

# DANCE, DANCE, DANCE

## SISÄLTÖ

- \* Boombox-kaiutinlaatikko
- \* 100 tanssiliikekorttia
- \* Pointualizer 3000 -pistelaskulehtiö
- \* Säännöt
- \* 3 kynää

Lisäksi tarvitaan älypuhelin

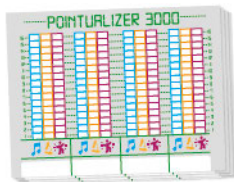
Pelissä kilpaillaan Ultimate Dance Master -tittelistä, jonka lunastaa se pelaaja, joka onnistuu määrättyjä liikkeitä yhdistelemällä luomaan eniten pisteitä keränneet tanssiesitykset. Laittaa musiikki soimaan ja selvitäkää, kenellä on parhaat muovit hallussa. Kaikki osaavat tanssia, myös sinä!

## VALMISTELUT

Boombox, eli pelilaatikko, asetetaan keskeiselle paikalle laatikon reunassa oleva aukko ylöspäin niin, että aukkoon saa aseteltua puhelimen. Tanssiliikekortit sekoitetaan ja asetetaan värien mukaisesti kolmeen pinnoon kuvapuoli alaspäin.



Lehtiöstä otetaan yksi Pointualizer 3000 -pistelaskulomake. Jos pelaaja on enemmän kuin neljä, otetaan useampi lomake. Kirjoittakaa kunkin esiintyjän nimi lomakkeen alaosaan oleviin laatikoihin.



Valitaan ensimmäinen esiintyjä, muut pelaajat toimivat tuomareina.

## ESITYS ALKAA!

Joku pelaajista kääntää jokaisesta pakasta yhden kortin kuvapuoli ylöspäin niin, että esiintyjä ja tuomarit näkevät korttien tanssiliikkeet. Kortit kertovat, mitkä liikkeet esiintyjän tulee sisällyttää tanssiinsa. Korteissa on määrätty liikkeet käsille, päälle ja jaloille. Mukana on myös viljejä kortteja, joiden liikkeissä voidaan tarvita koko keho.

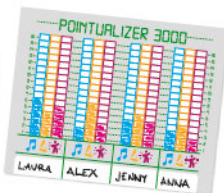


Esiintyjällä on noin minuutti aikaa tutustua kortteihin ja suunnitella esitystään. Tällä välin tuomaristo valitsee musiikin, jonka tahtiin esiintyjä tanssii, mutta eivät paljasta vielä valitsemaansa kappaletta esiintyjälle.

Kun kaikki ovat valmiina, laitetaan Boomboxin aukkoon asetetusta puhelimesta musiikki soimaan. Esiintyjällä on noin 30–60 sekuntia aikaa esittää suunnittelemansa tanssiteos. Korttien liikkeet saa esittää vapaavalintaisessa järjestyksessä, joko yksi kerrallaan peräkkäin tai liikkeitä yhdistellen. Myös vapaavalintaisten liikkeiden lisääminen määrättyjen liikkeiden väliin on sallittua, jopa suotavaa. Esityksen jälkeen, suosionosoitusten laannuttua, tuomaristo antaa pisteet (ks. Pisteytys). Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro esiintyä.

## PISTEYTYS

Tuomarit antavat yhdessä esitykselle pisteet Pointualizer 3000 -pistelaskukalauksella.



Pisteitä annetaan kolmessa eri kategoriassa, kussakin 1–4, jolloin 1 on ihan hyvä yritys ja 4 on yksi parhaita tuomarien näkemiä esityksiä. Pisteet merkitään pistelomakkeen pystypalkkeihin värityksellä kustakin palkista ruutuja pisteiden verran kyseisen palkin värisellä kynällä.

## KATEGORIAT



— Miten hyvin tanssi toimi valitun musiikin kanssa



— Miten hyvin esiintyjä toteutti korttien liikkeet



— Esiintymistaidot ja kokonaisuus

## PELIN LOPPU

Peliä pelataan neljä kierrosta eli jokainen pelaaja esittää neljä tanssia. Kierrosten päätyttyä lasketaan kunkin pelaajan kaikki pisteet yhteen ja suurimman kokonaispistemäärän kerännyt pelaaja kruunataan Ultimate Dance Masteriksi.

# DANCE, DANCE, DANCE

## INNEHÅLL

- \* Boombox högtalarlåda
- \* 100 dansrörelsekort
- \* poängräkningsblocket Pointualizer 3000
- \* 3 färgpennor
- \* regler

För att kunna spela behöver man också en smarttelefon.

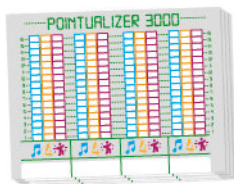
I detta spel tävlar man om titeln Ultimate Dance Master, som tillfaller spelaren med flest poäng när danserna är dansade. Poäng får man när man lyckats mixa kortens dansrörelser till en cool dansshow i takt med musiken som dånar ur bergsprängaren. Lägg på musik och ta reda på vem som har de bästa dansmovesen. Kom ihåg att alla kan dansa, även du!

## FÖRBEREDELSE

Placera Boomboxen på ett lämpligt ställe, så att en smarttelefon får plats i öppningen upptill. Dansrörelsekorten sor-



teras efter färg, blandas och läggs sedan i tre högar med bildsidan nedåt. Ta ett poängräkningsblad ur Pointualizer 3000-blocket. Är ni fler än fyra, behövs det fler blad. Skriv spelarnas namn i rutfälten på bladets nedre kant.



Den första artisten väljs bland spelarna och de övriga bildar tävlingsjuryn.

## DAGS FÖR SHOW!

Artisten vänder upp ett kort ur varje hög så att även juryns medlemmar ser korten. Kortet visar de rörelser som artisten måste få med i sin dans. Kortet visar specifika rörelser för huvud, armar och ben. Bland korten finns det också vilda kort, där artisten eventuellt behöver använda sig av precis hela kroppen.

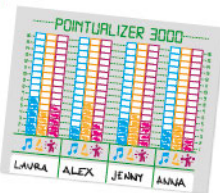


Artisten har omkring en minut på sig att planera och träna på sin show. Under tiden väljer juryn den musik som artisen kommer få dansa till. Den valda låten avslöjas inte för artisen.

När alla är klara, lägger juryn på den valda låten på telefonen som placerats i Boomboxens öppning. Artisten har omkring 30–60 sekunder på sig att framföra det planerade dansnumret. Rörelserna på korten får artisen göra i valfri ordning, antingen en rörelse i taget, alla tre efter varandra eller genom att dansa dem alla på en gång. Övriga dansrörelser får fritt läggas till mellan de föreskrivna rörelserna – det är rentav önskvärt med fler moves. Efter uppträdandet och de rungande applåderna ger juryn sina poäng (se Dags för poäng). Därefter går artisturen till följande spelare.

## DAGS FÖR POÄNG

Juryns medlemmar får tillsammans poängsätta uppträdandet med hjälp av poängräkningsbladet Pointualizer



3000. Poäng ges i tre olika kategorier, där artisen kan få ett till fyra poäng i varje kategori. Ett poäng ges för ett bra försök till dansuppvisning medan fyra poäng ges för de bästa shower juryn någonsin sett. Kategorierna visas som lodräta staplar på Pointualizer 3000. Poängen anges genom att juryn färglägger rutor på var och en av staplarna, med färgpennan som motsvarar stapelns färg.

## KATEGORIER



Hur bra fungerar dansen tillsammans med den valda musiken?



Hur bra förverkligade artisen kortens dansrörelser?



Hur lyckades artisen med scenvanan och helheten?

## SPELETS SLUT

Spelet tar slut efter fyra omgångar, när varje spelare kört fyra dansshower. Därefter räknas det totala antalet poäng för varje spelare och den med flest poäng vinner spelet. Ni har avslöjat vem som är den ultimata dansstjärnan i gänget!