

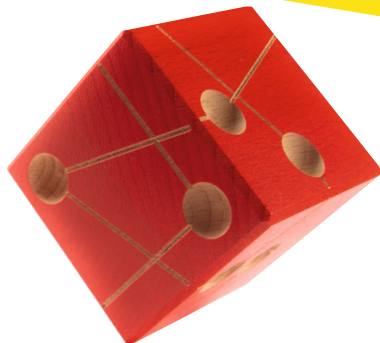
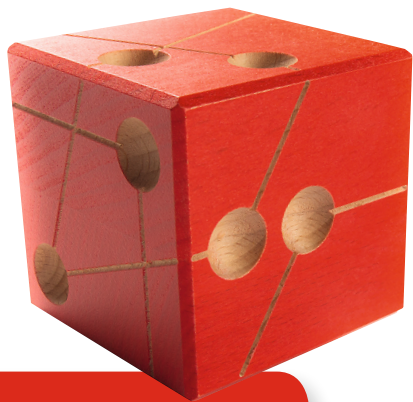


Dusyma

103 906

Kletterkubi

Climbcube
Kletterkubi



6+

Jahre / years / ans

Kletterkubi

Inhalt

1 Kletterkubi

Spielidee

Joachim Ganthaler
Dieter Joachim Kofler
Martin Ganthaler

Anzahl und Alter der Spieler

Alleine oder in der Kleingruppe, ab 6 Jahre.

Pädagogischer Ansatz

Fingerfertigkeit ist gefragt.

Die feine Koordination der Finger mit entsprechender Kraftdosierung ist die Basis für die Ausbildung der Feinmotorik. Das Zusammenspiel beider Hände unterstützt die Zusammenarbeit beider Gehirnhälften.

Die Feinabstimmung der Finger zueinander ist Voraussetzung für die ergonomische Stifthaltung und mit der Augenkontrolle ebenso Voraussetzung für den flüssigen Bewegungsablauf.

Die Beschäftigung mit dem Kletterkubi trainiert diese Fähigkeiten spielerisch - eine spannende Herausforderung.

Spielvoraussetzung

Für drinnen und draußen, im Gruppenraum, Flur, Garten, Schulhof oder für unterwegs.

Spielregel für 1 Spieler

Zum Beklettern des Kletterkubis mit den Fingern beider Hände wird als Start eine beliebige Mulde ausgewählt.

In diese Mulde wird ein Finger gesetzt. Der Linie entlang werden nun zwei zusätzliche Finger positioniert. Dabei ist hilfreich, wenn ein Finger der anderen Hand mit unterstützt. Die Finger folgen der Linie, wobei der Würfel gedreht und gewendet wird.

Es dürfen nicht mehr als drei Finger gleichzeitig am Kletterkubi sein.

Bei diesem Spiel darf der Würfel nicht abgelegt werden.

Fällt der Würfel runter, fängt das Spiel von vorne an.

Variante 1

Es wird vorher festgelegt, wie lange (z.B. eine Minute) der Würfel beklettert wird.

Variante 2

Es wird vorher die Start-/Zielmulde festgelegt. Diese gilt es wieder zu erreichen.

Spielregel für 2 oder mehrere Spieler

Der erste Spieler beginnt wie beschrieben. Sind drei Mulden entlang der Linie belegt, wird der Würfel an den nächsten Spieler übergeben.

Dieser übernimmt den Würfel nach und nach mit seinen Fingern in den Mulden und folgt weiter der Linie. Dabei nimmt der erste Spieler bei jedem Spielzug des anderen einen eigenen Finger vom Würfel weg. So kann der Würfel zu verschiedenen Spielern wandern.

Kletterkubi

Contents

1 Climbing cube

Game idea

Joachim Ganthaler
Dieter Joachim Kofler
Martin Ganthaler

Number and age of players

Alone or in small groups, from 6 years.

Educational Approach

Dexterity is needed.

The fine coordination of the fingers with appropriate force dosing is the basis for the training of fine motor skills. The interaction of both hands supports the cooperation of both brain halves. The fine-tuning of the fingers to each other is a prerequisite for ergonomic pin retention with eye control as well as for the fluid movement. Working with the climbing cube trains these skills in a playful way - an exciting challenge.

Game requirement

For indoors and outdoors, in groups room, hall, garden, schoolyard or on the way.

Game rules for 1 player

To climb up the climbing cube with the fingers of both hands, select any trough as the start.

A finger is placed in this hollow. Along the line are now positioned two additional fingers. It is helpful if one finger supports the other hand. The fingers follow the line, where the cube keeps turning and turning. There must not be more than three fingers on the dice at the same time. In this game, the dice must not be discarded. If the dice falls down, the game starts from the beginning.

Variant 1

It is previously determined how long (for example one minute) the cube is climbed.

Variant 2

The start / finish trough is defined beforehand. This is to be achieved again.

Game rules for 2 or more players

The first player starts as described. If three troughs are taken along the line, the cube is handed over to next player.

This takes the cube gradually with his fingers in the hollows and continues to follow the line. In doing so, the first player removes one finger from the cube each time the other player makes his turn. This way, the dice can move to different players. This takes the cube gradually with his fingers in the hollows and continues to follow the line. In doing so, the first player removes one finger from the cube each time the other player makes his turn. This way, the dice can move to different players.

Kletterkubi

Contenu

1 Kletterkubi

Idée de jeu

Joachim Ganthaler
Dieter Joachim Kofler
Martin Ganthaler

Nombre et âge des joueurs

Tout seul ou dans un petit groupe, à partir de 6 ans.

Objectif pédagogique

Une certaine dextérité est requise.

La coordination des doigts tout en dosant bien sa force est la base pour le développement de la motricité fine des enfants. Travailler avec les deux mains permet de développer le lien entre le côté droit et gauche du cerveau. La coordination des doigts est une condition primordiale pour une manipulation ergonomique du stylo, et le travail des yeux est également une condition préliminaire pour un travail d'écriture fluide. Jouer avec kletterkubi permet de développer ces capacités de façon ludique, un challenge passionnant.

Conditions de jeu

Pour l'intérieur, l'extérieur, dans une salle de classe, un couloir, le jardin, la cour d'école ou lors de déplacements.

Règle de jeu pour 1 joueur

Pour escalader kletterkubi avec les doigts des deux mains, un creux quelconque est choisi.

Un doigt est placé dans ce creux. Deux autres doigts sont positionnés le long de la ligne. Cela peut aider de prendre un doigt de l'autre main. Les doigts suivent la ligne, le cube est tourné et pivoté.

Au plus trois doigts doivent se trouver sur kletterkubi en même temps. Le dé ne doit pas être posé. Il faut recommencer dès le début si le dé tombe par terre.

Variante 1

Avant de commencer, il faut définir combien de temps le jeu doit durer (par exemple, une minute).

Variante 2

Avant de commencer, il faut définir la cavité de départ et la cavité de destination. Il s'agit d'atteindre cette cavité.

Règle de jeu pour 2 ou plusieurs joueurs

Le premier joueur commence comme nous l'avons décrit. Si trois cavités sont occupées le long de la ligne, le dé est transmis au prochain joueur.

Celui-ci prend le dé progressivement avec ses doigts dans les cavités, puis il suit la ligne. A chaque fois que le deuxième joueur change de cavité, le premier joueur retire un doigt du dé. De cette manière, le dé peut passer d'un joueur à un autre.



Kletterkubi 103 906

AUFKLEBER



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation
ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com