwärts gehen.



Auf den Boden setzen, Zehenspitzen aneinander drücken und sich bei den Händen fassen. Versuchen, gemeinsam aufzustehen um ein „V“ zu bilden.

c)



Landet der Spieler auf einem Kleeblatt darf er zwei Felder vorrücken und die Aufgabe ausführen.

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen, allerdings darf der Spieler, der später auf das Feld kommt, nicht die gleiche Aktion ausführen, welche der bereits auf dem Feld befindliche Spieler ausgeführt hat.

Beispiele



- Das Feld „Elefant“ ist doppelt belegt
- Spieler 1 hat den Elefant pantomimisch dargestellt
- Spieler 2 hat nun die Möglichkeit, das Geräusch des Elefanten zu imitieren oder den Elefant zu beschreiben

Landet ein Spieler auf einem Feld mit einem Farbpunkt in der eigenen Spielfarbe, kann er sich einen Mitspieler aussuchen, der die Aufgabe für ihn übernimmt.

Spielende

Die Spieler gelangen in den Zielbereich, in dem sie eine Farbe würfeln, die auf dem Weg nicht noch einmal vorkommt. Derjenige, der als Erster an der großen Theaterbühne ankommt, ist der Gewinner des Spiels.

Zusätzliche Hinweise für weitere Spielvarianten



Soll beispielsweise nur die Sprachentwicklung der Kinder gefördert werden, können alle Tier- und Gegenstandsmotive auch nur mithilfe der Sprache erklärt werden. Dabei würden Geräuschimitation und Pantomime wegfallen.

Wir empfehlen, dass die Kinder sich vor allem auf die Dinge beziehen, die sie mit dem Gegenstand oder Tier selbst verbinden oder erlebt haben. So ist es möglich, dass Kinder unterschiedliche Beschreibungen zu Gegenständen und Tieren geben und so ihren Wortschatz erweitern.

Die Einzel- und Partnerübungen werden wie oben beschrieben durchgeführt und sorgen für Auflockerung.



Sollen die Kinder lernen, aus sich herauszugehen, eignet sich besonders gut die pantomimische Darstellung. Dabei werden alle Tier- und Gegenstandsmotive ausschließlich pantomimisch dargestellt.

Da diese Variante den Kindern nur begrenzte Möglichkeiten der Variation von der Darstellung bietet, darf sich die pantomimische Darstellung eines Gegenstandes oder Tieres gleichen. So lernen die Kinder voneinander und der Zusammenhalt in der Gruppe wird gestärkt.

Variante für Fortgeschrittene (Alter: 4+)

Spielvorbereitung

Alle Spielmaterialien werden wie oben beschrieben aufgebaut. Zusätzlich wird der Symbolwürfel hinzugenommen. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig und rückt mit seiner Spielfigur auf das Feld mit dem Farbpunkt, den der Farbwürfel zeigt. Nun kommt der Symbolwürfel zum Einsatz. Dieser gibt vor, welche Aktion ausgeführt werden soll:



Erklären



Unterstützung – es wird ein Partner gesucht, mit dem eine beliebige Aktion gemeinsam durchgeführt wird. Dies gilt auch für die Felder „Einzelaktion“.



Geräusch-
imitation



Pantomime



Der Stern ist der Joker. Dieses Symbol gibt an, dass der Spieler selbst entscheiden darf, welche Aktion er durchführen möchte – allein oder mit Partner.

Beispiele



- Farbwürfel: orange
- Symbolwürfel: Pantomime



- Ente pantomimisch darstellen; z.B. Watscheln wie eine Ente

Rückt der Spieler auf ein Feld mit einer Einzel- oder Partnerübung, wird der Symbolwürfel außer Acht gelassen. Landet ein Spieler auf einem Feld mit dem Farbpunkt in der eigenen Spielfarbe, kann er sich einen Mitspieler aussuchen, der die Aufgabe für ihn übernimmt.

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen, allerdings darf der Spieler, der später auf das Feld kommt, nicht die gleiche Aktion ausführen, welche der bereits auf dem Feld befindliche Spieler ausgeführt hat. Der Spieler, der auf das Feld hinzukommt, würfelt in diesem Fall noch einmal mit dem Symbolwürfel, bis dieser eine andere Aktion anzeigt.

Spielende

Die Spieler gelangen in den Zielbereich, in dem sie eine Farbe würfeln, die auf dem Weg nicht noch einmal vorkommt. Derjenige, der als Erster an der großen Theaterbühne ankommt, ist der Gewinner des Spiels.

Tipps für Erzieher/-innen

Was bin ich? (Alter: 3+):

Kopieren Sie das Spielbrett. Schneiden Sie alle Tier- und Gegenstandsmotive aus. Falten Sie die Motive und legen Sie sie in eine Schale oder in einen Beutel. Lassen Sie ein Kind im Morgenkreis einen Zettel ziehen. Nur das Kind und Sie dürfen sehen, welches Motiv der Zettel zeigt. Nun hat das Kind die Aufgabe, das abgebildete Tier oder den abgebildeten Gegenstand zu erklären, pantomimisch darzustellen oder den Laut bzw. das Geräusch zu imitieren. Entweder lassen Sie die Aktion frei wählen oder Sie geben die Aktion vor. Nun raten alle Kinder in der Gruppe, was der aktive Spieler vorstellt. Jedes Kind in der Gruppe sollte einmal der Darsteller sein.

Sportübungen (Alter: 3+):

Beziehen Sie die Einzel- und Partnerübungen in die Sportangebote ein. So können die Kinder die verschiedenen Übungen durch häufiges Wiederholen festigen und ihren Körper trainieren.

Theaterbesuch (Alter: 4+):

Besuchen Sie mit den Kindern ein Puppentheater oder ein Theaterstück. So lernen die Kinder Schauspiel und Kultur kennen. Außerdem erleben sie, wie richtige Schauspieler verschiedene Charaktere, egal ob Mensch oder Tier, darstellen. So können sie sich Anregungen holen und bei der nächsten Runde „Imita“ gleich anwenden.

Tierlaute und -fortbewegungsarten (Alter: 4+):

Sprechen Sie mit den Kindern über typische Fortbewegungsarten und Laute von Tieren. Es bietet sich an, dazu einen kindgerechten Dokumentarfilm anzusehen, in dem Kinder die Tiere in Aktion sehen. Auf diese Weise können sie typische Laute und Fortbewegungsarten verinnerlichen.

Tipps für Eltern

Üben Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, verschiedene Tiere und Gegenstände darzustellen. Zeigen Sie ihm wie Sie eine Katze oder eine Lokomotive pantomimisch darstellen würden. Auf diese Weise nehmen Sie Ihrem Kind die Scheu, selbst aktiv zu werden. Später können Sie das Beschreiben und Erklären anhand der Abbildungen auf dem Spielplan trainieren. Für die Kleinsten empfehlen wir ein Bilderbuch zur Hand zu nehmen, Tiere und Gegenstände selbst zu benennen und das entsprechende Geräusch nachzumachen. Ihr Kind kann dadurch von Ihnen lernen und sich so typische Merkmale von Tieren und Gegenständen einprägen.

22720 Imita

The curtain rises for "Imita". The travelling theatre is in town and is looking for young, talented and promising actors who would like to take part in the new play. The audition is not easy – whether individual sport exercises, artistic partner exercises, skillful pantomime or the art of formulation – an actor has to master all of these. Perhaps the expert jury can be also convinced by a good sound imitator. Come and show the jury what you can do best. With skill and creativity, you are sure to be given a role in the travelling theatre "Imita".

Game preparation

The game board is placed in the middle of the table, easily accessible for all players, and the colour dice is set out ready. The symbol dice is not used in this game variant. Now each player selects a figure and places it on the big square at the beginning of the path. The youngest player throws the dice first. Play is in a clockwise direction.

Hints on the structure of the game board

The players hop along the path, from square to square, towards the big theatre stage. The squares show five different types of motifs:



Objects,
e.g. locomotive



Living creatures,
e.g. parrot



Joker
(cloverleaf)



Partner exercises,
e.g. balloon dance



Individual exercises,
e.g. knee bend

Each square is marked with a coloured dot. The same coloured dots appear on the colour dice. This indicates which square the player should move to after his throw.

Course of the game

The first player rolls the colour dice and moves his figure to the appropriate square. Now there are the following possibilities:

- a) The player lands on an object or animal. Now he may decide between three actions:
1. He represents the object or the animal in pantomime. When doing this, he is not allowed to use sounds or language.
 2. He mimics the sound of the object or animal. He is not allowed to use movements or speech.
 3. He describes the object or animal, without mentioning its name. If this is too difficult, the player can mention things he associates or has experienced with the object / animal. He is not allowed to use sounds or movements.

Examples:



The player can:

1. Play air guitar while jumping around like a rock star.
2. Imitate the sound of a guitar play.
3. Explain that it is an instrument, is used for playing songs and has strings without using the word "guitar".



The player can:

1. Crawl on all fours across the room and arch his back like a cat.
2. Meow like a cat.
3. Explain that the animal purrs, has claws and hunts mice, without using the word "cat".

b)

If the player lands on an "individual exercise" or "partner exercise" action square, pantomime, imitation and explanation are not required. Now it becomes sporting - now the shown exercise is copied alone (single exercise) or with any partner (partner's exercise).

Individual exercises:



Jumping jack (three to five times)



Crabwalk (ten steps forwards or backwards)



Skipping on one leg (three to five times)



Arch back (once)



Knee bends (three to five times)

Partner exercises:



Sing any song and dance to it.



Hand barrow: Take five steps forward, then change places.



Sit-up: Hold the feet of the partner, who makes five sit-ups. The children then change places.



The children place a ball or balloon between their heads and take ten steps forwards and ten steps backwards.



Sit on the ground, press toes together and hold each other's hands. Try to get up together and form a "V".

c)



If the player lands on a cloverleaf he may move forward two squares and perform the task.

After the task has been performed, it is the next player's turn. Several figures may occupy the same square, but the player who comes last to the square is not allowed to perform the same action as the player who is already on the square.

Example:



- The "elephant" square is occupied by two figures
- Player 1 has shown the elephant pantomime
- Player 2 now has the possibility to imitate the sound of the elephant, or to describe the elephant

If a player lands on a square with a colour dot in his figure's own colour, he can pick a player to perform the task for him.

End of the game

To reach the goal, players have to roll a colour on the dice which does not occur again on the intervening path. The one who arrives first on the big theatre stage is the winner of the game.

Additional instructions for other game variants



If, for example, the game is to be used for language development only, all the animal and object motifs can only be explained by using language. The sound imitation and pantomime options would not be used.

We recommend that children should refer primarily to the things which they themselves connect or have experienced with the object or animal concerned. In this way children can give different descriptions of the objects and animals, and thus expand their vocabulary.

The individual and partner exercises are performed as described above – they help the children to loosen up.



If the purpose of the game is for children to learn to be outgoing, pantomime acting is especially well suited. In this variant all the animal and object motifs are presented in pantomime only (acting without words).

Since this variant offers the children only limited possibilities for varying their performance, the pantomime representations of an object or animal are allowed to be the same. In this way the children can learn from each other, and group cohesion is strengthened.

Variant for advanced level (Age: 4+)

Game preparation

All the game materials are set out as described above. In addition, the symbol dice is added. Play is in a clockwise direction.

Course of the game

The first player throws both the dice simultaneously, and moves his figure onto the square with the dot shown on the colour dice. Now the symbol dice comes into play. It determines which action has to be performed:



Explain



Sound imitation



Pantomime



Support – the player chooses a partner with whom they can perform any action they wish. This also applies to the "individual action" squares.



The star is the joker. This symbol indicates that the player may decide which action he would like to perform – alone or with partner.

Example:



- Colour dice: orange
- Symbol dice: pantomime



- Represent duck in pantomime: e.g., waddle like a duck

If the player lands on a square showing a single exercise or a partner exercise, the symbol dice is not taken into account. If a player lands on a square with the colour dot in his own figure's colour, he can select a fellow player to perform the task for him.

When the task has been completed, it is the next player's turn.

Several figures may occupy the same square, but the player who comes last to the square is not allowed to perform the same action as the player who is already on the square. In this case, the newcomer throws the symbol dice again, until it indicates a different action.

End of the game

To reach the goal, players have to roll a colour on the dice which does not occur again on the intervening path. The one who arrives first on the big theatre stage is the winner of the game.

Tips for kindergarten teachers:

What am I? (Age: 3+):

Copy the game board. Cut out all the animal and object motifs. Fold the motifs and place them in a bowl or bag. Let a child in the morning circle pull out a folded paper. Only the child and you can see what is on it. Now the child has the task of describing or miming the animal or object, or imitating its sound or noise. You can either let the action be freely chosen, or you can suggest a specific action to the child. Now all the other children in the group guess what the active player is representing. Each child in the group should have a turn at being the actor.

Sport exercises (Age: 3+):

Bring the individual and partner exercises into sport activities. In this way the children can strengthen the various exercises by frequent repetition, and train their bodies.

Visit to the theatre (Age: 4+):

Visit a puppet show or a play together with the children. This will give the children contact with acting and culture. They can also experience how real actors represent different characters, whether human or animal. They can get ideas and apply them in the next round of "imita".

Animal sounds and types of locomotion (Age: 4+):

Speak to the children about the typical ways animals move and the sounds they make. It would be appropriate to watch a child-oriented documentary film in which the children can see the animals in action. In this way they can internalise typical sounds and typical kinds of locomotion.

Tips for Parents

Practise representing different animals and objects together with your child. Show him how you would "act" a cat or a locomotive in pantomime. In this way you can help your child overcome his inhibitions and act himself. Later, you can train description and explanation on the basis of the illustrations on the game board. For the little ones, we recommend keeping a picture book to hand to name the animals and objects and imitate the corresponding noise. In this way your child can learn from you, and memorise typical characteristics of animals and objects.

22720 Imita

Le rideau se lève sur « Imita ». Le théâtre ambulant est en ville et est à la recherche de jeunes et talentueux artistes, désireux de participer à la nouvelle pièce. L'examen d'entrée n'est pas facile – qu'il s'agisse d'exercices sportifs individuels, d'exercices artistiques avec des partenaires, de la pantomime habile ou de l'art de la formulation – voilà ce qu'un artiste doit maîtriser. Un bon imitateur de bruits aura peut-être également sa chance auprès du jury. Dépêchez-vous et montrez au jury ce dont vous êtes capable. Avec de l'habileté et de la créativité, vous aurez sûrement votre place au sein du théâtre ambulant « Imita ».

Préparation du jeu

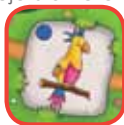
Le plateau de jeu est placé à portée de main de tous les joueurs au milieu de la table et le dé de couleurs est prêt à être lancé. Le dé de symboles n'est pas utilisé dans cette variante de jeu. Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place sur la grande case au début du trajet. Le plus jeune joueur commence à lancer le dé. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment installer le plateau de jeu

Au fil du jeu, les joueurs sautent d'une case à l'autre, jusqu'à la grande scène du théâtre. Les panneaux montrent cinq types de sujets différents:



Les objets, comme la locomotive par exemple



Les animaux, comme le perroquet par exemple



Joker (feuille de trèfle)



Les exercices avec des partenaires, tels que la Danse au Ballon



Les exercices individuels, comme la gaine par exemple

Chaque case est marquée par un point de couleur. Les points colorés sont aussi présents sur le dé de couleurs. Cela indique sur quelle case le joueur doit se mettre après avoir lancé le dé.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance le dé de couleurs et déplace son pion sur la case appropriée. Voici les différentes options possibles:

- a) Le joueur atterrit sur un objet ou un animal. Il doit maintenant choisir entre trois actions :
1. Mimer l'objet ou l'animal. Il n'est pas permis d'émettre de sons ou de parler.
 2. Imiter le bruit de l'objet ou de l'animal. Il n'est pas permis d'intégrer des mouvements ou de la parole.
 3. Décrire l'objet ou l'animal, sans mentionner le nom. Si c'est trop dur, des choses peuvent être mentionnées, qui relient le lecteur à l'objet / l'animal ou à son vécu. Il n'est pas permis d'intégrer des bruits ou des mouvements.

Exemples



Le joueur peut:

1. Jouer de la guitare en l'air en sautant partout comme une rock star.
2. Imiter le son d'une guitare.
3. Expliquer que c'est un instrument avec des cordes qui est utilisé pour les jeux et les chansons, sans utiliser le mot « guitare ».



Le joueur peut:

1. Ramper à quatre pattes à travers la pièce et faire le dos rond comme un chat.
2. Miauler comme un chat.
3. Expliquer que c'est un animal qui ronronne, a des griffes et chasse les souris, sans utiliser le mot « chat ».

b)

Le joueur atterrit sur une case d'activité « exercice individuel » ou « exercice avec un partenaire », qui n'est ni un mime, ni une imitation, ni une explication. Maintenant, il s'agit d'être sportif – l'exercice montré doit être réalisé seul (exercice individuel) ou avec un partenaire (exercice avec un partenaire).

Exercices individuels:



Faire le pantin (de trois à cinq fois)



Se déplacer comme un crabe (dix pas en avant ou en arrière)



Sauter sur une jambe (de trois à cinq fois)



Pont (une fois)



Génuflexion (de trois à cinq fois)

Exercices avec un partenaire:



Chanter n'importe quelle chanson et danser.



Brouette: courir cinq pas vers l'avant, puis échanger les positions.



Exercices abdominaux : un des enfants tient les pieds de son partenaire pendant que l'autre relève cinq fois le haut du corps. Echanger les positions.



Prendre une balle ou un ballon entre les têtes et faire dix pas en avant puis revenir dix pas en arrière.



Assis sur le sol, presser lesorteils les uns contre les autres et tenir la main de l'autre. Essayer ensemble de se lever en formant un « V ».

c)



Le joueur qui atterrit sur une feuille de trèfle peut avancer de deux cases et effectuer une tâche.

Une fois la tâche accomplie, c'est au tour du joueur suivant.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une case, mais le joueur qui arrive en dernier sur la case ne peut pas effectuer la même action que celle effectuée par le joueur déjà présent sur la case.

Exemples



- La case « Eléphant » est doublement occupée
- Le joueur 1 a mimé l'éléphant
- Le joueur 2 a maintenant la possibilité d'imiter le son de l'éléphant ou de décrire l'éléphant

Un joueur tombe sur une case avec un point de couleur dans sa propre couleur, il peut choisir un joueur qui effectuera la tâche pour lui.

Fin du jeu

Les joueurs arrivent dans la zone cible s'ils lancent le dé de couleurs et obtiennent une couleur qui n'est plus sur leur parcours. Celui qui arrive le premier à la grande scène du théâtre est le gagnant du jeu.

Informations complémentaires pour d'autres variantes du jeu



Si le but principal est de promouvoir le développement du langage, il est possible de faire deviner les illustrations d'objets ou d'animaux exclusivement par la parole. L'imitation sonore et le mime disparaissent.

Il est préférable que les enfants connaissent les objets et les animaux concernés ou qu'ils aient une histoire à raconter en rapport avec eux. Les enfants pourront ainsi donner des descriptions différentes des objets et des animaux et augmenter leur vocabulaire.

Les exercices individuels et avec un partenaire sont effectués comme décrit ci-dessus et permettent aux enfants de se décontracter.



Si le but est d'apprendre aux enfants à se lâcher, les exercices de mime sont parfaits. Les dessins d'animaux et d'objets devront donc être mimés.

Étant donné que cette variante offre peu de possibilités de variation sur la représentation, les enfants ont le droit de mimer un objet ou un animal de la même façon. Les enfants apprennent les uns des autres et la cohésion du groupe est renforcée.

Variante pour joueurs avancés (âge : 4+)

Préparation du jeu

Tout le matériel de jeu est utilisé comme décrit ci-dessus. En outre, le dé à symboles doit également être utilisé. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Le premier joueur lance les deux dés simultanément et déplace son pion sur le terrain avec le point de couleur affiché sur le dé. Ensuite, le dé à symboles est utilisé. Il prescrit l'action à exécuter :



Expliquer



Imitation sonore



Pantomime



Soutien - on recherche un partenaire avec lequel réaliser des tâches. Cela vaut également pour les cases « exercice individuel ».



L'étoile est le Joker. Ce symbole indique que le joueur peut décider de l'action qu'il veut effectuer - seul ou avec un partenaire.

Exemples



- Dé à couleur: orange
- Dé à symbole: pantomime



- Représenter un canard en pantomime: se dandiner comme un canard p. ex.

Si le joueur atterrit sur une case avec un exercice individuel ou avec un partenaire, le dé à symboles est ignoré. Un joueur atterrit sur une case avec le point de couleur dans sa propre couleur, il peut choisir un joueur qui effectuera la tâche pour lui.

Une fois la tâche accomplie, c'est au tour du joueur suivant.

Il peut y avoir plusieurs pions debout sur une case, mais le joueur qui arrive en dernier sur la case ne peut pas effectuer la même action que celle effectuée par le joueur déjà présent sur la case. Le joueur qui arrive sur la case lance à nouveau le dé à symboles, jusqu'à ce qu'il affiche une action différente.

Fin du jeu

Les joueurs arrivent dans la zone cible s'ils lancent le dé de couleurs et obtiennent une couleur qui n'est plus sur leur parcours. Celui qui arrive le premier à la grande scène du théâtre est le gagnant du jeu.

Conseils pour les éducateurs

Que suis-je ? (âge: 3+):

Copiez le plateau de jeu. Découper tous les dessins d'animaux et d'objets. Plier les motifs et les placer dans un bol ou dans un sac. Demander à un enfant de tirer un papier. Seul l'enfant et vous pouvez voir le motif. L'enfant doit ensuite mimer ou imiter le son de l'animal ou de l'objet représenté. Vous pouvez soit le laisser choisir l'action librement soit lui montrer l'exemple. Ensuite, tous les enfants doivent deviner ce que l'enfant est en train de mimer/imiter. Chaque enfant du groupe doit faire deviner au moins un fois.

Exercices sportifs (âge: 3+):

Impliquer les exercices individuels et avec des partenaires dans les activités sportives. Ainsi, les enfants peuvent apprendre à maîtriser les différents exercices en les recommençant plusieurs fois et entraîner leurs corps.

Visite du théâtre (âge: 4+):

Assister avec les enfants à un spectacle de marionnettes ou à une pièce de théâtre. Les enfants découvriront ainsi l'art du spectacle. Ils pourront également découvrir la façon dont de vrais acteurs interprètent un rôle, qu'il s'agisse d'une personne ou d'un animal. Cela leur donnera sûrement des idées, qu'ils pourront mettre en pratique lors d'une partie d'« Imita ».

Sons et types de locomotion des animaux (âge: 4+):

Parler avec les enfants à propos de la manière dont les animaux se déplacent et les bruits qu'ils font. Il est conseillé de regarder un documentaire adapté pour les enfants, pour qu'ils voient les animaux en action. De cette façon, ils assimileront mieux les sons et la façon dont les animaux se déplacent.

Conseils pour les parents

Entraînez-vous avec votre enfant à représenter différents animaux et objets. Montrez-lui comment vous mimez un chat ou une locomotive. De cette façon, votre enfant sera moins timide. Plus tard, vous pouvez vous entraîner à décrire et à expliquer les illustrations du plateau de jeu. Pour les plus petits, nous vous recommandons de vous équiper d'un livre d'images, de nommer les animaux et les objets et d'imiter les bruits correspondants. Ainsi, vous pouvez enrichir votre enfant et l'aider à mémoriser les caractéristiques typiques des animaux et des objets.

22720 Imita

Se abre el telón para jugar a „Imita“. El teatro ambulante ha llegado a la ciudad y está buscando a jóvenes intérpretes con talento que quieran participar en la nueva función de teatro. La prueba de acceso no es fácil; un artista debe dominarlo todo, ya sean ejercicios deportivos individuales, ejercicios artísticos en pareja, hábiles pantomimas o la técnica de formulación. Puede que el jurado también se deje convencer por un buen imitador de sonidos. Daos prisa y mostrad al jurado lo que mejor sabéis hacer. Quien tenga habilidad y creatividad, tendrá su papel asegurado en el teatro ambulante „Imita“.

Preparación del juego

El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa, bien accesible para todos los jugadores, y se prepara el dado de colores. En esta variante del juego no se utiliza el dado de símbolos. Cada jugador elige un personaje del juego y lo coloca en la casilla grande al inicio del camino. El jugador de menos edad es el que primero tira el dado. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Descripción del tablero de juego

Los jugadores saltan a lo largo del camino de una casilla a otra, hacia el gran escenario del teatro. Las casillas muestran cinco escenas de diferentes tipos:



Objetos, por ejemplo, una locomotora



Animales, por ejemplo, un loro



Comodín (trébol)



Ejercicios en pareja, por ejemplo, bailar sujetando un globo



Ejercicios individuales, por ejemplo, flexión de piernas

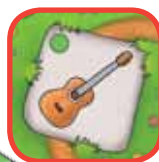
Cada casilla está marcada con un punto de color. El dado de colores también tiene estos puntos de colores que indican la casilla a la que el jugador debe moverse después de tirar el dado.

Funcionamiento del juego

El primer jugador tira el dado de colores y mueve a su personaje hasta la casilla correspondiente. Ahora existen las siguientes opciones:

- a) El jugador cae en una casilla de objeto o animal y debe elegir entre tres acciones:
1. Representar con gestos de pantomima el objeto o el animal. No se permite emitir sonidos ni hablar.
 2. Imitar el sonido del objeto o animal. No se permite hacer movimientos ni hablar.
 3. Describir el objeto o animal sin mencionar su nombre. Si es demasiado difícil, se pueden nombrar las cosas que relacionen al jugador con el objeto o animal o experiencias que el jugador haya tenido con estos. No se permite hacer ruidos ni movimientos.

Ejemplos:



El jugador puede:

1. Tocar una guitarra imaginaria mientras salta como una estrella de rock.
2. Imitar el sonido de una guitarra.
3. Explicar que es un instrumento que se utiliza para tocar canciones y que tiene cuerdas, sin utilizar la palabra „guitarra“.



El jugador puede:

1. Andar a cuatro patas por la habitación y hacer un movimiento de gato.
2. Maullar como un gato.
3. Explicar que el animal ronronea, tiene zarpas y caza ratones, sin pronunciar la palabra „gato“.

b)

Si el jugador cae en una casilla de ejercicio individual o ejercicio en pareja, ya no procede la pantomima, la imitación ni la explicación. Ha llegado el momento del deporte; hay que hacer el ejercicio mostrado en solitario (ejercicio individual) o con cualquier compañero (ejercicio en pareja).

Ejercicios individuales:



Títere (de tres a cinco repeticiones)



Andar como un cangrejo (diez pasos hacia adelante o hacia atrás)



Saltar con una pierna (de tres a cinco repeticiones)



Hacer el puente (una vez)



Flexión de piernas (de tres a cinco repeticiones)

Ejercicios en pareja:



Cantar cualquier canción y bailar al ritmo.



Carretilla: andar cinco pasos hacia adelante e intercambiar el puesto.



Abdominales: sujetar los pies de la pareja, que debe hacer cinco abdominales. Después se intercambia el puesto.



Con una pelota o balón entre sus cabezas, dar diez pasos adelante y diez pasos atrás.



Sentarse en el suelo, poniendo juntos los dedos de los pies y sujetándose las manos. Tratar de levantarse juntos y formar una „V“.

c)



Si el jugador cae en un trébol puede avanzar dos casillas y realizar la tarea correspondiente.

Después de haber realizado la tarea, el turno pasa al siguiente jugador.

En una casilla pueden estar varios jugadores, pero el jugador que llega más tarde a la casilla no puede realizar la misma acción que realizó el jugador ya presente en la casilla.

Ejemplo:



- La casilla „Elefante“ está ocupado por partida doble
- El jugador 1 ha interpretado la pantomima del elefante
- El jugador 2 tiene ahora la posibilidad de imitar el sonido del elefante o describir el elefante

Si el jugador cae en una casilla con un punto de color que es el mismo que el color de su personaje, puede elegir a un jugador para que asuma la tarea por él.

Final del juego

Los jugadores llegan a la zona de meta, donde juegan a un color que todavía no haya aparecido en el camino. El que llega primero al gran escenario del teatro, es el ganador de la partida.

Información adicional para otras variantes del juego



Por ejemplo, si solo se desea fomentar el desarrollo del lenguaje de los niños, todas las escenas de animales y de objetos solo pueden explicarse mediante el uso de la lengua. Se suprime la imitación de sonidos y la pantomima.

Recomendamos que los niños expliquen su relación con el objeto o animal, así es posible que los niños den diferentes descripciones de objetos y animales y, de esa forma, amplían su vocabulario.

Los ejercicios individuales y de pareja se llevan a cabo como se describe anteriormente y sirven como momento de distensión.



Si se pretende que los niños aprendan a ser sociables, lo mejor es la pantomima. Por tanto, todas las escenas de animales y de objetos se deben representar exclusivamente con la pantomima.

Ya que en esta variante las posibilidades de variación durante la representación son limitadas, la representación de la pantomima de un objeto o animal puede ser la misma. De esta manera los niños aprenden unos de otros y se fortalece la cohesión del grupo.

Variante para jugadores más avanzados (Edad: a partir de 4 años)

Preparación del juego

Todos los materiales del juego se preparan como se ha descrito anteriormente. Además, se añade el dado de símbolos. Se juega en la dirección de las agujas del reloj.

Funcionamiento del juego

El primer jugador tira los dos dados y mueve su personaje hasta la casilla con el punto del color que indica el dado de colores. Ahora se utiliza el dado de símbolos, que indica la acción que se debe realizar:



Explicar



Imitación de sonido



Pantomima



Colaboración: se busca una pareja con la que llevar a cabo de forma conjunta cualquier acción. Se aplica también a las casillas de ejercicio individual.



La estrella es el comodín. Este símbolo indica que el jugador puede decidir qué acción quiere realizar y si desea realizarla solo o con un compañero.

Ejemplo:



- Dado de colores: naranja
- Dado de símbolos: pantomima



- Interpretar la pantomima del pato: por ejemplo, andar como un pato

Si el jugador cae en una casilla de ejercicio individual o ejercicio en pareja, se ignora el dado de símbolos. Si el jugador cae en una casilla con un punto de color que es el mismo que el color de su personaje, puede elegir a un jugador para que asuma la tarea por él.

Después de haber realizado la tarea, el turno pasa al siguiente jugador.

En una casilla pueden estar varios jugadores, pero el jugador que llega más tarde a la casilla no puede realizar la misma acción que realizó el jugador ya presente en la casilla. En este caso, el jugador que llega a la casilla tira de nuevo el dado de símbolos hasta que este muestre una acción diferente.

Final del juego

Los jugadores llegan a la zona de meta, donde juegan a un color que todavía no haya aparecido en el camino. El que llega primero al gran escenario del teatro, es el ganador de la partida.

Consejos para educadores:

¿Quién soy? (Edad: a partir de 3 años):

Fotocopie el tablero de juego. Recorte todas las escenas de animales y de objetos. Doble las escenas y colóquelas en un recipiente o en una bolsa. Coloque a los niños formando un círculo y deje que un niño saque una papeleta. Solo este niño puede ver la escena de la papeleta. Ahora el niño tiene la misión de explicar el animal u objeto representado, interpretar su pantomima o imitar su sonido o ruido. Puede dejar que el niño elija la acción libremente, o bien, indicarle la acción. Ahora todos los niños del grupo deben adivinar lo que interpreta el jugador. Cada niño del grupo debe ser una vez el intérprete.

Ejercicios deportivos (Edad: a partir de 3 años):

En las casillas de deporte se incluyen ejercicios individuales y ejercicios en pareja. De esta manera los niños pueden consolidar los diversos ejercicios por repetición frecuente y ejercitar el cuerpo.

Visita al teatro (Edad: a partir de 4 años):

Lleve a los niños a un espectáculo de marionetas o una obra de teatro. Así se familiarizarán con el teatro y la cultura. También verán cómo los actores reales interpretan a los diferentes personajes, ya sean humanos o animales. De esta manera se pueden obtener ideas y aplicarlas en la siguiente ronda de „Imita“.

Sonidos y movimientos de animales (Edad: a partir de 4 años):

Hable con los niños sobre los movimientos y sonidos típicos de los animales. Es recomendable ver un documental para niños donde vean a los animales en acción. De esta manera se pueden memorizar los sonidos y movimientos típicos.

Consejos para los padres

Practique con su hijo la interpretación de diferentes animales u objetos. Muéstrole cómo haría usted una pantomima de un gato o una locomotora. De esta manera se reduce la timidez de su hijo para participar activamente. Más tarde se puede aprender a describir y explicar las figuras del tablero. Para los más pequeños, se recomienda utilizar un libro ilustrado para que ellos mismos nombren a los animales y los objetos e imiten el sonido correspondiente. Así su hijo puede aprender de usted y memorizar las características típicas de animales y objetos.

22720 Imita

Het doek gaat op voor "Imita". Het rondreizend theater is in de stad en zoekt nog jonge en talentvolle spelers van een nieuwe generatie die aan het toneelstuk mee willen werken. De auditie is niet echt gemakkelijk – of het nu gaat om sportieve solo oefeningen, artistieke duo oefeningen, een bedreven pantomime of voordrachtskunst – al deze dingen moet een kunstenaar beheersen. Maar misschien dat de vakjury ook overtuigd kan worden door een goede geluidsimitator. Haast je en laat de jury zien wat je het beste kunt. Met vaardigheid en creativiteit verzekerd je jezelf van een rol in het rondreizend theater "Imita".

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt voor iedere speler goed toegankelijk in het midden van de tafel geplaatst en de kleurendobbelsteen wordt klaar gelegd. De symbool dobbelsteen wordt in deze variant niet gebruikt. Elke speler kiest een pion uit en zet die op het grote veld aan het begin van de weg. De jongste speler begint met dobbelen. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Aanwijzingen voor de opbouw van het speelbord

De spelers springen van veld naar veld over de weg naar het grote podium van het theater. De velden tonen vijf verschillende soorten motieven:



Voorwerpen/objecten,
bv. een locomotief



Dieren, bv.
een papegaaï



Joker
(klaverblad)



Duo oefeningen, bv.
een luchtballon dans



Solo oefeningen, bv.
een kniebuiging

Elk veld wordt gekenmerkt door een gekleurde stip. De gekleurde stippen zitten ook op de dobbelsteen. Die geeft aan naar welk veld de speler na zijn worp moet springen.

Speelwijze

De eerste speler werpt met de kleurendobbelsteen en springt met zijn pion naar het juiste veld. Dan zijn er de volgende mogelijkheden:

- a) De speler komt op een veld met een voorwerp of een dier. Hij mag dan kiezen tussen drie acties:
1. Hij beeld het dier of voorwerp uit in pantomime. Hierbij mag er niet worden gesproken en mogen er geen geluiden gemaakt worden.
 2. Hij doet het geluid van het voorwerp of dier na. Hierbij mag hij niet bewegen en niet praten.
 3. Hij beschrijft het voorwerp of het dier, zonder de naam te noemen. Als dat te moeilijk is, mogen wel dingen genoemd worden die de speler met het voorwerp of dier beleefd heeft of er voor hem mee te maken hebben. Hierbij mogen geen bewegingen of geluiden worden gemaakt.

Voorbeelden:



De speler kan:

1. Luchtgitaar spelen en als een rockster rondspringen.
2. De klank van een gitaar nadoen.
3. Uitleggen dat het een snaarinstrument is, dat gebruikt wordt bij het zingen, zonder daarbij het woord "gitaar" te noemen.



De speler kan:

1. Op handen en voeten door de kamer kruipen en een kattenrug maken.
2. Miauwen als een kat.
3. Uitleggen dat het dier snort, klauwen heeft en op muizen jaagt, zonder daarbij het woord "kat" te gebruiken.

b) Als de speler op een veld terecht komt met een actie "solo oefening" of "duo oefening", vervallen de opties pantomime, imitatie en uitleggen. Nu wordt het sportief – de getoonde oefening moet zoals afgebeeld alleen of met een willekeurige partner worden gedaan.

Solo oefening:



Marionet nadoen (drie tot vijf keer herhalen)



In krabbengang (10 stappen voor- of achteruit)



Op één been hinkelen (drie tot 5 keer herhalen)



Brug maken (een keer)



Kniebuigingen (drie tot vijf keer herhalen)

Duo oefening:



Een willekeurig liedje zingen en erbij dansen.



Kruiwagen: vijf passen naar voren lopen en daarna wisselen.



Sit-ups: de een houdt de voeten van de ander vast, die dan vijf sit-ups doet. Daarna wisselen.



Een bal of luchtballon tussen de hoofden klemmen en tien passen vooruit en tien passen achteruit doen.



Op de grond zitten, tenen tegen elkaar duwen en elkaar bij de handen vastpakken. Proberen om samen op te staan en een "V" te maken.

c)  Als de speler op een klaverblad terecht komt, mag hij twee velden verder springen en de opgave van dat veld uitvoeren.

Als de opgave is uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt. Er mogen meer spelers op hetzelfde veld staan, maar de speler die later op het veld komt, mag niet dezelfde actie uitvoeren als een van de vorige spelers op dat veld al gedaan heeft.

Voorbeeld:



- Het veld "olifant" is bezet door twee spelers
- Speler 1 heeft de olifant met een pantomime uitgebeeld
- Speler 2 heeft dan nog de mogelijkheid om het geluid van een olifant na te doen, of om de olifant te beschrijven.

Als een speler op een veld terecht komt met een stip die dezelfde kleur heeft als waar hij mee speelt, mag hij een speler uitkiezen die de opgave voor hem moet uitvoeren.

Einde van het spel

De spelers komen bij het eind van het spel, als ze een kleur gooien die op de rest van de weg niet meer voorkomt. Degene die het eerste bij het grote theaterpodium aankomt, is de winnaar van het spel.

Verdere aanwijzingen voor aanvullende spel varianten



Als bijvoorbeeld alleen de spraakontwikkeling van de kinderen gestimuleerd moet worden, kunnen alle dieren en voorwerpen ook alleen met spreken worden aangeduid. De geluidsimitatie en de pantomime komen dan te vervallen.

We raden aan dat de kinderen zich op de dingen richten waardoor ze zich bij een voorwerp of dier betrokken voelen, of die ze ermee beleefd hebben. Daardoor kunnen kinderen verschillende beschrijvingen van voorwerpen en dieren geven, en daarmee hun woordenschat vergroten.

De solo- en duo oefeningen verlevendigen het spel.



Als de kinderen moeten leren zich te uiten, is de pantomime daar erg voor geschikt. In dat geval moeten alle voorwerpen en dieren uitsluitend met pantomime uitbeeld worden.

Omdat deze variant de kinderen maar een beperkte mogelijkheid voor het uitbeelden geeft, mogen de uitbeeldingen van een voorwerp of dier onderling op elkaar lijken. Hierdoor leren de kinderen van elkaar en wordt het groepsgevoel versterkt.

Variante voor gevorderden (leeftijd: 4+)

Spelvoorbereiding

Al het spelmateriaal wordt zoals hiervoor beschreven opgezet. Aanvullend wordt ook de symbool dobbelsteen erbij gepakt. Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Speelwijze

De eerste speler werpt tegelijkertijd met beide dobbelstenen en springt met zijn pion naar het veld dat door de kleurendobbelsteen aangegeven wordt. Nu wordt de symbool dobbelsteen erbij gebruikt. Deze geeft aan welke actie er uitgevoerd moet worden:



Uitleggen



Geluidsimitatie



Pantomime



Ondersteuning – er wordt een partner gekozen waarmee een willekeurige actie samen uitgevoerd wordt. Dat geldt ook voor velden met een "solo oefening".



De ster is de joker. Dit symbool geeft aan dat de speler zelf beslissen mag welke actie hij wil uitvoeren – alleen of met een partner.

Voorbeeld:



- Kleurendobbelsteen: oranje
- Figuur dobbelsteen: pantomime



- Een eend met pantomime uitbeelden
Bv. waggelen als een eend

Als de speler op een veld terechtkomt met een solo- of duo oefening, blijft de symbool dobbelsteen buiten beschouwing. Als een speler op een veld terechtkomt met een stip die dezelfde kleur heeft als waar hij mee speelt, mag hij een speler uitkiezen die de opgave voor hem moet uitvoeren.

Als de opgave is uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

Er mogen meer spelers op hetzelfde veld staan, maar de speler die later op het veld komt, mag niet dezelfde actie uitvoeren als een van de vorige spelers op dat veld al gedaan heeft. De speler die op het veld terechtkomt, gooit dan nog een keer met de figuur dobbelsteen tot deze een andere actie aangeeft.

Einde van het spel

De spelers komen bij het eind van het spel, als ze een kleur gooien die op de rest van de weg niet meer voorkomt. Degene die het eerste bij het grote theaterpodium aankomt, is de winnaar van het spel.

Tips voor leerkrachten

Wat ben ik? (leeftijd: 3+):

Maak een kopie van het speelbord. Knip alle dieren en voorwerpen uit. Vouw de uitgeknipte figuren op en leg ze in een schaal of stop ze in een zak. Laat de kinderen in het kringgesprek een briefje trekken. Alleen het kind en uzelf mogen zien welke figuur is afgebeeld. Het kind krijgt dan de opgave om het afgebeelde dier of voorwerp uit te leggen, met pantomime uit te beelden, of met een geluidsimulatie na te doen. Ofwel u laat de vrije keuze voor de actie, of u bepaalt deze zelf. Dan raden alle kinderen in de groep wat de speler die aan de beurt is aan het uitbeelden is. Elk kind in de groep moet als speler aan de beurt komen.

Sport oefeningen (leeftijd: 3+):

Integreer de solo en duo oefeningen in de sportlessen. Zo kunnen de kinderen de oefeningen door ze te herhalen consolideren en hun lichaam trainen.

Theater bezoek (leeftijd: 4+):

Ga met de kinderen naar een poppentheater of een toneelstuk. Zo leren de kinderen toneel en cultuur kennen. Ook leren ze hoe echte toneelspelers verschillende karakters, mens of dier, spelen. Op die manier kunt u inspiratie opdoen en deze bij de volgende ronde van "Imita" meeteen gebruiken.

Diergeluiden en manieren van voortbewegingen (leeftijd: 4+):

Praat met de kinderen over typische manieren van voortbeweging en geluiden van dieren. In dat kader kunt u ook een voor kinderen geschikte documentaire bekijken waarbij de kinderen de dieren in actie zien. Op die manier kunnen ze met de typische geluiden en manieren van voortbewegingen vertrouwd raken.

Tips voor ouders

Oefen met uw kind om verschillende dieren en voorwerpen uit te beelden. Toon hoe u een kat of een locomotief met pantomime zou uitbeelden. Op die manier neemt u bij het kind de schroom weg om zelf actief mee te doen. Later kunt u ook het beschrijven en uitleggen aan de hand van de afbeeldingen op het speelbord oefenen. Voor de kleintjes raden we aan om een plaatjesboek te gebruiken, dieren en voorwerpen te benoemen en het bijbehorende geluid na te doen. Uw kind kan u dan nadoen en zich op die manier de typische kenmerken van dieren en voorwerpen inprenten.

22720 Imita

Il sipario si alza su „Imita“. Il teatro itinerante è in città ed è alla ricerca di giovani e talentuosi artisti che vogliono partecipare al nuovo spettacolo teatrale. L'esame di ammissione non è facile: esercizi sportivi, esercizi artistici di coppia, mimo o arte della formulazione, un artista deve conoscere tutte queste cose. Forse anche un buon imitatore di suoni può convincere la giuria. Affrettatevi e mostrate alla giuria cosa sapete fare meglio. Con abilità e creatività avrete sicuramente un ruolo nel teatro itinerante „Imita“.

Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone in un luogo facilmente accessibile a tutti i giocatori al centro del tavolo e preparare il dado con i colori. Il dado con i simboli non è usato in questa variante del gioco. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona all'inizio del percorso. Il giocatore più giovane lancia il dado per primo. Si gioca in senso orario.

Come preparare il tabellone

I giocatori si muovono lungo il percorso, di casella in casella, fino al grande palcoscenico. Le caselle rappresentano cinque diversi motivi:



Oggetti, ad esempio una locomotiva



Animali, ad esempio un pappagallo



Jolly (quadrifoglio)



Esercizi in coppia, ad esempio la danza con il palloncino



Esercizi individuali, ad esempio i piegamenti sulle ginocchia

Ogni casella è contrassegnata da un punto colorato. I punti colorati richiamano i colori sul dado. Questo indica dove il giocatore deve posizionare la pedina una volta lanciato il dado.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore lancia il dado con i colori e sposta la sua pedina nella casella corrispondente. Sono possibili le seguenti opzioni:

- a)
1. Il giocatore arriva su un oggetto o un animale. Ci sono tre azioni tra cui scegliere:
 1. Imitare l'oggetto o l'animale. Non è consentito fare rumori o parlare.
 2. Imitare il suono dell'oggetto o il verso animale. Non è consentito fare movimenti o parlare.
 3. Descrivere l'oggetto o l'animale senza menzionare il nome. Se è troppo difficile, è possibile anche elencare oggetti collegati all'oggetto o all'animale. Non è consentito fare rumori o movimenti.

Esempio:



Il giocatore può:

1. Suonare una chitarra immaginaria mentre salta come una rock star.
2. Imitare il suono di una chitarra.
3. Spiegare che è uno strumento che serve per suonare le canzoni e ha delle corde, senza usare la parola „chitarra“.



Il giocatore può:

1. Camminare a quattro zampe nella stanza e inarcare la schiena come un gatto.
2. Miagolare come un gatto.
3. Spiegare che l'animale fa le fusa, ha gli artigli e caccia i topi, senza usare la parola „gatto“.

b)

Il giocatore arriva su una casella „Esercizio individuale“ o „Esercizio in coppia“. Qui niente mimo, imitazione e spiegazioni, ma si cura l'aspetto sportivo: occorre copiare l'esercizio mostrato da soli (esercizio singolo) o con un altro bambino a scelta (esercizio in coppia).

Esercizi individuali:



Saltelli (3-5 ripetizioni)



Camminare come un granchio (dieci passi avanti o indietro)



Saltare su una gamba (3-5 ripetizioni)



Ponte (una volta)



Piegamenti sulle ginocchia (3-5 ripetizioni)

Esercizi in coppia:



Cantare qualsiasi canzone e ballare.



Carriola: fare cinque passi avanti, poi scambiare le parti.



Solleveramenti: tenere i piedi del compagno, e fargli fare cinque solleveramenti, quindi scambiare le parti.



Tenere una palla o un palloncino tra le teste e fare dieci passi avanti e dieci passi indietro.



Sedersi a terra, premere le dita dei piedi insieme e tenersi per mano. Cercare di alzarsi insieme e formare una „V“.

c)



Il giocatore arriva su un quadrifoglio. Può avanzare di due caselle ed eseguire l'azione richiesta.

Al termine dell'esercizio, è il turno del giocatore successivo.

Se ci sono più pedine sulla stessa casella, ma il giocatore che arriva per ultimo non può eseguire la stessa azione che ha già fatto il giocatore precedente.

Esempio:



- Il campo „Elefante“ ha due pedine
- Il giocatore 1 ha mimato l'elefante
- Il giocatore 2 può descrivere o imitare il verso dell'elefante

Il giocatore arriva su una casella con un punto colorato con il proprio colore di gioco, può scegliere un giocatore che faccia l'azione al posto suo.

Fine del gioco

I giocatori raggiungono il traguardo quando sul dado appare un colore che non appare più sul tracciato da percorrere. Il giocatore che arriva per primo al grande palcoscenico è il vincitore.

Ulteriori indicazioni per altre varianti del gioco



Se ad esempio si desidera promuovere solo lo sviluppo del linguaggio dei bambini, è possibile fargli spiegare tutti i disegni di oggetti e animali solo utilizzando il linguaggio. In questo modo il mimo e l'imitazione sono esclusi.

Si consiglia di far sì che i bambini facciano riferimento principalmente alle cose o agli animali che hanno sperimentato in prima persona. In questo modo possono fare diverse descrizioni di oggetti e animali e ampliare il loro vocabolario.

Gli esercizi individuali o in coppia devono essere eseguiti come descritto in precedenza e prevedere un riscaldamento.



Se si desidera che i bambini imparino ad essere più estroversi, il mimo è particolarmente indicato. In questo caso tutti i disegni di animali e oggetti devono essere esclusivamente mimati.

Dal momento che questa variante offre solo limitate possibilità di variazione della rappresentazione, è ammessa la ripetizione del modo di mimare un animale o un oggetto. In questo modo, i bambini imparano gli uni dagli altri e si rafforza la coesione del gruppo.

Variante avanzata (età: 4+)

Preparazione del gioco

Tutti i materiali del gioco sono posizionati come descritto in precedenza. Inoltre, viene aggiunto il dado con i simboli. Si gioca in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore lancia i due dadi e sposta la sua pedina nella casella corrispondente al colore del dado con i colori. Ora si utilizza il dado con i simboli, che indica l'azione da eseguire:



Spiegare



Imitazione del suono/
verso



Mimare



Aiuto - si chiede l'aiuto di un bambino con cui eseguire l'azione. Questo vale anche per la casella „azione individuale“.



La stella rappresenta il jolly. Questo simbolo indica che il giocatore può decidere quale azione eseguire, da solo o in coppia.

Esempio:



- Dado con colori: arancione
- Dado con simboli: mimo



- Mimare l'anatra: ad es. camminare come un'anatra

Se il giocatore arriva su una casella con un esercizio singolo o in coppia, il dado dei simboli viene ignorato. Se il giocatore arriva su una casella con un punto colorato con il proprio colore di gioco, può scegliere un giocatore che compia l'azione al posto suo.

Successivamente, è il turno del prossimo giocatore.

Sono ammesse più pedine sulla stessa casella, ma il giocatore che arriva per ultimo non può eseguire la stessa azione che ha già compiuto il giocatore precedente. Il giocatore che arriva sulla casella lancia ancora una volta il dado con i simboli finché non appare un'azione diversa.

Fine del gioco

I giocatori raggiungono il traguardo quando sul dado appare un colore che non appare più sul tracciato da percorrere. Il giocatore che arriva per primo al grande palcoscenico è il vincitore.

Consigli per educatori/educatrici:

Chi sono? (età: 3+):

Riprodurre il tabellone del gioco. Ritagliare tutti i disegni di oggetti e animali. Piegare i disegni e metterli in una scodella o un sacchetto. Disporre i bambini in cerchio e chiedere a ciascuno di estrarre a sorte un disegno. Solo voi e il bambino possono vedere di quale disegno si tratta. Ora il bambino ha il compito di spiegare, imitare il verso/il rumore o mimare l'animale raffigurato o l'oggetto indicato. Lasciare scegliere liberamente l'azione o assegnarla. Ora tutti i bambini in gruppo devono indovinare cosa sta rappresentando il giocatore. Ogni bambino deve partecipare una volta.

Esercizi sportivi (età: 3+):

Includere gli esercizi individuali o in coppia fra gli esercizi ginnici. In questo modo i bambini possono consolidare la conoscenza dei vari esercizi ripetendoli e allenarsi.

Teatro (età: 4+):

Visitate con i bambini un teatro di marionette o uno spettacolo teatrale. In questo modo i bambini scoprono recitazione e cultura. Possono fare anche esperienze come veri attori interpretando personaggi diversi, umani o animali. Così possono raccogliere nuove idee e applicarle nel prossimo turno di „Imita“.

Movimenti e versi degli animali (età: 4+):

Parlare con i bambini dei movimenti e dei versi tipici degli animali. Si consiglia di mostrare ai bambini un documentario, in modo che possano vedere gli animali in azione. In questo modo, possono memorizzare suoni e comportamenti tipici degli animali.

Consigli per i genitori

Rappresentate insieme al vostro bambino animali e oggetti diversi. Fate vedere come sapete mimare un gatto o una locomotiva. In questo modo si trasforma la timidezza del bambino in una componente attiva. Successivamente potete allenare la descrizione e la spiegazione sul piano di gioco, utilizzando le immagini. Per i più piccoli, si consiglia di utilizzare un libro illustrato e nominare e mimare gli animali e gli oggetti di persona. Il vostro bambino imparerà e memorizzerà così le caratteristiche tipiche di animali e oggetti.

22720 Imita

“Imita”的门帘慢慢升起，巡演戏剧团到达一个城镇里，想寻找一些年轻的、有才能且希望加入表演的小演员。可是入选考试不是那么容易的，需展示自己的各种才能，单人运动、双人艺术表演、精湛的肢体模仿或者演说技能展示。专业的评审员也可能被动人的声音模仿者吸引。小朋友们，赶紧来参加吧，把自己最好的技能展示给评审员。如果你有好的技能和创造力，肯定能加入“Imita”巡演戏剧团活动中。

游戏准备

把游戏板放在桌面中间，使所有游戏者能轻易接触到，同时请准备好颜色骰子。信号骰子这轮不需要用到。首先，每位游戏者分别选择一个游戏小人并放在游戏板的起点，然后由年龄最小的游戏者开始掷骰子，按顺时针方向轮流进行。

游戏板图案构成提示

游戏者沿着路径前行，从一个方格到另外一个方格，最后到达一个大戏舞台。方格里的图案总共有5个主题，以不同的形态展示。



主题/物体，如：火车头



生物，如：鹦鹉



王牌（四叶草的叶子）



双人运动，如：气球舞



单人运动，如：屈膝

每个方格中有标记不同颜色的圆点，此圆点同骰子上的一样。也就是说，游戏者掷到什么颜色的骰子，就可以前进到相同颜色圆点的方格。

游戏教程

首位游戏者掷骰子后，走到相应的方格中，可能有以下几种情形：

- a) 游戏者到达其中一个方格，方格中的图案显示了一个主题或者一种动物，需选择以下其中一种方式表达出来。
1. 通过肢体把这个主题或者动物模仿演示出来，不能发出声音或者说话。
 2. 模仿这个主题或者动物的声音，不能用肢体或者言语表达。
 3. 描述这个主题或者动物，可以说任何与它相关的话题或者自己亲身经历的事情，但是不能把主题或者动物的名字说出来，不能用肢体或者声音模仿。

例如



游戏者可通过以下其中一种方式展示：

1. 像摇滚明星一样空手演示弹吉他。
2. 模仿吉他演奏的声音。
3. 解说是一种乐器，是用来演奏歌曲的，并且有一条条的线，但是不能用到“吉他”这个词。



游戏者可通过以下其中一种方式展示：

1. 像猫一样拱着背在房间里爬行。
2. 模仿猫叫。
3. 解说是一种动物，经常发出咕噜咕噜的声音，带有爪子并会抓老鼠的，但是不能用到“猫”这个字。

b) 游戏者到达其中一个方格，方格中的图案显示了“单人运动项目”或者“双人运动项目”，游戏者不能打手势，不能模仿，也不能解说，只能根据图案把他演示出来。

单人运动：



杰克跳（重复三到五次）。



螃蟹走路（向前走十步或者向后走十步）。



单腿跳（重复三到五次）。



后弯腰（一次）。



屈膝（重复三到五次）。

双人运动：



唱歌和跳舞。



手推车：两个轮流，各走五步。



仰卧起坐：按住其中一个小朋友的脚，做五个仰卧起坐，然后交换位置，两个小朋友各做五个仰卧起坐。



两人一起用头夹住一个球或者气球，然后向前走十步、向后走十步。



两人坐在地面上，压住双方脚尖并拉手，然后一起站起来组成一个“V”的形状。

c)



游戏者如果停留在四叶草叶子上，可以再向前走两格，然后根据要求完成任务。

任务完成后，轮到下一位游戏者。

游戏过程中，可能出现几位游戏者停留在同一个方格里，这样的话，后到达者就不能采用前者同样的方式来展现方格中的主题。

例如



- 两位游戏者同时停留在“大象”方格上
- 先到达的游戏者已经采用肢体模仿的方式展现大象
- 后到达者只能选用剩下两种方式的其中一种展示，分别是模仿大象的声音或者描述大象的特征。

当游戏者到达一个方格上，游戏小人的颜色与方格上圆点颜色相同，此游戏者就可以指定一位其他游戏者帮他完成任务。

游戏结束

掷颜色骰子而无法再前进时就达到目的地了，最先到达大戏剧台的为赢家。

其他游戏玩法



如果只拓展语言开发，游戏过程中只能通过语言描述。不允许模仿声音和肢体动作来表达。建议小朋友把一些简单的事物联系到他们见过的动物或者主题上，这样可以从不同的角度去描述以增加词汇。

如上提到的个人运动和双人运动可练习和放松肌肉。



如果希望小朋友变得比较开朗外向，肢体模仿动物就比较合适。所有动物和运动项目都只通过肢体一一模仿出来。

每种动物或者主题的模仿方式比较有限，小朋友们展现出来的动作可能比较类似。因此小朋友们可以互相学习来加深团队凝聚力。

高级版的玩法（年龄：4+）

游戏准备

所有游戏配件如基本玩法的准备好，另外增加一个信号骰子。按顺时针方向进行游戏。

游戏教程

第一位游戏者同时掷颜色骰子和信号骰子，然后把自己的游戏小人移到方格圆点与骰子颜色一致的方格上。由信号骰子决定用什么方式来展现方格上的主题。



通过语言解说



通过声音模仿



通过肢体模仿



可寻找一个搭档一起完成任务，同时适用于“单人表演”那些方格。



星星是王牌，游戏者可以自己决定展现方式-独立完成或者找搭档完成。

例如



- 颜色骰子：橙色
- 信号骰子：通过肢体模仿



- 模仿鸭子
- 例如：像鸭子一样蹒跚而行。

如果游戏者到达的方格是单人运动或者双人运动的图案时，信号骰子请忽略。
如果游戏者到达方格上，发现方格中的圆点颜色与游戏小人的颜色一致时，他可以要求其他伙伴帮他完成任务。

任务完成后，轮到下一位游戏者。
游戏过程中，可能出现几位游戏者停留在同一个方格里，并且掷到同一面信号骰子，这样的话，后到达者就不能采用前者同样的方式来展现方格中的主题。所以，游戏者需重新掷一次信号骰子，直到信号骰子显示与前者不一样为止。

游戏结束

掷颜色骰子而无法再前进时就达到目的地了，最先到达大戏剧台的为赢家。

给老师们的小建议：

我是谁？（年龄：3Y+）

复印一份游戏板，然后剪下所有动物和主题放到一个碗中或者袋子里。然后让小朋友从中抽取一张卡片，只有老师和这个小朋友知道卡片上的内容。小朋友通过肢体模仿或者声音模仿把卡片上的动物或者主题表达出来。可以由小朋友自己选择表达方式也可以由老师来指定，其他小朋友根据模仿者的表演来猜测他表演的是什么。游戏中，每个小朋友都有一次表演机会。

运动锻炼（年龄：3Y+）

运动项目中包含了单人运动和双人运动，小朋友们可以通过不停的重复来加强锻炼，增强体质。

参观戏剧场（年龄：4Y+）

带小朋友去参加一次手偶秀，可以从中了解戏剧性的表演和文化。除此之外，还可以得知真实的表演是怎样的，各种不同的形象是人类还是动物扮演的。可以从中学习并应用到以后的“模仿游戏”中。

动物的声音和典型动作（年龄：4Y+）

跟孩子们谈论各种动物的典型动作和声音，最好去观看一些以孩子为导向的纪录片，小朋友可以从中学了解各种动物的典型动作和声音而更加加深印象。

给家长的小建议

和孩子们一起去扮演和展示不同的动物和主题，比如猫是怎么扮演的。这样可以鼓励小朋友独立完成表演，不再胆怯。游戏板上有一些简单的图案，锻炼小朋友的描述和解说能力。对于那些比较年幼的小朋友，我们建议拿一本图画书，教他们动物和主题的命名并模仿一些相关的声音。在互动中使小朋友从家长身上学到相关知识以加深各种动物和主题的典型特征。



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 2015



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。