

Animales en acción



Un juego de movimiento salvajemente divertido para 2 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Autor: Trio Kreativ
Ilustrador: Michael Menzel
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Como cada semana, los animales se reúnen para hacer algo juntos. Esta vez, ¡la ágil rana tiene una idea! ¿Puede el resto de animales saltar tan bien como ella? Y... ¿quién podrá arquearse tanto como el gato? Los animales empiezan a jugar enseguida y compiten alborotadamente hasta que se mueren de la risa en el suelo. Únicamente a la tortuga que está muy cansada, le apetece dormir. Animales en acción es un juego de movimiento salvajemente divertido en el que habrá que imitar tan rápido como sea posible las posturas de los distintos animales. ¿Quién de vosotros puede convertirse antes en gallina giratoria o en un burro bailarín?

Contenido del juego

ESPAÑOL

36 cartas de acción

4 papagayos

1 recorrido de papagayos (base de la caja del juego)



Preparación del juego

Para este juego necesitaréis un poco de espacio. Sentaos o arrodillaos en el suelo en círculo.. Seguidamente, sacad el material de la caja, mezclad bien las cartas de acción y colocadlas en una pila boca abajo en el centro del círculo.

Ahora, cada uno de vosotros elige un papagayo y lo coloca en la casilla de salida en la base de la caja. Por último, apartad la tapa de la caja y los papagayos que puedan sobrar.



Desarrollo del juego

Reglas básicas «Competición Animales en Acción», para 3 - 4 jugadores

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj. El juego se desarrolla en varias rondas de acción. En cada una de ellas, un jugador hace de árbitro mientras el resto de jugadores «compiten animadamente», es decir, intentan imitar los ejercicios que aparecen en las cartas destapadas tan rápido como sea posible. Empieza aquel que pueda cantar como un gallo, y él será también el primer árbitro. Sitúa la pila de cartas delante de ti de forma que todos los demás jugadores puedan verla con claridad. Con ello, empieza la **ronda de acción**. Destapa la primera carta lo más rápido posible.



¿Qué dibujo muestra?



- **La tortuga dormilona**

Haced como ella y descansad durante una ronda quedándoos como estáis, sentados o de rodillas. El jugador que cuenta con la pila destapa la siguiente carta.

- **Un animal en acción**

Si veis un animal en acción, tendréis que activaros y moveros de una forma determinada, en función del animal que muestre la carta.



- **La gallina giratoria**

Levantaos rápidamente y dad vueltas sobre vosotros mismos al tiempo que agitáis los brazos y gritáis en voz alta: «¡coc, coc, coc!».



- **La ágil rana**

Levantaos rápidamente y haced la marioneta saltando y dando una palmada sobre vuestra cabeza al tiempo que gritáis: «¡croac, croac!».



- **El gato arqueado**

En primer lugar, levantaos y poneos después a cuatro patas. Arqueaos exageradamente al tiempo que maulláis: «miau».



- **El burro bailarín**

Levantaos rápidamente, moved una pierna hacia atrás y colocad los brazos en cruz. Al mismo tiempo, gritad alto: «¡la!».



Nota: los animales de las tarjetas de acción os muestran la postura que debéis adoptar.

El árbitro deberá decidir quién ha sido el más rápido en ponerse en esta posición. El jugador podrá avanzar una casilla con su papagayo.

A continuación, sentaos o arrodillaos de nuevo en círculo. El árbitro pasa la pila de cartas de acción al siguiente jugador y este será ahora el nuevo árbitro, que destapa la siguiente carta.

Cuando se hayan destapado todas las cartas y hayáis imitado todas las acciones, barajad el mazo brevemente y preparad una nueva pila, con la que podréis continuar la ronda de Animales en Acción.

Finalización del juego

El primero que consiga llegar de nuevo con su papagayo a la casilla de salida, terminará este divertido juego de competición y se proclamará ganador.

Animales en Acción bajo dirección

A veces resulta de ayuda para los jugadores más jóvenes que un chico de más edad o un adulto adopten el papel de árbitro durante todo el juego. En estos casos, se aplicarán las reglas básicas del juego **Competición Animales en Acción** con los siguientes cambios:

- El chico mayor o el adulto destapa en cada ronda una carta de acción y se la muestra al resto de niños. Él será quien determine también el ganador de cada ronda.

Acción veloz, para 2 - 4 jugadores expertos

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Colocad la pila de cartas en medio, de manera que todos los jugadores puedan alcanzarla sin dificultad.
- Los jugadores rotarán para destapar las cartas de acción.
- El primer jugador destapa rápidamente una carta de forma que todos podáis verla con claridad.
- Ahora, todos debéis adoptar la postura que muestra la carta (incluido el jugador que la ha destapado).
- El primero que se coloque correctamente, da una palmada sobre la pila de cartas de acción. Este jugador puede hacer avanzar su papagayo una casilla.
- Por último, sentaos o arrodillaos de nuevo en círculo y el siguiente jugador destapa la siguiente carta.





Cari genitori,

I vostri figli sono degli amanti dello sport o dei piccoli pantofolai? Tutti i bambini sono diversi per natura, com'è giusto che sia. È importante però che nella giornata dei vostri figli non manchi una buona dose di movimento, soprattutto per cercare di avere la meglio sul demonietto della pigrizia. È a causa sua che ci inventiamo sempre delle scuse per non muoverci: brutto tempo, troppi impegni, indumenti da lavare. I bambini che invece riescono a vincere regolarmente il demonietto della pigrizia e iniziano a muoversi sin da piccoli hanno meno difficoltà a mantenere queste abitudini con il passare del tempo. I giochi Active Kids rispondono proprio a questa esigenza, dato che stimolano attraverso il gioco la naturale voglia di movimento dei bambini. Questi giochi dalle regole semplici e di breve durata si adattano velocemente e con facilità alla routine giornaliera dei vostri figli. Divertimento e risate garantiti, tranne che per il demonietto della pigrizia.

I vostri

Creatori dei giochi Active Kids HABA

