



103 875

Wimmelturm

Tower Dancing
La tour fourmillante



5+

Jahre / years / ans



Dusyma Curriculum

Wir machen die pädagogische Sprache sichtbar

Making the Pedagogical Language Visible

Nous rendons visible le langage pédagogique

SOZIAL KOMPETENZ SOCIAL COMPETENCE COMPÉTENCE SOCIALE



SOZIAL-EMOTIONALE ENTWICKLUNG
SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF

SACH KOMPETENZ SUBJECT COMPETENCE COMPÉTENCE GÉNÉRALE



SPRACHLICHE ENTWICKLUNG
LINGUISTIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE



SPIELE | PUZZLES
GAMES | PUZZLES
JEUX | PUZZLES



ÄSTHETISCHE ENTWICKLUNG
AESTHETIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU SENS DE L'ESTHÉTIQUE

ICH KOMPETENZ SELF-AWARENESS COMPÉTENCE DU MOI



SINNESERFAHRUNG | WAHRNEHMUNG
SENSORY EXPERIENCE | PERCEPTION
EXPÉRIENCE SENSORIELLE



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG
PHYSICAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

METHODEN KOMPETENZ METHODOLOGICAL COMPETENCE COMPÉTENCE MÉTHODIQUE



KÖGNITIVE ENTWICKLUNG
COGNITIVE DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT COGNITIF



BÜCHER | MEDIEN
BOOKS | MEDIA
LIVRES | MÉDIAS



Wimmelturm

Förderung: Soziale Kompetenzen,
Geschicklichkeit, Planerisches
Vorgehen

Tower Dancing

Development of: social skills,
dexterity and planning skills

La tour fourmillante

Développement: compétences sociales,
dextérité, démarche structurée

Wimmelturm

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 35 Spielsteine
- 1 Farbwürfel
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Baumwollsäckchen
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Eva Fischer



Pädagogischer Ansatz

Hier gilt es, auch bei viel Gepäck die Nerven und ein ruhiges Händchen zu behalten. Sich der Herausforderung stellen, gemeinsam gewinnen und verlieren – das Erlebnis als Team steht dabei im Vordergrund! Die soziale Kompetenz wird gestärkt.

Spielvorbereitung

Legt das Spielbrett für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Nun wird auf die farbigen Kreise je ein Spielstein gestellt.

Das gemeinsame Ziel der Spielenden ist es, alle Steine aus dem Säckchen ins Spiel zu bringen.

Die Herausforderung des Spiels lässt sich leicht an die Möglichkeiten der Spielenden anpassen. Z.B. kann die Zahl der einzusetzenden Steine reduziert werden: Wie viele Steine wollen wir schaffen? Schaffen wir einen Stein mehr als letzte Runde?

Los geht's! Es wird aufgetürmt und umgesetzt!

Einfache Regeln

Spielzug

Zuerst wird mit dem Farbwürfel gewürfelt. Damit steht nun fest welcher Stein bzw. Turm umgesetzt wird. Als nächstes wird mit dem Zahlenwürfel gewürfelt. Dieser zeigt das Ziel an. Es hilft dabei laut mitzusprechen: "Von Rot auf die 1."

Vorsichtig setzt der Spielende den Stein bzw. den Turm entsprechend seiner Würfel um. Gegriffen wird immer nur am untersten Stein.

Das frei gewordene Farbfeld wird mit einem Stein aus dem Säckchen aufgefüllt und der nächste Spielende ist an der Reihe.

So entstehen mit der Zeit immer höher werdende Türme.



1

Farbe würfeln



2

Zahl würfeln



3

Steine umsetzen ("rot auf 1")



4

freies Feld auffüllen

Sonderfall - Glück gehabt ...

Die Spielsteine stehen bereits am richtigen Ort? Prima! Alle Steine auf diesem Feld kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie kommen nicht mehr ins Säckchen.
Beispiel:



Einfachere Variante

Der Spielzug lässt sich vereinfachen, indem man zweimal mit dem gleichen Würfel würfelt. Z.B. "Von Blau auf Grün" oder von "2 auf 5". Die Spielsteine werden vom Feld genommen, wenn 2 gleiche Farben oder Zahlen gewürfelt werden.

Spielende

Das Säckchen ist leer! Gemeinsam wurde die Aufgabe gelöst.
Alle Spielsteine haben einen Platz auf dem Spielbrett gefunden oder sind aus dem Spiel genommen worden.



Tower Dancing

Contents

- 1 game board
- 35 game pieces
- 1 coloured dice
- 1 number cube
- 1 cotton bag
- 1 game instructions

Game Idea

Eva Fischer



Pedagogical Approach

In the game it is important to keep your nerves and a steady hand even with lots of luggage. Face the challenge, win and lose together - the experience as a team being of prime importance. Social skills are strengthened.

Game Preparation

Place the game board in the centre of the table so that everyone can easily reach it. Now place one piece on each of the coloured circles.

The common goal of the players is to take all the game pieces from the bag onto the game board. The difficulty of the game can easily be adapted to suit the players' abilities.

For example, the number of game pieces can be reduced: How many game pieces do we want to play with? Can we use an extra game piece in this round?

Let's pile it up and move.

Simple Rules

Game Move

First roll the coloured dice. This will determine which game piece or tower is to be moved. Next, roll the number dice to indicate the target. It helps to say aloud: "From red to 1."

The player carefully moves the game piece or tower according to the number thrown. Only the lowest game piece from the tower should be held to move the tower.

The coloured field that has become free should be filled with a game piece from the bag and it is the next player's turn.

In this way, the longer you play the higher the towers become.



roll a colour



roll a number



move game pieces "from red to 1"



fill free play field

Special case - lucky again

Are the game pieces already in the right place? Great! All the game pieces in this coloured field should be removed from the game and put back into the box. They do not go back into the bag. Example:



Simpler variant

The move can be simplified by rolling the same dice twice. E.g. "From blue to green" or from "2 to 5". The game pieces should be removed from the coloured field if two of the same colours or numbers are rolled.

Game Over

The bag is empty! The task was solved together. All the game pieces have a place on the game board or have been removed from the game.



La tour fourmillante

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 35 pions
- 1 dé en couleur
- 1 dé classique
- 1 petit sac en coton
- 1 notice de jeu

Idée de jeu

Eva Fischer



Objectif pédagogique

Il est fortement recommandé de garder son calme dans ce jeu! Accepter le challenge, gagner et perdre tous ensemble - cette expérience de groupe est sur le devant de la scène. Ce jeu est parfait pour développer les compétences sociales.

Préparation de jeu

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Maintenant, un pion est placé sur chaque cercle coloré. L'objectif commun des joueurs est de placer tous les pions placés dans le sac dans le jeu. Le challenge du jeu peut être adapté en fonction des capacités des joueurs. Par exemple, il est possible de réduire le nombre de pions utilisés: combien de pions souhaitons-nous utiliser? Arriverons-nous à travailler avec un pion de plus que lors du dernier jeu? C'est parti!

Des règles simples

Tour

Tout d'abord, les joueurs jettent le dé de couleurs. Cela permet de définir quel pion, ou quelle tour fera l'objet du défi. Ensuite, il s'agit de jeter le dé classique. Le chiffre obtenu permet de définir l'objet. Les enfants peuvent répéter à haute voix, par exemple «du rouge au chiffre 1».

Le joueur place la pierre ou la tour selon ses dés, prudemment. Il faut toujours travailler avec la pierre qui se trouve tout en bas.

Le champ de couleur devenu libre est reconstitué avec une pierre du sac, et c'est au tour du prochain joueur.

Cela permet de construire des tours toujours plus hautes au fil du jeu.



1

lancer un couleur



2

lancer un numéro



3

déplacer les pions «du rouge au chiffre 1»



4

remplissez à nouveau les champs vides

Cas particulier - la chance est avec nous ...

Les pions se trouvent déjà là où il faut? Parfait! Tous les pions de ce champ sont retirés et sont remis dans la boîte. Ils ne sont pas replacés dans le sac. Exemple:



Variante plus simple

Il est possible de simplifier le jeu, en jouant deux fois de suite avec le même dé. Par exemple, «de bleu à vert», ou de «2 à 5». Les pions sont retirés du champ, lorsque deux mêmes couleurs ou chiffres sortent lors du lancement du dé.

Fin du jeu

Le sac est vide! Tous ensemble, nous avons réussi. Tous les pions ont trouvé un emplacement sur le plateau de jeu, ou ils ont été retirés du jeu.



Weitere Dusyma Produkte / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma

 Original
Dusyma

103 435

Schrägstapler

Leaning Stack
Jeu d'empilement en biais



 Dusyma



DEU - Achtung!	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Uprozorenje!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatust!	Kägistamisohut! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Tuokehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Viðvarun!	Kærfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Bīdīnājums!	Aizrīšanās risks! Sīkas detaļas!
LTU - Ispėjimas!	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Periklu li wiehed jifga! Vsejjeċ zġhar!
NOR - Advarsel!	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujkaj! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Kvävningssrisk! Små delar!
TUR - Uyar!	Boğulma Tehlikesi (Tikanma). Küçük Parçalar.

Follow us **#dusyma**



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



dusyma_official



/dusyma



dusyma.com/newsletter

Wimmelturm

103 875

Tower Dancing
La tour fourmillante



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



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!

www.dusyma.com