Acrobatino

Un premier jeu de mouvements pour 2 à 5 enfants de 3 à 10 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Maria Bogade
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

1 singe Bo, 1 banane, 30 cartes de mouvement, 5 cartes de chemin, 1 règle du jeu

Idée

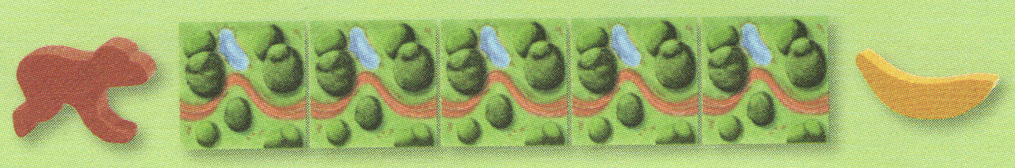
Philippe est incontestablement le meilleur acrobate du moment.
Souple comme un pantin, il réussit des mouvements incroyables.
Son ami, le singe Bo, en est ravi ! Etes-vous aussi souple que Philippe ?
Dans le jeu, on retourne toujours deux cartes de mouvement qui indiquent quelles parties du corps il faut faire toucher pour réussir le mouvement.
Faites de votre mieux, sinon Bo dérobera la banane juste sous votre nez !

Jeu n° 1 : Variante coopérative

à partir de 3 ans

Préparatifs

Asseyez-vous par terre. Vous aurez besoin de place autour de vous, car il faudra vous mettre debout pour certains exercices. Formez un cercle et au milieu, formez avec les cinq cartes de chemin un circuit que le singe Bo devra parcourir. Posez Bo devant la première carte et mettez la banane derrière la carte d'arrivée.



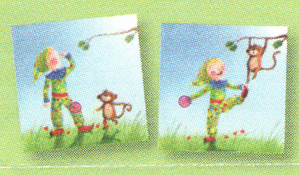
Triez les cartes de mouvement suivant l'illustration représentée au dos, mélangez-les et empilez-les faces cachées en deux piles qui seront posées à côté du circuit.

Déroulement de la partie

Qui a déjà vu une fois un vrai acrobate ? Tu commences et retournes la carte posée en haut de chacune des deux piles.

Regarde quelles parties du corps de Philippe sont indiquées par un cercle.
Chacun d'entre vous doit maintenant essayer de bouger ou de se « désarticuler » de manière à faire toucher ces deux parties du corps.

Exemple n° 1 :



Une carte indique le genou, l'autre indique la main. Ce mouvement est facile. Mettez donc une main sur un genou.

Exemple n° 2 :

Une carte indique le genou, l'autre indique l'épaule. Toucher son genou avec son épaule ? Mais ce n'est pas possible ? Essayez quand même.

Important : vous pouvez faire les mouvements avec vos membres de droite ou de gauche : cela n'a pas d'importance.

Un ou plusieurs d'entre vous ont réussi à faire le mouvement ?
Super, vous êtes vraiment très souples !

Personne n'a réussi le mouvement ?
Bo s'en réjouit : il saute d'une carte en direction de la banane.

Les deux cartes de mouvements sont posées en une pile de dépôt.
C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu' ...
- il ne reste plus de cartes de mouvement. Super ! Vous êtes des acrobates très agiles et vous gagnez la partie tous ensemble !

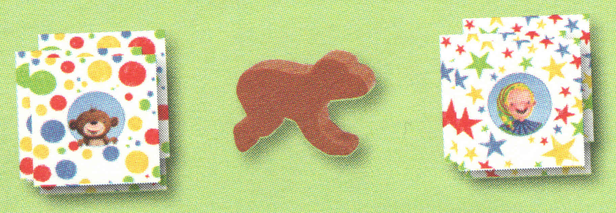
ou
- lorsque Bo dépasse la dernière carte et atteint ainsi la banane. Dommage ! Vous perdez la partie tous ensemble. Faires vite une nouvelle partie !

Jeu n° 2 : Variante rapide

à partir de 4 ans

Préparatifs

Asseyez-vous par terre et formez un cercle. Mettez Bo au milieu.
Triez les cartes de mouvement selon l'illustration représentée au dos, mélangez-les et posez-les en deux piles, faces cachées, à côté de Bo.
Les cartes de chemin ne sont pas utilisées et restent dans la boîte.



Déroulement de la partie

Celui qui a mangé une banane aujourd'hui commence la partie.
Il pose la banane devant lui et retourne la carte posée en haut de chacune des deux piles.

Regardez quelles parties du corps de Philippe sont indiquées par un cercle.
Maintenant vous réfléchissez tous si au moins un d'entre vous est capable de faire toucher exactement ces deux parties du corps. Celui qui pense que ce n'est pas possible attrape vite le singe Bo.

Le singe Bo a-t-il été récupéré ?

- **Oui ?**
  Chacun à votre tour, sauf le joueur qui a ramassé Bo, vous essayez de faire le mouvement.
  - Celui qui réussit à faire exactement toucher les deux parties du corps prend en récompense une des cartes tournées sur la face recto. Si plus de joueurs réussissent que de cartes retournées, vous en piochez dans la pile (prenez toujours en alternance une carte d'une pile puis une carte de l'autre pile pour qu'il en reste à peu près le même nombre).
  - Si aucun joueur ne réussit, le joueur qui a ramassé le singe Bo récupère une des cartes de mouvement tournées sur la face recto.

- **Non ?**
  C'est au tour du joueur qui a la banane d'essayer de faire le mouvement.
  - Si tu réussis à faire le mouvement et à faire toucher les deux parties du corps indiquées, tu récupères une des cartes retournées face visible.
  - Si tu ne réussis pas, personne ne récupère de carte et les deux cartes de mouvement sont posées sur la pile de dépôt.

Ensuite, Bo est remis au milieu et la banane est passée au joueur suivant.
Il retourne une ou deux nouvelles cartes de mouvement.
Une carte retournée face visible doit être posée à côté de chaque pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'une des deux piles est épuisée.
Le joueur qui aura récupéré le plus de cartes est l'acrobate du jour.

HABA®