

STRIPPEN

avec
STOCKMAR
crayon de cire

ZIEHER

Dynamique, créatif, jeu de dessins interactifs pour 2 à 20 personnes de tout âge, à l'intérieur ou à l'extérieur. Convient également pour un jardin d'enfants, à l'école, pour une thérapie ou gériatrie.

But du jeu

Faire ensemble un dessin, résoudre ensemble un problème.

Préparation

	support du dessin	crayon
A l'intérieur	fixer le papier sur une table ou sur le sol avec du ruban adhésif	crayon de cire, de couleurs, feutre
A l'extérieur	asphalte propre, sable lissé Neige lissée	grosse craie baguette (bois)

- Placer le crayon dans la bonne rainure et le fixer avec la bande scrotch.
- Conseil : c'est plus facile de dessiner avec un crayon court, fixer les grosses craies avec une bande crêpé
- Chaque joueur reçoit une ficelle. Deux joueurs reçoivent chacun deux ficelles.
- Les ficelles peuvent être fixées soit sur la plateforme à trous ou sur l'axe de la boule.
- Les ficelles doivent être réparties de manière égale, dans chaque direction.
- C'est également possible de fixer les deux extrémités d'une seule ficelle, l'une sur la plateforme, l'autre sur l'axe de la boule, ce qui permet de mieux corriger la position de l'axe du crayon.

Variante pour les enfants

- Pour commencer on peut dessiner les modèles proposés (par ex. la mandala page 14, l'agrandir au format A3 ou un format encore plus grand afin de faciliter le dessin).
- On peut par la suite se donner un motif, par ex. une fleur, une maison, un soleil etc...
- On peut se donner également un thème: l'hiver, l'été...
- Des exercices de formes dynamiques: retracer par ex. plusieurs fois un 8 ou bien une spirale de l'extérieur vers l'intérieur puis de l'intérieur vers l'extérieur.
- Des formes géométriques, des lettres, des chiffres en suivant d'abord un modèle puis en dessin libre.
- Ecrire des chiffres sur la surface à dessiner. L'exercice consiste à relier ces chiffres par des lignes selon un ordre défini (croissant, décroissant ou autre). Ces lignes ne devant pas se croiser.
- Le dessin peut également être introduit à l'aide d'un texte imagé: « La lune est ronde, elle a deux yeux, un nez et une bouche ».
- Un parcours d'habileté, en forme de slalom, peut-être organisé, par ex. avec des boîtes d'allumettes. Le jeu consistant à tracer son chemin sans faire tomber les boîtes. Le temps pouvant être également chronométré pour découvrir le plus rapide.
- Un circuit de course fermé, par ex. le Nürburgring, peut-être proposé (page 13 agrandi au format A3). Le but du jeu est de le parcourir le plus rapidement possible sans quitter la route.
- Une équipe dessine un objet, l'autre équipe doit deviner de quoi il s'agit.
- Un enfant doit deviner ce que l'on dessine sur son dos à l'aide d'un crayon. On peut par ex. dessiner des lettres, des chiffres ou des objets.
- On peut répartir des ballons gonflés dans une pièce, le jeu consiste alors à les faire éclater à l'aide d'un crayon très pointu.
- On peut également peindre avec un pinceau, ou bien déplacer un ballon.

Exemple de jeux pour séminaire ou party

En complément des propositions précédentes...

- Le groupe peut par ex. exprimer par le dessin une situation conflictuelle ou bien harmonieuse. Egalement possible pour introduire un dialogue entre couples.
- Un dessin libre ! Le résultat est ensuite interprété, qui s'est exprimé au travers du dessin? Qui est leader...?
- Former deux ou trois groupes. Chaque groupe reçoit un devoir secret. Tous les groupes se répartissent de manière équilibrée autour du crayon traceur pour réaliser leur tâche respective.
 - Ex.: tâche pour 2 groupes, carrosserie et roues.
 - Ex.: tâche pour 3 groupes, une plante avec tige feuille et fleur.
- Quel groupe s'est imposé ? Est-ce que le but fut atteint?
- On donne une tâche avec double signification par ex. une feuille, une bougie, sans plus de précision. Quelles erreurs apparaissent et comment des solutions furent trouvées.
- Un groupe doit dessiner des dictons l'autre doit les deviner.
- Un labyrinthe est dessiné (Ex. page 15/16 agrandi au format A3). Trouver le chemin sans croiser les lignes de séparation.
- Lors d'une fête, mariage, anniversaire..., des groupes peuvent dessiner ou écrire leurs souhaits pour le futur ou bien faire des portraits ou caricature des invités présents. Amusement garanti!

Il peut-être décidé de faire les jeux ou exercices également sans parler !



Kah Schubert & Co.
Werkstätten (WDM)
D-70794 Filberstadt
www.ksg-ev.eu
Nürnberg Formai 1 Rennstraße



Aspects importants de ce jeu

- Active des compétences sociales
- Apprend à agir ensemble
- Apprend à régler les problèmes d'une manière créative
- Exercice de coordination entre l'œil et la main, mieux prendre conscience de ses forces
- Améliore l'habileté manuelle
- Eveille et améliore sa concentration
- Des types de réaction deviennent visible, quand dois-je apprendre à lâcher du lest afin de parvenir ensemble au but fixé
- **et l'on s'amuse vraiment beaucoup**

Contenu

1 plateforme, 10 ficelles (100 cm) de couleur jaune, orange, rouge, verte et bleu,
1 règle du jeu, 1 crayon de cire  **STOCKMAR**

Complément

Des ficelles plus longues pour de plus grands groupes: 10 ficelles (170 cm) de couleur jaune, orange, rouge, verte et bleu.

Version "Mammoth"

Plateforme 2 fois plus grande avec 20 ficelles (170 cm) de couleur jaune, orange, rouge verte et bleu.



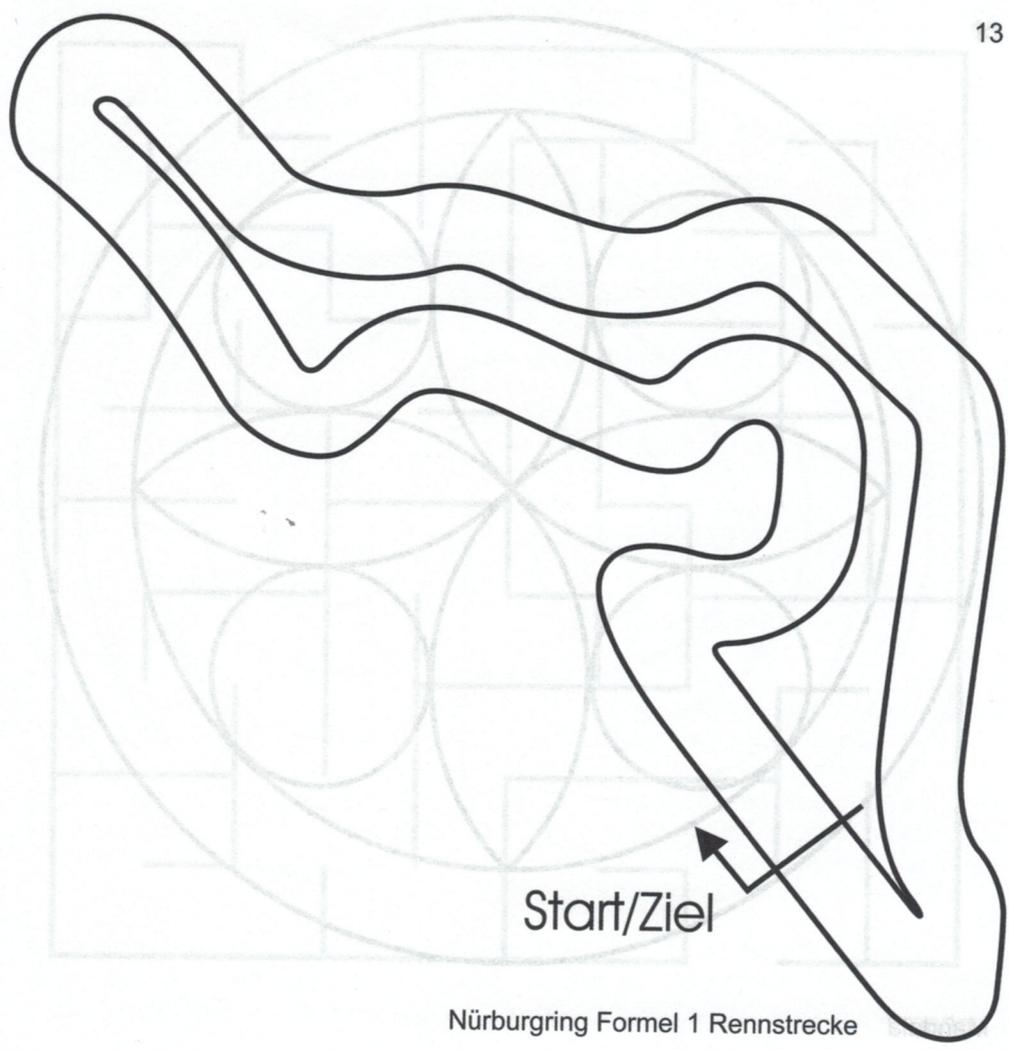
Karl-Schubert-
Werkstätten (WfbM)
D-70794 Filderstadt
www.ksg-ev.eu



Artikel-Nr. 183230
Charge-Nr. 1102726
Made in Germany

Kooperationsprodukt

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

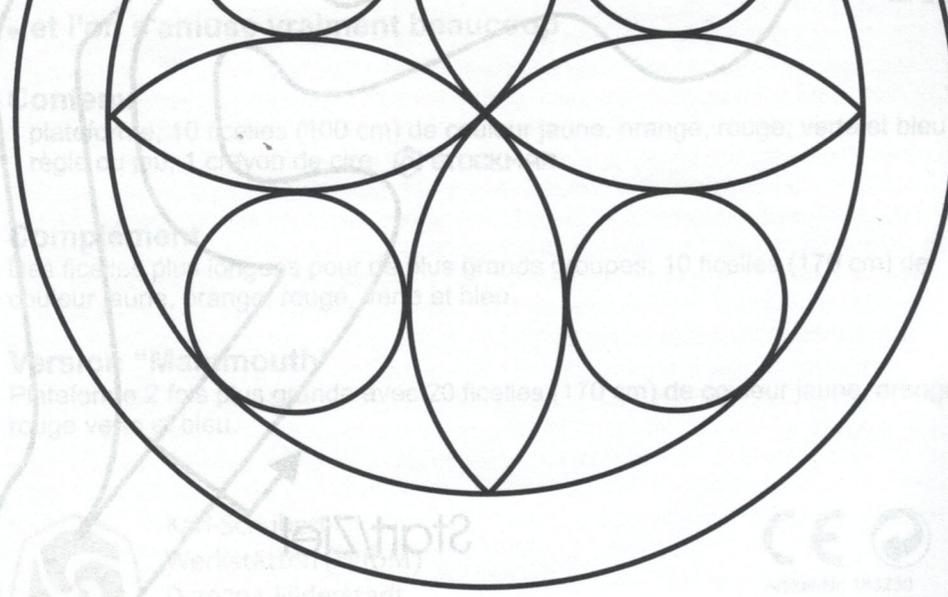


Start/Ziel

Nürburgring Formel 1 Rennstrecke

Aspects importants de ce jeu

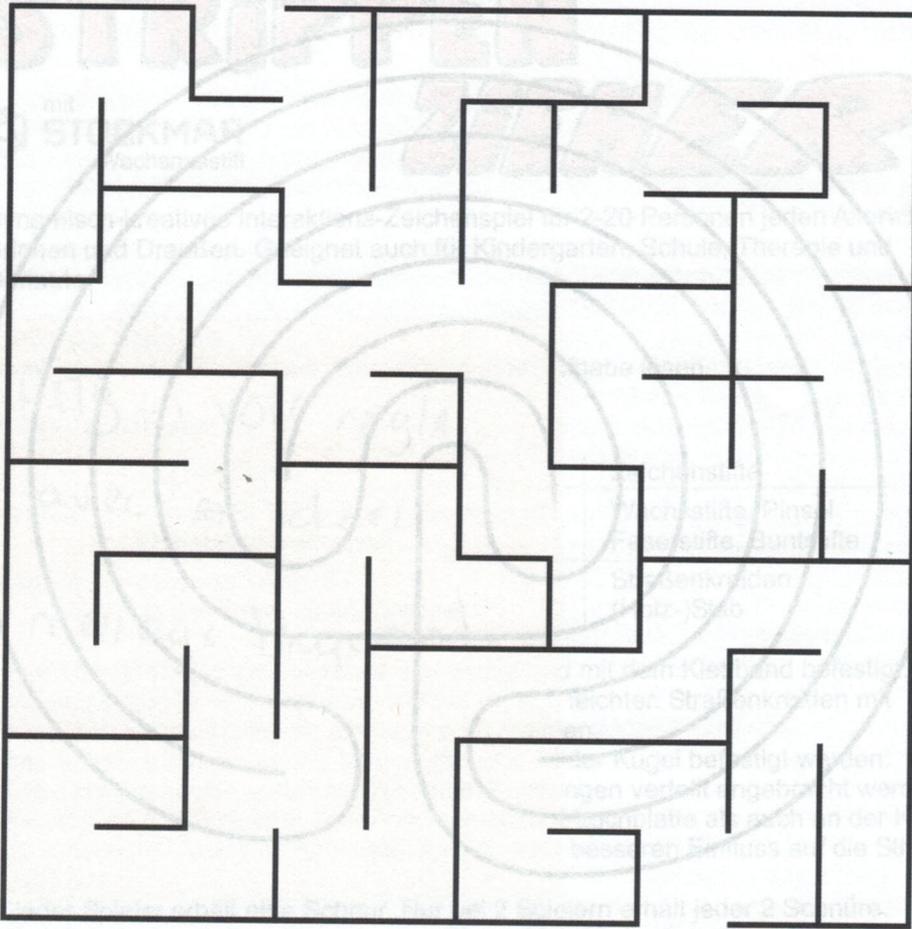
- Active des compétences...
- Apprend à dir...
- Apprend à régler...
- Exerce des...
- Améliore l'habileté manuelle
- Exerce et...
- Exerce les...



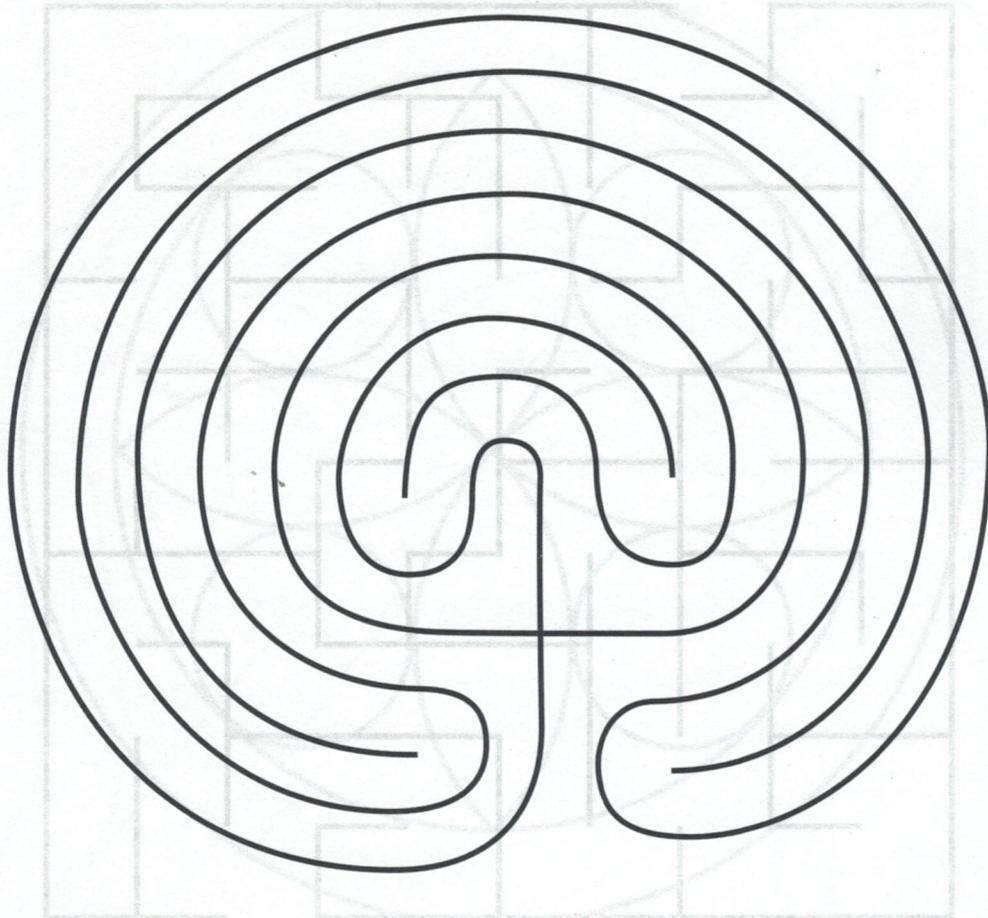
Mandala

Nahrung Formel Rennlecke





• Um den Druck auf den Muldort zu erhöhen, können die Schürze schräg
 nach unten gezogen werden (Vier-Sonne Symbol der Hohl-Inziner) Irrgarten



Labyrinth (Vater-Sonne Symbol der Hopi-Indianer)