

Movimento – das vielseitige Aktionsspiel...

...ist ein Spiel, in dem man/frau/kind nicht nur einen Spielstein, sondern auch sich selbst bewegt. Es kommt nicht darauf an, die Erste oder der Schnellste zu sein, sondern darauf, viele neue Erfahrungen zu wagen.

...ist eine Kombination aus Würfelglück, Aktionen und Fragen

... ist für 2 bis 8 MitspielerInnen von ca. 8 bis 88 Jahren

...dauert so lange, wie ihr wollt – s. unten „Das Spiel ist aus“! Mittlere Spieldauer ist bei 4 bis 6 Spieler/innen 90 Minuten.

Ihr braucht außer dem beiliegenden Material:

1.) die Bereitschaft, nicht die ganze Zeit auf dem Hintern zu sitzen

2.) Platz, nämlich

a) eine ebene Fläche mit den Maßen ca. 80 cm x 60 cm, um den Spielplan aufzubauen (z.B. auf Tisch oder Boden)

b) eine ebene leere Fläche mit mind. 3 Metern Durchmesser, neben dem Platz, wo ihr um den Spielplan sitzt, in der ihr euch frei bewegen könnt

c) 4 Stühle oder Hocker, die ihr bei Bedarf in den freien Raum stellen könnt

3.) das richtige Maß an

a) Beweglichkeit, um die Aufgaben zu erfüllen, die euch evtl. gestellt werden

b) Gelassenheit, um hinzunehmen, wenn sie nicht gelingen

4.) einen CD-Player oder ein internetfähiges Gerät zum Streamen von Musikstücken

5.) eine Stoppuhr oder einen Timer (z.B. auf einem Handy)

Beiliegendes Material:

Spielplan mit Schriftzug „Movimento“ (evtl. in mehreren Teilen)

8 farbige Spielsteine, ca. 250 Erfahrungssteine im Säckchen, 1 Zahlenwürfel

13 Fragekarten F1 bis F13, 13 Antwortkarten A1 bis A13

40 Hampelmann-Karten

Spielanleitung mit einer Liste von Orten, Namen und Symbolen und dazu gehörenden Aktionen und zu beantwortenden Fragen

CD mit 4 Tracks: Tarantella del Gargano, Tarantella napoletana, Tarantella di Giovanni, Pizzica pizzica

Spielvorbereitung:

Als erstes schafft euch den oben bei Punkt 2 beschriebenen Raum und besorgt euch das Zubehör (Stühle/Hocker, etc.)! Dann legt den Spielplan aus! Ihr seht ganz Italien mit den Inseln Sardinien und Sizilien. Sucht euch einen Spielstein aus und setzt diesen auf START/ZIEL ! Dann erhält jedeR fünf von 1 bis 5 nummerierte Hampelmann-Karten. Füllt die Erfahrungssteine (E-Steine) in eine Schüssel und ernennt jemanden zum/zur Spielleiter/in, der/die die E-Steine verwaltet, vorzugsweise den/die Älteste/n in eurer Runde ! Bildet zwei kleine Stapel aus den Fragekarten F1 bis F13 und den Antwortkarten A1 bis A13 und legt diese so auf eine freie Fläche des Spielplanes, dass bei den Fragekarten die Namen nach oben schauen und bei den Antwortkarten A1, A2, A3,... Der/die Spielleiter/in legt sich

die Liste mit Orten und Symbolen und dazu gehörenden Aktionen und Fragen bereit. Legt die beiliegende CD in einen CD-player ein, oder eineR logt sich bei einer Streaming-Plattform ein.

Spiel-Beschreibung und -Ablauf:

(ist mal in männlicher, mal in weiblicher, mal in gegenderter Form; gemeint sind jedenfalls immer alle)

Ihr reist, bei START beginnend, jeder mit seinem Spielstein und mit Hilfe des Würfels, durch Italien und macht an den durch farbige Punkte gekennzeichneten Orten die verschiedensten Erfahrungen: aktiv, passiv, mit großen oder kleinen Bewegungen, mit Musik und ohne, im Kopf und mit den Füßen. Welche Erfahrungen ihr macht bzw. **wo was passiert**, steht weiter unten. Jede würfelt reihum 1 Mal und muss so viele Felder (weiße oder farbige Punkte) gehen, wie der Würfel Augen zeigt. Wer eine 6 würfelt, kann, statt 6 Felder zu gehen, zum nächsten farbigen Feld ziehen. Wer eine 1 würfelt, kann die Bewegungsrichtung ändern und 1 Feld in der neuen Richtung gehen. An Gabelungen kannst du dich entscheiden, in welche Richtung du weiter ziehen willst. Es können mehrere Spielsteine auf einem Feld bzw. daneben stehen.

2

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Erfahrungen zu machen und damit Erfahrungssteine (E-Steine) zu sammeln. Erfahrungen machst du, wenn deine Spielfigur ein farbiges Feld mit einem Würfelzug genau erreicht. Der/die Spielleiter/in liest dann aus der Liste vor, welche Aktion an diesem Ort auszuführen ist und/oder welche Fragen zu beantworten sind. Meistens erhältst du dort einen oder mehrere E-Steine, aber es kann schon auch mal vorkommen, dass du einen Teil verlierst. Macht nix – es gibt noch so viel zu erfahren!

Wenn du mal schnell vorwärts kommen oder auf ein bestimmtes Feld ziehen willst, kannst du einen Joker ausspielen, nämlich eine **Hampelmann-Karte**. Statt zu würfeln, gibst du sie dem/der Spielleiter/in, der/die sie in den Vorrat zurück legt. Du darfst dann so viele Felder weiterziehen, wie du innerhalb 15 Sekunden den Hampelmann (Jumping Jack) korrekt ausführst, nämlich in der Form, die auf der Hampelmann-Karte zu sehen und hier *nachfolgend* beschrieben ist. Jede fehlerfreie, also von Armen und Beinen richtig koordinierte Ausführung von 2 Sprüngen, die zusammen 1 Bewegungsablauf bilden, zählt 1 Punkt bzw. 1 Feld, um das deine Spielfigur weiter ziehen kann. Überschüssige Punkte verfallen. Wenn die Punkte nicht reichen, um zum angestrebten Feld zu kommen, darfst du wählen, ob deine Spielfigur so viele Felder zieht, wie du Punkte gesammelt hast, oder stehen bleibt, wo sie ist.

Hampelmann 1:

Ausgangsstellung: Aufrecht stehen, Füße geschlossen, Arme sind seitlich am Körper angelegt, Handflächen an den Oberschenkeln

Bewegungsablauf: In die etwa schulterbreite Grätsche springen, Kniegelenke über den Fußgelenken (keine X-, keine O-Beine); Arme gleichzeitig seitlich nach oben heben und strecken, so dass sich die Hände über dem Kopf berühren oder zusammenklatschen. In Ausgangsstellung zurückspringen usw. immer abwechselnd

Hampelmann 2 geht umgekehrt, also aus der Ausgangsstellung etwa schulterbreite Grätsche, statt geschlossene Füße, mit seitlich angelegten Armen beginnen

Hampelmann 3:

Ausgangsstellung: Aufrecht stehen, Füße parallel und hüftbreit geöffnet, Arme hängen seitlich am Körper herab

Bewegungsablauf: In die Schrittstellung springen, rechter Fuß und linker Arm vorn, Füße bleiben parallel und hüftbreit geöffnet. Umspringen in die andere Schrittstellung, linker Fuß und rechter Arm vorn, Füße bleiben parallel und hüftbreit geöffnet, Kniegelenke über Fußgelenken. Und wieder in die erste Schrittstellung usw.

Hampelmann 4:

wie Hampelmann 3, aber in die Schrittstellungen mit gleichzeitigem Arm und Fuß springen, also linker Arm und linker Fuß vorn und rechter Arm und rechter Fuß vorn

Hampelmann 5:

Ausgangsstellung: Aufrecht stehen, Füße geschlossen, Arme hängen locker seitlich am Körper herab

Bewegungsablauf: In die Schrittstellung springen wie bei Hampelmann 3, aber jetzt mit Front nach rechts gewendet; in die Ausgangsstellung springen, Front wieder nach vorn, aber Arme gleichzeitig seitlich nach oben heben und strecken, so dass sich die Hände über dem Kopf berühren oder zusammenklatschen (wie bei Hampelmann 2); in die andere Schrittstellung springen wie bei Hampelmann 3, aber jetzt mit Front nach links gewendet; wieder zurück springen in die Ausgangsstellung mit Armen oben; usw.

Allgemeine Hinweise für alle Jumping Jacks:

Immer aufrecht bleiben bei den Sprüngen! Arme und Beine in einer Ebene bewegen! Gut federn in Knie- und Fußgelenken: je geräuschärmer die Sprünge, desto besser! Alle, die gerade nicht springen können, führen die Bewegungen gleitend aus.

Das Spiel ist aus,

- a) wenn 1 Spielstein wieder bei Start/Ziel ist, wobei aber nicht unbedingt dessen Spieler/in gewonnen hat, sondern wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Erfahrungssteine vorweisen kann, oder
- b) wenn nach stundenlangem Spielen eine gewisse Erschöpfung sich ausbreitet und ihr mehrheitlich ein anderes Ende beschließt. Der/die Mitspieler/in mit den wenigsten E-Steinen darf dann bestimmen, wieviele Runden noch gespielt werden, bis die E-Steine gezählt werden; mehr als 5 Runden sollten es aber nicht sein.

Wenn jetzt in eurer Spielrunde mehrheitlich Stimmen laut werden, die anfangen wollen zu spielen statt weiter Spielregeln zu hören, dann könnt ihr das nächste Kapitel „Wo passiert was?“ überspringen und anfangen. Wenn dann jemand auf ein farbiges Feld kommt, liest Spielleiter/in vor, was in der Liste mit Orten und Symbolen dazu steht, und wenn dann noch etwas unklar ist, schaut ihr im Kapitel „Wo passiert was?“ nach.

Wo passiert was?

Farbige Punkte mit **Ortsnamen:**

Suche den Namen in der alphabetischen Liste mit Orten und Symbolen und mache Erfahrungen, wie dort angegeben.

Farbige Punkte mit Symbolen:

Der Kopf mit 3 Beinen symbolisiert den Windgott ÄOLOS und der Dreizack den Meeresgott POSEIDON . Suche den Namen in der alphabetischen Liste mit Orten und Symbolen und mache Erfahrungen, wie dort angegeben.