



Art. Nr. 12028

DE Tanzspiel "Active"- Spielanleitung

Spielprinzipien
A) Kooperativer Gruppentanz:Tanzt zusammen!

Die Mittanzenden stehen im Kreis. Reihum zieht jede*r einen Dancemove und legt ihn aufgedeckt vor sich. Um den Move vorzustellen, macht Er oder Sie ihn einmal vor. Wenn alle Moves vorgestellt wurden, werden alle Moves hintereinander durchgetanzt. Die Musik ist frei wählbar. Am besten funktioniert es, wenn jeder Tanzschritt viermal getanzt wird, bevor zum nächsten gewechselt wird. Wenn alle den so entstandenen Tanz mittanzten, gibt es noch die Variation, dass die Tänzer*innen jeweils ihre eigenen Moves in der Mitte des Kreises tanzen, wenn diese an der Reihe sind. Der Tanz kann selbstverständlich auch durch selbstausgedachte Tanzschritte oder Bewegungsabläufe erweitert werden. Wird das Fragezeichen gezogen, so muss sich ein eigener Move ausgedacht werden, der dann immer an dieser Stelle der Choreografie getanzt wird.

B) Dance Battle: Tanz gegeneinander!

Die Mittanzenden stellen sich gegenüber auf und ziehen reihum aus dem Stapel in der Mitte eine jeweils vorher festgelegte Anzahl an Tanzmoves-Karten. Diese werden verdeckt vor sich auf den Boden gelegt. Die Reihenfolge darf nicht geändert werden. Es wird jeweils nur ein Move pro Runde aufgedeckt. Jetzt werden den anderen die aufgedeckten Schritte vorgetanzt. Dabei wird immer mit den Schritten aus den vorherigen Runden begonnen, bis man bei den neu aufgedeckten ankommt. Wird ein Fragezeichen gezogen, so kann sich ein Move selbst ausgedacht werden. Dieser muss in jeder Runde gleich getanzt werden. Für jede fehlerfrei getanzte Runde erhält der/die Tanzende die Anzahl der aufgedeckten Moves als Punkte. Wird falsch getanzt, gibt es für die Runde 0 Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erlangt hat, gewinnt. Kommt es zu einem Gleichstand, so wird so lange die Schrittabfolge getanzt, bis der/die erste Tanzende einen Fehler macht und dadurch ausscheidet. Wer das Battle gewinnt, darf das nächste Lied aussuchen.

GB Dancing Game "Active" - Game Instructions

Game Principles
A) Cooperative group dance: Dance together!

The fellow dancers stand in a circle. In turn each player draws a dancemove and lays it uncovered in front of him. To introduce the move, he or she demonstrates it. When all moves have been presented, all moves are danced one after the other. The music is freely selectable. It works best if each dance step is danced four times before switching to the next one. If everyone dances the resulting dance, there is still the variation that the dancers dance their own moves in the middle of the circle when it is their turn. Of course, the dance can also be extended by self-imagined dance steps or movement sequences. If the question mark is drawn, a move of one's own must be thought up, which is then always danced at this point in the choreography.

B) Dance Battle: Dance against each other!

The fellow dancers line up face each other and draw a predetermined number of dance moves cards in turn from the stack in the middle. These cards are placed on the floor in front of them. The order may not be changed. Only one move per round is revealed at a time. Now the revealed steps are danced in front of the others. The steps from the previous rounds are always used until you get to the newly revealed steps. If a question mark is drawn, a move can be invented by the player. This must be danced the same way in every round. For each round danced without mistakes, the dancer receives the number of revealed moves as points. If the dancing is wrong, 0 points are awarded for the round. Whoever has danced the most points at the end of the game wins. If there is a tie, the step sequence is danced until the first dancer makes a mistake and is eliminated. Whoever wins the battle may choose the next song.

FR Jeu de danse Dance « Active » - Règles du jeu

Principes du jeu
A) Danse coopérative en groupe : Dansez ensemble !

Tous les danseurs sont en cercle. A son tour, chacun prend une carte de « Dancemove » et la dépose à découvert devant lui. Pour le présenter aux autres, il (ou elle) montrera le mouvement. Lorsque tous les mouvements ont été présentés, tous les mouvements sont dansés l'un après l'autre. On peut choisir la musique qu'on veut. Il est préférable de danser chaque pas de danse quatre fois avant de passer au suivant. Quand tout le monde danse en même temps cette danse qui en résulte, il y a encore la variation que les danseurs dansent chacun leurs propres mouvements au milieu du cercle quand c'est leur tour. La danse peut bien sûr être complétée par des pas de danse ou des séquences de mouvements imaginés par les danseurs. Lorsqu'on prend la carte avec le point d'interrogation, alors un propre mouvement doit être inventé, qui est dansé alors toujours à ce moment de la chorégraphie.

B) Bataille de danse : Dansez les uns contre les autres !

Tous les danseurs s'alignent l'un en face de l'autre et choisissent un nombre prédéterminé de cartes de mouvements de danse à tour de rôle de la pile au milieu. Celles-ci sont placées cachées devant soi sur le sol. L'ordre ne doit pas être modifié. Un seul mouvement par tour est révélé à la fois. Maintenant, les pas découverts sont dansés devant les autres. On commence toujours avec les pas (mouvements) des tours précédents, jusqu'à ce qu'on arrive au pas de la carte retournée actuelle. Lorsqu'on prend la carte avec le point d'interrogation, alors un propre mouvement peut être inventé. Celui-ci doit être dansé de la même façon à chaque tour. Pour chaque tour complet dansé sans erreur, le danseur reçoit en points le nombre de pas (mouvements) retournés. Si on danse faussement, on obtient 0 points pour ce tour. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie gagne. S'il y a égalité, alors on danse séquence de pas complète aussi longtemps, jusqu'à ce qu'un danseur fasse une erreur pour la première fois et soit ainsi éliminé. Celui qui gagne la bataille peut choisir la chanson suivante.

IT Gioco di ballo Dance "Active" - Istruzioni

Principi del gioco
A) Danza cooperativa di gruppo: ballare insieme!

I giocatori si posizionano in cerchio. Uno alla volta, ciascun giocatore pesca una carta "Dancemove" e la appoggia scoperta di fronte a lui. Sulla carta sono illustrati i passi di danza che ogni giocatore a turno dovrà eseguire. Una volta che tutti i giocatori hanno mostrato a turno i loro passi di danza corrispondenti, queste mosse dovranno essere ripetute da tutti gli altri nell'ordine mostrato, come ballo di gruppo o come sfida di ballo. Si può scegliere il tipo di musica a piacere. Il gioco è più divertente e funziona meglio se ogni passo di danza viene ballato quattro volte prima di passare a quello successivo. Come variazione, quando è il proprio turno, si potranno eseguire i movimenti al centro del cerchio. La mosse di danza possono naturalmente essere ampliate anche da passi di danza inventati o da sequenze di movimento. Se viene scoperta la carta con il punto di domanda, bisogna inventarsi una mossa, che deve poi essere sempre ballata in quel punto della coreografia.

B) Sfida a passi di danza: ballare l'uno contro l'altro!

I giocatori e compagni di ballo si allineano uno di fronte all'altro e pescano a turno un numero predeterminato di carte "Dancemove" dalla pila nel mezzo. Le carte pescate vengono posizionate coperte sul pavimento di fronte a ciascun giocatore. La sequenza non deve essere modificata, e ad ogni giro dovrà essere scoperta solo una carta. Dopo aver scoperto ciascuna carta, bisognerà mostrare agli altri giocatori i passi illustrati e riprodurre sempre tutti i passi che sono stati scoperti nei turni precedenti prima di essere arrivati a quelli appena scoperti. Se viene scoperta la carta con il punto di domanda, bisogna inventarsi una mossa, che deve poi essere sempre ballata in quel punto della coreografia. Per ogni giro ballato senza errori, il ballerino riceve il numero di mosse scoperte come punti aggiudicati. Nel caso si dovessero commettere errori nel riprodurre le mosse di ballo, si ottengono 0 punti per tale turno. Al termine della partita vince il giocatore con il maggior numero di punti. Se si dovesse arrivare ad un pareggio tra alcuni giocatori, allora bisognerà ballare la sequenza di passi fino a quando il primo ballerino commetterà un errore, venendo così eliminato. Chi vince la partita potrà scegliere la prossima canzone.

ES Juego de baile Dance "Active" - Instrucciones

Principios de juego
A) Danza de grupo cooperativa: Bailen Juntos

Los bailarines se encuentran en círculo. A su vez, cada uno(a) deberá crear un paso de baile y mostrarlo a los demás. Para presentar el paso, debe mostrarse como se baila. Una vez que todos hayan presentado sus pasos, deberán bailarse todos los movimientos uno tras otro. La música es libremente seleccionable. Funciona mejor si cada paso se baila cuatro veces antes de pasar al siguiente. Cuando ya todos bailen el baile actual, se puede agregar además como variación, que los bailarines(as) muestren cada uno de sus movimientos respectivos en el centro del círculo una vez sea su turno. El baile se puede ampliar con pasos de baile inventados y secuencias de movimiento. Si se saca un signo de interrogación, habrá que inventar un movimiento propio, que se bailará siempre en este lugar de la coreografía.

B) Batalla Dance: ¡Baila contra los demás!

Los bailarines se alinean uno frente al otro y cogen por turnos una carta del mazo que se encuentra al medio con un n° determinado de movimientos de baile. Cada uno deberá colocar la carta boca abajo, frente a sí. El orden no puede cambiarse. Respectivamente se revelará solamente un paso de baile por ronda. Ahora deben bailar los demás los pasos de baile descubiertos. Además se empezará siempre con los pasos de baile de la ronda anterior; hasta llegar a los recientemente descubiertos. Si se saca un signo de interrogación, uno mismo puede inventar un movimiento, el cual se debe también bailar en cada ronda. Por cada ronda de baile sin errores se sumarán para el/los bailarines las cantidades de pasos de baile de los números descubiertos como puntaje. Si se comete un error al bailar, se cuentan 0 puntos para esa ronda. El que haya juntado la mayor cantidad de puntos al final del juego, gana. Si se empatara, entonces la secuencia de pasos se debe bailar hasta que un bailarín cometa un error y sea eliminado. Quienquiera que gane la batalla puede elegir la siguiente canción.