



103 913

Unendliche Muster

Never-ending patterns

Motifs illimités



3+

Jahre / years / ans

Unendliche Muster

Inhalt

104 Holzplättchen mit zwei verschiedenen Mustern
(Halbkreise, Kreuze) im Baumwollbeutel

1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1 - 5 Spieler, ab 3 Jahre.

Pädagogischer Ansatz

Das Unendliche Muster ist ein ausgezeichnetes, di-daktisches Lernmittel sowohl für jüngere und ältere Kinder im Kindergartenalter als auch für Jugendliche und sogar Erwachsene. Dieses Spiel eignet sich auch hervorragend zum Zusammenspielen unterschiedlicher Altersklassen. Dabei kann ganz frei ohne Vorgaben gespielt werden, was besonders die Kreativität, sowie die Seh- und Bewegungskoordination fördert.

Zwischen manchen Plättchen kommen Unterschiede vor, was zur Förderung des Wahrnehmungsvermögens und der räumlichen Vorstellungskraft beiträgt. Wird das Spiel auf dem Boden gespielt, kann der natürliche Bewegungsdrang der Kinder aufgegriffen werden. Automatisch verändern sie ihre Körperposition (sitzen, auf dem Bauch liegen und knien) und animieren damit auch die Mitspieler sich zu bewegen. Beim Spielen in der Gruppe sind besonders die sozialen Fähigkeiten der Kinder gefordert, indem sie Absprachen treffen und aufeinander Rücksicht nehmen müssen.



Spielvorschläge

Aufgrund der großen Anzahl der Plättchen wird empfohlen auf dem Boden zu spielen. Ziel des Spieles ist unter anderem die Erschaffung unterschiedlicher Muster, Formen und Figuren. Des weiteren die intuitive Fortführung von Linien und das Bilden von immer wieder neuen Strukturen.

Spielmöglichkeiten

1. Ein Muster aus den verschiedenen Plättchen legen und erzählen was dabei entstanden ist.
2. Ein Spieler beginnt ein Muster zu legen, der andere Spieler soll es weiterführen oder beenden und erzählen, was er sieht.
Mögliche Antworten:
 - Das ist eine Landkarte und die Kreise stellen Seen dar.
 - Zu Hause haben wir einen weiß-schwarzen Teppich.
 - Das sind Straßen und auf den Streifen können Autos fahren.
 - Das ist ein Labyrinth ohne Ausgang.
3. Ein Muster aus beliebigen Plättchen legen und die Kreise zählen, die dabei entstanden sind.
4. Ein beliebiges Muster legen und mit dem Finger die längste oder die kürzeste Linie zeigen. Aus wie vielen Plättchen besteht die jeweils längste oder kürzeste Linie?
5. Ein Dreieck aus 6 Plättchen wird vorgegeben. Das gleiche Dreieck soll nachgelegt und die Anzahl der Plättchen nachgezählt werden. Anschließend soll versucht werden ein großes Dreieck zu legen und die dafür benötigten Plättchen zu zählen.
6. Zunächst soll ein beliebiges Muster gelegt werden. Dann soll das Muster geändert werden, ohne neue Plättchen zu verwenden.
7. Ein beliebiges Muster legen und dieses auf ein Blatt abmalen.
8. Eine Musterreihe mit 20 Plättchen legen.
9. Muster entwerfen: Muster können für unterschiedliche Dinge entworfen werden: für Handtücher, ein Stoff für ein Kleidungsstück, ein Küchenhandtuch, eine Schürze, Fliesen fürs Badezimmer oder andere Räume, ein Boden für ein Märchenschloss, oder einen Garten mit Wegen und Beeten.
Hierbei sind der Fantasie der Spieler keine Grenzen gesetzt.
10. Mit den Fingern soll der Weg hin und zurück zu verschiedenen Gegenständen nachgefahren werden, z.B. zu einer Schatztruhe.

Never-ending Patterns

Content

104 small wooden plates with two different patterns (semi-circles, crosses), in canvas bag

1 set of instructions

Number and Age of Players

For 1-5 players from 3 years.

Pedagogical Approach

The never-ending pattern is an excellent didactic learning aid for both younger and older children at kindergarten age as well as for adolescents and even adults. This game is also ideal for combining games of different age groups. It can be played freely without specifications, which promotes in particular creativity, vision, movement and coordination.

Some differences between some plates can occur, which contribute to the promotion of perception and spatial understanding. If the game is played on the ground, there is the natural urge for the children to pick the cards up. Automatically they change their body position (sitting, lying and kneeling) and thereby encouraging the players to move. Playing in the group challenges the social skills of the children, where they make agreements and show consideration for each other.



Game Suggestions

Due to the large number of plates it is recommended to play on the floor. The game can be played in groups or alone. The objectives of the game include: the creation of infinite patterns, shapes and figures and also the intuitive continuation of lines and the formation of new structures.

Game Options

1. To lay a pattern of the various plates and explain what has been created .
2. A player starts to lay a pattern, the other player should either continue or stop and then talk about what they see. Possible answers:
 - This is a map and the circles represent lakes.
 - At home, we have a black and white carpet.
 - These are streets and the cars can drive on the black stripes.
 - This is a maze with no exit.
3. Place any pattern and point the finger to the longest or the shortest line. How many plates are there in each longest or shortest line?
4. Place a pattern of any plates and count the circles that have been created.
5. A triangle of 6 plates is preset. The same triangle is re-piled and the number of plates are to be counted.
After that it should be attempted to place a large triangle where the needed plates are to be counted.
6. First, a pattern is to be placed. Then, the pattern is to be changed without using new plates, respectively, the ones that are stored and already in use.
7. Place a pattern and trace it on a sheet.
8. Form a long line with only 20 plates.
9. Pattern designing: Patterns can be designed for different things:
A towel, clothing, a kitchen towel, apron, tiles for the bathrooms or other rooms, a floor for a fairytale castle or a garden with paths and flower beds. Here, the imagination of the players has no limits.
10. Use the lines to trace ways with the fingers to get a treasure box or as a maze and how get out. Let the fingers do the walking game.

Motifs illimités

Contenu

104 plaquettes en bois avec deux motifs différents (demi-cercles, croix) dans un sac en coton

1 règle de jeu

Nombre et âge des joueurs

Pour 1-5 joueurs à partir de 3 ans

Valeur pédagogique

Les motifs illimités - il s'agit bien là d'un jeu à valeur didactique, aussi bien que pour les enfants en bas âge que pour les enfants étant déjà à la maternelle. Il peut également être intéressant pour les adolescents aussi bien que pour les adultes. Ce jeu peut également être joué ensemble par des joueurs de différents âges. L'on peut jouer totalement librement, sans suivre de règles, ce qui permet de développer la créativité et la coordination visuelle et motrice.

Il existe des différences invisibles entre certaines plaquettes, ce qui permet de développer la capacité de perception et la perception spatiale. Il peut être judicieux de poser le jeu par terre pour permettre aux enfants de bouger comme bon leur semble. En effet, les enfants modifient automatiquement leur position (il peuvent être en position assise, s'allonger sur le ventre, se mettre à genoux etc.). Et inciter les autres enfants à en faire de même. Etant donné qu'ils jouent en groupe, les capacités sociales des enfants sont également développées.

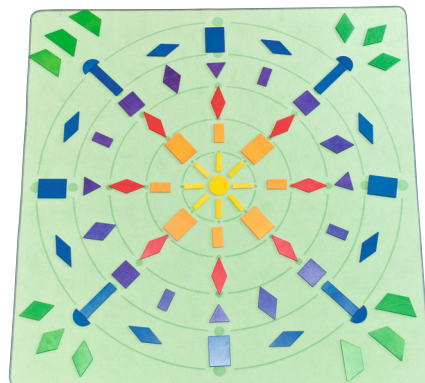


Propositions de jeu

En raison du nombre important de plaquettes, nous vous recommandons de jouer par terre. Le jeu peut être joué en groupe, mais il est également possible de jouer seul. Ce jeu a plusieurs objectifs: par exemple, créer des motifs, des formes et des figures illimités. Par ailleurs, on peut poursuivre des lignes de manière intuitive et créer un nombre quasiment illimité de structures.

Possibilités de jeu

1. Créer un motif avec les différentes plaquettes et expliquer ce qui vient d'être créé.
2. Un joueur commence à créer un motif, l'autre doit le compléter ou le terminer et expliquer ce qu'il voit. Réponses possibles:
 - il s'agit d'une carte et les cercles représentent des lacs.
 - nous avons un tapis noir et blanc à la maison.
 - il s'agit de routes et des voitures peuvent rouler sur les lignes noires.
 - il s'agit d'un labyrinthe sans sortie.
3. Créer un motif et montrer la ligne la plus courte ou encore la ligne la plus longue. De combien de plaquettes ces lignes se composent-elles?
4. Créer un motif avec un nombre quelconque de plaquettes et compter les cercles qui viennent d'être créés.
5. On définit un triangle composé de 6 plaquettes. Le même triangle doit être composé par l'enfant et le nombre de plaquette doit être compté. Ensuite, il faut essayer de créer un grand triangle, puis de compter le nombre de plaquettes requises.
6. Tout d'abord, créer un motif quelconque. Puis, modifier ce motif sans pour autant utiliser de nouvelles plaquettes et en utilisant toutes les plaquettes utilisées dans ce motif.
7. Créer un motif quelconque et le décalquer sur une feuille.
8. Créer une longue ligne avec seulement 20 plaquettes.
9. Créer des motifs: on peut créer des motifs pour différents objets: une serviette de toilette, un tissu pour un vêtement, un tablier, du carrelage pour la salle de bains ou d'autres pièces, le sol d'un château, un jardin avec des sentiers. Les enfants peuvent laisser libre cours à leur fantaisie.
10. Les lignes doivent être tracées avec les doigts, par exemple vers un coffre au trésor.



Spielteppich Mandala 103 841

Durch die aufgedruckten Kreise können hier nach dem Mandala-Prinzip die vielseitigsten Muster im Großformat entstehen.

Maxi-Legematerial 102 212

Unendlich Muster 103 913

Never-ending patterns
Motifs illimités



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