Ene Mene Muh

Mein erster Spielspaß!

Turn-Domino

Domino de gymnastique
Domino di ginnastica

Koordination, Bewegung und Zuordnung
Coordination, mouvement et allocation
Coordinazione, movimento e associazione

Schmidt

Ene Mene Muh

DEUTSCH

Turn-Domino

Für 2–4 Spieler ab 3 Jahren

Wer kann unter einem Bein klatschen, sich wie ein Flieger bewegen, mit Arm und Bein kreisen oder den „Hund“ machen? Hasenmädchen Emmi und der kleine Bär Benni zeigen euch spielerisch, wie es geht und bringen euch dabei in Schwung.

Spielvorbereitung

Ihr spielt am besten auf einem großen Tisch oder auf dem Fußboden. Mischt und verteilt die Kärtchen auf die Spieler:

bei **2 Spielern** erhält jeder **5 Kärtchen**
bei **3 Spielern** erhält jeder **4 Kärtchen**
bei **4 Spielern** erhält jeder **3 Kärtchen**.

Die restlichen Kärtchen liegen als verdeckter Stapel in der Tischmitte. Nehmt das oberste Kärtchen vom Stapel, legt es offen in die Tischmitte und los geht’s!

Spielablauf

Mit dem Abzählreim **ENE MENE MUH UND DRAN BIST DU** entscheidet ihr, wer anfangen darf. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht eines seiner Kärtchen an das bereits ausliegende Kärtchen anzulegen. Ein Kärtchen darf dann angelegt werden, wenn die Randfarbe identisch ist mit der Randfarbe eines der bereits ausliegenden Kärtchen. Kann der Spieler ein Kärtchen anlegen, kommt Bewegung ins Spiel. Dann nämlich darf er die Übung machen, die Emmi und Benni auf dem angelegten Kärtchen vormachen! Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Habt ihr **kein** passendes Kärtchen auf der Hand, zieht ihr ein Neues vom Nachziehstapel. Passt die Farbe, dürft ihr es gleich anlegen. Passt die Farbe nicht, behaltet ihr das Kärtchen auf der Hand und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtet beim Anlegen darauf, dass keine Sackgassen entstehen, und legt so an, dass auch der nächste Spieler weiter anlegen kann.

28 Karten

Bewegungen

1. Mit einem Finger die Nase berühren
2. Den „Hund“ machen
3. Mit beiden Armen kreisen
4. Den „Flieger“ machen
5. Mit den Hüften kreisen
6. Mit einer Hand auf dem Bauch kreisen, dabei mit der anderen gleichzeitig auf den Kopf klopfen
7. Die Beine überkreuzen
8. Das „Dreieck“ machen
9. Den „Hampelmann“ machen
10. In die Luft springen
11. Hinter dem Rücken klatschen
12. Sich in die Höhe strecken
13. Mit einem Bein kreisen
14. Unter einem Bein klatschen
15. Das „Boot“ machen
16. Beide Hände nach oben strecken und dabei auf einem Bein stehen
17. Mit einer Hand an das gegenüberliegende Ohr fassen
18. Durch die Beine gucken
19. Im „Schneidersitz“ sitzen
20. Die Fußspitzen berühren
21. Die Armmuskeln anspannen
22. Kniebeugen machen
23. Mit geschlossenen Augen die Zeigefinger treffen
24. Mit beiden Händen den Boden berühren
25. Eine Grimasse schneiden
26. Auf Zehenspitzen vorwärts gehen
27. Mit einem Arm kreisen
28. Rückwärtslaufen

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, oder wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Gewinner ist, wer am Ende **keine** oder die **wenigsten Karten** hat.

Ene Mene Muh

FRANÇAIS

Domino de gymnastique

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Qui peut applaudir sous une jambe, se déplacer comme un aviateur, faire des cercles avec bras et jambes, ou faire le « chien » ? La fille lapin Emmi et le petit ours Benni vous montrent de manière ludique comment cela fonctionne et vous permettent d'aller de l'avant.

Préparatifs

Vous jouez mieux sur une grande table ou sur le sol.
Mélangez et distribuez les cartes entre les joueurs :

avec **2 joueurs** chacun reçoit **5 cartes**
avec **3 joueurs** chacun reçoit **4 cartes**
avec **4 joueurs** chacun reçoit **3 cartes**.

Les cartes restantes se trouvent au milieu de la table comme une pile cachée. Prenez la carte du haut de la pile, placez-la face vers le haut au milieu de la table et c'est parti !

Déroulement du jeu

Avec la comptine **ÉNE, MÈNE, MÉ, C'EST TOI QUI Y ES !** vous décidez qui peut commencer. Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur tente à son tour de placer une de ses cartes à côté de la carte qui est déjà sur la table. Une carte peut être placée si l'une de ses couleurs de bord correspond à la couleur de bord d'une carte qui a déjà été placée. Si le joueur peut placer une carte, le mouvement entre en jeu. Ensuite, il peut faire l'exercice qu'Emmi et Benni font sur la carte ! Passez la main au prochain joueur.

Si vous n'avez **pas** une carte dans votre main, vous en tirez une nouvelle de la pile de tirage. Si la couleur correspond, vous pouvez la placer l'enfiler tout de suite. Si la couleur ne correspond pas, gardez la carte dans votre main et c'est le tour du joueur suivant.

Assurez-vous qu'il n'y a pas d'impasse lorsque vous placez une carte, et assurez-vous que le joueur suivant peut continuer à le faire.

28 cartes

Mouvements

1. Toucher votre nez avec un seul doigt
2. Faire le « chien »
3. Faire des cercles avec les deux bras
4. Faire « l´aviateur »
5. Cerclez vos hanches
6. Tourner avec une main sur le ventre, tout en tapotant la tête avec l'autre en même temps
7. Croiser les jambes
8. Faire le « triangle »
9. Faire la « marionnette »
10. Sauter dans l'air
11. Applaudir derrière votre dos
12. S'étirer vers le haut
13. Cercler avec une jambe
14. Faire des applaudissements sous une jambe
15. Faire la « barque »
16. Étirer les deux mains en l'air et se tenir debout sur une jambe
17. Tenir l'oreille opposée d'une main
18. Regarder à travers les jambes
19. Assis jambes croisées
20. Toucher les orteils
21. Tendez les muscles des bras
22. Faire des squats
23. Toucher l'index avec les yeux fermés
24. Toucher le sol avec les deux mains
25. Faire une grimace
26. Marcher sur la pointe des pieds
27. Cercler avec un bras
28. Faire marche arrière

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes ou lorsque la pile de tirage est épuisée. Le gagnant est celui qui a **none** ou le **moins de cartes** à la fin.

Domino di ginnastica

Per 2-4 giocatori dai 3 anni in su

Chi riesce a battersi le mani sotto la gamba, a fare l'aeroplano, a roteare un braccio e una gamba o a "fare il cane"? La coniglietta Emmi e l'orsetto Benni vi mostrano in modo divertente come si fa: e vi danno una bella mossa, non è vero?

Preparazione

Giocate meglio su un grande tavolo o direttamente sul pavimento.
Mescolate e distribuite le carte fra i giocatori:

con **2 giocatori** ognuno riceve **5 carte**
con **3 giocatori** ognuno riceve **4 carte**
con **4 giocatori** ognuno riceve **3 carte**.

Le carte rimanenti formano il mazzo, che si lascia coperto al centro del tavolo.
Si gira scoperta la prima carta del mazzo in mezzo al tavolo e si comincia!

Svolgimento del gioco

Si parte facendo la conta con la allegra filastrocca **ENE MENE MUH A GIOCARE INIZI TU!** per decidere il primo giocatore; si prosegue poi in senso orario.

Il giocatore di turno cerca di mettere una delle proprie carte accanto a quella già girata: ma può farlo solo se possiede una carta con il medesimo colore del contorno. Messa la carta, entra in gioco il movimento: il giocatore può fare però solo l'esercizio proposto da Emmi e Benni sulla carta girata! Tocca ora al giocatore successivo.

Se **non** avete in mano una carta da giocare, dovete pescarne una dal mazzo centrale. Se pescate un colore abbinato, potete giocarla subito. Se invece il colore non è utile, tenete la carta in mano e il turno passa al giocatore successivo.

Quando scartate, fate attenzione a non creare dei percorsi morti in modo da consentire al giocatore successivo di mettere la propria carta.

28 carte

Movimenti

1. Toccarsi il naso con un dito
2. Fare il "cane"
3. Roteare le braccia
4. Fare "l'aeroplano"
5. Roteare il bacino
6. Muovere in cerchio una mano sulla pancia e contemporaneamente bussare sulla testa con l'altra
7. Incrociare le gambe
8. Piegarsi a "triangolo"
9. Fare il "burattino"
10. Fare dei saltelli
11. Battere le mani dietro la schiena
12. Allungarsi verso l'alto
13. Roteare una gamba
14. Battere le mani sotto una gamba
15. Fare la "barchetta"
16. Tendere le mani verso l'alto restando su una gamba sola
17. Prendersi l'orecchio con la mano opposta
18. Guardare attraverso le gambe
19. Sedersi a gambe incrociate
20. Da seduti, toccarsi la punta dei piedi
21. Mostrare i muscoli delle braccia
22. Fare piegamenti
23. Ad occhi chiusi, toccarsi gli indici
24. Toccare terra con entrambe le mani
25. Fare delle boccacce
26. Camminare in punta di piedi
27. Roteare un braccio
28. Correre all'indietro

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore **non ha più carte** oppure è stato usato tutto il mazzo. Vince, quindi, chi non ha più carte o chi ne **ha il numero minore**.

Ene Mene Muh

Art.- Nr. 51292

Art.- Nr. 51293

Art.- Nr. 51290

Art.- Nr. 51291

Art.- Nr. 51422

Hat euch das Spiel Spaß gemacht und wollt ihr noch weitere Spiele aus der Reihe **ENE MENE MUH** spielen, dann schaut doch einfach mal rein unter: www.enemenemuh-spiele.de

Ene Mene Muh

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione:	**Ingeborg Ahrenkiel**
Illustration / Graphiques / Illustrazioni:	**Eva Künzel**
Redaktion / Rédaction / Redazione:	**Henriette Polak**

© 2019 **ENE MENE MUH** ist eine eingetragene Marke der Lizenzagentur Ahrenkiel Hamburg

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Art.-Nr. 51425

Schmidt