

Lauschwunder

Ein Hörmemory für Alle. Geeignet auch für Kindergarten, Schule, Seminar, Therapie und Geriatrie.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da Kleinteile verschluckt oder eingeatmet werden können!

Ziel des Spieles

Es müssen gleichklingende Türmchen-Klangpaare gefunden werden.

Spielregeln

Jeder Spieler darf der Reihe nach 2 Türmchen schütteln. Findet er dabei ein Klangpaar (gleicher Klang) so darf er dieses behalten und nochmals 2 Türmchen schütteln. Wenn sich kein Klangpaar ergibt, werden die Türmchen wieder auf ihre Plätze gestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wird das Glöckchen, das es nur einmal gibt, entdeckt, so darf man dieses behalten und dafür ein weiteres Türmchen schütteln.

Wer am Schluss die meisten Türmchen besitzt, hat gewonnen.

Spielvarianten

- Um das Spiel für kleine Kinder zu erleichtern, kann mit weniger Klangpaaren gespielt werden.
- Um das Spiel zu erschweren, dreht jeder Spieler das Spielbrett mit der Eckmarkierung zu sich her, so dass es sich stetig im Kreise dreht.



Kooperationsprodukt

Dieses Spiel wurde vom Designbüro pdo und Menschen mit Behinderung der Karl-Schubert-Gemeinschaft entwickelt und hergestellt.



- Es kann auch mit verbundenen Augen gespielt werden, dies erhöht die akustische Konzentration. Es ist somit auch für Blinde geeignet.
- Es können eigene, neue Klangpaare gebildet werden.
- Bei großen Gruppen, bis zu 10 Spielern, wird nur mit so vielen Klangpaaren gespielt, wie Spieler mitmachen. Jeder Mitspieler erhält ein unterschiedlich klingendes Türmchen, die restlichen Klangpaarhälften kommen in die Tischmitte. Zuerst schüttelt jeder Spieler sein Türmchen, um sich seinen Klang zu merken. Jetzt beginnt das Spiel, indem jeder nacheinander ein Türmchen aus der Tischmitte schüttelt. Stimmt der Klang mit seinem eigenen überein, dann darf er es behalten. Die anderen schütteln weiter, bis die Pärchen sich gefunden haben.
- Um in einer Gruppe von bis zu 20 Personen Paare zu bilden, werden so viele zusammengehörige Türmchen wie Personen herausgesucht. Es erhält jeder ein Türmchen. Nun müssen alle gleichzeitig durch "vorschütteln" den Klangpartner finden. Es darf dabei nicht gesprochen werden.
Füllt man mehr als zwei Türmchen mit dem gleichen Inhalt, so können auch größere Gruppen gebildet werden.

Spielerische, therapeutische Varianten für Einzelbetreuung

- Es wird der Inhalt eines Türmchens gezeigt und dieses dann verschlossen. Nun wird das Türmchen mit z.B. 2 anderen Türmchen vermischt. Es gilt nun herauszufinden, in welchem Türmchen sich der zuvor gesehene Gegenstand befindet.
- Es können auch Gegensatzpaare gebildet werden, um daran z. B. Mengen und Gewichte einzuschätzen: viel - wenig, schwer - leicht, laut - leise.

Wichtige Aspekte des Spiels

- regt die Merkfähigkeit an
 - steigert das akustische Differenzierungsvermögen
 - veränderbar durch eigene neue Klangpaare
 - das Gehörte kann durch Öffnen der Türmchen überprüft und "begriffen" werden
- ***und es macht natürlich viel Spaß!***

Lauschwunder

A sound memory for everyone. Suitable for kindergarten as well as for school, college, therapy or geriatrics.

Attention! Not suitable for children under 36 months! Contains small parts!

Aim of the game

Find pairs of little towers which sound the same.

Rules of the game

Every player in turn shakes two towers. If they sound the same he has found a sound pair and is allowed to keep it and to shake two more towers. If they don't sound the same, they are placed on their spot again, and it's the next player's turn. If he happens to discover the little bell contained only once in the whole set, he is allowed to keep it and to shake another little tower.

Winner will be the one who won the most towers at the end of the game.

Variations of the game

- To make the game easier for little children, play with a smaller number of sound pairs.
- To make the game more difficult, every player turns the playing board with the market corner pointing towards himself, so that the playing board is continuously rotating.
- You may also play the game blindfold in order to increase acoustic concentration. Hence this game is also suitable for blind players.
- You may also create your own new sound pairs.



- In large groups of up to 10 players we recommend using only as many sound pairs as there are players in the game. Every player receives one different little tower, the remaining towers are placed in the middle of the table. Firstly, every player shakes his tower in order to remember the sound. Now the game starts and every player shakes one of the towers in the middle of the table. If the sound is the same as his own one, he may keep it and has finished. The last player to find his pair has lost this turn.
- In order to build pairs in large groups of up to 20 players, take as many sound towers as there are players in the game, always two of the towers belonging together. Every player receives one tower. Now all players have to shake their tower at the same time in order to find their sound partner. Nobody is allowed to speak during this game.
If you fill more than two towers with the same contents you will be able to play the game with even larger groups.

Therapeutic variations of the game for individual care

- The contents of one tower is shown to the player. After that the tower is being closed. Now it is mixed with e.g. two other towers. The player has to find out in which of the towers the object shown before is hidden.
- You may also build pairs of opposites, to make patients assess quantities, weights, etc., for example: much-little, heavy-light, loud-quiet.

Important aspects of the game

- stimulates the memory
- increases the acoustic differentiation ability
- may be modified by creating new sound pairs
- it is possible to verify what one has heard by opening the towers
- ***and, of course, it is a lot of fun!***

Lauschwunder

Memory sonore pour tous. Convient également pour utilisation en école maternelle, école, séminaire, gériatrie et pour usage thérapeutique.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans, des petites pièces du jeu pouvant être avalées !

But du jeu

Trouver les paires de boîtes de son identique.



Règles du jeu

Chaque joueur agite à tour de rôle deux boîtes sonores. Si les deux boîtes agitées ont un son identique (paire) il les garde et a encore le droit d'agiter deux boîtes. Si les deux boîtes qu'il a agitées ne forment pas une paire, il doit les remettre à leur place et c'est le tour du joueur suivant.

S'il découvre la seule boîte contenant un grelot, il a le droit de la garder et de jouer un tour supplémentaire.

A la fin du jeu, celui qui possède le plus grand nombre de paires sonores a gagné.

Variantes de jeu

- Pour rendre le jeu plus facile, par exemple pour des enfants en bas âge, on peut jouer avec moins de paires.
- Pour augmenter le niveau de difficulté, chaque joueur peut tourner, lorsque c'est son tour, le plateau de jeu avec la marque d'angle tournée vers lui de sorte que le plateau de jeu tourne en permanence.
- Il est également possible de jouer les yeux bandés afin d'augmenter la concentration auditive. Le jeu peut de ce fait être également joué par des joueurs aveugles.

- Il est également possible de créer soi même de nouvelles paires sonores.
- Pour jouer le jeu avec un grand nombre de joueurs (jusqu'à dix joueurs), jouer uniquement avec un nombre de paires sonores identiques au nombre de joueurs. On distribue alors à chaque joueur une boîte sonore de son différent, la moitié complémentaire des boîtes est posée au milieu de la table. Chaque joueur secoue au préalable et à tour de rôle sa propre boîte afin d'en mémoriser le son. Puis le jeu commence: chaque joueur secoue à tour de rôle une des boîtes posées sur la table. Si la boîte secouée est identique à celle qu'il possède, il la garde et a déjà terminé. Le joueur qui constitue sa paire sonore en dernier a perdu.
- Pour jouer le jeu avec un groupe de plus de dix joueurs (jusqu'à vingt), on choisit également un nombre de paires sonores identiques au nombre de joueurs. Celles ci sont réparties entre les joueurs qui secouent alors tous leur boîte en même temps et qui doivent trouver à l'oreille -et sans parler- la boîte correspondant à la leur.

Variantes de jeu pour usage thérapeutique individuel

- Montrer le contenu d'une boîte, puis la refermer. Ensuite on mélange la boîte dont le contenu a été montré avec par exemple deux autres boîtes. Il s'agit ensuite de trouver dans quelle boîte se trouve le contenu vu au préalable.
- On peut aussi former des paires contraires et laisser évaluer les quantités et poids: lourd, léger, quantités: peu, beaucoup, intensité du son: fort, bas.

Qualités du jeu

- contribue à développer le sens de l'observation et la capacité de mémorisation et affiner la perception auditive
 - celle ci peut être variée en créant soi même de nouvelles paires
 - la perception auditive peut être contrôlée en ouvrant les boîtes sonores et le rapport de cause à effet assimilé
- et bien entendu le jeu est aussi très amusant !**

Weitere Produkte

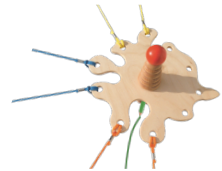
Kaleidoskop (Art.-Nr. 118019)

Spielerisch Erlebnisse sammeln mit optischen Gesetzmäßigkeiten – leuchtende Bilder durch Kristallspiegel, farbige Gläser und Transparentfolien.



STRIPPENZIEHER (Art.-Nr. 183230)

Hier werden die Grenzen des traditionellen Zeichnens (1 Stift, 1 Zeichner) überschritten. Die Dynamik entsteht durch 2 bis 10 Spieler, die mit verschiedenen Malutensilien, drinnen wie draußen, gemeinsam zeichnerische Aufgaben lösen.



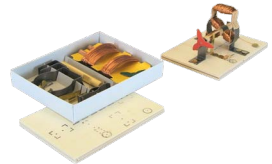
AGADEZ (Art.-Nr. 183220)

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



Elektromotor (Art.-Nr. 118010)

Wie funktioniert eigentlich ein Elektromotor? Mit diesem Bausatz können Kinder ab 10 Jahren spielerisch erfahren, wie ein Elektromotor aufgebaut ist. Auch geeignet für den Physikunterricht.



Inhalt (Art-Nr. 183210)

1 Grundbrett, 9 befüllte Klangpaare, 1 leeres Klangpaar, 1 Glockentürmchen, 1 Spielanleitung.

Spielergänzung (Art-Nr. 183212)

Zusätzlich 10 leere Türmchen um noch mehr Klangpaare bilden zu können.

Auf Anfrage wird das Lauschwunder auch in neutraler (weißer) Verpackung geliefert.

Contents (Art-Nr. 183210)

1 playing board, 9 filled sound pairs, 1 empty sound pair, 1 bell tower, 1 instruction.

Game supplement (Art.-No. 183212)

10 additional towers to build more sound pairs.

Upon request also available in a neutral (white) packing.

Contenu (art. 183210)

1 plateau de jeu, 9 paires de boîtes sonores remplies, 1 paire de boîtes sonores vides, 1 boîte avec grelot, 1 règle du jeu.

Complément (art. 183212)

10 boîtes vides pour pouvoir former encore plus de paires sonores.

Le memory sonore «Lauschwunder» peut également être livré sur demande dans un emballage neutre (blanc).

