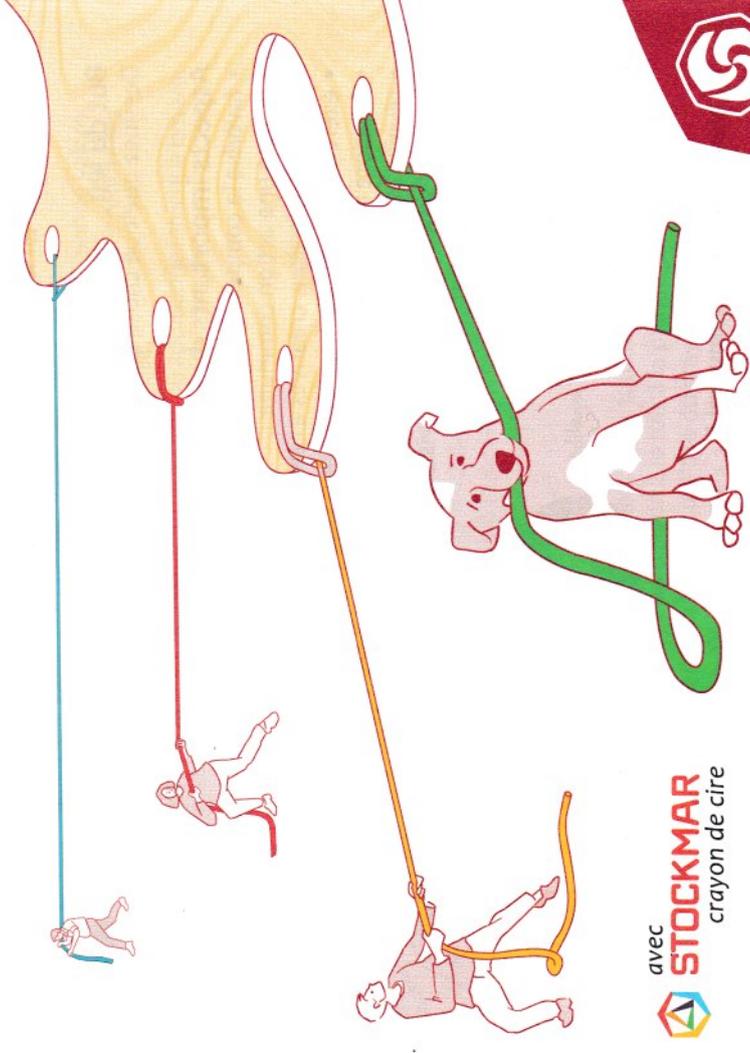


STRIPPEN ZIEHER

AUSSI POUR STRIPPEN-
ZIEHER "MAMMOUTH"



avec **STOCKMAR**
crayon de cire



STRIPPEN ZIEHER

Strippenzieher (art. n° 18-3230)

Mammut-Strippenzieher (art. n° 18-3236)

Jeu de dessin interactif, dynamique et créatif pour 2-20 personnes de tous âges. Peut être joué à l'intérieur et à l'extérieur. Convient également à une utilisation au jardin d'enfants, à l'école, lors d'un séminaire, en thérapie et en gériatrie.

But du jeu

Dessinez quelque chose ensemble, résolvez une tâche ensemble.

Aspects importants du jeu

- favorise la compétence sociale
- incite à une action commune
- stimule les actions créatives axées sur la recherche de solutions
- exerce la coordination œil-main et le dosage de la force
- améliore les capacités motrices
- réveille et augmente la concentration
- rend les schémas de réaction visibles - quand dois-je céder ou relâcher pour obtenir un résultat



l'équipe:



l'équilibre:



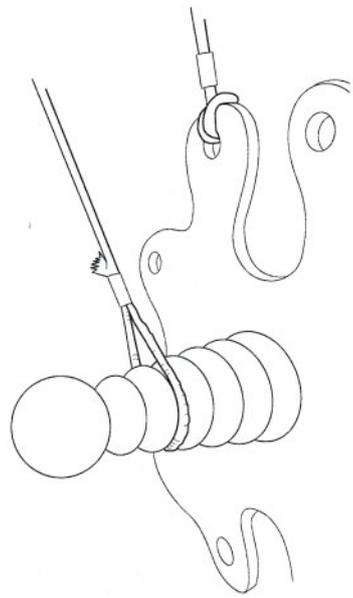
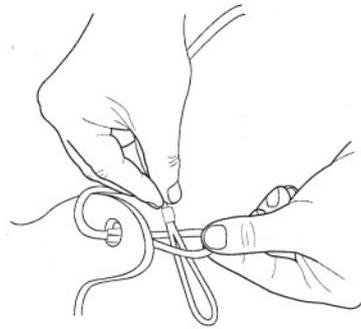
l'habileté:

et, bien sûr, c'est très amusant !

Préparatifs

	support de dessin	crayons
A l'intérieur	fixer le papier sur une table ou sur le sol avec du ruban adhésif	des crayons de cire, de couleurs, des feutres, des pinceaux
A l'extérieur	de l'asphalte propre, du sable lisse, de la neige lisse	des craies de rue, une baguette en bois

- Le crayon est placé dans la rainure prévue à cet effet et fixé avec la bande velcro.
- Conseils : Il est plus facile de dessiner avec des crayons plus courts. Pour rendre les craies de rue plus stables, enroulez-les avec du ruban adhésif.
- Les cordons peuvent être attachés à la plaque perforée ou additionnellement à la balle.



- Les cordons doivent être répartis uniformément dans toutes les directions.
- Il est également possible d'attacher un cordon à la fois à la plaque perforée et à la balle. Cette boucle permet de mieux influencer sur l'axe du crayon.
- Chaque joueur reçoit un cordon. Seulement s'il y a 2 joueurs, chacun reçoit 2 cordons.

Variations et suggestions de jeux

- Des exercices de balancement et de forme : par exemple, suivre un 8 plusieurs fois ou dessiner une spirale de l'extérieur vers l'intérieur et de nouveau vers l'extérieur.
- Tous les modèles peuvent être utilisés pour le coloriage (p. ex. agrandir le modèle de mandala de la page 20 au format DIN A3). Plus les modèles sont grands, plus il est facile de les dessiner.
- Un labyrinthe est donné (p. ex. les modèles sur la page 21/22 à DIN A3). Les participants doivent tracer le chemin sans franchir les lignes de démarcation.
- Les motifs peuvent être définis, par exemple une fleur, une maison, le soleil, etc.
- Un thème tel que l'hiver ou l'été peut être dessiné.
- Des formes géométriques, des lettres ou des chiffres une peuvent être spécifiés. Il faut les suivre sur un modèle et puis les dessiner à côté.
- Des chiffres, dispersés sur toute la surface du tableau, sont donnés. Il s'agit maintenant de relier ces numéros par des lignes, tout en respectant leur ordre. Les lignes ne doivent pas se croiser.
- Le dessin peut bien sûr aussi être lié à des petits dictons.
- Un parcours d'habileté (conçu p. ex. avec des boîtes d'allumettes) peut être exécuté en slalom sans qu'une boîte ne tombe. Le plaisir est accru lorsque différentes équipes s'affrontent et le temps nécessaire est arrêté.
- Une piste de course fermée, par exemple le Nürburgring (agrandir la page 19 au format DIN A3), est proposée. Le but du jeu est de le parcourir le plus rapidement possible sans quitter la route.
- Un groupe dessine un objet, l'autre groupe essaie de le deviner.
- Une personne doit deviner ce qui est dessiné sur son dos par le groupe avec la pointe du Strippenzieher : par exemple des lettres, des chiffres ou des images.
- Des ballons gonflés sont répartis dans la pièce. On essaie de les faire éclater à l'aide d'un crayon très pointu.

- 2 ou 3 crayons (de cire) de la même longueur et de couleurs différentes sont utilisés fixés ensemble. À l'aide d'une inclinaison appropriée, on peut maintenant dessiner de manière "multicolore".
- Vous pouvez peindre avec un pinceau et de la peinture.
- Vous pouvez jouer un petit ballon etc.

Autres suggestions pour les séminaires et les fêtes

- Le groupe reçoit une tâche de dessin, par exemple l'harmonie, le conflit, etc. Convient également comme introduction aux consultations de couple et de relation.
- Aucun sujet n'est donné ! Le résultat sera interprété : vers quelle personne pointe l'image / l'écriture, qui a eu le guidage du crayon, qui a dominé... ?
- 2 ou 3 groupes sont formés. Chaque groupe reçoit une tâche secrète. Tous les groupes doivent alors se rassembler de manière équilibrée autour du Strippenzieher pour réaliser leur tâche respective.
 - Tâche pour 2 groupes : par exemple la carrosserie et les roues d'une voiture
 - Tâche pour 3 groupes : par exemple la fleur, la tige et les feuilles
 Quel groupe a prévalu ? Est-ce que l'objectif commun de dessiner une voiture ou une fleur a été atteint ?
- Une tâche ambiguë (par exemple une feuille / un éclair) est donnée sans autre explication. Quels sont les malentendus qui sont apparus et comment ont-ils été résolus ?
- Un groupe doit dessiner des proverbes. L'autre groupe doit les deviner.
- Pour les occasions festives (par exemple un anniversaire, un mariage), certains groupes peuvent écrire leurs souhaits pour l'avenir ou dessiner des portraits de l'hôte ou des mariés. Le plaisir est garanti.

Pour toutes les variantes, il est aussi possible de les jouer sans parler.

Strippenzieher (art. n° 18-3230)

1 Strippenzieher, 10 cordons (100 cm), dont 2 de chaque couleur : jaune, orange, rouge, vert et bleu, 1 manuel de jeu, 1 crayon de cire de  **STOCKMAR**

Strippenzieher Mammouth (art. n° 18-3236)

1 grand Strippenzieher (double taille environ), 20 cordons (170 cm), dont 4 de chaque couleur : jaune, orange, rouge, vert et bleu, 1 crayon de cire de  **STOCKMAR**

Supplément de jeu (art. n° 18-3231)

10 cordons supplémentaires de 170 cm de long pour les groupes plus grands, dont 2 cordons de chaque couleur : jaune, orange, rouge, vert et bleu



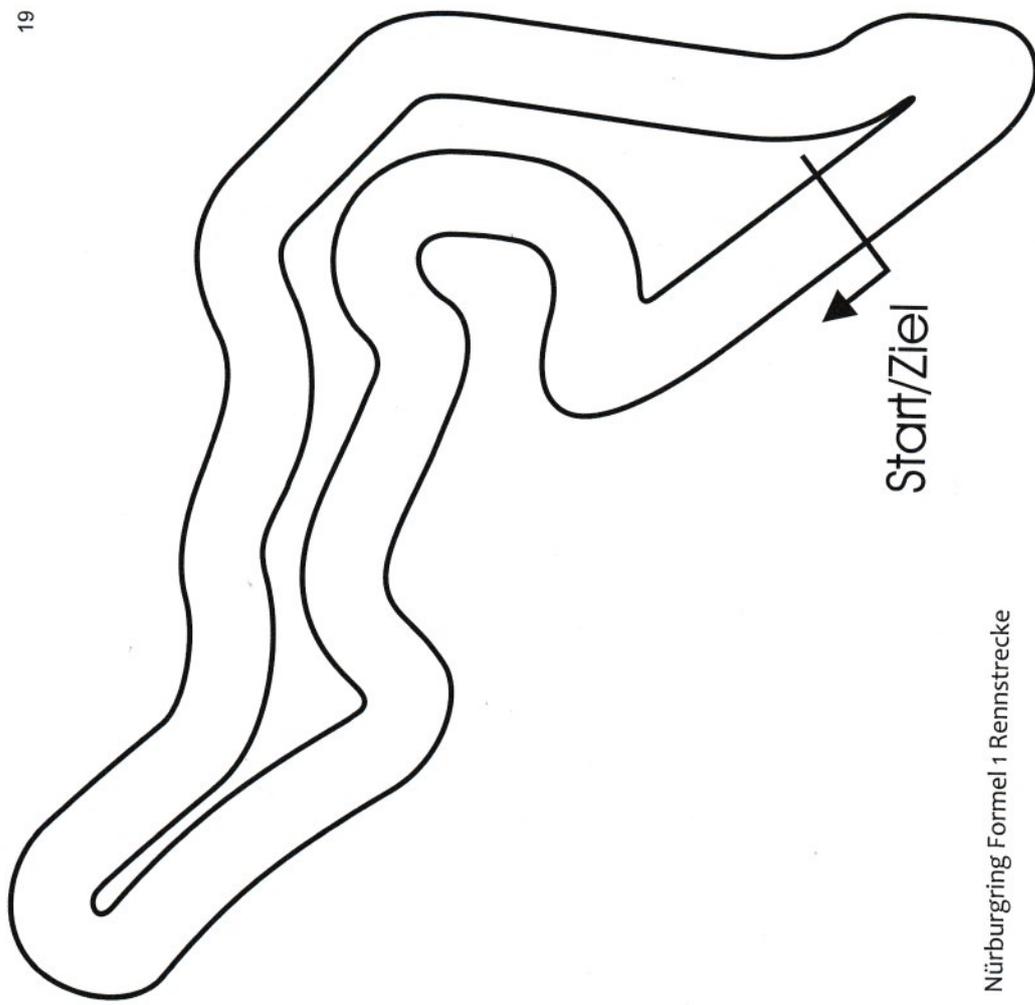
Karl-Schubert-
Werkstätten (WfbM)
D-70794 Filderstadt
www.ksg-ev.eu



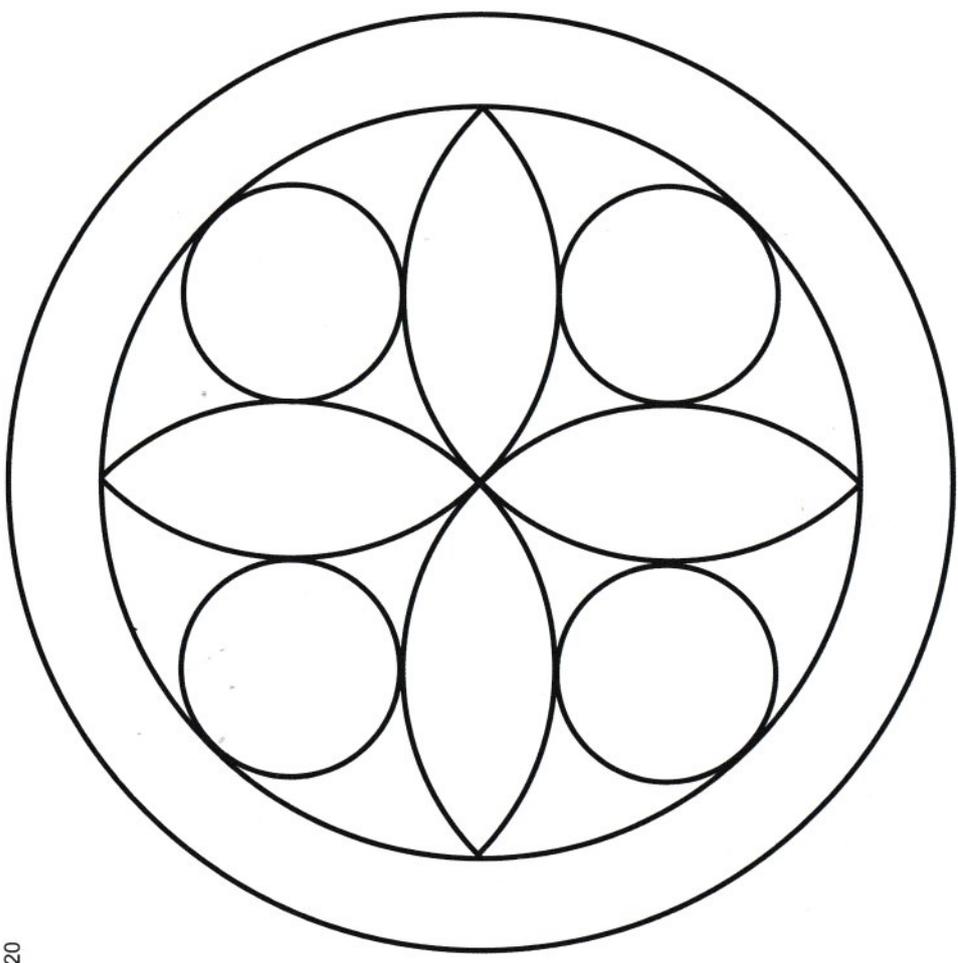
Ne convient pas pour les enfants
de moins de trois ans!
contient de petites pièces pouvant
être avalées.



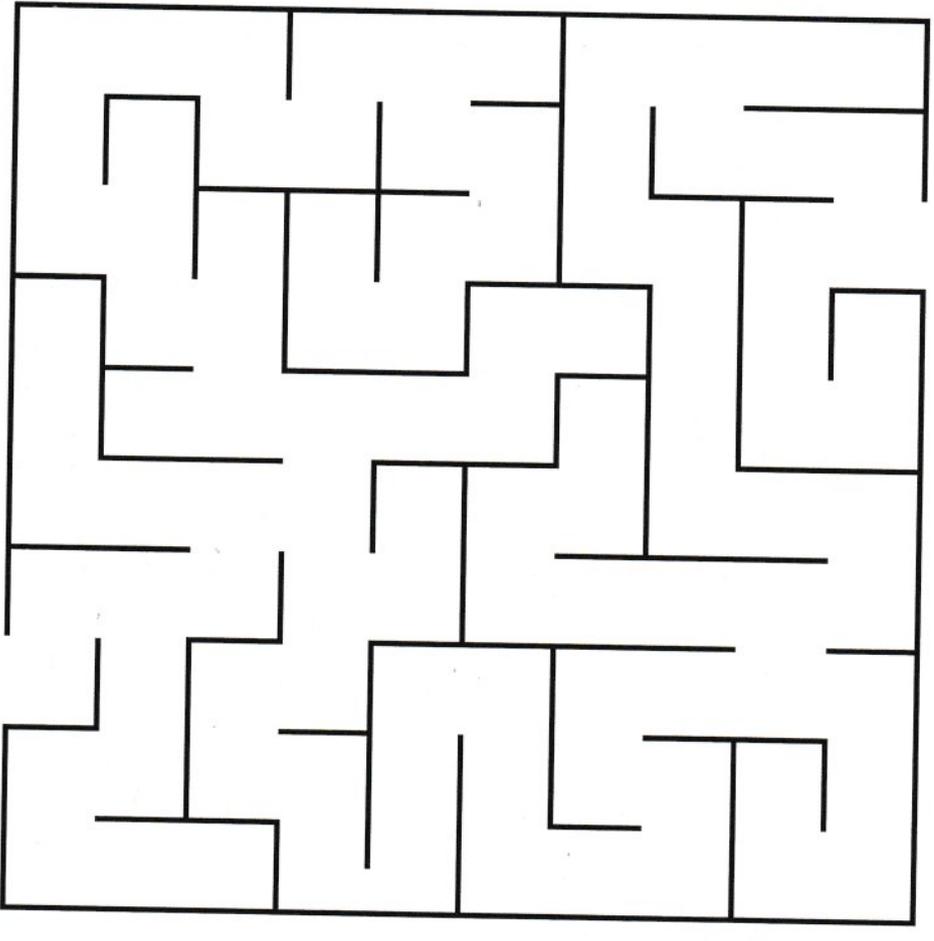
Produit de coopération: Ce jeu a été développé et produit par le bureau de design pdo en collaboration avec des personnes en situation de handicap de la Karl-Schubert-Gemeinschaft.



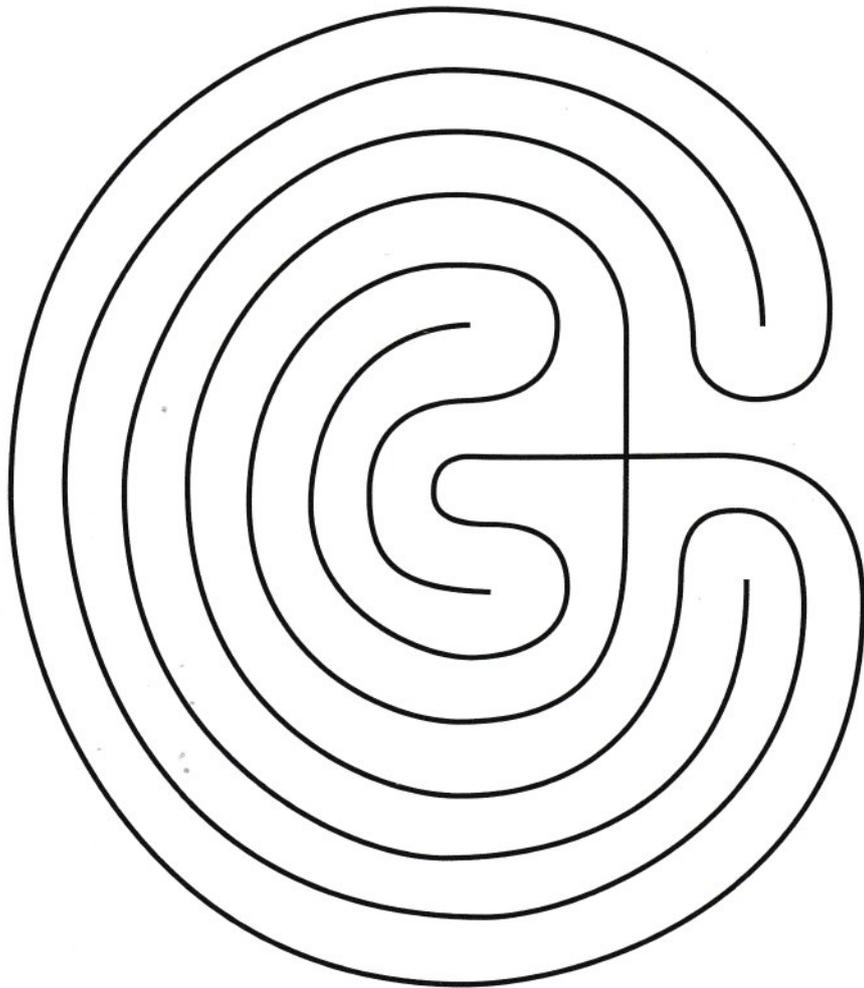
Nürburgring Formel 1 Rennstrecke



Mandala



Irrgarten

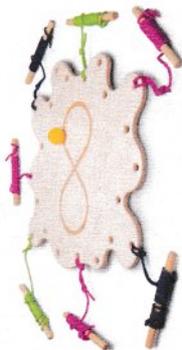


Labyrinth (Vater-Sonne Symbol der Hopi-Indianer)

Weitere Produkte

STRIPPENSURFER (Art.-Nr. 183238)

Der Strippensurfer fördert Koordination, Geschicklichkeit und Gruppenbildung. Balanceerfahrungen werden durch das Bewegen der Kugel und/oder das „Surfen“ auf dem Brett ermöglicht. Für Gruppen von 6-22 Teilnehmer*innen.



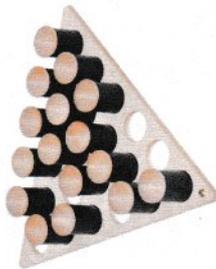
AGADEZ (Art.-Nr. 183220)

In der Wüstenstadt Agadez gibt es einen hohen, sehr alten Turm, der seine Stabilität durch eingesteckte Palmenstämme erhält. Bei diesem Strategiespiel geht es nun auch darum, mit Balken und Stäben einen großen Turm zu bauen.



Lauschwunder (Art.-Nr. 183210)

Für das Lauschwunder braucht man große Ohren und ein feines Gehör, um jeweils gleichklingende Geräusche zu finden. Viel „Schüttel-Spaß“ für beliebig viele Kinder ab 3 Jahren.



Weitere Informationen, Angebote und Produkte finden Sie auch unter www.ksg-ev.eu