

Imita

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

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

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

Kinderen hebben graag lol en bij dit spel mag bijna alles om verder te komen.
 Een sportieve oefening, een handige pantomime of een goede uitleg, of misschien is het soms ook genoeg om gewoon een geluid na te bootsen.
 De weg over het spelbord heeft veel verrassingen in petto. Wie een plaatje bereikt mag kiezen hoe hij de taak oplost en met een beetje geluk mag hij ook zonder meer een paar stappen verder.

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

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

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

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



Einde van het spel:

Variaties:

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

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

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

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

Wanneer bijv. alleen de taalontwikkeling bevordert moet worden, moeten alle plaatjes ook alleen pratend uitgelegd worden. Hierbij zouden dus het „geluiden maken“ en de pantomime wegvallen.

Wanneer de kinderen moeten leren, spontaner te worden, dan is de variant met de pantomime heel goed. In dat geval mogen alle plaatjes uitsluitend pantomimisch weergegeven worden.

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

Imita

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

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

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

Les enfants aiment plaisanter et dans ce jeu, presque tout est permis pour avancer : une performance physique, un mime réussi, une bonne explication, ou tout simplement un cri bien imité.
Le parcours sur le plateau de jeu réserve de nombreuses surprises. Lorsqu'il arrive sur une image, le joueur peut choisir la façon dont il remplit sa mission et avec un peu de chance, il peut avancer de plusieurs cases.

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

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

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

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



Fin du jeu :

Variations :

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

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

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

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

Si l'on souhaite développer uniquement le langage par exemple, les images ne doivent être décrites que par la parole. Les cris et les gestes sont alors interdits.

Si les enfants doivent apprendre à s'extérioriser davantage, la variante du mime est recommandée. Dans ce cas, toutes les images doivent être représentées par des gestes seulement.

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