



103 435

Schrägstapler

Leaning Stack
Jeu d'empilement en biais



1-5

18+

Monate / months / mois

Schrägstapler

Inhalt

- 40 Stapelsteine mit je zwei farbigen Flächen
(rot, blau, grün, gelb oder weiß)
in fünf unterschiedlichen Formen:
 - 8x Würfel
 - 8x Würfel mit einer Schräge
 - 8x Parallelogramm
 - 8x Trapez
 - 8x Würfel mit 2 unterschiedlichen Schrägen
- 1 Farbwürfel
rot, blau, gelb, grün, weiß und schwarz
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Dusyma-Ideenwerkstatt

Pädagogisches Vorwort

Dieses Stapelspiel bietet mit seiner Vielseitigkeit und seinen zahlreichen Spielvarianten einen hohen didaktischen Wert. Folgende Fähigkeiten werden dabei gefördert: Geschicklichkeit, Auge-Hand Koordination, Teamfähigkeit, Schnelligkeit, räumliches Denken, Umgang mit geometrischen Körpern, Ausdauer, Farbunterscheidung, Handlungsplanung, Konzentration, Motivationssteigerung und Spielspaß. Durch die unterschiedlichen Formen der Stapelsteine bekommt das Türme Bauen einen ganz besonderen Reiz. Die farblich differenzierten Stapelflächen ermöglichen viele Spielvarianten. In Kombination mit dem Farbwürfel ergeben sich zusätzlich weitere Möglichkeiten. Außerdem können durch die beiden unterschiedlichen Materialien haptische Erfahrungen gemacht und vertieft werden.

Spielmöglichkeiten

1. Experimentelles Bauen

Für beliebig viele Spieler, ab 18 Monate

Die Kinder sitzen gemeinsam auf dem Boden / einem Spielteppich. Alle Steine werden ihnen zur Verfügung gestellt und laden direkt zum freien Experimentieren ein. Geschicklichkeit, erste Farbdifferenzierung sowie erste haptische Erfahrungen werden dabei spielerisch geübt. Außerdem erlebt das Kind beim Bauen und Stapeln experimentell die Gesetzmäßigkeiten der Statik und Schwerkraft.

2. Turmbau

Für 2-5 Spieler, ab 3 Jahre

Spielverlauf: Die Spieler bauen gemeinsam an einem Turm. Sie ziehen der Reihe nach willkürlich jeweils einen Stapelstein aus dem Sack und setzen ihn oben auf den Turm. Wer als letzter Spieler einen Stein setzt, ohne dass der Turm umfällt, hat gewonnen. Je jünger die Kinder sind, desto weniger Steine werden angeboten.

3. Gemeinsam hochstapeln

Für 2-5 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Die Stapelsteine werden alle zusammen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Ziel ist es, gemeinsam einen möglichst hohen Turm zu stapeln.

Spielverlauf: Der erste Spieler sucht sich einen beliebigen Stapelstein aus und stellt ihn als Basisstein so auf, dass eine der farbigen Flächen nach oben zeigt. Der nächste Spieler würfelt und sucht einen Stapelstein aus, der auf einer Fläche die gleiche Farbe hat, wie die Oberseite des Basissteins. Die andere Fläche muss die Farbe haben, die gewürfelt wurde. Der gewählte Stein wird vom Spieler nun so auf den Basisstein gesetzt, dass sich die gleichfarbigen Flächen berühren. Nun geht es reihum weiter: Ein Spieler würfelt, sucht einen passenden Stapelstein aus und setzt ihn auf den zuletzt platzierten Stein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Steht kein Stein mit der vorgegebenen Farbkombination mehr zur Verfügung, setzt der Spieler einmal aus. Wer die gleiche Farbe wie die Turmspitze würfelt setzt auch 1x aus, da die beiden Flächen

eines Stapelsteins nie die gleiche Farbe haben. Die schwarze Seite auf dem Würfel ist ein Joker.

Wird schwarz gewürfelt, darf der Spieler einen beliebigen Stein wählen und setzen. Um einen möglichst hohen Turm zu bauen, sollten Stapelsteine verwendet werden, die die passende Farbe haben und auch eine eventuelle Schräglage des Turmes ausgleichen können.

4. Turm-Abbau

Für 1-4 Spieler ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Jeder Spieler baut sich einen Turm mit 10 Stapelsteinen. Die Farb- und Formzusammensetzung ist frei wählbar.

Spielverlauf: Es wird der Reihe nach gewürfelt. Jeder Spieler versucht die Farbe zu erwürfeln, die der oberste Stein seines Turmes zeigt. Ist die richtige Farbe gewürfelt, darf der entsprechende Stapelstein „abgebaut“ werden. Bei einer anderen Farbe wird einmal ausgesetzt und der nächste Spieler würfelt weiter. Die schwarze Seite des Würfels zählt als Joker. Wer einen Joker würfelt darf den obersten Stapelstein „abbauen“, unabhängig von dessen Farbe. Gewinner ist, wer seinen Turm – einschließlich dem Basisstein – als erster abgebaut hat.

5. Wer setzt zuletzt?

Für 2-5 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Die Stapelsteine werden gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Die Farb- und Formgebung bleibt bei der Aufteilung dem Zufall überlassen.

Spielverlauf: Gespielt wird wie bei Spielmöglichkeit 3 beschrieben. Wer als letzter Spieler einen Stein setzt, ohne dass der Turm umfällt, hat gewonnen.

6. Welcher Turm bleibt stehen?

Für 2 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Alle Stapelsteine werden zusammen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Es wird ohne Würfel gespielt. Die Farben können beliebig aufeinander gesetzt werden.

Spielverlauf: Jeder Spieler baut einen eigenen Turm. Beide Spieler nehmen immer gleichzeitig einen Stapelstein und bauen so nach und nach jeweils einen eigenen immer höher werdenden Turm. Gewinner ist, wessen Turm am längsten steht.

7. Schnellstapeln

Für 2-4 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Die Spieler suchen sich im Wechsel Stapelsteine aus, bis jeder 10 davon bei sich bereit liegen hat.

Spielverlauf: Es wird um die Wette gebaut – hier geht es um Schnelligkeit und Geschick! Gemeinsam wird bis drei gezählt, dann geht es gleichzeitig los. Es wird ohne Würfel gespielt. Die Farben können beliebig aufeinander gesetzt werden. Jeder Spieler baut einen eigenen Turm, wer als erstes alle seine 10 Steine verbaut hat, hat gewonnen.

8. Legespiel nach Domino-Prinzip

Für 2-5 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung: Jeder Mitspieler erhält die gleiche Anzahl an Stapelsteinen. Ein Stapelstein wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, so dass die Farbflächen zur Seite zeigen.

Spielverlauf: Jeder Spieler hat nun die Möglichkeit, einen Stein mit der passenden Farbe anzulegen. Hat ein Spieler keinen passenden Stein, muss er aussetzen und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Ziel ist es, als Erster alle Stapelsteine anzulegen.

Weitere Spielanregungen:

Das Spiel fordert dazu heraus, eigene weitere Spielideen zu entwickeln:

- Freies Legen von Linien und Mustern; Kopfsteinpflaster legen; Mit geschlossenen oder verbundenen Augen Steine auf Anweisung der Mitspieler setzen („nach rechts/links, hoch/runter“).
- Zwei Spieler heben gemeinsam mit je einem Finger einen Stapelstein an und bauen auf diese Weise gemeinsam einen Turm.
- Stapel-Laufen (Alter 6-10 Jahre):

Zwei Gruppen von Spielern stellen sich in zwei Reihen auf, sie laufen vom Startpunkt bis zum Ziel (z.B. ein Tisch), holen sich von dort einen Stapelstein, laufen damit zurück zur Gruppe und übergeben diesen an den nächsten Spieler. Dieser läuft zum Tisch, sucht sich einen passenden Stein aus, stapelt ihn auf den bereits erhaltenen Stein und geht mit dem Turm zurück zum nächsten Spieler. Das Spiel geht so weiter, wird zunehmend schwieriger und spannender, denn alle fragen sich, bei wem der Turm als erstes umfällt. Sieger ist die Gruppe, die den höchsten Turm balanciert hat.

Leaning Stack

Contents

- 40 Stacking blocks with two coloured surfaces each (red, blue, green, yellow or white)
in five different shapes:
 - 8x Cubes
 - 8x Cubes with a slope
 - 8x Parallelograms
 - 8x Trapeziums
 - 8x Cubes with two different slants
- 1 Dice with colours red, blue, green, yellow, white and black
- 1 Cotton bag
- 1 Game instructions



Created by

Dusyma-Creative Workshop

Pedagogical Value

Thanks to its versatility and numerous game options, this stacking game is of great didactic value. The following abilities are trained: dexterity, eye-hand coordination, team spirit, quickness, spatial sense, handling of geometric solids, perseverance, distinction of colours, action planning, concentration, increase in motivation and fun in playing. The different shapes of the stacking blocks make building towers even more attractive. The surfaces of different colours allow for many game versions. Using the dice of colours produces additional possibilities.

Game options

1. Experimental Building

Any number of players, from 18 months on

The children sit together on the ground/on a playmat. All bricks are provided and invite to experiment freely. Skill, first colour differentiation, as well as first tactile experiences are practiced when playing. In addition the child learns about the laws of statics and gravity when building and stacking.

2. Building a Tower

For 2 to 5 players, from 3 years on

Course of the game: The players build a tower together. One after the other, they take one stacking block each out of the cotton bag and put it on top of the tower. The colours are of no importance here. The last player to stack a block without making the tower fall wins the game.

3. Who places a block last?

For 2 to 5 players, from 3 years on

Preparation: The stacking blocks are shared out equally among the players. While allotting the blocks, the colours and shapes are left to chance.

Course of the game: The game is played as described under game option 3. The last player to stack a block without making the tower fall wins the game.

4. Which tower remains upright?

For 2 players, from 3 years on

Game preparation: All stacking blocks are placed into the centre of the play area. The dice is not needed here. The colours do not have to match.

Course of the game: Every player builds his/her own tower. The players take one stacking block each at the same time and so, little by little, build their own towers, which are growing more and more. The player whose tower is the last standing upright wins the game.

5. Stacking up together

For 2 to 5 players, from 3 years on

Game preparation: All the stacking blocks are put into the centre of the play area.

Course of the game: The aim is to stack up together a tower as high as possible. The first player chooses at random a stacking block and places it as foundation stone with one of the coloured surfaces facing upwards. The next player throws the dice and chooses a stacking block which has the same colour on one of its sides as the foundation stone's top side. The other side has to be of the colour that has been thrown. The player now puts the chosen block on top of the base block so that the surfaces of the same colours are lying on top of each other. Now everybody take turns: One player throws the dice, selects a matching block and puts it on top of the block that has been placed last. Then it is the next player's turn. If there is not any matching block left, the player has to miss a turn. Who throws the same colour as the one on top of the tower, misses a turn as well because the stacking blocks never have the same colours on both of their sides. The black side of the dice is a joker. If "black" is thrown, the player is allowed to choose and place any block.

In order to build a tower as high as possible, the players should try to find stacking blocks that both match the colour and can counterbalance a possible leaning of the tower.

6. Fast Stacking

For 2 to 4 players, from 3 years on

Game preparation: The players take turns in choosing stacking blocks until everybody has 10 blocks lying in front of them.

Course of the game: This is a building race – quickness and dexterity matter here! The players count together until three, then the game begins for all of them at the same time. The dice is not needed here. The colours do not have to match. Each player builds his/her own tower. The player who has used up all his 10 blocks first wins the game.

7. Dismantling the Tower

For 1 to 4 players, from 3 years on

Game preparation: Every player builds a tower with 10 stacking blocks and is free to choose its composition of colours and shapes.

Course of the game: One after the other player throws the dice. Every player tries to throw the colour which is on top of the uppermost block of his/her tower. If the right colour has been thrown, the corresponding block may be “dismantled”. In case of another colour, the player misses one turn and the next player continues throwing the dice. The black side of the dice is a joker. The player who throws a joker may “dismantle” the uppermost block no matter what its colour is. The player who has completely – including the base block – dismantled his/her tower first wins the game.

8. Game according to the principle of domino for 2 to 5 players, from 3 years on

Game preparation: Each player obtains the same amount of stacking blocks. One stacking block is placed into the centre of the play area with its coloured sides facing sideways.

Course of the game: Now the players take turn in laying down one block with the matching colour at the end of their choice (see page 9). If a player does not have any block with a matching colour, he misses a turn and the next player continues. The aim is to have laid down all stacking blocks first.

Further Game Options:

The game invites the players to develop their own playing ideas:

- Free block placing and so creating lines and patterns; laying the blocks to create a cobblestone pavement; placing the blocks with closed or blindfolded eyes according to the instructions of the other players (“to the right/left, up/down”)
- Two players lift together a stacking block with one finger each and build a tower together this way.
- Stack race (age 6 -10 years): Two groups of players line up in two teams, they run from the starting point to the finish line (e.g. a table) and take a stacking block from there, run back to the group and hand over the block to the next player. The next player runs to the table, chooses a matching block, puts it on top of the first block and returns with the tower in his hand to the next player. The game continues this way and becomes more and more difficult and thrilling since everybody is wondering whose tower will collapse first. The group which has balanced the highest tower wins the game.

Jeu d'empilement en biais

Contenu

- 40 Éléments à empiler à deux faces colorées (rouge, bleu, vert, jaune ou blanc) en cinq formes différentes :
- 8 x Cubes
 - 8 x Cubes avec une face inclinée
 - 8 x Parallélogrammes
 - 8 x Trapèzes
 - 8 x Cubes avec deux faces inclinées différentes
- 1 Cube couleurs rouge, bleu, jaune, vert, blanc et noir
- 1 Sachet en coton
- 1 Règle du jeu



Idée du jeu

Atelier à idées de Dusyma

But pédagogique

Ce jeu d'empilement offre un grand intérêt didactique par sa polyvalence et ses nombreuses variantes. Il aide à développer les facultés suivantes: l'adresse, la coordination œil-main, l'esprit d'équipe, la rapidité, le sens spatial, le rapport aux corps géométriques, l'endurance, la distinction des couleurs, la planification des actions, la concentration, l'augmentation de la motivation et le plaisir du jeu.

Grâce aux formes différentes des corps d'empilement, la construction de tours prend une fascination particulière. Les faces de couleurs différentes des éléments d'empilement permettent plusieurs variantes de jeu. La combinaison avec le dé multicolore offre d'autres possibilités supplémentaires de jeu. En plus les deux matériaux différents permettent de faire et d'approfondir l'expérience haptique

Possibilités

1. Construction expérimentale

Pour un nombre de joueurs illimité, à partir de 18 mois

Les enfants sont assis ensemble sur le sol/ un tapis de jeu. Toutes les pièces sont mises à leur disposition et invitent à la libre expérimentation. L'habileté, la première différenciation des couleurs et l'expérience tactile sont exercées en jouant. De plus l'enfant apprend en construisant et empilant les lois expérimentales de la statique et de la gravité.

2. Construction d'une tour

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 3 ans

Déroulement du jeu : Les joueurs construisent une tour ensemble. Ils prennent, l'un après l'autre, un élément dans le sac et le placent en haut sur la tour. Les couleurs ne jouent aucun rôle. Le gagnant est celui qui pose le dernier cube sans que la tour s'écroule.

3. Empilement rapide

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu : Les joueurs choisissent des éléments d'empilage à tour de rôle. Chaque joueur doit disposer de 10 éléments.

Déroulement du jeu : La construction se fait en compétition – ce sont la rapidité et l'adresse qui comptent. Après avoir compté ensemble jusqu'à trois, le jeu commence. On joue sans dé. Les couleurs peuvent être superposées au choix.

Chaque joueur construit sa propre tour. Le gagnant est celui qui a positionné tous ses 10 éléments en premier.

4. Qui joue en dernier?

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu : Les éléments d'empilage sont distribués en quantités égales aux joueurs. Les couleurs et les formes sont données par hasard.

Déroulement du jeu : On joue comme l'indique la possibilité 3. Le gagnant est celui qui place le dernier élément sans que la tour tombe.

5. Démontage de la tour

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu : Chaque joueur construit une tour avec 10 éléments d'empilement. La composition des couleurs et des formes est libre.

Déroulement du jeu : Le dé est jeté à tour de rôle. Chaque joueur essaie de jeter avec le dé couleur de l'élément supérieur. L'élément supérieur peut être «démonté» si le joueur est tombé sur la bonne couleur. S'il tombe sur une autre couleur il saute son tour et le joueur suivant jette le dé. Le côté noir du dé est un joker. Celui qui a un joker peut «prendre» l'élément supérieur indépendamment de sa couleur. Le gagnant est celui qui a démonté sa tour en premier – y compris l'élément de base.

6. Superposer en commun

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu : Les éléments d'empilement sont tous posés au milieu. Le but est de construire ensemble la plus haute tour possible.

Déroulement du jeu : Le premier joueur choisit un élément d'empilement quelconque et le place comme

base avec une des faces colorées vers le haut. Le joueur suivant jette le dé et choisit un élément d'empilement qui a sur une face la même couleur que l'élément de base sur sa face supérieure. L'autre face doit être de la même couleur que celle du dé jeté. L'élément choisi est mis sur l'élément de base, les couleurs identiques doivent se toucher. Le jeu continue, chacun joue à son tour : Un joueur jette le dé, il cherche un élément correspondant et le pose sur l'élément placé en dernier. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant. Si un élément avec les couleurs demandées n'est plus disponible le joueur saute un tour. Celui qui tombe sur la même couleur que le sommet de la tour saute aussi un tour puisque les deux faces d'un élément d'empilement n'ont jamais la même couleur.

La face noire sur le dé est un joker. Celui qui a le noir peut prendre un élément de son choix pour le poser sur la tour. Pour construire une tour aussi haute que possible il faut essayer de trouver des éléments d'empilement avec les couleurs correspondantes et qui en plus peuvent égaliser la position oblique éventuelle de la tour.

7. Quelle tour reste debout?

Pour 2 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu: Les éléments d'empilement sont tous posés au milieu. On joue sans dé. Les couleurs peuvent être superposées librement l'une sur l'autre.

Déroulement du jeu: Chaque joueur construit sa propre tour. Les deux joueurs prennent un nouvel élément simultanément et construisent ainsi chacun sa propre tour qui grandit peu à peu. Le gagnant est celui dont la tour reste le plus longtemps debout.

8. Jeu à poser selon le principe du domino

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation du jeu : Chaque joueur prend le même nombre d'éléments d'empilement. Un élément est mis au milieu, les faces colorées sur le côté.

Déroulement du jeu: A tour de rôle, chaque joueur a la possibilité, de poser un élément avec la couleur correspondante à une extrémité de son choix. Si un joueur n'a pas d'élément avec la bonne couleur il saute son tour, c'est au tour du joueur suivant. Le but est de poser tous ses éléments en premier.

D'autres suggestions pour le jeu

Ce jeu invite à développer ses propres idées de jeu:

- Poser librement des lignes et des motifs; disposition en pavés inégaux; poser les éléments sur l'ordre d'un autre joueur, les yeux fermés ou bandés («à gauche/droite, en haut/bas»)
- Deux joueurs soulèvent ensemble un élément d'empilement en utilisant un seul doigt chacun, et ils montent ainsi en commun une tour.
- Course d'empilement (âge 6 à 10 ans):

Deux groupes de joueurs s'alignent en deux rangées, ils courent du départ à l'arrivée (p. ex. une table) pour y prendre un élément d'empilement, ils retournent à leur groupe et le donnent au joueur suivant. Celui-ci court à la table et choisit un élément correspondant, le pose sur l'élément déjà reçu et retourne avec cette tour vers le joueur suivant. Le jeu continue et devient de plus en plus difficile et palpitant car tous se demandent dans quel groupe la tour tombera en premier. Le gagnant est le groupe qui a tenu en équilibre la plus haute tour.





Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



102 991
CubiColour

Schrägstapler 103 435

Leaning Stack
Jeu d'empilement en biais



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
Haubersbrunner 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