


# Murmelspiel Legelabyrinth

Art.-Nr.  
185357

 Marble maze game

 Gra w kulki:  
Układanka-labirynt

 Jeu de billes  
labyrinthe à  
assembler

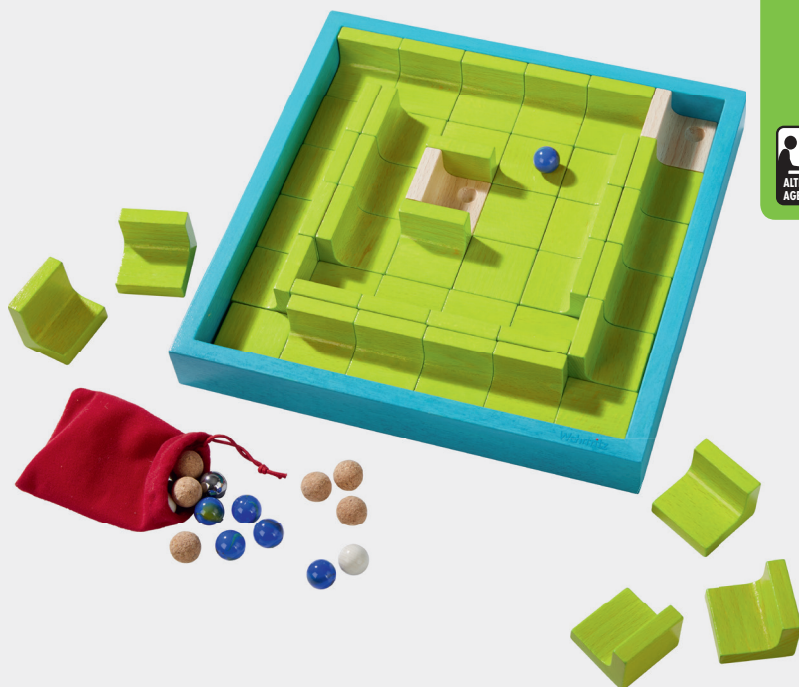
 Knikkerspel  
leglabyrint

 Set di biglie  
Labirinto

 Laberinto de  
canicas



Made in  
Germany



Sinneswelt

Wehrfritz



# Murmelspiel Legelabyrinth

## Dieses Spiel fördert:

- Handlungsplanung
- räumliches Denken
- Kreativität
- logisches Denken
- Hand-Augen-Koordination
- Mundmotorik
- Luftstromlenkung

## Ideal für:

- Kindergarten
- Therapie (Kinder – Senioren)
- Schule

**Spieler:** 1 bis beliebig viele

**Alter:** ab 3 Jahren

## Inhalt:

- 1 Holzrahmen (L 26,5 x B 26,5 x H 4 cm)
- 5 Wegplatten (L 4 x B 4 x H 1 cm)
- 34 Winkel (L 4 x B 4 x H 3 cm)
- 2 Start- bzw. Zielwinkel mit Vertiefung für Murmel
- 16 Murmeln (6 aus Kork, 2 aus Stahl, 2 aus Holz, 6 aus Glas; Ø ca. 1,5 cm)
- 1 Stoffsäckchen
- 1 Anleitung mit 8 Labyrinthvorlagen

**Ziel des Spiels** ist es, Murmeln aus vier verschiedenen Materialien mit unterschiedlichen Techniken durch ein selbstgebautes Labyrinth vom Start zum Ziel zu befördern. Durch den modularen Aufbau des Labyrinths aus frei beweglichen Winkeln und Wegplatten können immer neue Labyrinthe gelegt und dadurch der Schwierigkeitsgrad verändert werden.

## Förderaspekte und Verwendung

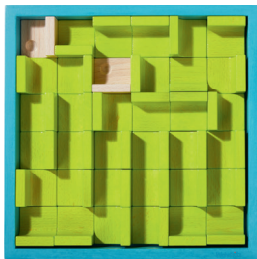
Der Aufbau unterschiedlicher Labyrinthe fördert das **räumliche und logische Denken**. Werden frei erfundene Irrgärten gelegt, schult das außerdem die **Kreativität**. Das Nachlegen der Vorlagen aus der Anleitung trainiert das **genaue Schauen und die visuelle Differenzierung**.

## Spielablauf:

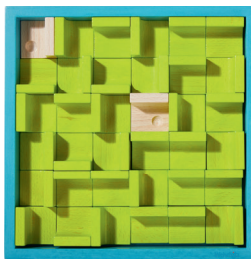
Die Murmel wird in das Startfeld gelegt. Dieses ist, ebenso wie das Zielfeld, naturfarben und besitzt eine Vertiefung. Nun gilt es, die Murmel vom Start zum Ziel zu befördern. Dies kann durch unterschiedliche Techniken geschehen:

- Durch geschickte Gewichtsverlagerungen des Holzrahmens.  
Dazu wird dieser in beide Hände genommen und mit gezielten Bewegungen immer wieder so geneigt, dass sich die Murmel ihren Weg durchs Labyrinth bahnen kann. Je nach Material der Murmeln ist das Rollverhalten unterschiedlich und die Bewegungen müssen daran angepasst werden (z.B. rollt die Stahlmurmel schneller als die Holzmurmel). Dabei werden die **Hand-Auge-Koordination** und die **Kraftdosierung** effektiv geschult.
- Durch Pusten.  
Die Korkmurmel kann auch mit ausreichend Rückenwind durchs Labyrinth gelenkt werden. Dafür muss der Holzrahmen fest auf dem Tisch stehen und die Kugel ins Ziel gepustet werden. Dies fördert die **Mundmotorik** und die **Luftstromlenkung**, weshalb das Spiel auch sehr gut für den logopädischen Einsatz geeignet ist.

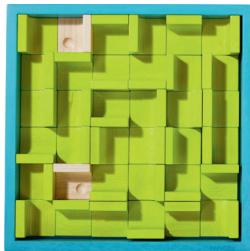
## Aufbauvarianten:



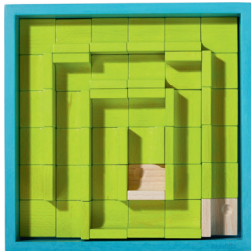
Start und Ziel stehen nebeneinander und trotzdem muss die Kugel einen langen Weg durch den Holzrahmen zurücklegen.



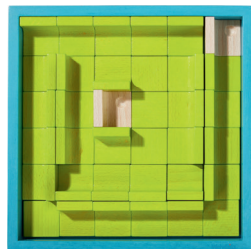
Ein besonders verschlungenes Labyrinth mit vielen Sackgassen, in dem die Kugel um viele Ecken gelotst werden muss, um ins Ziel zu gelangen.



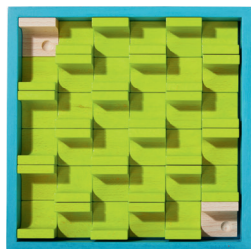
Nur ein Weg führt zum Ziel – und der ist verschlungen und besitzt durch mehrere versetzt stehende Winkel verengte Rollbahnen.



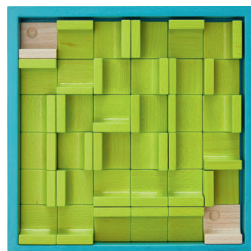
Fast wie bei einem Schneckenhaus muss die Kugel in einer kreisförmigen Linie vom äußeren Rand ins innenliegende Ziel befördert werden.



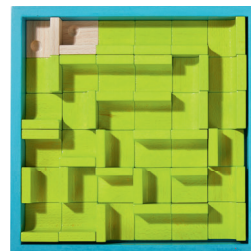
Der Zielstein ist nur von einer Seite aus zugänglich und liegt inmitten einer „freien Fläche“, die die Lenkung der Kugel erschwert.



Hier gibt es keinen vorgegebenen Weg, sondern die Kugel kann sich ihren eigenen Weg suchen. Die vielen Hindernisse in Form von Rücken an Rücken stehenden Winkeln erschweren das „Treffen“ des Ziels.



Hier gibt es mehrere Wege, die Kugel von der einen Ecke ins diagonal gegenüberliegende Ziel zu bringen.



Der Weg vom Start zum Ziel scheint kurz, tatsächlich aber ist er besonders weit. Er führt einmal durch den ganzen Holzrahmen und fordert viele Richtungswechsel.



# Marble maze game

## This game encourages:

- Action planning
- Spatial thinking
- Creativity
- Logical thinking
- Hand-eye coordination
- Oral motor skills
- Air flow control

## Perfect for:

- Preschool
- Therapy  
(children – seniors)
- School

**Players:** 1 to any number

**Age:** years and up

## Contents:

1 wooden frame (L 26.5 x W 26.5 x H 4 cm)

5 path tiles (L 4 x W 4 x H 1 cm)

34 corners (L 4 x W 4 x H 3 cm)

2 start and finish corners with recess for marble

16 marbles (6 made from cork, 2 from steel, 2 from wood, 6 from glass; Ø approx. 1.5 cm)

1 cloth pouch

1 set of instructions with 8 maze templates

**The aim of the game** is to move marbles made from four different materials from the start to the finish of a self-built maze using different techniques. Due to the modular structure of the maze made of freely movable corners and path tiles, new mazes can be created again and again, and thus the degree of difficulty changed.

## Educational aspects and use

Setting up different mazes encourages **spatial and logical thinking**. If a freely invented maze is created, this also trains **creativity**. Placing tiles following the templates from the instructions trains **precise observation and visual differentiation**.

## How to play:

The marbles are placed on the start tile. This, like the finish tile, is natural colored and has a recess. Now the player has to move the marble from the start to the finish. They can do this using various techniques:

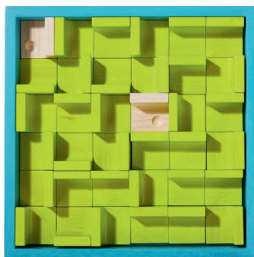
- By cleverly shifting the weight of the wooden frame. To do this, the frame is taken in both hands and tilted with targeted movements so that the marble can make its way through the maze. The rolling behavior differs depending on the material of the marble, so the movements have to be adjusted to this (e.g. the steel marble rolls quicker than the wooden marble). This effectively trains **hand-eye coordination and the regulation of force**.
- By blowing.

The cork marble can also be guided through the maze with sufficient tailwind. To do this, the wooden frame must stand firmly on the table and the marble blown to the finish. This encourages **oral motor skills and air flow control**, which is why the game is also very well suited for logopaedic use.

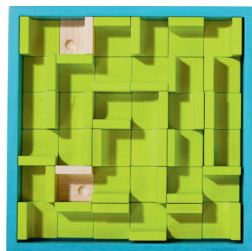
## Set-up variations:



The start and finish are next to each other and still the marble has to travel a long way through the wooden frame.



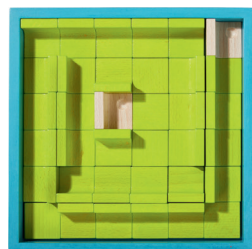
A particularly intricate maze with many dead ends, in which the marble has to be guided around lots of corners to reach the finish.



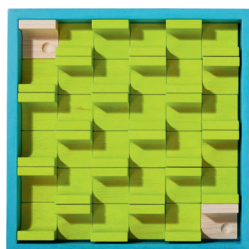
Only one path leads to the finish – and it is twisted and has narrowed tracks due to several offset corners.



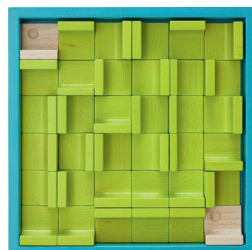
Almost like a snail shell, the marble must be moved in a circular line from the outer edge to the finish on the inside.



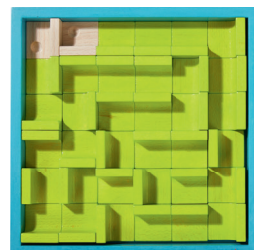
The finish tile is only accessible from one side and lies in the middle of an open space, which makes it difficult to steer the marble.



There is no path provided here; the marble can find its own way. The many obstacles in the form of corners standing back to back make it difficult to "hit" the finish.



There are several ways to move the marble from one corner to the finish in the diagonally opposite corner.



The path from the start to the finish seems short, but is in fact particularly long. It travels through the whole wooden frame and requires many changes of direction.



# Gra w kulki: Układanka-labirynt

## Gra rozwija:

- planowanie działań
- myślenie przestrzenne
- kreatywność
- myślenie logiczne
- koordynację wzrokowo-ruchową
- motorykę ust
- umiejętność kierowania strumienia powietrza

## Idealna gra do:

- przedszkola
- zastosowania w terapii (dzieci, seniorzy)
- szkoły

**Liczba graczy:** dowolna

**Wiek:** od 3 lat

## Zawartość:

1 drewniana plansza (dł. 26,5 x szer. 26,5 x wys. 4 cm)

5 płytek na ścieżki (dł. 4 x szer. 4 x wys. 1 cm)

34 kątowniki (dł. 4 x szer. 4 x wys. 3 cm)

2 kątowniki (start i meta) z wgłębieniami na kulkę

16 kulek (6 z korka, 2 ze stali, 2 z drewna, 6 ze szkła; Ø ok. 1,5 cm)

1 woreczek z materiału

1 instrukcja do gry z 8 schematami budowy labiryntu

**Cel gry** to doprowadzenie kulek wykonanych z czterech różnych materiałów za pomocą różnych technik przez samodzielnie zbudowany labirynt od startu do mety. Dzięki modułowej budowie labiryntu składającego się z ruchomych kątowników i płytek na ścieżki można układać coraz to inne labirynty i w ten sposób zmieniać stopień trudności.

## Aspekty rozwojowe i zastosowanie

Budowanie różnych labiryntów rozwija **myślenie przestrzenne i logiczne**. Poza tym układanie wymyślonych labiryntów uczy **kreatywności**. Układanie według wzorów z instrukcji doskonali **uwagę, patrzenie i różnicowanie wzrokowe**.

## Przebieg gry:

Kulkę kładziemy na polu startu. Podobnie jak pole mety jest ono w naturalnym kolorze i ma zagłębienie. Teraz należy przetransportować kulkę od startu do mety. Można to wykonać różnymi technikami:

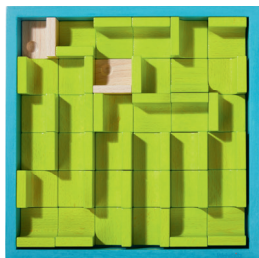
• Umiejętne przenoszenie ciężaru drewnianej planszy.

W tym celu ramę trzeba wziąć w obie ręce i przemyślanymi ruchami nachylać w taki sposób, żeby kulka mogła znaleźć drogę przez labirynt. W zależności od materiału, z którego wykonane są kulki, toczą się one w różny sposób i dlatego trzeba odpowiednio dopasować swoje ruchy (np. stalowa kulka toczy się szybciej niż drewniana). Jest to zarazem efektywny trening **koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz dozowania siły**.

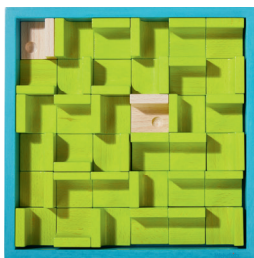
• Dmuchiwanie.

Kulkę z korka można przeprowadzić przez labirynt, dmuchając w nią od tyłu. W tym celu drewnianą planszę stawiamy na stole i dmuchając, doprowadzamy kulkę do mety. Technika ta rozwija **motorykę ust oraz umiejętność kierowania strumienia powietrza**, w związku z czym gra ta znakomicie się nadaje do zastosowania w logopedii.

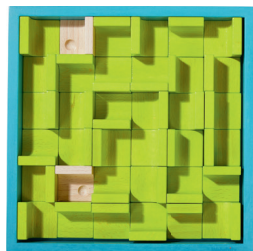
## Warianty labiryntu:



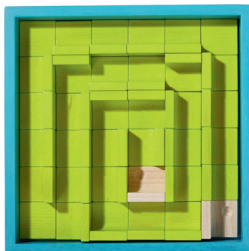
Start i meta znajdują się obok siebie, lecz mimo to kulka musi pokonać długą drogę po drewnianej planszy.



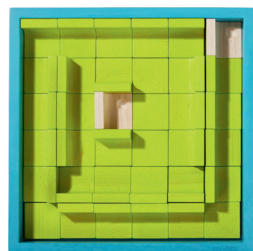
Wyjątkowo zawiły labirynt z licznymi zaułkami, w którym kulkę trzeba pilotować na wielu rogach, żeby dotarła do mety.



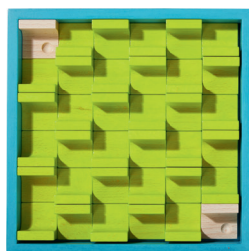
Tylko jedna droga prowadzi do mety – w dodatku zawiła i zwężona z powodu wielu kątowników przesuniętych względem siebie.



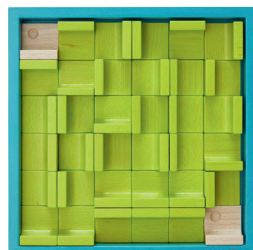
Kulka musi pokonać kolistą trasę od zewnętrznej krawędzi do mety znajdującej się wewnątrz labiryntu uformowanego niczym muszla ślimaka.



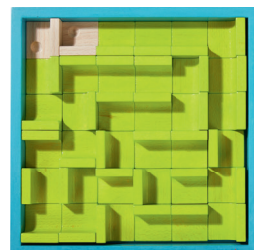
Pole mety jest dostępne tylko z jednej strony i znajduje się w środku „wolnej przestrzeni”, co utrudnia kierowanie kulką.



Nie ma wyznaczonej ścieżki – kulka musi sama poszukać sobie drogi. Wiele przeszkód w formie kątowników ustawionych „plecami” do siebie utrudnia dotarcie do celu.



W tym labiryncie jest wiele dróg, którymi kulkę można doprowadzić do mety znajdującej się po przekątnej.



Droga od startu do mety wydaje się krótka, jednak w rzeczywistości jest bardzo długa. Prowadzi po całej planszy i wymaga wielu zmian kierunku.



# Jeu de billes labyrinthe à assembler

## Ce jeu stimule :

- l'anticipation des actions
- la représentation dans l'espace
- la créativité
- la logique
- la coordination main-œil
- la motricité de la bouche
- la capacité à diriger le flux d'air

## Convient parfaitement à :

- Petite enfance
- Thérapie (enfants, seniors)
- École

**Joueurs :** à partir d'1 joueur

**Âge :** à partir de 3 ans

## Contenu :

- 1 cadre en bois (L 26,5 x l 26,5 x h 4 cm)
- 5 plaques de chemin (L 4 x l 4 x h 1 cm)
- 34 angles (L 4 x l 4 x h 3 cm)
- 2 angles départ et arrivée avec renforcement pour accueillir les billes
- 16 billes (6 en liège, 2 en acier, 2 en bois, 6 en verre : diamètre d'env. 1,5 cm)
- 1 sachet en tissu
- 1 règle du jeu avec 8 modèles de labyrinthe

**Le but du jeu** est de faire parcourir le labyrinthe que vous avez composé de la case départ jusqu'à la case d'arrivée aux billes de différents matériaux en employant diverses techniques. La conception modulaire du labyrinthe avec des angles et plaques de chemin à déplacer à souhait permet de former des labyrinthes sans cesse renouvelés afin d'ajuster le niveau de difficulté.

## Stimulations et utilisation

L'assemblage de différents labyrinthes stimule la représentation dans l'espace et la logique. La création de ses propres labyrinthes développe également la créativité. La reproduction des modèles issus de la notice exerce l'observation précise et la différenciation visuelle.

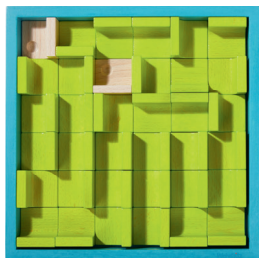
## Déroulement du jeu :

Posez la bille sur la case départ. Cet élément est de couleur naturelle et présente un renforcement, tout comme la case d'arrivée. Vous devez maintenant déplacer les billes du départ jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez vous y prendre de diverses manières :

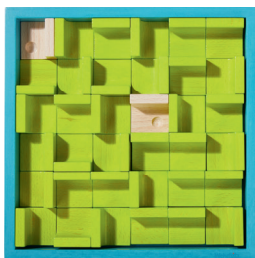
- En transférant habilement le poids du cadre en bois. Pour ce faire, saisissez-le avec les deux mains et inclinez-le en effectuant des mouvements ciblés dans différentes directions pour guider la bille à travers le labyrinthe jusqu'à destination. Suivant le matériau qui compose la bille, son roulement est très différent et vous devez adapter vos mouvements (par exemple, la bille en acier roule plus rapidement que celle en bois). Ce faisant, la coordination main-œil et le dosage de la force s'exercent efficacement.
- En soufflant.  
La bille en liège peut également être guidée à travers le labyrinthe avec suffisamment de vent arrière. Pour ce faire, posez bien le cadre en bois sur la table et soufflez sur les billes jusqu'à ce qu'elles arrivent à destination. Cette activité stimule la motricité de la bouche et la capacité à diriger le flux d'air, de sorte que le jeu convient idéalement au traitement logopédique.



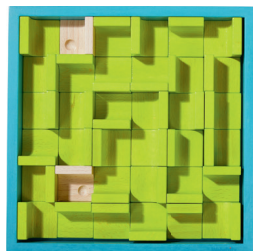
## Variantes de montage :



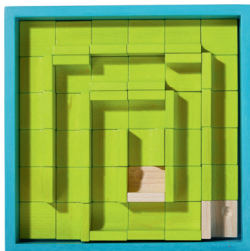
Le départ et l'arrivée sont côte à côte, et pourtant les billes doivent parcourir un long chemin à travers le cadre en bois.



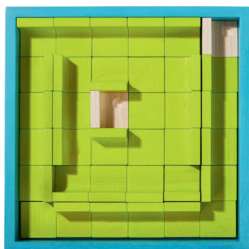
Un labyrinthe très tortueux aux nombreuses impasses, dans lequel les billes passent par beaucoup de virages avant d'arriver à destination.



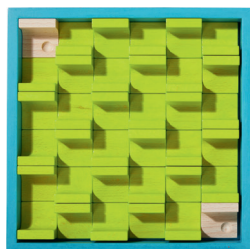
Il n'y a qu'un chemin menant à destination : il est tortueux et offre aux billes une circulation hachée du fait de nombreux virages décalés.



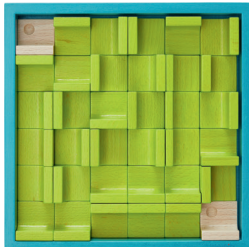
Un peu comme dans une coquille d'escargot, les billes doivent circuler dans un mouvement circulaire depuis l'extérieur jusqu'à l'arrivée au cœur du parcours.



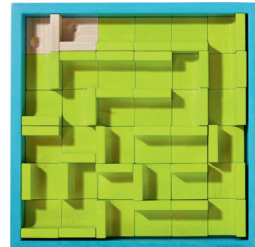
L'arrivée n'est accessible que d'un côté et se trouve au milieu d'une surface « dégagée » qui complique le guidage des billes.



Ici, il n'y a pas de parcours prédéfini, et la bille peut emprunter sa propre route. Les nombreux obstacles formés d'angles dos à dos rendent la destination plus difficile à atteindre.



Il existe différents moyens d'amener la bille d'un coin jusqu'à l'arrivée à l'opposée en diagonale.



La route menant du départ à l'arrivée paraît courte, mais en fait, elle est très longue. Elle fait parcourir tout le cadre en bois et comporte de nombreux changements de direction.



# Knikkerspel leglabyrint

## Dit spel bevordert:

- het plannen van handelingen
- ruimtelijk denken
- creativiteit
- logisch denken
- oog-handcoördinatie
- mondmotoriek
- het sturen van de luchtstroom

## Ideaal voor:

- groep 1 en 2
- therapie (kinderen, senioren)
- school

**Spelers:** 1 tot willekeurig veel

**Leeftijd:** vanaf 3 jaar

## Inhoud:

- 1 houten frame (L 26,5 x B 26,5 x H 4 cm)
- 5 wegborden (L 4 x B 4 x H 1 cm)
- 34 hoeken (L 4 x B 4 x H 3 cm)
- 2 start- en doelstenen met uitdieping voor knikker
- 16 knikkers (6 van kurk, 2 van staal, 2 van hout, 6 van glas; Ø ca. 1,5 cm)
- 1 stoffen zakje
- 1 handleiding met 8 voorbeelden voor een labyrint

Het doel van het spel is om knikkers uit vier verschillende materialen met diverse technieken door een zelfgebouwd labyrint van de start naar het doel te verplaatsen. Door de modulaire opbouw van het labyrint met vrij te bewegen hoeken en wegborden zijn steeds nieuwe labyrinten mogelijk, waardoor de moeilijkheidsgraad verandert.

## Gestimuleerde aspecten en gebruik

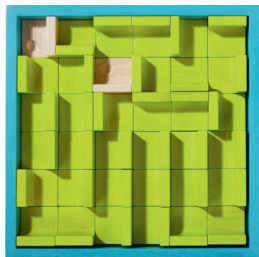
De opbouw van de verschillende labyrinten stimuleert het ruimtelijke en logische denken. Door zelf een labyrint uit te denken, wordt bovendien de creativiteit bevorderd. Het namaken van de voorbeelden uit de handleiding oefent de observatie en de visuele differentiëring.

## Verloop van het spel:

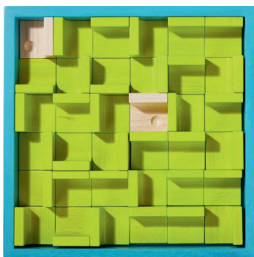
Leg de knikker in het startveld. Net als het doelveld heeft dat een natuurlijke kleur en een uitdieping. Nu moet de knikker van de startsteen naar het doel worden verplaatst. Dat kan aan de hand van diverse technieken:

- Door op handige wijze het gewicht van het houten frame te veranderen. Neem het frame daartoe met beide handen vast en kantel het met doelgerichte bewegingen, zodat de knikker zich een weg door het labyrint kan banen. De knikkers rollen op verschillende wijze, afhankelijk van het materiaal, en de bewegingen moeten daaraan aangepast worden (de stalen knikker rolt bijv. sneller dan de houten knikker). Op die manier worden de oog-handcoördinatie en de krachtdosering goed getraind.
- Door te blazen. De knikker van kurk kan ook met voldoende wind door het labyrint geleid worden. Daartoe moet het houten frame stevig op de tafel staan en moet de knikker naar het doel geblazen worden. Dat bevordert de mondmotoriek en het sturen van de luchtstroom, waardoor het spel ook prima geschikt is voor gebruik bij logopedie.

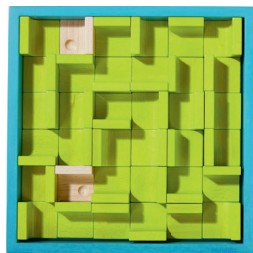
## Opbouwvarianten:



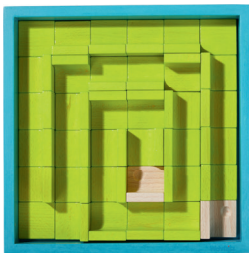
Start en doel bevinden zich naast elkaar en toch moet de knikker een lange weg door het houten frame afleggen.



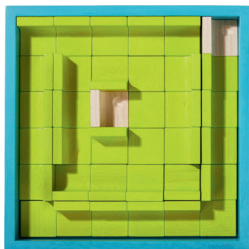
Een erg kronkelig labyrint met veel doodlopende steegjes, waarin de knikker een boel bochten moet nemen om het doel te bereiken.



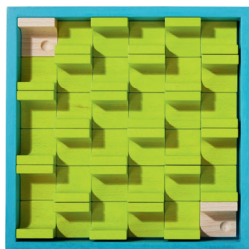
Slechts één weg leidt naar het doel – en die is kronkelig en heeft smalle straatjes door de uitstekende hoeken.



Net als bij een slakkenhuis moet de knikker een cirkelvormige weg afleggen, van de buitenste rand naar het doel in het midden.



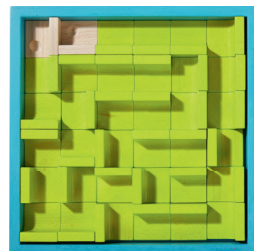
Het doel is slechts vanuit één kant toegankelijk en ligt in een open vlak, wat het sturen van de knikker moeilijker maakt.



Hier is de weg niet vastgelegd, maar kan de knikker zijn eigen baan uitzoeken. De talrijke hindernissen in de vorm van rug aan rug staande hoeken maken het moeilijker om het doel te bereiken.



Er zijn verschillende manieren om de knikker van de ene hoek naar het doel schuin daartegenover te brengen.



De weg van de start naar het doel lijkt kort, maar is eigenlijk erg lang. Je moet het hele houten frame door en vaak van richting veranderen.



# Set di biglie Labirinto

## Questo gioco stimola:

- La capacità di progettare le attività
- Il pensiero spaziale
- La creatività
- Il pensiero logico
- La coordinazione occhio-mano
- La motricità della bocca
- La gestione delle correnti d'aria

## Ideale per:

- Scuola dell'infanzia
- Terapia (bambini - anziani)
- Scuola

**Giocatori:** da 1 a illimitati

**Età:** a partire dai 3 anni

## Contenuto:

- 1 cornice di legno (L 26,5 x l 26,5 x H 4 cm)
- 5 tessere percorso (L 4 x l 4 x H 1 cm)
- 34 angoli (L 4 x l 4 x H 3 cm)
- 2 angoli di inizio e fine con avvallamento per le biglie
- 16 biglie (6 in sughero, 2 in acciaio, 2 in legno, 6 in vetro; Ø ca. 1,5 cm)
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 manuale d'istruzioni con 8 modelli di labirinto

**Lo scopo del gioco** è condurre le biglie di diversi materiali attraverso un labirinto costruito dal giocatore, sfruttando tecniche diverse. Grazie alla struttura modulare del labirinto costituita da angoli e tessere percorso mobili, è possibile creare labirinti sempre diversi e, di conseguenza, variare il grado di difficoltà.

## Stimolazione e uso

La costruzione di labirinti diversi stimola il pensiero spaziale e logico.

La realizzazione di labirinti inventati dal giocatore educa inoltre la creatività.

Copiando i modelli proposti nelle istruzioni si esercita la capacità di osservazione e di differenziazione visiva.

## Svolgimento del gioco:

Posizionare la biglia sulla tessera di partenza che, esattamente come quella di arrivo, è di colore naturale e presenta un'avvallamento. Ora bisogna condurre la biglia dalla partenza all'arrivo. Per farlo si può ricorrere a varie tecniche:

- Spostando con destrezza il peso della cornice di legno. In questo caso si afferra la cornice con entrambe le mani inclinandola con movimenti mirati in modo tale che la biglia possa avanzare all'interno del labirinto. A seconda del materiale delle biglie, queste ultime rotoleranno in maniera diversa e, quindi, i movimenti dovranno essere opportunamente adattati (ad es. la biglia di acciaio rotola più velocemente rispetto alla biglia di legno). In questo modo si esercitano la coordinazione mano-occhio e la capacità di dosare la forza in maniera efficace.

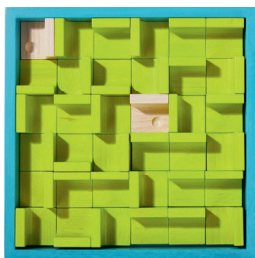
- Soffiando.

La biglia in sughero può essere guidata all'interno del labirinto anche con la forza del fiato che la spinge. In questo caso, la cornice di legno è posizionata sul tavolo, mentre la biglia viene guidata verso il traguardo soffiandole contro. Questa attività stimola la motricità della bocca e la gestione delle correnti d'aria, pertanto il gioco è particolarmente adatto anche per l'uso in ambito logopedistico.

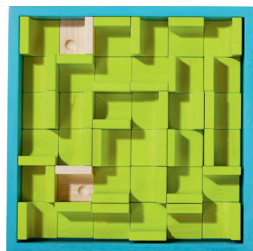
## Possibili costruzioni:



La partenza e all'arrivo sono affiancate, ma la biglia deve percorrere un lungo percorso per tutta la cornice di legno per raggiungere la meta.



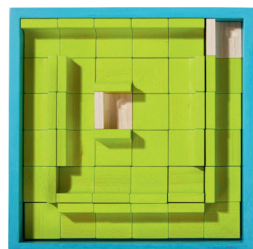
Un labirinto particolarmente tortuoso, con numerosi vicoli ciechi, in cui la biglia deve essere guidata per superare diversi angoli per raggiungere la meta.



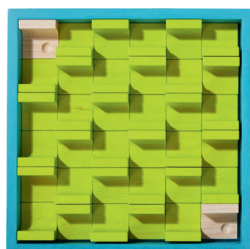
Solo un percorso porta all'arrivo, ed è tortuoso e presenta numerosi percorsi che si restringono a causa dei numerosi angoli distribuiti lungo il tragitto.



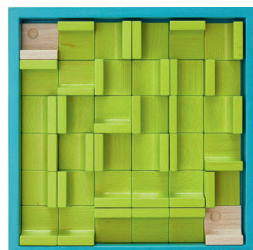
Seguendo un percorso simile al guscio di una lumaca, la biglia deve percorrere un tragitto circolare dal bordo esterno al punto di arrivo interno.



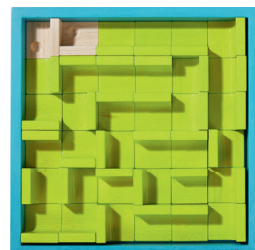
La tessera dell'arrivo è accessibile solo da un lato e si trova al centro di un "area libera", che rende difficoltoso pilotare la biglia.



Non ci sono percorsi prestabiliti, la biglia può cercare la sua strada. I tanti ostacoli sotto forma di angoli affiancati rendono più difficoltoso il raggiungimento della meta.



Qui ci sono più percorsi possibili per condurre la biglia da un angolo alla meta situata in posizione opposta, in diagonale.



Il percorso dalla partenza all'arrivo sembra corto, ma in realtà è piuttosto lungo. Costringere a seguire tutto il perimetro della cornice in legno e richiede numerosi cambi di direzione.



# Laberinto de canicas

## Este juego fomenta:

- La planificación de acciones
- El pensamiento espacial
- La creatividad
- El pensamiento lógico
- La coordinación óculo-manual
- La motricidad bucal
- Control de la corriente de aire al soplar

## Resultado óptimo para:

- Jardines de infancia
- Terapias (pediatría y geriatría)
- Colegios

**Jugadores:** En solitario o sin límite de jugadores

**Edad:** a partir de 3 años

## Contenido:

- 1 bandeja de madera (L 26,5 x An 26,5 x Al 4 cm)
- 5 delimitadores de camino (L 4 x An 4 x Al 1 cm)
- 34 ángulos (L 4 x An 4 x Al 3 cm)
- 2 ángulos de salida y meta con hendiduras
- 16 canicas (6 de corcho, 2 de acero, 2 de madera, 6 de vidrio; aprox. 1,5 cm de diámetro)
- 1 bolsa de tela
- 1 instrucciones con 8 modelos de laberinto

**El objetivo del juego** es desplazar canicas de cuatro materiales distintos desde la salida a la meta del laberinto utilizando diferentes técnicas. A través de la construcción modular con ángulos y delimitadores, el laberinto puede disponerse de distintas formas y cambiarse con ello los grados de dificultad.

## Aspectos trabajados y aplicación

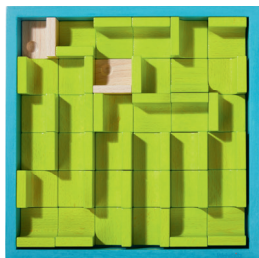
La construcción de laberintos fomenta el pensamiento lógico y espacial. Si, además, se inventa la disposición de los mismos, se estimulará la creatividad. Y si se disponen conforme a los modelos de las instrucciones, se entrena la observación precisa y la discriminación visual.

## Desarrollo del juego:

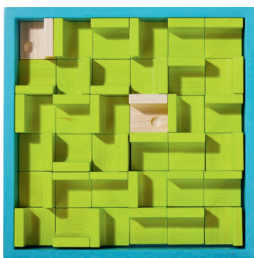
Las canicas se colocan en la casilla de salida que, al igual que la casilla de meta, es de color madera natural y dispone de una hendidura. A continuación, se deben transportar las canicas desde la salida a la meta utilizando distintas técnicas:

- Mediante el hábil manejo de la bandeja. Para ello, la bandeja se coge con ambas manos y, mediante el movimiento correcto, se inclina de forma que las canicas recorran su camino a través del laberinto. El rodaje de las canicas depende del material del que están fabricadas, por lo que los movimientos deben adaptarse en cada caso (p. ej. la canica de acero rodará más rápido que la canica de madera). Con ello, la coordinación óculo-manual y el control de la fuerza se entrenarán de forma efectiva.
- Mediante soplos.  
La canica de corcho también podrá desplazarse por el laberinto con soplos de aire. Para ello, la bandeja de madera debe encontrarse fija sobre la mesa y se debe soplar la canica hasta llevarla a la meta. Esto fomenta la motricidad bucal y el control de la corriente de aire, por lo que el juego también resulta muy adecuado para terapias logopédicas.

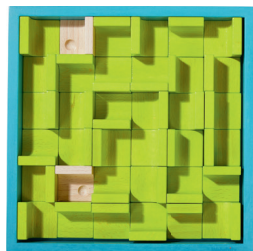
## Modelos de construcción:



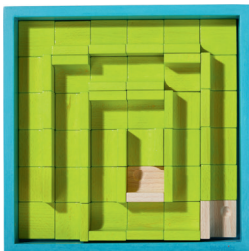
La salida y la meta se encuentran una al lado de la otra, pero las canicas deberán recorrer un largo camino a través de la bandeja.



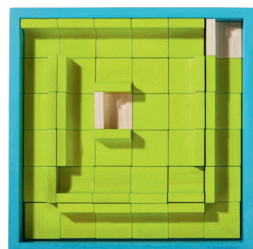
Un laberinto especialmente sinuoso con muchos callejones sin salida, donde las canicas deberán conducirse a través de numerosos recovecos hasta llegar a la meta.



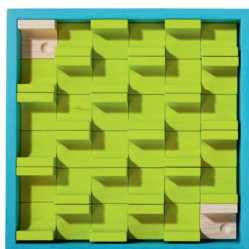
Solo un camino lleva a la meta, éste es tortuoso y cuenta con calles estrechadas por ángulos superpuestos.



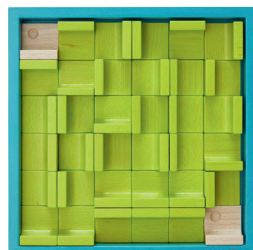
Casi como en un caracol, las canicas deben recorrer una línea curva desde el borde exterior hasta la meta situada en el interior del laberinto.



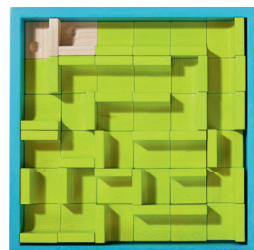
La casilla de meta solo es accesible desde un lado y se encuentra en medio de una «superficie abierta», lo que dificulta el control de las canicas.



Aquí no hay un recorrido predeterminado, por lo que las canicas deben encontrar su propio camino. Los numerosos obstáculos en forma de ángulos superpuestos dificultan la llegada a la meta,



que se encuentra en diagonal a la casilla de salida y a la que las canicas llegan desde la otra esquina por diferentes caminos.



Aunque el recorrido desde la salida a la meta parece corto, es especialmente largo. Éste recorre toda la bandeja y requiere muchos cambios de dirección.



# Durchdachte Produkte von Anfang an!



Einzigartige Welten zum Erlernen, Erleben, Erkunden ...

Entdecken Sie einzigartige Produkte, die in Zusammenarbeit mit Experten aus der Praxis in Deutschland entwickelt und designt wurden und von Pädagogen in der täglichen Arbeit gern eingesetzt werden.

Denktraining

Lernwelt

Musikwelt

Zahlenwelt

Bewegungswelt

Therapie

Ernährungswelt

Sinneswelt

Sprachwelt



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckbare kleine Kugeln! Erstickungsgefahr! Bitte alle Informationen aufbewahren.

WARNING! Not suitable for children under 3 years of age. Choking hazard due to small spheres! Danger of suffocation! Please keep all the information.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat. Ryzyko połknięcia małych elementów. Ryzyko zadławienia! Proszę zachować wszystkie informacje.

ATTENTION ! N'est pas approprié aux enfants de moins de 3 ans. Petites billes qui peuvent être avalées! Risque d'étouffement! Veuillez conserver toutes les notices.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kin deren onder de 3 jaar. Bevat inslikbare kleine korreltjes! Verstikkingsgevaar! A.u.b. alle gegevens bewaren.

ATTENZIONE! Non adatto per bambini sotto i 3 anni. Piccole potrebbero inghiottibili! Pericolo di soffocamento! Si prega di conservare tutto il materiale informativo.

¡ATENCIÓN! No apropiado para niños menores de 3 años. Canicas tragables. ¡Riesgo de asfixia! Por favor, conserve todo el material informativo.

## Wehrfritz

Wehrfritz GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach · GERMANY

[www.wehrfritz.com](http://www.wehrfritz.com)