

Twister moves

Gör rätt rörelser så att du hänger med i
dansen – gör bara som dj:arna säger!

Ta rätt danssteg för att hålla
dig kvar i spelet.



Om du inte kommer på
någon bra rörelse kan
du använda en av de här!



© 2007 Hasbro. All rights reserved.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.



www.hasbro.se

060740908106

Spelet där du vrider dig, dansar och rör dig till musiken!

Innehåll

4 dansmattor och 2 CD-skivor.

Spelets mål

Att vara den spelare som dansar längst!

KLARA!

Lägg ut dansmattan på golvet med den lila pricken inåt. Se bild 1. Se till så att underlaget är platt och att det är minst en armlängd mellan varje matta.

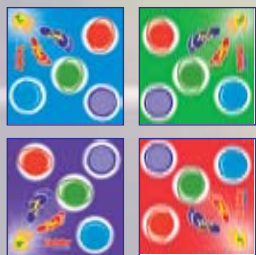


Bild 1

Ni kan också dansa på rad eller i den form ni föredrar!



Dansa säkert!

- Se till att det inte finns något i närheten ni kan dansa in i eller slå sönder!
- Ha på er något bekvämt på fötterna och undvik skor med halkiga sulor.

FÄRDIGA!

1. Dansmattorna är numrerade från 1 till 4. Varje spelare väljer en matta (och får då motsvarande spelarnummer) och ställer sig på startpositionen (fotavtrycken).
2. Sätt in en Twister Moves-skiva i CD-spelaren.
 - Börja med första låten (introduktionen) om ni inte har spelat Twister Moves förut.
 - Om ni har spelat förut kan ni hoppa över introduktionen.

Specialrörelser

Innan spelet börjar ska varje spelare hitta på en egen specialrörelse – den bör inte vara för invecklad. På baksidan av lådan finns det några förslag. Håll koll på de andra spelarnas rörelser, för under spelets gång kommer dj:arna att ropa ut en spelares nummer och då måste alla göra den specialrörelsen. Det måste finnas totalt fyra specialrörelser, så om ni är färre än fyra får ni hitta på rörelser för de spelare som fattas.

DANSA!

Starta CD-skivan och sätt igång

Dj:arna

Det finns två dj:ar (en kille och en tjej) som ropar ut dansrörelserna. Killen ropar rörelserna för din VÄNSTRA hand eller fot och tjejen ropar rörelserna för din HÖGRA hand eller fot.

Om till exempel tjejen ropar "Peka" ska ni peka uppåt med höger hand.

Hör upp!

Första gången en ny låt spelas upp ska ni bara LYSSNA. **Dansa inte än!**

Dj:arna ropar en hel uppsättning rörelser så att ni kan lyssna på dem innan ni försöker er på dem.

- Om en dj ropar en färg ska ni flytta rätt fot till den färgpricken på dansmattan. Ha kvar foten där tills ni blir tillsagda att flytta den till något annat ställe. Om till exempel killen säger "lila" ska ni sätta vänster fot på den lila pricken. Om tjejen sedan säger "grön" ska ni sätta höger fot på den gröna pricken (och ha kvar vänster fot på den lila).
- Om en dj ger ett handkommando, till exempel "upp med handen", räcker ni upp rätt hand. Kom ihåg att ha kvar handen i luften tills ni blir tillsagda att göra något annat med den.

- I början av programmet kan dj:arna ge specialinstruktioner – ni kanske måste flytta till en annan spelares matta eller stå blickstilla!



Dags att sätta igång!

När ni har lyssnat igenom rörelserna hörs fyra korta taktslag. Då vet ni att det är dags att göra sig redo. När musiken startar den här gången ska ni göra de rörelser som dj:arna ropar ut. Alla spelare ska göra rörelserna samtidigt.

När musiken stannar kan ni välja att **tävlingsdansa**, **spela upp igen** eller gå vidare.

Tävlingsdansa: Spela upp låten igen och upprepa samma rörelser. Titta på varandra och se vilka som hänger med och vilka som misslyckas!

Den som gör fel rörelse åker ut. Nu är det de utslagna spelarna som bedömer hur väl de andra sköter sig. Om någon spelare gör fel på ett sätt som gör att en annan inte kan klara av rörelsen är det den spelaren som gjorde fel först som åker ut.

Fortsätt att upprepa samma program tills det bara finns en spelare kvar eller ingen åker ut längre.

- Om det bara finns en spelare kvar är det han eller hon som har vunnit!
- Om ingen åker ut (om alla utförde programmet på rätt sätt) går ni vidare till nästa låt. Fortsätt tills det bara finns en spelare kvar.

Spela upp igen: Upprepa låten och träna på samma program så många gånger ni vill.

Gå vidare: Om ni har klarat av rörelserna felfritt och vill lära er ett nytt program går ni vidare till nästa låt.

DANSPASS

I Twister Moves finns det tre typer av danspass – **standard**, **super** och **dj-mixningar**.

Standardpass: Dj:arna ropar ut programmets rörelser och sedan upprepar ni dem till musiken. **Standardpassen** blir mer komplicerade efterhand.

Superpass: Först ropar dj:arna ut ett standardpass som ni ska upprepa. Sedan tar de några av rörelserna från det första passet och lägger till några nya rörelser så att det blir ett nytt pass. När ni har lärt er det passet går ni vidare till ett tredje pass. Slutligen binds alla passen ihop till ett fjärde och sista superpass!

Dj-mixningar: Dj:arna har mixat ihop några av sina favoritlåtar. Flytta fötterna och håll kroppen i rörelse till musiken! Superpass och dj-mixningar finns i slutet på varje CD-skiva. Vrid till det!

Party Moves!

Om ni är flera kompisar som har Twister Moves kan ni ta fram alla mattorna och skapa ett gigantiskt "Party Moves"-spel. Om mer än en spelare har samma spelarnummer kan var och en visa upp sin egen specialrörelse och låta de andra spelarna bestämma vilken rörelse som är bäst!

Vrid dig, rör dig, böj dig och shaka loss!

