

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4564

Fantomimo



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1997

Habermaß Spiel Nr. 4564

Fantomimo

Wer beweist Fantasie beim Darstellen und Raten?

In diesem **LernSpiel** für **3-6 Kinder ab 5 Jahren** üben Kinder genaue Beobachtung und nachahmendes Spiel. Reihum im Uhrzeigersinn stellt immer ein Kind ein bestimmtes Tier dar. Alle anderen Kinder versuchen zu erraten, um welches Tier es geht.

Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

Spielidee: Uli Geißler

Illustration: Jutta Neundorfer

Spielinhalt:

28 Holztiere

28 Tierkarten

28 Holztaler

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer beim Darstellen und beim Erraten von Tieren die meisten Punkte sammeln kann, gewinnt das Spiel.

3 Kinder

Spielvorbereitung:

Spielen nur 3 Kinder, so werden zunächst 10 beliebige Tiere und die dazugehörigen Karten herausgesucht und zurück in die Schachtel gelegt. Spielen 4-6 Kinder, so wird mit allen 28 Tieren gespielt.

4-6 Kinder

Tiere in die Mitte

Legt die **Holztiere** in die **Tischmitte**, so dass sie für alle gut sichtbar und erreichbar sind.

Karten, Holztaler bereitlegen

Mischt die **Karten**, stapelt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die **Holztaler** werden griffbereit platziert.

Spielablauf:

Wer von euch war bisher am häufigsten im Zoo?
Du darfst beginnen.

Karte ziehen,
Tier darstellen

Nimm die oberste **Karte** vom Stapel und sieh sie dir **geheim** an. Nun hast du deinen ersten Auftritt: Stelle das abgebildete Tier mit **Bewegungen**, mit **Zeichen** oder auch mit **Geräuschen** und **Lauten** dar.

Tier raten und
vom Tisch nehmen

Wer das **vorgespielte Tier erkannt hat**, nimmt sich blitzschnell die entsprechende **Holzfigur** vom Tisch und ruft den Namen des Tieres.

Richtig?

- **Richtig geraten?** Zur Belohnung gibt es einen **Holztaler**. Das Kind, das das Tier nachgeahmt hat, bekommt die **Tierkarte**. Das **Holztier** wird wieder auf den Tisch gelegt.

Falsch?

- **Falsch geraten?** Niemand bekommt etwas. Das **Holztier** wird zurück auf den Tisch gelegt. Die **Tierkarte** kommt verdeckt in die Schachtel.

nächstes Kind

Dann ist das nächste Kind an der Reihe und zieht eine Karte vom Stapel. Kurz überlegen - und dann kommt der große Auftritt...

Kartenstapel
aufgebraucht?
Karten und
Taler zählen

Spielende:

Wenn **keine Karten mehr** auf dem Stapel sind, endet das Spiel. Jedes Kind zählt die ergatterten Tierkarten und Holztaler zusammen. Für jede **Karte** und jeden **Holztaler** gibt es **einen Punkt**. Wer die meisten **Punkte** hat, gewinnt das Spiel.

Tip für die
Kleineren

Für Kinder, die noch nicht so weit zählen können: Nehmt euch für jede Tierkarte das entsprechende Holztier. **Stapelt** dann die Holztiere und die Holztaler aufeinander. Wer baut den **höchsten Turm**? Du hast gewonnen.

Spielvariation
für kleinere
Kinder

Spielerei

Der Schwierigkeitsgrad des Spieles ist **variierbar**. Für kleinere Kinder können die **schwer nachzuahmenden Tiere** (*Eichhörnchen, Giraffe, Krokodil, Nashorn, Nilpferd, Pinguin, Robbe, Schildkröte, Bär*) und die dazugehörigen Karten aussortiert werden. Legt sie zurück in die Schachtel.

Spielvariation:
Pantomime

Stumm wie ein Fisch

Schwieriger wird das Spiel, wenn die Tiere nur durch Gesten und Bewegungen - **völlig ohne Geräusche** dargestellt werden sollen. Diese Art der Darstellung wird Pantomime genannt und ist eine hohe Kunst!

Spielvariation:
Zum Nachdenken!

Elefantastisch!

Elefanten wird nachgesagt, dass sie ein besonders gutes Gedächtnis haben - hier geht es darum, sich zu merken, wo die zu dem jeweiligen Tier passende **Karte** liegt.

Holztiere, Karten

Legt die **Holztiere** bereit. **Verdeckt die Karten**, breitet sie nebeneinander auf dem Tisch aus.

Tier, Karte
nehmen
Gleich?

Nun nimmt ein Kind ein **Holztier** zu sich und deckt eine **Karte** auf.

- **Ist auf der Karte dasselbe Tier abgebildet**, so bekommst du Karte und Tier als Belohnung. Du darfst dir anschließend gleich ein neues Tier aussuchen und eine neue Karte aufdecken.

Ungleich?

- **Ist auf der Karte ein anderes Tier abgebildet**, kommt das Tier zurück in die Mitte. Die Karte wird wieder verdeckt. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Alle Karten aufgedeckt?

Das Spiel endet, wenn die **letzte Karte aufgedeckt** wurde. Wer die meisten Pärchen sammeln konnte, gewinnt.



Fantomimo

Who can show his/her imagination when it comes to acting and guessing?

In this **learning game** for **3-6** players aged **5 and up** children can improve observation and miming play skills.

One by one, in a clockwise direction the players represent a particular animal. All other players try to guess which animal is meant.

Length of the game: 15-20 minutes approx.

Game idea: Uli Geißler

Illustration: Jutta Neundorfer

Contents of the game:

28 wooden animals

28 animal cards

28 wooden coins

Short instructions:

Aim of the game:

Whoever scores the biggest amount of points by both acting and guessing animals, wins the game.

3 players

Preparation of the game:

If only 3 children are playing, select 10 animals at random with the corresponding cards and put them back into the box.

4-6 players

If 4-6 children are playing, all 28 animals are used.

animals in the center
prepare cards,
wooden coins

Put the **wooden animals** in the **center of the table** so that everybody can see and reach them easily.

Shuffle the **cards**, make a pile and put the pile face down. The **wooden coins** are laid ready to play with.

How to play:

The player who has visited a zoo more times than anyone else, may start the game.

take card

Take the **card** from off the top of the pile and look at it **without showing it**. You go on stage for the first time: represent the animal shown on the card with **movements, signs, noises and sounds**.

represent the animal

guess animal and pick it from table

The player who **recognizes the animal represented in this way**, grabs the corresponding **wooden figure** as fast as possible and yells the name of the animal.

Right?

- **A correct guess?** You get a **wooden coin** as a reward. The player who has mimed the animal gets the **animal card**. The **wooden animal** is placed back onto the table.

Wrong?

- **A wrong guess?** Nobody gets anything. The **wooden animal** is placed back on the table. The **animal card** is returned face down to the box.

next player

Then it's the next player's turn. He or she takes one card from the pile. Think about it a moment - then your big stage appearance starts ...

Pile of cards used up? count cards and coins

End of the game:

Once **all cards have been used up**, the game ends. Each player adds up his/her animal cards and wooden coins. Score **one point** for each **card** and each **coin**. Whoever scored the biggest amount of **points**, wins the game.

tip for smaller players

Players who can't yet count should do as follows:

Take an animal card the corresponding wooden animal. Then **make a pile** with the wooden animals and the wooden coins. Who piles up **the tallest tower**, has won the game.

Game variant for smaller players

Play with ease

The **degree of difficulty** of the game can be varied. For younger players the **animals which are difficult to mime** (*squirrel, giraffe, crocodile, rhino, hippo, penguin, seal, turtle, bear*) and their corresponding cards can be sorted out. Put them back into the box.

Game variant:
miming

Silent as mice

The game gets more difficult when the animals are to be represented only by gestures and movements - **completely without sounds**. This way of acting is called mime and requires great skill.

Game variant:
remembering

Elefantastic!

Elephants are said to have a particularly good memory - so in this variant the point is to recall where the corresponding **card** of the animal in question lies.

wooden ani-
mals, cards
take animal and
card
Identical?

Get the **wooden animals** ready. Put the cards face down and spread them over the table.

Now a player takes a **wooden animal** and uncovers a **card**.

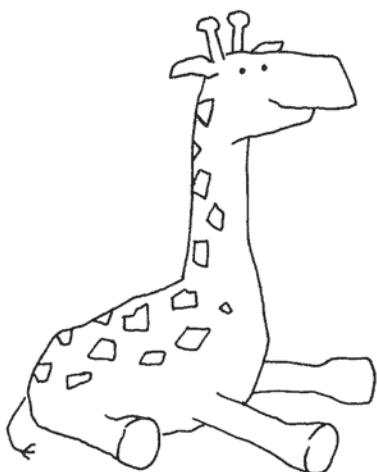
- If the same animal is shown on the card, you get the card as a reward. You may then immediately choose a new animal and uncover a new card.

Not identical?

- If the card shows another animal, the animal is put back into the center and the card turned over again.

All cards used
up?

The game ends when the **last card is uncovered**. Whoever gets the biggest amount of couples, wins the game.



Jeu Habermass No. 4564

Fantomimo

Qui fait preuve d'imagination en imitant les animaux et en devinant ?

Dans ce **jeu éducatif** conçu pour **3 à 6 enfants à partir de 5 ans**, les enfants apprennent, de façon ludique, à observer et à imiter. Chacun leur tour, les enfants imitent un animal. Les autres enfants cherchent à deviner de quel animal il s'agit.

Durée du jeu : 15 à 20 minutes environ.

Conception : Uli Geissler

Illustration : Jutta Neundorfer

Contenu de la boîte :

28 animaux en bois

28 cartes d'animaux

28 sous en bois

**Règle du jeu
résumée :**

But du jeu :

L'enfant qui parvient à réunir le plus grand nombre de points en imitant et en devinant les animaux dont il s'agit est le gagnant du jeu.

3 enfants

Préparatifs :

Lorsqu'il n'y a que 3 enfants qui jouent, choisir 10 animaux quelconques et les cartes correspondantes et les remettre dans la boîte. Quand 4 à 6 enfants jouent, utiliser les 28 animaux pour le jeu.

4-6 enfants

**animaux au
centre, préparer
les cartes et les
sous en bois**

Placer les **animaux en bois** au **centre de la table**, de sorte qu'ils soient visibles et à la portée de tous. Mélanger les **cartes** et les empiler, face vers la table. Les **sous en bois** sont placés à portée de main.

Règle du jeu :

Qui parmi les enfants a été le plus souvent au jardin zoologique ? C'est lui ou elle qui commence.

choisir une
carte, imiter
un animal

Prendre la première **carte** du tas et la regarder **en cachette**.
Le moment de la première représentation est arrivé.
Il s'agit de représenter l'animal que le joueur a vu sur la carte
qu'il vient de prendre, **avec des gestes, des signes, des sons
et des bruits**.

deviner l'animal,
prendre sa
figurine

Celui qui aura **reconnu l'animal représenté** devra s'emparer à
toute vitesse de la **figurine en bois** qui se trouve sur la table
et citer le nom de l'animal.

Deviné juste?

- **Avez-vous deviné juste ? Un sou en bois** est la récompense remportée. L'enfant qui a imité l'animal reçoit **la carte représentant l'animal** en question. L'**animal en bois** est de nouveau placé sur la table.

Trompé ?

- **Vous vous êtes trompé ?** Personne n'obtient de récompense. L'**animal en bois** est déposé sur la table. La **carte représentant l'animal** est remise dans le tas de cartes.

l'enfant suivant

C'est au tour de l'enfant suivant; il choisit une carte du tas, l'examine rapidement, et fait son entrée ...

Fin du jeu :

Toutes les cartes ont été utilisées ?
on compte les cartes et les sous en bois
conseil pour les plus jeunes

Lorsqu'il n'y a **plus de cartes** sur le tas, c'est la fin du jeu. Chaque enfant compte les cartes d'animaux et les sous obtenus. Chaque **carte** et chaque **sou en bois** comptent pour un **point**. L'enfant ayant obtenu le plus grand nombre de **points** gagne.

Pour les enfants qui ne savent pas encore compter très loin :
Prendre l'animal en bois correspondant à chaque carte où l'animal en question est représenté. **Empiler** les animaux en bois et les sous en bois. Qui réussira à bâtir **la tour la plus haute ?**
C'est lui/elle qui gagne.

Amusement

Variante du jeu pour les plus jeunes

On peut varier le degré de difficulté du jeu. Pour les plus jeunes, les **animaux qui sont plus difficiles à imiter** (tels que l'écureuil, la girafe, le crocodile, le rhinocéros, l'hippopotame, le pingouin, le phoque) et les cartes correspondantes peuvent être mis de côté et gardés dans la boîte.

Variante du jeu : Muet comme une carpe

Pantomime

Le jeu devient plus difficile, lorsque les animaux sont représentés par des gestes et des mouvements, **sans émettre de sons**. Cette variante est appelée Pantomime, et c'est du grand art !

Variante du jeu:
Pour réfléchir !

Éléphantastique !

Chacun sait que les éléphants ont une mémoire prodigieuse : il s'agit maintenant de se souvenir où se trouve la **carte** correspondant à tel ou tel animal.

animaux en bois, cartes
prendre un animal, une carte
Sont-ils identiques ?

Disposer les **animaux en bois** sur la table. Etaler les cartes, **face vers la table**, les unes à côté des autres.

Maintenant, un enfant prend un **animal en bois** et retourne une **carte**.

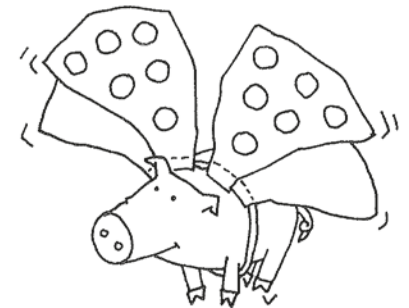
- **Si la carte représente le même animal**, l'enfant reçoit la carte et l'animal en bois en tant que récompense. L'enfant a ensuite le droit de choisir un nouvel animal et de retourner une autre carte.

Sont-ils différents ?

- **Si un animal différent est représenté sur la carte**, l'animal est remis au milieu. La carte est à nouveau retournée. C'est au tour de l'enfant suivant.

Toutes les cartes ont été retournées ?

Le jeu est fini lorsque la **dernière carte a été retournée**. L'enfant qui a remporté le plus grand nombre de couples gagne le jeu.



Habermaas-spel Nr. 4564

Fantomimo

Wie laat zien dat hij fantasie heeft bij het toneelspelen en raden?

In dit leerspel voor **3-6** kinderen **vanaf 5** jaar oefenen kinderen waarnemen en nabootsen.

Om beurten volgens de wijzers van de klok beeldt telkens een van de kinderen een dier uit. Alle overige kinderen proberen te raden om welk dier het gaat.

Speelduur: ca. 15-20 minuten

Spelidee: Uli Geiler

Illustraties: Jutta Neundorfer

Spelinhoud:

28 houten dierfiguren

28 dierkaarten

28 houten daalders

Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie met het uitbeelden en het raden van de dieren de meeste punten verzamelt, wint het spel.

3 kinderen

Spelvoorbereiding:

Doen er slechts 3 kinderen mee, dan worden er 10 willekeurige dieren met de bijbehorende kaarten uitgezocht en terug in de doos gelegd. Als er 4-6 kinderen meespelen, dan wordt er van alle 28 dieren gebruik gemaakt.

dieren in het midden kaarten en daalders klaarleggen

Leg de **houten dieren** in het **midden op tafel**, zodat ze voor iedereen goed zichtbaar en bereikbaar zijn.

Schudt de **kaarten**, en leg ze op een stapel met de afbeelding naar beneden. De **houten daalders** worden binnen handbereik klaargelegd.

Spelverloop:

Wie van jullie is het vaakst in de dierentuin geweest? Jij mag beginnen.

kaart trekken, dier uitbeelden

Neem de bovenste **kaart** van de stapel en bekijk die **zonder hem aan de rest te laten zien**. Nu is het tijd voor je eerste optreden: je moet het op de kaart afgebeelde dier d.m.v. **bewegingen, gebaren of ook met geluiden en klanken** uitbeelden.

dier raden en van tafel nemen

Wie het **uitgebeelde dier** heeft herkend, pakt bliksemsnel het overeenkomstige **houten dierfiguurtje** van tafel en roept de naam van het dier.

Goed?

- **Goed geraden?** Als beloning krijg je een **houten daalder**. Het kind dat het dier had nagebootst, krijgt de **dierkaart**. Het **houten dierfiguurtje** wordt weer terug op tafel gelegd.

Verkeerd?

- **Verkeerd geraden?** Niemand krijgt iets. het **houten dierfiguurtje** wordt weer op tafel gelegd. De **dierkaart** gaat omgekeerd terug in de doos.

volgende kind

Vervolgens is het volgende kind **aan de beurt en neemt een kaart** van de stapel. Even nadenken - en dan gaat voor **jou** het doek op...

Einde van het spel:

stapel opgebruikt? kaarten en daalders tellen

Wanneer er **geen enkele kaart** meer op de stapel ligt, is het spel afgelopen. Elk kind telt zijn veroverde dierkaarten en daalders bij elkaar op. Elke **kaart** en elke **daalder** tellen voor een punt. Wie de meeste **punten** heeft, heeft het spel gewonnen.

tip voor de kleintjes

Voor kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen:

Neem in plaats van elke dierkaart het corresponderende **houten dierfiguurtje** en vervolgens stapel je al je houten dieren en daalders op elkaar. Wie heeft er nu de hoogste toren? Diegene heeft gewonnen.

Spelvariant voor kleinere kinderen

Speelsheden

De **moeilijkheidsgraad van het spel** is variabel. Voor kleinere kinderen kunnen de **dieren** die wat **moeilijker** zijn na te **boot-**sen (*eekhoorn, giraffe, krokodil, neushoorn, nijlpaard, pinguin, zeehond, schildpad, beer*) samen met de bijbehorende kaarten verwijderd en in de doos teruggelegd worden.

Spelvariant:
pantomime

Zo stom als een vis

Het spel wordt een stuk moeilijker, als alle dieren alleen door gebaren en bewegingen - **dus zonder enig geluid** - uitgebeeld moeten worden. Deze vorm van toneelspelen wordt pantomime genoemd en is een hoge kunstvorm!

Spelvariant: om
over na te den-
ken!

Olifantastisch!

Van olifanten wordt er gezegd, dat ze een heel goed geheugen hebben. Hier gaat het er om te onthouden waar de overeenkomstige **kaart** van het betreffende dier ligt.

houten dieren,
kaarten
dier, kaart
nemen
Hetzelfde?

Leg de **houten dierfiguurtjes** klaar. Spreidt de kaarten uit over de tafel met de **afbeelding naar beneden**.

Vervolgens neemt een kind een **houten dierfiguur** en draait een van de kaarten om.

- **Staat op de kaart hetzelfde dier afgebeeld**, dan krijg je als beloning zowel de kaart als het dier. Je mag vervolgens opnieuw een dier uitzoeken en een kaart omdraaien.

Een ander?

- **Staat er op de kaart een ander dier afgebeeld**, dan gaat het houten dier weer terug bij de rest. De kaart wordt opnieuw omgedraaid. Het volgende kind is aan de beurt.

Alle kaarten
omgedraaid?

Het spel is afgelopen, wanneer de **laatste kaart wordt omgedraaid**. Wie de meeste paren heeft verzameld, heeft gewonnen.

