



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Hampel- tiere

Active  
Kids



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017





## Liebe Eltern,

ist Ihr Kind eine Sportskanone oder haben Sie eher einen kleinen Bewegungsmuffel zu Hause? Jedes Kind ist von Natur aus anders und das ist auch gut so. Wichtig ist jedoch, im Alltag der Kinder ein gesundes Maß an Bewegung zu finden – und vor allem einen zu überlisten: den inneren Schweinehund. Er sorgt dafür, dass uns immer eine Ausrede einfällt, warum wir uns gerade heute nicht bewegen wollen: schlechtes Wetter, fehlende Zeit, Sportkleidung in der Waschmaschine ... Doch je regelmäßiger es Kinder schon in jungen Jahren schaffen, den inneren Schweinehund zu überwinden und sich zu bewegen, desto leichter fällt es ihnen auch später. Genau hier setzen die Active Kids-Spiele an: Sie wecken bei Kindern spielerisch den natürlichen Bewegungsdrang. Durch einfache Regeln und eine kurze Dauer lassen sich die Spiele schnell und einfach in den Alltag Ihres Kindes integrieren. Hier hat garantiert jeder Spaß und viel zu lachen – außer der innere Schweinehund.

Ihre

**Active Kids-Macher von HABA**





# Hampeltiere



Ein tierisch lustiges Bewegungsspiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 99 Jahren.

**Autoren:** Trio Kreativ

**Illustration:** Michael Menzel

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Wie jede Woche treffen sich die Tierfreunde, um gemeinsam etwas zu unternehmen. Dieses Mal hat der flinke Frosch eine Idee! Ob die anderen Tiere auch so schön springen können wie er? Und wer kann am schnellsten einen so großen Buckel wie die Katze machen? Sofort machen die Tiere ein lustiges Spiel daraus und hampeln um die Wette, bis sie sich vor Lachen auf dem Boden kugeln. Nur die Schildkröte ist zu müde und will nur schlafen. Hampeltiere ist ein tierisch lustiges Bewegungsspiel, bei dem ihr so schnell wie möglich die Bewegung der gezeigten Tiere nachmachen sollt. Wer von euch kann am schnellsten ein kreiselndes Huhn oder ein tanzender Esel sein?

## Spielinhalt

36 Aktionskarten



4 Papageien



1 Papageien-Laufleiste  
(= Schachtelboden)



## Spielvorbereitung

Für das Spiel braucht ihr etwas Platz. Am besten ist, ihr setzt oder kniet euch in einem Kreis auf den Fußboden. Nehmt alles Spielmaterial aus der Schachtel. Mischt die Aktionskarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Kreises.

Jeder von euch nimmt sich einen Papagei und steckt ihn auf das Startfeld am Rand des Schachtelbodens. Den Deckel und eventuell übrige Papageien legt ihr beiseite.



## Spielablauf

### Grundspiel „Um die Wette hampeln“ für 3 - 4 Spieler

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das Spiel geht über mehrere Hampelrunden. In jeder Hampelrunde ist ein Spieler der Schiedsrichter und die anderen Mitspieler „hampeln um die Wette“, machen also möglichst schnell entsprechend der aufgedeckten Karte die Bewegung des abgebildeten Hampeltiers nach.

Wer wie ein Hahn krähen kann, darf beginnen und ist der erste Schiedsrichter. Lege den Kartenstapel so vor dich, dass ihn alle anderen Mitspieler gut sehen können. Damit startet die **Hampelrunde**. Decke die oberste Karte möglichst zügig auf.

## Welches Motiv ist darauf abgebildet?



- **Die schlafende Schildkröte**

Macht es wie die Schildkröte und ruht euch eine Runde aus. Bleibt so sitzen oder knien, wie ihr gerade seid. Der Spieler mit dem Kartenstapel deckt die nächste Karte auf.

- **Ein Hampeltier**

Wenn ihr ein Hampeltier seht, müsst ihr aktiv werden. Je nach Tier auf der Karte müsst ihr euch auf seine besondere Art bewegen.



- **Das kreiselnde Huhn**

Steht schnell auf und dreht euch einmal um euch selbst. Dabei wackelt ihr mit den Armen und ruft laut „Gack, gack, gack“.



- **Der flinke Frosch**

Steht schnell auf und macht einen Hampelmann. Springt dabei in die Höhe und klatscht die Hände über dem Kopf zusammen. Ruft dabei laut „Quak, quak“.



- **Die bucklige Katze**

Steht zuerst auf und kniet euch dann auf alle Viere. Macht dabei einen großen Katzenbuckel und ruft laut „Miau“.



- **Der tanzende Esel**

Steht schnell auf, schwingt ein Bein nach hinten und streckt eure Arme seitlich aus. Ruft dabei laut „lah“.



**Tipp:** Die Tiere auf den Aktionskarten zeigen euch, wie eure Bewegung aussehen soll.



Als Schiedsrichter musst du jetzt entscheiden, wer am schnellsten die richtige Bewegung gemacht hat. Dieser Spieler darf mit seinem Papagei am Spielfeldrand ein Feld weiterziehen.

Dann setzt oder kniet ihr euch wieder im Kreis auf den Boden. Der Schiedsrichter gibt den Stapel mit den Aktionskarten an den nächsten Spieler weiter. Dieser ist jetzt der neue Schiedsrichter und deckt eine neue Karte auf.

Nachdem die letzte Karte des Nachziehstapels umgedreht und ihre Aktion ausgeführt worden ist, mischt ihr den Stapel kurz durch und verdeckt ihn wieder zum neuen Nachziehstapel. Dann setzt ihr die Hampelrunde fort.

## Spielende

Wer von euch mit seinem Papagei als Erster wieder das Startfeld erreicht, beendet das lustige Wett-Hampelspiel und ist der Gewinner.

## Mit einem Spielleiter hampeln

Manchmal hilft es jüngeren Kindern, wenn ein älteres Kind oder ein Erwachsener das ganze Spiel über den Schiedsrichter spielt. Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels **Um die Wette hampeln** mit folgenden Änderungen:

- Das ältere Kind oder der Erwachsene deckt in jeder Hampelrunde die Aktionskarten auf und zeigt sie allen Kindern gleichzeitig. Er bestimmt auch in jeder Runde den Gewinner.

## Blitzhampeln für 2 - 4 Profi-Hampler

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Legt den Kartenstapel in die Mitte eures Kreises, sodass ihn jeder gut erreichen kann.
- Jetzt wechselt der Kartenaufdecker nach jeder aufgedeckten Karte.
- Der Startspieler deckt zügig eine Karte auf, sodass ihr sie alle gut sehen könnt – auch der Startspieler selbst.
- Ihr müsst euch jetzt alle – auch der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat – richtig bewegen.
- Wer die Bewegung als Erster richtig gemacht hat, klatscht mit seiner Hand auf den Stapel mit den Aktionskarten. Dieser Spieler darf seinen Papagei ein Feld weiter ziehen.
- Dann setzt oder kniet ihr euch wieder in einem Kreis auf den Boden und der nächste Spieler deckt eine Karte auf.







## Dear Parents,

Is your child a sports champion, or do you have a little couch potato at home? Each child is inherently different, and that's OK and perfectly normal. But it's important for your child's everyday life to include a healthy amount of movement; you need to encourage them to outwit the inner couch potato. Many excuses are abundant as to why we shouldn't move too much today: bad weather, not enough time, our phones and handheld electronic games are charged and waiting for us. But the more regularly children manage to overcome their inner couch potato in their younger years, and get moving, the easier and healthier it will be for them later in life. This is precisely where the Active Kids games can help by playfully awakening children's natural urge to move. Simple rules and short game times allow the games to be quickly and easily integrated into your child's everyday life. Everyone is sure to have fun and laugh a lot, even the inner couch potatoes.

Your

**Active Kid Motivators at HABA**



# Animal Actions



A wildly fun movement game for 2 - 4 children aged 4 - 99 years.

ENGLISH

**Author:** Trio Kreativ  
**Illustrator:** Michael Menzel  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

The animal friends meet up to play together, just like they do every week. This time the quick frog has an idea! Can the other animals jump as well as he can? And who will be the fastest to arch their back like the cat? The animals are quick to make a fun game out of it, and take part in the action competition until they're rolling around on the ground from laughing. Only the turtle is tired and wants to sleep. Animal Actions is a wildly fun movement game in which you need to copy the poses of the animals as quickly as possible. Which of you will be the first to imitate a spinning chicken or a dancing donkey?

## Contents



## Preparation

You need a bit of space for this game. It's best if you sit or kneel in a circle on the floor. Take all the game material out of the box. Shuffle the action cards and place them in a face-down pile in the middle of the circle.

Each player takes a parrot and places it on the starting field on the edge of the box base. The lid and any spare parrots are put aside.



## How to play

### Basic game "Action Competition" for 3 - 4 players

Play in a clockwise direction. One game has multiple action rounds. In each round one player is the judge and the other players have an "action competition", they copy the action of the animal on the turned over card as quickly as possible.

The player who best crows like a rooster may start, and is the first umpire. Place the stack of cards in front of you so that all other players can see it. This starts the action round. Turn over the top card as quickly as possible.

## What does it show?



- **The sleeping turtle**

Imitate the turtle and have a rest this round. Stay sitting or kneeling as you are. The player with the card stack uncovers the next card.

- **An animal action**

If you see an animal action you have to get moving. Depending on the animal on the card you need to move in a certain way.



- **The spinning chicken**

Stand up quickly and spin around in a circle. Wave your arms around while doing so and loudly call out "cluck, cluck, cluck".



- **The quick frog**

Stand up quickly and do a jumping jack. Jump up in the air and clap your hands together above your head. Call out "croak, croak" loudly while doing so.



- **The arched cat**

First stand up, then kneel down on all fours. Arch your back like a cat and loudly call out "meow".



- **The dancing donkey**

Stand up quickly, swing one leg behind you and stretch your arms out to the side. While doing so call out "hee-haw".



**Tip:** The animals on the action cards show what your positions should look like.



As the judge you need to decide who took the right action first. This player may move their parrot one field further on the edge of the game board.

Then sit or kneel in a circle on the ground again. The judge then gives the stack with the action cards to the next player. Now they are the new judge and turn over a card.

Once the last card in the draw pile has been turned over and the action has been carried out, shuffle the pile quickly, place it face-down and use it as a new draw pile. Then start the next action round.

## End of the game

When the first player reaches the starting field again with their parrot, the fun action competition is over and they win the game.

## Action competition with a game master

Sometimes it helps younger players if an older child or an adult acts as the umpire for the whole game.

The basic rules of the action **competition apply**, but with the following changes:

- the older child or adult turns over the action card in every action round, and shows it to all the other children at the same time. They also determine the winner in every round.

## Fast actions for 2 - 4 pros

The game is played according to the rules of the basic game with the following changes:

- place the card stack in the middle of the circle so that everyone can easily reach it.
- the person turning over the card changes after each card is turned over.
- the starting player quickly turns over a card so that everyone can easily see it – including the player who turned it over.
- everyone – including the player who turned over the card – needs to perform the appropriate action.
- the first person to take the correct position puts their hand on the stack of action cards. This player may move their parrot one field forward.
- then everyone sits or kneels in a circle again and the next player turns over a card.

ENGLISH





## Chers parents,

Votre enfant est-il un grand sportif ou est-il plutôt récalcitrant à toute activité physique ? Chaque enfant est différent et c'est une bonne chose. Il est cependant essentiel que les enfants pratiquent régulièrement une activité physique dans leur quotidien. Il faut combattre la paresse, qui est toujours prête à nous faire inventer une excuse pour ne pas aller au sport : mauvais temps, manque de temps, affaires de sport dans le lave-linge... Or, plus les enfants sont actifs dès leur plus jeune âge et pratiquent des activités physiques, plus il leur sera facile de les continuer plus tard.

Et c'est là que les jeux Active Kids jouent un rôle essentiel : de manière ludique, ils éveillent le besoin naturel de dépense physique des enfants. Grâce à des règles simples et des jeux de courtes durées, ils peuvent ainsi être facilement intégrés dans le quotidien de votre enfant.

Au diable l'oisiveté ! Du jeu, du mouvement, du plaisir et des rires pour tous !

Les créateurs

**de vos jeux Active Kids**



# Mim' Animo



Un jeu de mimes et d'action très amusant pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.

**Auteur :** Trio Kreativ  
**Illustration :** Michael Menzel  
**Durée du jeu :** env. 10 minutes

FRANÇAIS

Chaque semaine, les amis animaux se réunissent pour jouer ensemble. Cette fois-ci, la grenouille agile a une idée ! Les autres animaux arrivent-ils à sauter aussi bien qu'elle ? Et qui peut être le plus rapide à faire le dos rond comme le chat ? Aussitôt, les animaux en font un jeu amusant et se lancent dans une course aux mimes jusqu'à s'écrouler de rire. Seule la tortue est trop fatiguée et ne cherche qu'à dormir. Mim' Animo est un jeu d'action très amusant, où vous devrez prendre le plus rapidement possible la pose des animaux présentés. Qui d'entre vous sera le plus rapide à faire la pirouette de la poule ou la danse de l'âne ?

## Contenu du jeu

36 cartes d'action



4 perroquets

1 barre de progression des perroquets  
(= partie inférieure de la boîte)



## Préparatifs

Vous avez besoin d'un peu de place pour jouer. Mieux vaut vous asseoir ou vous agenouiller en formant un cercle au sol. Sortez tout le matériel de jeu de la boîte. Mélangez bien les cartes d'action et empilez-les faces cachées au milieu du cercle.

Chacun d'entre vous prend un perroquet et le met sur la case de départ sur le bord de la partie inférieure de la boîte. Mettez de côté le couvercle et les éventuels perroquets restants.



## Déroulement de la partie

### Jeu de base « La course aux mimes » pour 3 à 4 joueurs

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie comporte plusieurs manches de mime. A chaque manche, un joueur est l'arbitre et les autres joueurs font « La course aux mimes », en prenant aussi vite que possible la pose de l'animal figurant sur la carte retournée.

Celui d'entre vous qui imite le mieux le chant du coq commence : il est le premier arbitre. Pose la pile de cartes devant toi de façon à ce que tous les autres joueurs puissent bien la voir. La **manche de mime** commence. Retourne la carte du dessus aussi rapidement que possible.

## Que représente-t-elle ?



- **La tortue endormie ?**

Faites comme la tortue et reposez-vous pendant une manche. Restez assis ou à genoux sur place, sans changer de position. Le joueur qui a la pile de cartes retourne la carte suivante.

- **Un animal en mouvement ?**

Si vous voyez un animal en mouvement, activez-vous ! Suivant l'animal illustré sur la carte, vous devez reproduire sa pose.

FRANÇAIS



- **La poule tournoyante**

Levez-vous vite et faites un tour sur vous-même. Remuez ensuite les bras et dites « Cot, cot, cot ! ».



- **La grenouille agile**

Redressez-vous rapidement et faites le pantin. Faites un bond et tapez des mains au-dessus de votre tête. En même temps, dites « Croa, croa ! » à voix haute.



- **Le chat au dos rond**

Levez-vous d'abord, puis mettez-vous à quatre pattes. Faites le dos rond en faisant « Miaou » à voix haute.



- **L'âne dansant**

Levez-vous vite, basculez une jambe en arrière et étendez vos bras sur les côtés. En même temps, dites « Hi-ha ! » à voix haute.



**Conseil :** les animaux illustrés sur les cartes montrent la position à mimer.

En tant qu'arbitre, tu dois choisir le joueur qui a exécuté la bonne figure le plus rapidement. Ce joueur fait avancer son perroquet d'une case sur le bord de l'espace de jeu.

Ensuite, asseyez-vous ou agenouillez-vous de nouveau en formant un cercle au sol. L'arbitre remet la pile de cartes d'action au joueur suivant. Il est maintenant le nouvel arbitre et retourne une nouvelle carte.

Une fois que la dernière carte de la pioche est retournée et que vous avez exécuté votre action, mélangez rapidement les cartes et retournez-les de nouveau pour former une nouvelle pioche. Poursuivez ensuite la manche de mime.

## Fin de la partie

Le premier d'entre vous à atteindre de nouveau la case de départ avec son perroquet est le gagnant qui termine cette amusante course aux mimes.

## Mimer avec un maître du jeu

Parfois, les jeunes enfants y arrivent mieux lorsqu'un enfant plus âgé ou un adulte joue le rôle d'arbitre pendant toute la partie. Le jeu se joue avec les règles de base « **La course aux mimes** » avec les modifications suivantes :

- L'enfant le plus âgé ou l'adulte retourne les cartes d'action de toutes les manches de mime et les montre à tous les enfants en même temps. C'est aussi lui qui choisit le gagnant de chaque manche.

## Mime éclair pour 2 à 4 mimes expérimentés

Le jeu se joue avec les règles de base et les consignes suivantes :

- Placez la pile de cartes au centre de votre cercle de façon à ce que tout le monde y accède facilement.
- Maintenant, la personne qui retourne la carte change après chaque carte retournée.
- Le premier joueur retourne rapidement une carte de façon à ce que tout le monde la voie bien, y compris lui-même.
- Vous devez maintenant tous vous mettre dans la bonne position, même le joueur qui a retourné la carte.
- Le premier à se trouver dans la bonne position tape la pile de cartes d'action avec sa main. Ce joueur avance son perroquet d'une case.
- Ensuite, asseyez-vous ou agenouillez-vous de nouveau en formant un cercle au sol. Le joueur suivant retourne une carte.





## Beste ouders,

Is uw kind een sportfanaat of is er geen beweging in te krijgen? Ieder kind is van nature anders en dat is prima. Maar toch is het belangrijk elke dag voldoende beweging voor uw kind te vinden, en het vooral te wapenen tegen dat duiveltje. Die zorgt er namelijk voor dat we altijd wel een smoes vinden om vandaag toch maar niet te bewegen: slecht weer, geen tijd, sportkleding zit in de wasmachine... Maar hoe eerder kinderen in hun jonge jaren verleidingen en smoesjes leren weerstaan en hoe meer ze bewegen, des te makkelijker gaat het als ze ouder zijn. Hier spelen de spellen van Active Kids op in: ze stimuleren bij kinderen al spelenderwijs de natuurlijke bewegingsdrang. Met eenvoudige regels en een korte speelduur kunnen de spellen snel en gemakkelijk in het dagelijkse leven van uw kind worden geïntegreerd. Gegarandeerd plezier voor iedereen, behalve voor het verleidingsduiveltje.

Uw

**Active Kids-makers van HABA**



# Bewegende dieren



Een beestachtig leuk bewegingsspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Auteur:** Trio Kreativ

**Illustraties:** Michael Menzel

**Spelduur:** ca. 10 minuten

Elke week komen de dieren bij elkaar om samen wat te gaan doen. Dit keer heeft de gekke kikker een goed idee! Kunnen de andere dieren net zo mooi springen als hij? En wie kan het snelst net zo'n ronde rug maken als de kat? De dieren maken er direct een leuk spel van en bewegen als de beste, waarna ze over de grond rollen van het lachen. Behalve de schildpad, die is moe en wil alleen maar slapen. Bewegende dieren is een beestachtig leuk bewegingsspel waarbij jullie zo snel mogelijk de pose van het afgebeelde dier nadoen. Wie van jullie doet het snelst een draaiende kip of dansende ezel na?

NEDERLANDS

## Spelinhoud

36 actiekaarten



4 papegaaien

1 papegaaien-schuifbalk  
(= bodem van de doos)

## Spelvoorbereiding

Voor dit spel heb je wel wat ruimte nodig. Het is het handigst om in een kring op de grond te zitten of te knielen. Pak al het spelmateriaal uit de doos. Schud de actiekaarten en leg ze in een stapel met de afbeelding naar beneden in het midden van de kring. Iedereen pakt een papegaai en zet deze in het startveld aan de rand van de bodem van de doos. Het deksel en eventueel overgebleven papegaaien leg je aan de kant.



## Spelverloop

### Basisspel, 'Beweeg om te winnen' voor 3 - 4 spelers

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Het spel heeft meerdere rondes. In elke ronde is één speler de scheidsrechter en de andere spelers 'bewegen om te winnen'. Zij doen zo snel mogelijk de beweging na die op de omgedraaide kaart staat afgebeeld.

Wie kan kraaien als een haan mag beginnen en is de eerste scheidsrechter. Leg de stapel kaarten zo voor je neer dat de andere spelers hem ook goed kunnen zien. Begin de **beweegronde**. Draai snel de eerste kaart om.

## Wie staat daarop afgebeeld?



- **De slapende schildpad**

Doe de schildpad na en rust een ronde uit. Blijf zitten (of knielen) zoals je zit. De speler met de stapel kaarten draait de volgende kaart om.

- **Een bewegend dier**

Als je een bewegend dier bent, moet je in actie komen. Afhankelijk van het dier op de kaart moet je je op een bepaalde manier bewegen.



- **De draaiende kip**

Sta snel op en draai in het rond. Beweeg hierbij je armen als een kip en roep „Pok, pok, pok“.



- **De gekke kikker**

Sta snel op en doe een jumping jack. Daarvoor spring je in de lucht met je benen wijd terwijl je met je handen boven je hoofd klappt. Roep daarbij hard, „Kwaak, kwaak“.



- **De gebochelde kat**

Sta op en kruip vervolgens op handen en knieën op de grond. Maak een grote kattenrug en zeg daarbij hard, „Miauw“.



- **De dansende ezel**

Sta snel op, gooi één been naar achteren en strek je armen opzij. Roep daarbij hard, „laaaa“.





**Tip:** De dieren op de actiekaarten geven weer welke positie je moet uitbeelden.

De scheidsrechter moet beslissen wie het snelst de juiste figuur heeft uitgebeeld. Deze speler mag zijn papegaai een veld verder zetten op de rand van het speelveld.

Vervolgens gaan jullie allemaal weer zitten of knielen op de grond. De scheidsrechter geeft de stapel met actiekaarten aan de volgende speler. Deze is nu scheidsrechter en draait de volgende kaart om.

Als de laatste kaart van de stapel is omgedraaid en elke actie is uitgevoerd, schud je de kaarten en maak je een nieuwe stapel. Daarna gaat het spel weer verder.

## Einde van het spel

De persoon van wie de papegaai als eerste weer bij het startveld is, is de winnaar van het levendige bewegingsspel.

## Bewegen met een spelleider

Voor kleinere kinderen kan het fijn zijn als een ouder kind of volwassene het hele spel lang de scheidsrechter is.

In dat geval gelden dezelfde regels als in het basisspel **Beweeg om te winnen** maar dan met de volgende wijzigingen:

- het oudere kind of de volwassene draait elke ronde de actiekaart om en laat deze aan alle kinderen tegelijk zien. Deze bepaalt ook wie de winnaar is van elke ronde.



## Snel bewegen voor 2 - 4 professionals

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel **Beweeg om te winnen** maar dan met de volgende wijzigingen:

- leg de stapel met kaarten in het midden van jullie kring, binnen ieders handbereik.
- In deze versie draait telkens iemand anders een kaart om.
- De speler die als eerste aan de beurt is, draait een kaart om zodat deze goed te zien is voor iedere speler - ook de speler die gedraaid heeft.
- Nu moeten jullie allemaal (ook de speler die gedraaid heeft) de juiste beweging nadoen.
- Wie als eerste in de juiste positie staat, slaat met zijn hand op de stapel met actiekaarten. Deze speler mag zijn/haar papegaai een veld verderzetten.
- Vervolgens gaan jullie weer in een kring op de grond zitten/knien en draait de volgende speler een kaart om.





## Estimados padres,

¿Es su hijo un entusiasta del deporte o tiene en casa más bien un pequeño remolón? Cada niño es un mundo, y está bien que sea así. No obstante, es importante incorporar a su rutina diaria una cantidad proporcionada de actividad, y sobre todo, vencer a otra: la pereza. La pereza se ocupa de que siempre tengamos una excusa por la que hoy no podemos hacer deporte: está lloviendo, no hay tiempo o la ropa de deporte está en la lavadora... Sin embargo, cuanto más logren los niños vencer a la pereza en sus años de infancia, más fácil será vencerla después; y justo aquí se aplican los juegos Active Kids. Estos juegos despiertan de forma amena el instinto natural de moverse. Gracias a sus sencillas reglas y a su corta duración, se pueden integrar fácil y rápidamente en la rutina diaria. Diversión y muchas risas garantizadas con los juegos de Active Kids de HABA.

Atentamente

**Vuestros inventores Active Kids de HABA**



# 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

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 pantofolei? 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**



# Animali Snodati



Un divertente gioco di movimento per 2 - 4 bambini da 4 a 99 anni.

**Autore:** Trio Kreativ

**Illustrazioni:** Michael Menzel

**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Come ogni settimana, i simpatici animali si incontrano per fare qualcosa insieme. Questa volta è la scattante rana ad avere un'idea brillante! E se gli altri animali riuscissero a fare dei bei salti come fa lei? E chi sarà il più veloce a imitare la gobba del gatto? Ben presto si inventano un gioco divertente e fanno a gara a chi è più snodato, fino a rotolarsi a terra dalle risate. Ma la tartaruga è troppo stanca e vuole solo dormire.

Quello degli animali snodati è un divertente gioco di movimento, in cui dovrete imitare il più velocemente possibile le pose indicate dagli animali. Chi sarà il più veloce a ruotare su se stesso come la gallina o a ballare come l'asino?

## Contenuto del gioco

*36 carte delle azioni*



*4 pappagalli*

*1 percorso per i pappagalli (= fondo della scatola)*

## Preparazione del gioco

Per questo gioco avete bisogno di spazio. Sedetevi o inginocchiatevi sul pavimento formando un cerchio. Prendete tutto il materiale di gioco dalla scatola. Mescolate le carte delle azioni e formate con esse un mazzo coperto al centro del cerchio.

Ciascuno di voi prende un pappagallo e lo appoggia sulla casella di partenza, che si trova sul al bordo del fondo della scatola. Mettete da parte il coperchio e gli altri pappagalli eventualmente rimasti.



## Svolgimento del gioco

### Gioco di base "La gara degli snodati", per 3 - 4 giocatori

Si gioca in senso orario. Il gioco prevede più giri. In ogni giro un giocatore fa l'arbitro e gli altri "fanno a gara a chi è più snodato", cercando di imitare il più rapidamente possibile l'esercizio illustrato dall'animale snodato sulla carta scoperta.

Chi riesce a imitare il canto del gallo inizia e sarà il primo arbitro. Disponi il mazzo di carte davanti a te, di modo che gli altri giocatori lo possano vedere bene. Inizia così il primo **giro della gara degli snodati**. Scopri la prima carta il più velocemente possibile.

## Che figura rappresenta?



- **La tartaruga addormentata**

Fate come la tartaruga addormentata e, per questo giro, riposatevi. Rimanete seduti o in ginocchio, così come siete. Il giocatore con il mazzo di carte scopre la prossima carta.

- **Un animale snodato**

Se vedete un animale snodato, dovete entrare in azione. A seconda dell'animale riportato sulla carta, dovete muovervi come lui.



- **La gallina trottolina**

Alzatevi velocemente e fate un giro su voi stessi. Agitate le braccia e urlate "Coccodè".



- **La rana scattante**

Alzatevi velocemente e imitate un burattino. Saltate verso l'alto e battete le mani sopra alla testa. Urlate "Cra cra".



- **Il gatto e la sua gobba**

Alzatevi, poi mettetevi carponi. Fate una gobba grande come quella del gatto urlando "Miao".



- **L'asino ballerino**

Alzatevi velocemente, fate oscillare una gamba all'indietro e allungate le braccia di lato. Urlate "Hi-ho".



**Consiglio:** gli animali sulle carte delle azioni vi fanno vedere che posizioni dovete assumere.

L'arbitro dovrà decidere chi è stato più veloce a imitare la figura corretta. Questo giocatore potrà così far avanzare il proprio pappagallo di una casella.

Ora sedetevi o inginocchiatevi nuovamente sul pavimento formando un cerchio. L'arbitro passa il mazzo con le carte delle azioni al prossimo giocatore, che diventerà così il nuovo arbitro e dovrà scoprire una nuova carta.

Una volta scoperta l'ultima carta del mazzo di pesca ed eseguita l'azione riportata, mescolate brevemente il mazzo coperto: ecco pronto il nuovo mazzo di pesca. Potete quindi proseguire il giro.

## Fine del gioco

Il primo a raggiungere nuovamente la casella di partenza con il proprio pappagallo termina la divertente gara degli snodati e vince.

## Gioco guidato

A volte è utile per i bambini più piccoli che un bambino più grande o un adulto faccia l'arbitro per tutta la durata del gioco.

Le regole del gioco di base **La gara degli snodati** rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Il bambino più grande o l'adulto scopre le carte delle azioni in ogni giro, mostrandole a tutti i bambini. Decreta inoltre il vincitore di ogni giro.

## Gara lampo per 2-4 snodati professionisti

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Mettete il mazzo di carte al centro del vostro cerchio, in modo che tutti i giocatori possano accedervi facilmente.
- Le carte vengono scoperte da tutti i giocatori in successione.
- Il primo giocatore scopre velocemente una carta di modo che tutti possano vederla bene, anche lui stesso.
- Ora dovete tutti (anche il giocatore che ha scoperto la carta) muovervi per assumere la posizione corretta.
- Il primo che assume la posizione corretta batte la mano sul mazzo delle carte. Questo giocatore può far avanzare il pappagallo di una casella.
- Ora vi sedete o vi inginocchiate nuovamente sul pavimento formando un cerchio e il prossimo giocatore scopre una carta.



## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

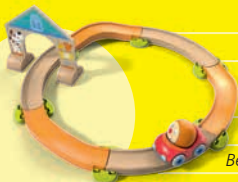


# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



**HABA**<sup>®</sup>

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.