

STRIPPEN mit STOCKMAR Wachsmalstift

ZIEHER

1

Dynamisch-kreatives Interaktions-Zeichenspiel für 2-20 Personen jeden Alters für Drinnen und Draußen. Geeignet auch für Kindergarten, Schule, Therapie und Geriatrie.

Ziel des Spieles

Gemeinsam etwas zeichnen, gemeinsam eine Aufgabe lösen.

Vorbereitungen

	Zeichenfläche	Zeichenstifte
Drinnen	Papier auf Tisch oder Fußboden mit Klebeband befestigen	Wachsstifte, Pinsel Faserstifte, Buntstifte
Draußen	sauberer Asphalt glatter Sand, glatter Schnee	Straßenkreiden (Holz-)Stab

- Der Malstift wird in die passende Nut gelegt und mit dem Klettband befestigt.
- Tipps: Mit kürzeren Buntstiften zeichnet es sich leichter. Straßenkreiden mit Kreppband umwickeln, um sie stabiler zu machen.
- Die Schnüre können an der Lochplatte oder an der Kugel befestigt werden.
- Die Schnüre sollten gleichmäßig in allen Richtungen verteilt angebracht werden.
- Es ist auch möglich, eine Schnur sowohl an der Lochplatte als auch an der Kugel zu befestigen. Diese Schlaufe ermöglicht einen besseren Einfluss auf die Stift-Achse.
- Jeder Spieler erhält eine Schnur. Nur bei 2 Spielern erhält jeder 2 Schnüre.
- Um den Druck auf den Malstift zu erhöhen, können die Schnüre schräg nach unten gezogen werden.

2

Spielvarianten für Kinder

- Im ersten Schritt können beliebige Vorlagen aus Malbüchern zum Ausmalen genutzt werden (z.B. Mandala-Vorlage auf Seite 14 auf DIN A3 vergrößern). Je größer die Vorlagen sind, desto leichter ist das Zeichnen.
- Es können dann Motive vorgegeben werden z.B. Blume, Haus, Sonne etc. Später ist die Themenwahl dann frei.
- Es kann ein Thema wie Winter oder Sommer gezeichnet werden.
- Schwung- und Formübungen: z.B. eine liegende 8 mehrmals nachfahren oder eine Spirale von außen nach innen und wieder nach außen zeichnen.
- Geometrische Formen, Buchstaben oder Zahlen vorgeben. Diese sollen nun direkt nachgefahren und dann daneben gezeichnet werden.
- Es werden Zahlen, verstreut über die ganze Malfläche vorgegeben. Die Aufgabe besteht nun darin, diese Zahlen fortlaufend durch Linien zu verbinden. Hierbei dürfen sich die Linien nicht kreuzen.
- Das Zeichnen lässt sich natürlich auch mit kleinen Sprüchen verbinden (z.B. der Mond ist rund, der Mond ist rund ...).
- Ein Geschicklichkeitsparcours (ausgelegt z.B. mit Streichholzschachteln) muss im Slalom durchfahren werden, ohne dass eine Schachtel dabei umfällt. Der Spaß erhöht sich, wenn verschiedene Teams antreten und die benötigte Zeit gestoppt wird.
- Es wird eine geschlossene Rennstrecke, z.B. der Nürburgring (Seite 13 auf DIN A3 vergrößern) vorgegeben, der möglichst schnell, ohne die Rennbahn zu verlassen, umrundet werden soll.
- Eine Gruppe zeichnet einen Gegenstand, die andere Gruppe versucht ihn zu erraten.
- Ein Kind muss erraten, was auf seinen Rücken, mit einem Holzstab als Stift, gezeichnet wird: z.B. Buchstaben, Zahlen oder Bilder.
- Aufgeblasene Luftballons sollen im Raum verteilt zum Platzen gebracht werden. Hierbei z.B. einen angespitzten Bleistift als Stift verwenden.
- oder man malt mit Pinsel und Farbe,
- oder man kickt einen kleinen Ball, oder ...

Spielvarianten für Seminar und Party

Prinzipiell eignen sich hierfür auch die meisten "Spielvarianten für Kinder", wenn sie altersgemäß eingeführt werden. Hier noch weitere Anregungen:

- Die Gruppe bekommt eine Zeichenaufgabe z.B. Harmonie, Konflikt, usw. Auch gut geeignet als Einstieg bei Paar- und Beziehungsgesprächen.
- Es wird kein Thema vorgegeben! Das Ergebnis wird interpretiert: zu wem zeigt das Bild/Schrift, Führung des Stifts, wer hat dominiert ...?
- Es werden 2 bis 3 Gruppen gebildet. Jede dieser Gruppen erhält eine geheime Aufgabe. Alle Gruppen müssen sich dann gleichmäßig um den Strippenzieher verteilen, um alle Aufgaben zu zeichnen.
 - Aufgabe für 2 Gruppen z.B. Autokarosserie und Autoräder
 - Aufgabe für 3 Gruppen z.B. Blüte, Stängel und Blätter
 Welche Gruppe setzte sich durch? Wurde das gemeinsame Ziel erreicht, nämlich ein Auto bzw. eine Blume zu zeichnen?
- Es wird eine doppeldeutige Aufgabe gestellt (z.B. „Zeichnen Sie ein Blatt/einen Hahn!“) ohne weitere Erläuterung. Welche Missverständnisse traten dabei auf und wie wurden sie gelöst?
- Eine Gruppe muss zeichnerisch Sprichwörter darstellen. Die andere Gruppe muss diese erraten.
- Es wird ein Labyrinth oder ein Irrgarten vorgegeben (z.B. Vorlagen auf Seite 15/16 auf DIN A3 vergrößern). Die Teilnehmer müssen den Weg zeichnen, ohne die Begrenzungslinien zu durchkreuzen.
- Es werden 2 oder 3 gleich lange, verschiedenfarbige (Wachs-)Stifte eingespannt. Durch entsprechendes Neigen kann nun "mehrfarbig" gezeichnet werden.
- Bei Festgesellschaften (z.B. Geburtstag, Hochzeit) können einzelne Gruppen ihre Zukunftswünsche gemeinsam zu Papier bringen oder Portraits der "Festperson/en" zeichnen. Großer Spaß ist garantiert.

Bei allen Varianten kann vorgegeben werden, ob dabei gesprochen werden darf oder nicht.

Wichtige Aspekte des Spiels

- fördert die soziale Kompetenz
 - aktiviert zum gemeinsamen Handeln
 - regt kreatives Problemlöseverhalten an
 - übt die Auge-Hand-Koordination und Kraftdosierung
 - verbessert die motorische Geschicklichkeit
 - macht wach und erhöht die Konzentration
 - Reaktionsmuster werden sichtbar - wann muss ich nachgeben bzw. loslassen um zu einem Ergebnis zu kommen
- **und es macht natürlich viel Spaß!**

Inhalt (Art-Nr. 18-3230)

1 Strippenzieher, 10 Schnüre (100 cm), je 2 in den Farben gelb, orange, rot, grün und blau, 1 Spielanleitung, 1 Wachsmalstift von



Spielergänzung (Art-Nr. 18-3231)

Zusätzlich 10 lange (170 cm) Schnüre für große Gruppen: je 2 Schnüre in den Farben gelb, orange, rot, grün und blau.

"Mammut"-Strippenzieher (Art-Nr. 18-3236)

1 großer Strippenzieher (ca. doppelte Größe), 20 Schnüre (170 cm), je 4 in den Farben gelb, orange, rot, grün und blau.



Kurze Str. 31, D-70794 Filderstadt, Tel: 0049-711-77091-0
Fax: 0049-711-77091-50, www.ksw-ev.de, info@ksw-ev.de



STRIPPEN with STOCKMAR wax crayon ZIEHER

5

Dynamic, creative interaction drawing-game for 2-20 persons. For each and every age, for indoors and outdoors. Suitable also for kindergarten, school, therapy and geriatrics.

Aim of the game

To draw something together, or solve a task together.

Preparation

	Drawing/sign-surface	Drawing/sign-tools
Indoors	fasten a paper on a table or the floor with adhesive tape	crayons, pens brushs
Outdoors	clean asphalt smooth sand, smooth snow	street-chalks wood-rod, stick

- The crayon/pen is put into the matching groove and is fastened with the velcro.
- A tip: It is easier to draw with short crayons. Wrap masking tape around the street-chalk in order to make it more solid.
- The strings can be attached on the board or on the (ball) pellet on top.
- The strings should be distributed and equally installed in all directions.
- It is possible to attach a string as well on the board with the holes and also at the pellet (ball). This way of strapping has a better influence on the pen-axis.
- Each player gets a string. If you play only with two players so each player gets two strings.
- The string can be pulled diagonally downward in order to increase the pressure on the crayon.

6

Game-variations for children

- In the first step, you can use all patterns of the drawing book. For example you can increase the Mandala pattern on page 14. The larger the patterns the easier it is.
- Motives can be determined like for example: flower, house, sun, and so on. Later, the choice of topics are free.
- A topic like winter or summer can be drawn.
- Swing and form-practice. For example to draw along a lying eight several times. Or to draw a spiral from outside inwards and again from inwards to the outside.
- Determine a geometrical form, a letter or a number. Go over these and then try to copy these.
- Attempt to connect consecutive numbers through lines. The numbers are scattered on the whole drawing/sign-surface. The lines may not cross.
- Also drawing can be connected of course with small sayings (Nursery Rhymes).
- One can try to represent the content of the sayings (Nursery Rhymes) graphically.
- Or one makes a game of skill with matchboxes. Try to draw a line around the matchboxes, which are scattered on the drawing/sign-surface, without overturning these. The fun increases itself if different teams play against each other. Now, one can stop also the respective needed time.
- A closed racetrack: For example you increase the racecourse on page 13. Then you have to draw along this race course as quickly as possible.
- A group draws an object. The other group tries to guess this object.
- With a wood-rod/stick, one draws letters or numbers on the back of a child. The child should guess the signs.
- Or you can try and burst balloons with a very pointed pencil.
- Or one paints with brush and paint.
- One can also kick a small ball. Or!

Game-variations for seminars and parties

If the introduction is according to the age, in principle, nearly all game-variations for children are also suitable for this. Here even further suggestions:

- The group receives a drawing-task for example harmony, conflict, and so on. Also well suited for couples and relationship-conversations.
- No topic is defined. The result should be interpreted. To whom does the picture or the writing show? Who has dominated? Characteristic style of how the pencil was moved.
- 2 to 3 groups are formed. Each of these groups are getting a secret task. All groups must spread themselves equally around the Strippenzieher (string-drawer) in order to draw all tasks.
 - Task for two groups For example: car-frame and car-wheels.
 - Task for three groups. For example: blossom, stem, leaves.
 Which group accomplishes his tasks best? Was the united goal reached, namely to draw a car, respectively a flower.
- An ambiguous task is put. Without further explanation. What kind of misunderstandings appeared and how were they solved.
- A group tries to paint sayings (proverbs). The other group must guess the sayings.
- A labyrinth or a maze is determined. For example one can increase the pattern from page 15/16. The participants must draw along the path without crossing the restriction-lines.
- On festivities like for example birthdays or weddings, individual groups can write down their future-wishes. Or draw a portrait of the persons who has invited. Great fun is guaranteed.

Before the game one can agree whether it is allowed to speak during the game or not.

Important aspects of the game

- it is conducive for social competence
 - stimulates the behaviour for creative problem-solutions
 - practices the co-ordination between hand and eye and the strength-dosage
 - improves the motoricity
 - it wakens up and increases the concentration
 - reaction-patterns become visible - when must I take on or let go in order to come to a result
- **and it does of course makes a lot of fun!**

Content (Item number 18-3230)

1 Strippenzieher, 10 strings (100 cm), two of each colour yellow, orange, red, green and blue, 1 game-instruction, 1 wax crayon from



Game-supplement (Item number 18-3231)

For larger groups, you can order 10 extra long strings (170 cm), two of each colour yellow, orange, red, green and blue.

Mammut Strippenzieher (Item number 18-3236)

Extra large version (about double size), 20 strings (170 cm), four of each colour yellow, orange, red, green and blue.



Kurze Str. 31, D-70794 Filderstadt, Tel: 0049-711-77091-0
Fax: 0049-711-77091-50, www.ksw-ev.de, info@ksw-ev.de



STRIPPEN ZIEHER

avec
STOCKMAR
crayon de cire

9

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 scotch.
- Conseil : c'est plus facile de dessiner avec un crayon court, fixer les grosses craies avec une bande crêpe
- 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.

10

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 garantie!

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

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 (Art-Nr. 18-3230)

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



Complément (Art-Nr. 18-3231)

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

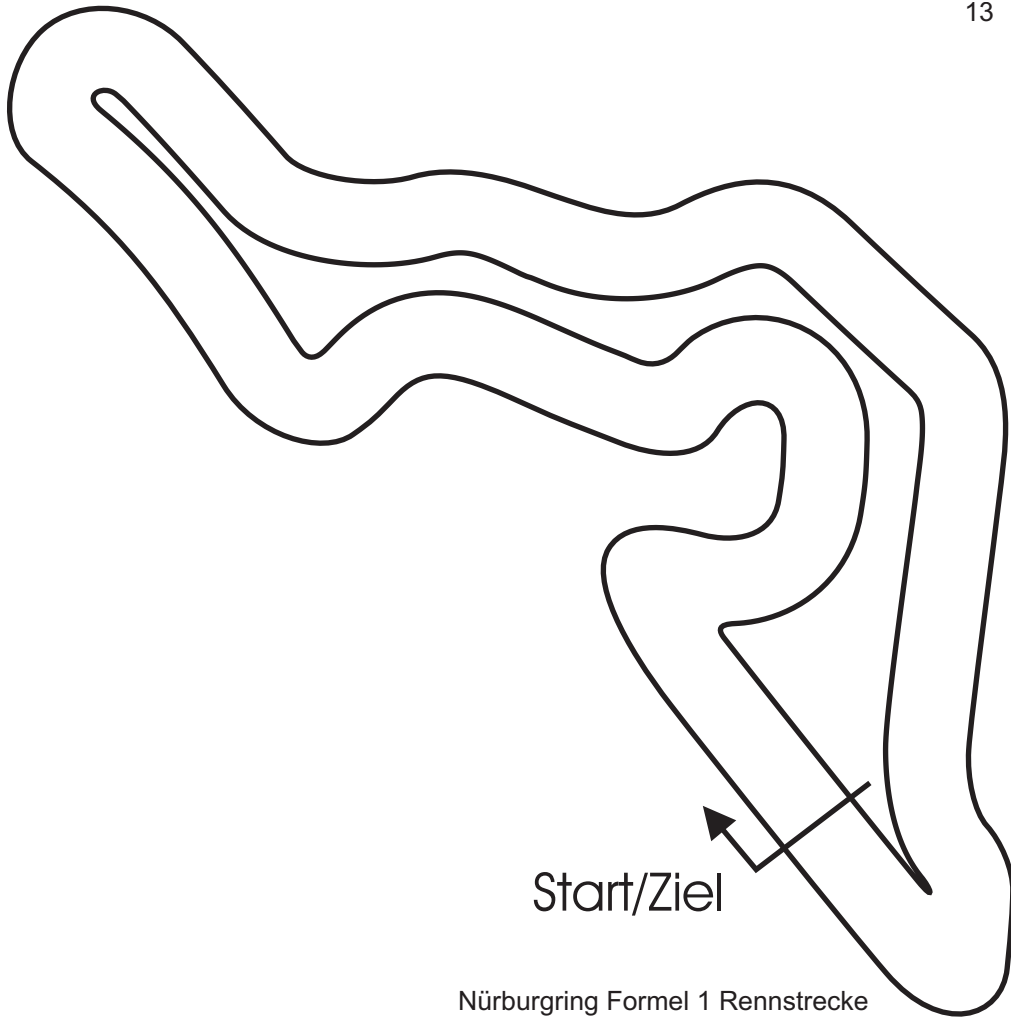
Version "Mammoth" (Art-Nr. 18-3236)

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

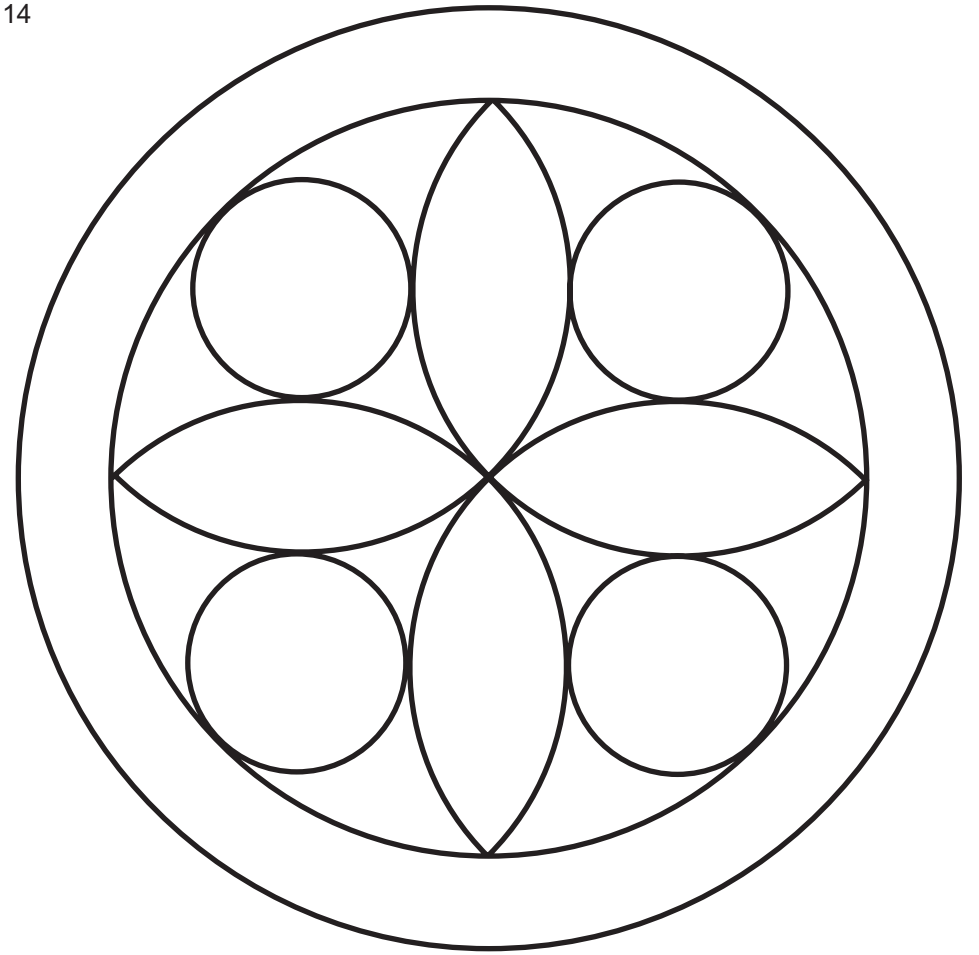


Kurze Str. 31, D-70794 Filderstadt, Tel: 0049-711-77091-0
Fax: 0049-711-77091-50, www.ksw-ev.de, info@ksw-ev.de



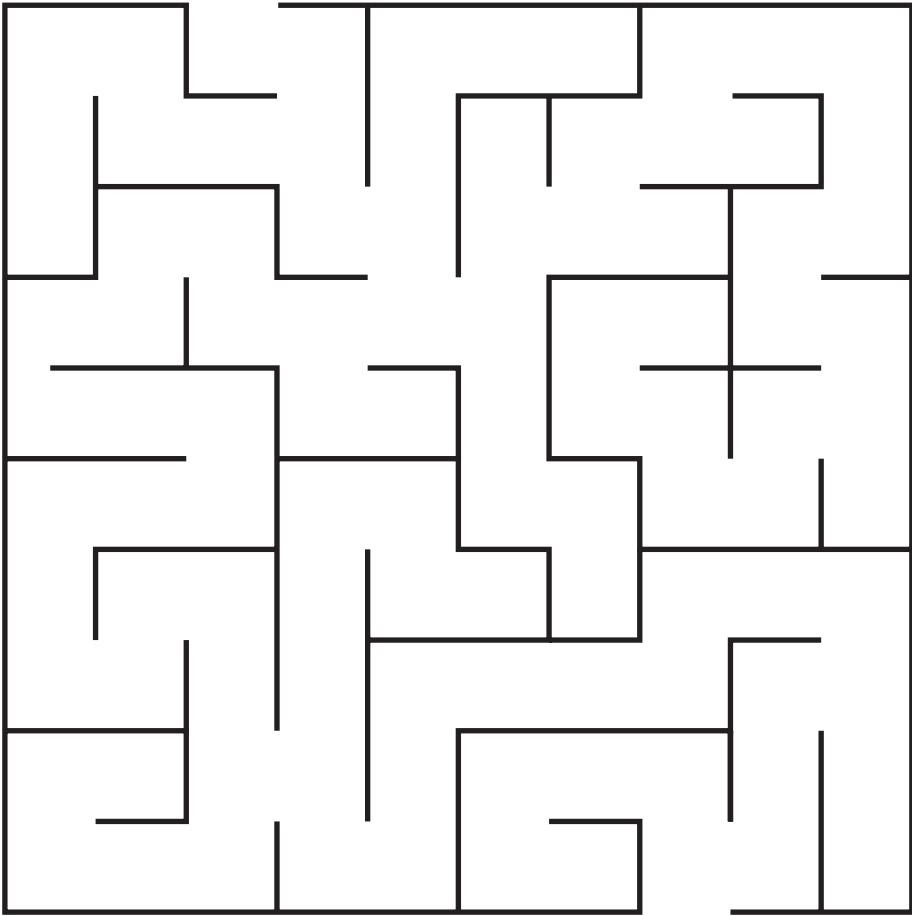


Nürburgring Formel 1 Rennstrecke



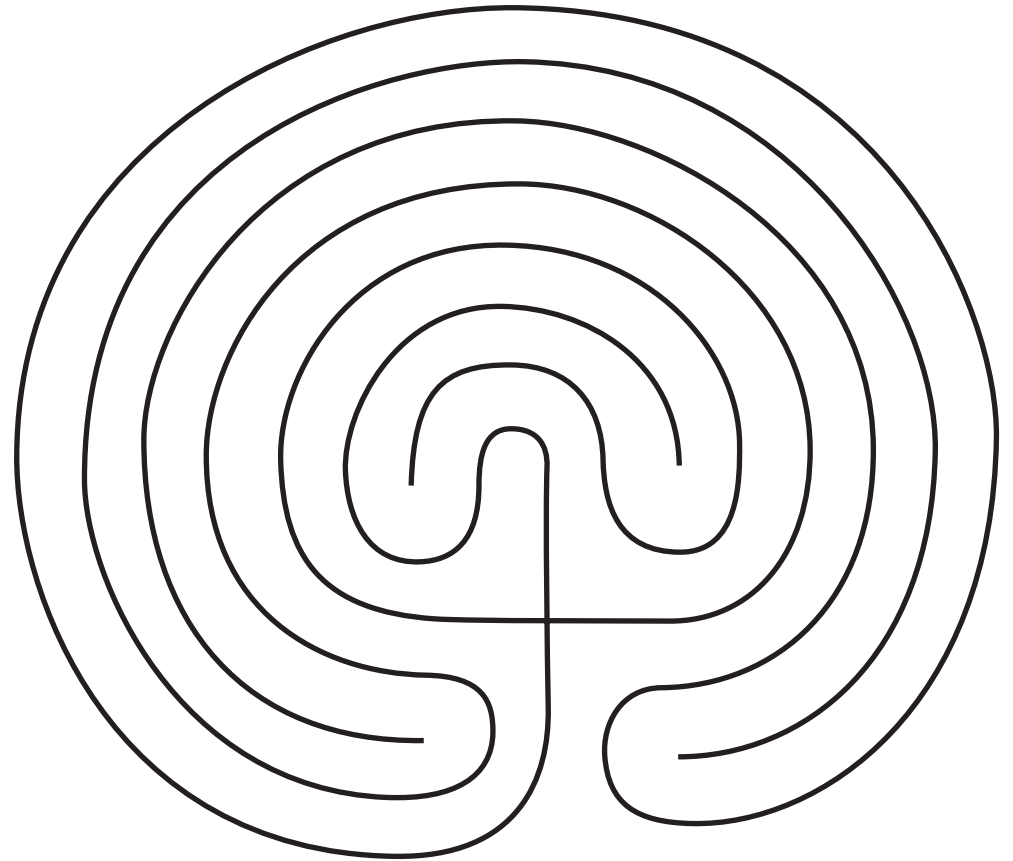
Mandala

15



Irrgarten

16



Labyrinth (Vater-Sonne Symbol der Hopi-Indianer)