



103 437

# Schrägstapler maxi

Leaning Stacking Tower maxi  
Tours obliques maxi



**3+**

Jahre / years / ans

# Schrägstapler maxi

## Inhalt

- 20 Spielsteine (türkis, hellgrün, gelb, orange, rot) in 5 unterschiedlichen Formen:
  - 4 Würfel
  - 4 Würfel mit einer Schräge
  - 4 Parallelogramme
  - 4 Trapeze
  - 4 Würfel mit 2 unterschiedlichen Schrägen
- 1 Farbwürfel passend zu den Spielsteinen
- 1 Aufbewahrungstasche
- 1 Spielanleitung

## Anzahl und Alter der Spieler

Für 1-5 Spieler, ab 3 Jahre.

## Spielidee

Dusyma Ideenwerkstatt

## Pädagogisches Vorwort

Durch die unterschiedlichen Formen der Stapelsteine bekommt das Türme Bauen einen ganz besonderen Reiz. Die farblich differenzierten Spielsteine in Kombination mit dem Farbwürfel ermöglichen viele Spielvarianten. Spielerisch werden dabei mit ganzem Körpereinsatz erste Erfahrungen mit Statik und Schwerkraft gemacht.

Dieses Stapelspiel bietet mit seiner Vielseitigkeit und seinen zahlreichen Spielvarianten einen hohen didaktischen Wert. Die besonders großen Bausteine ermöglichen überdimensionale Bauwerke und garantieren langanhaltenden Spielspaß.

Spielerisch werden folgende Fähigkeiten gefördert:

- Geschicklichkeit
- Auge-Hand-Koordination
- Teamfähigkeit
- räumliches Vorstellungsvermögen
- lösungsorientiertes Denken
- Geometrie (geometrische Körper kennenlernen)
- Farbunterscheidung
- Handlungsplanung
- Konzentration

## **Spielmöglichkeiten**

Alle Spielideen sind sowohl für den Innen- als auch für den Außenbereich geeignet. Allerdings sollten die Bausteine trocken im Innenbereich aufbewahrt werden. Die Bausteine können feucht abgewischt werden.

### **Spielmöglichkeit 1**

#### **- Experimentelles Bauen**

Für beliebig viele Spieler, ab 3 Jahre

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 haptische Erfahrungen werden dabei spielerisch gefördert. Außerdem erlebt das Kind beim Bauen und Stapeln experimentell die Gesetzmäßigkeiten der Statik und Schwerkraft.

### **Spielmöglichkeit 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 der Tasche 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.

### **Spielmöglichkeit 3**

#### **- Welcher Turm bleibt stehen?**

Für 2 Spieler, ab 3 Jahre

**Spielvorbereitung:** Alle Spielsteine 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.

## **Spielmöglichkeit 4**

### **- Gemeinsam hoch stapeln mit Würfel**

Für 2 - 5 Spieler, ab 3 Jahre

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

**Spielverlauf:** Der erste Spieler sucht sich einen beliebigen Spielstein aus und stellt ihn als Basisstein auf. Der nächste Spieler würfelt und platziert den farblich passenden Stein auf dem Basisstein. Nun geht es reihum weiter. Steht kein Stein mehr zur Verfügung, setzt der Spieler einmal aus. Die graue Seite auf dem Würfel ist ein Joker. Wird also grau gewürfelt, darf der Spieler einen beliebigen Stein wählen und setzen. Wer als letzter Spieler einen Stein setzt, ohne dass der Turm umfällt, hat gewonnen.

## **Spielmöglichkeit 5**

### **- Turm-Abbau**

Für 1 - 4 Spieler, ab 3 Jahre

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler baut sich einen Turm mit 5 Stapelsteinen. Die Farbzusammensetzung ist frei wählbar.

**Spielverlauf:** Es wird der Reihe nach gewürfelt. Jeder Spieler versucht die Farbe zu würfeln, die der oberste Stein seines Turmes zeigt. Wird die richtige Farbe gewürfelt, darf der entsprechende Stapelstein „abgebaut“ werden. Bei einer anderen Farbe wird einmal ausgesetzt und der nächste Spieler würfelt weiter. Die graue 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 des Basissteins – als Erster abgebaut hat.

## **Spielmöglichkeit 6** **- Schnellstapeln**

Für 2 Spieler, ab 3 Jahre

**Spielvorbereitung:** Die Spieler suchen sich im Wechsel Spielsteine aus, bis jeder 10 davon bei sich bereit liegen hat. Es können auch weniger oder nur bestimmte Steine mit einfacheren Formen festgelegt werden, je nach Entwicklungsstand der Spieler.

**Spielverlauf:** Zu Beginn wird ein Zeitraum festgelegt (z.B. 1 Minute, 30 Sekunden, etc.). Innerhalb dieses Zeitraumes muss jeder Spieler mit seinen Steinen einen Turm bauen. Fällt dieser währenddessen um, fängt der Spieler von vorne an. Läuft die Zeit ab, müssen beide Spieler aufhören. Wer am Schluss den Turm mit den meisten Steinen hat, gewinnt.

## **Weitere Spielanregungen**

Das Spiel fordert dazu auf, eigene weitere Spielideen zu entwickeln, beispielsweise:

- Freies Legen von Linien und Mustern.
- 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. einem Tisch, holen sich von dort einen Spielstein, laufen damit zurück zur Gruppe und übergeben diesen an den nächsten Spieler. Dieser läuft zum Tisch, sucht sich einen 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 Stacking Tower Maxi

## Contents

- 20 building blocks  
(turquoise, light-green, yellow, orange, red)  
in 5 different shapes:
- 4 cubes
- 4 cubes with one slanted surface
- 4 parallelograms
- 4 trapezoids
- 4 cubes with 2 different slanted surfaces
- 1 coloured dice matching the building blocks
- 1 storage bag
- 1 set of instructions

## Number and Age of Players

From 1-5 players , from 3 years upwards

## Game Idea

Dusyma Workshop

## Educational Approach

Due to the different shapes of the building blocks, the building of the tower is especially stimulating. The different coloured stacking surfaces permit many game options and in combination with the coloured dice there are additional possibilities. Playfully, first experiences with statics and gravity are made with the use of the whole body.

This stacking game, with its versatility and numerous game options, has a high didactic value. The particularly large building blocks allow oversized structures and guarantee long-lasting fun.

Playfully, the following skills are promoted:

- Dexterity
- Eye-hand coordination
- Teamwork
- Spatial imagination
- Solution-oriented thinking
- Geometry (getting to know geometrical shapes)
- Colour differentiation / awareness
- Action planning
- Concentration

## Game Options

All game options are suitable for indoor as well as for outdoor use. However, the building blocks should be kept indoors in a dry area. The blocks can be wiped with a damp cloth.

### Game Option 1 - Experimental Building

For any number of players, from 3 years upwards

The children sit together on the floor or a play mat. All blocks are available for the players and are inviting to experiment freely. Dexterity, first colour differentiation and haptic experiences are introduced playfully. In addition, during construction and stacking, the children experience the laws of statics and gravity.

### Game Option 2 - Tower Construction

For 2-3 players, from 3 years upwards

**Game:** Players build a tower together. They take at random and in turn a building block out of the bag one at a time and place it on top of the tower. Whoever is the last player to set a block without the tower falling over, has won. The younger the children are, the fewer building blocks are used.

### Game Option 3 - Which Tower Stays ?

For 2 players, from 3 years upwards

**Game preparation:** All building blocks are placed together in the middle of the playing surface. The game is played without a dice. The colours can be placed on top of each other.

**Game:** Each player builds his own tower. Both players always take a building block at the same time and gradually build their own ever-increasing tower. The winner is the one, whose tower stays up the longest.

## **Game Option 4**

### **- Building High with the Dice**

For 2 - 5 players, from 3 years upwardse

**Game preparation:** The building blocks are all placed together in the middle of the playing surface. The goal is to stack, together, a tower as high as possible.

**Game:** The first player chooses any building block and uses it as the base. The next player rolls the coloured dice and places the matching building block on the base. The game is taken in turns. If no building block is available, the player misses a go. The grey side on the dice is a joker. If a grey side is thrown, the player is allowed to choose any block. Whoever is the last player to lay a block without the tower falling over, has won.

## **Game Option 5**

### **- Tower Dismantling**

For 1-4 players, from 3 years upwards

**Game preparation:** Each player builds a tower with 5 building blocks. The colour composition is freely selectable.

**Game:** The dice is thrown in turn. Each player tries to throw the colour of their top building block. If the correct colour is thrown, the corresponding building block may be removed. If a different colour is thrown, the player misses ago and the next player takes their turn. The grey side of the dice counts as a joker. If someone throws a joker, the top building block can be removed, regardless of its color. The winner is the one who dismantles his tower, including the base stone, first.



## **Game Option 6**

### **- Quick Stacking**

For 2 players, from 3 years upwards

**Game preparation:** The players choose between building blocks until each of them has 10 ready. It is also possible to set less or only certain blocks with simpler shapes, depending on the level of development of the players.

**Game:** At the beginning, a time period is set ( e.g., 1 minute, 30 seconds, etc.). Within this period, each player must build a tower with his blocks. If the tower falls down in the meantime, the player starts from the beginning. If the time runs out, both players must stop. Who has the tower with the most blocks at the end, wins.

## **Further Game Suggestions**

The game encourages the development of further game ideas, for example:

- Free laying of lines and patterns
- Laying building blocks with closed eyes or blind-folded, listening to instructions from the other players („to the right / left, up / down“).
- Two players build a tower together using one finger each to hold the building blocks.
- Stacking-running (ages 6-10): Two groups of players line up in two rows, running from the starting point to the finishing point (e.g. a table), picking up a building block, then running back to the group and handing it over to the next player. This player runs to the table, picks a building block, stacks it on the already received block and goes with the tower back to the next player. The game goes on, it gets more and more difficult and exciting, because everyone wonders whose tower will fall over first. The winner is the group that has balanced the highest tower.

# Tours obliques maxi

## Contenu

- 20 pierres de jeu  
(en turquoise, vert clair, jaune, orange, rouge)  
de 5 différentes formes:
- 4 cubes
- 4 cubes avec un angle oblique
- 4 parallélogrammes
- 4 trapèzes
- 4 dés avec deux différents angles obliques
- 1 dé de couleur correspondant aux pierres de jeu
- 1 sac de rangement
- 1 notice de jeu

## Nombre et âge des joueurs

1-5 joueurs, à partir de 3 ans

## Idée de jeu

Atelier d'idées Dusyma

## Préambule pédagogique

Grâce aux différents formes des pierres, la construction de tours devient une vraie partie de plaisir. Les surfaces d'empilage composées de différentes couleurs permettent de nombreuses variantes de jeu, et en combinaison avec le dé de couleur, s'offrent à vous encore bien d'autres possibilités. Tout en s'amusant, les enfants font des premières expériences très concluantes en matière de gravité.

Ce jeu d'empilage propose de nombreuses variantes de jeu et a une grande valeur didactique. Les pierres de construction sont particulièrement grandes, ce qui a pour effet que les enfants peuvent créer de grandes tours!

Tout en s'amusant, les enfants développent les capacités suivantes :

- dextérité
- coordination oeil-main
- esprit d'équipe
- imagination spatiale
- orientation sur la recherche de solutions
- géométrie  
(apprendre à connaître les formes géométriques)
- différenciation des couleurs
- anticipation d'actions
- concentration

## Possibilités de jeu

Toutes nos possibilités de jeu sont appropriées aussi bien pour l'extérieur que pour l'intérieur. Par contre, nous vous recommandons fortement d'entreposer le jeu à l'intérieur, au sec. Vous pouvez essayer les différentes pièces à l'aide d'un chiffon humide.

### Possibilités de jeu 1

#### - Construction expérimentale

Pour un nombre quelconque de joueurs, à partir de 3 ans

Les enfants sont assis tous ensemble par terre/sur un tapis de jeu. Tous les éléments sont mis à disposition et invitent les enfants à jouer comme bon leur semble. Cela permet aux enfants de développer leur dextérité, leur connaissance des couleurs et leur perception haptique. De plus, les enfants apprennent la statique et les lois de la gravité lors de la construction.

### Possibilités de jeu 2

#### - Construction de tours

Pour 2-5 joueurs, à partir de 3 ans

**Déroulement de jeu:** tous ensemble, les joueurs construisent une tour. A tour de rôle, ils tirent une pierre dans le sac, puis ils la placent en haut de la tour. L'enfant qui a placé une pierre en dernier sans que la tour ne s'écroule a gagné. Plus les enfants sont jeunes, moins on leur offre de pierres.

### Possibilités de jeu 3

#### - Quelle tour ne tombera pas?

Pour 2 joueurs, à partir de 3 ans

**Préparation de jeu:** toutes les pierres sont posées au milieu. Le dé n'est pas utilisé dans cette variante de jeu. Les couleurs peuvent être combinées de manière quelconque.

**Déroulement de jeu:** chaque joueur construit sa propre tour. Les deux joueurs prennent une pierre en même temps et construisent des tours toujours plus hautes. Le gagnant est le joueur dont la tour ne tombe pas en premier.

## **Possibilités de jeu**

### **- Construction en groupe avec les cubes**

Pour 2 - 5 joueurs, à partir de 3 ans

**Préparation de jeu:** les pierres à empiler sont placées au milieu de la surface de jeu. L'objectif est de construire la tour la plus haute possible.

**Déroulement de jeu:** le premier joueur choisit une pierre de construction quelconque et la pose en tant que pierre de base. Ensuite, le prochain joueur lance le dé et pose la pierre dont la couleur correspond sur la pierre de base. Maintenant, les enfants jouent au fur et à mesure. Lorsqu'il n'y a plus de pierre de la couleur correspondante, le joueur passe son tour. Le côté gris du cube est un joker. Cela signifie que le joueur peut choisir et donc poser une pierre de son choix. Le joueur ayant posé en dernier une pierre sans faire tomber la tour a gagné.

## **Possibilités de jeu 5**

### **- Démontage de la tour**

Pour 1 - 4 joueurs, à partir de 3 ans

**Préparation de jeu:** chaque joueur construit une tour avec cinq pierres. Les couleurs peuvent être combinées librement.

**Déroulement de jeu:** les dés sont lancés à tour de rôle. Chaque joueur essaie d'obtenir la couleur correspondant à la pierre supérieure de sa tour. S'il y arrive, il a le droit de retirer la pierre correspondante. S'il s'agit d'une autre couleur, il passe son tour et c'est au tour du prochain joueur. Le côté gris du dé est un joker. Cela signifie que l'enfant a le droit de retirer la pierre supérieure lorsque le dé montre le côté joker, peu importe la couleur de la pierre supérieure. Le gagnant est l'enfant qui a réussi à démonter en premier sa tour – pierre de base incluse.

## Possibilités de jeu 6

### - Empilage rapide

Pour 2 joueur, à partir de 3 ans

**Préparation de jeu :** à tour de rôle, les joueurs cherchent des pierres d'empilage, jusqu'à ce que chaque joueur en ait 10. Il est également possible de jouer avec moins de pierres ou de ne prendre que des pierres avec des formes simples, en fonction de l'âge des joueurs.

**Déroulement de jeu:** une durée est définie au début du jeu (par exemple 1 minute, 30 secondes, etc.). Les joueurs doivent construire une tour dans ce laps de temps. Si la tour s'écroule dans ce laps de temps, il doit recommencer dès le début. Une fois le temps écoulé, les deux joueurs doivent arrêter. Le gagnant est le joueur dont la tour se compose du plus grand nombre de pierres.

## Autres idées de jeu

Le jeu permet de développer une multitude d'autres idées, par exemple:

- Créer des lignes et des motifs: avec les yeux fermés ou les yeux bandés, les joueurs suivent les instructions de leurs camarades pour placer les pierres („à droite/gauche, en haut /en bas“).
- Deux joueurs soulèvent une pierre avec respectivement un doigt et construisent une tour de cette manière.
- Course d'empilage (de 6 à 10 ans: deux groupes de joueurs s'alignent, ils courent du point de départ jusqu'à l'arrivée (une table par exemple), prennent une pierre d'empilage, retournent vers le groupe et la donnent au prochain joueur. Celui-ci court vers la table, cherche une pierre concordante qu'il pose sur l'autre pierre et rejoint le prochain joueur avec la tour. Ainsi de suite...le jeu se complique et le suspense se crée. Tout le monde se demande quelle tour s'écroulera en premier. Le gagnant est le groupe qui a réussi à tenir en équilibre la plus haute tour.





Dusyma

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



**Original**  
**Dusyma**

103 728

**Turmulent**

## Schrägstapler maxi

103 437

Leaning Stacking Tower maxi  
Tours obliques maxi



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  
Haubersbronner 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**