

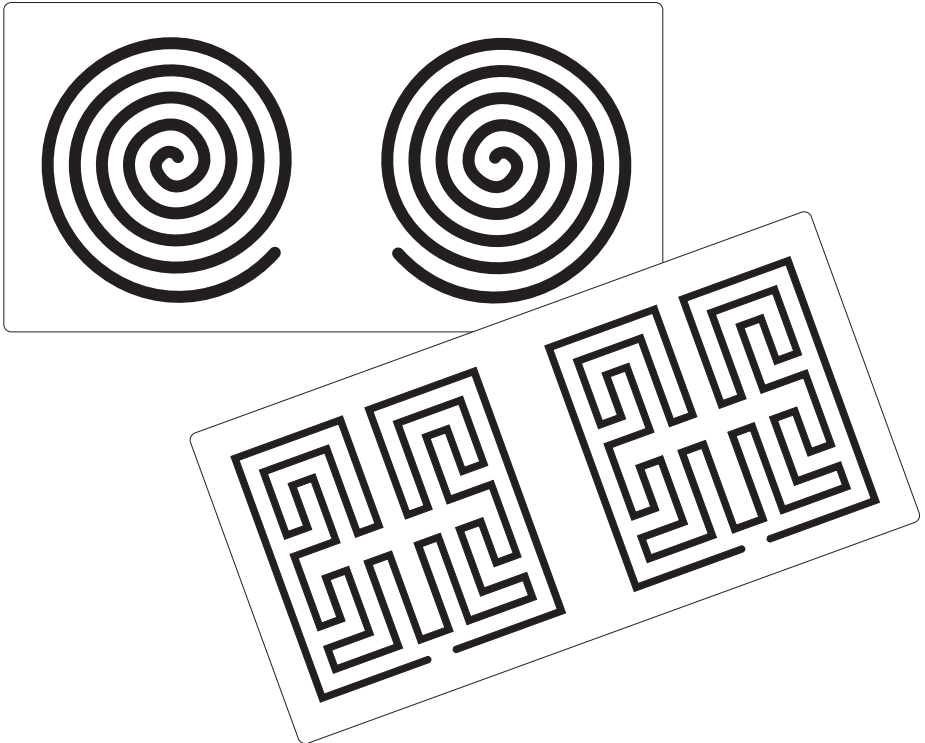
Spielanleitung

Instruction * Règle du jeu * Spelregels * Regla del juego

D EN F NL ES

Tandem Tafeln
Tandem Boards
Planches Tandem
Tandem borden
Tablas Tándem

Nr. 23614



belsduc

Tandem Tafeln

Zur Förderung von□

- feinmotorischen Bewegungsabläufen / Fingerfertigkeit□
- Wahrnehmung von Bewegungsformen□
- sprachlichem Ausdruck□
- Imagination / Konzentration

Alter:□ ab 4 Jahren
Mitspieler:□ 1- 5
Inhalt:□ 1 Holzkasten□
5 Holzplatten mit unterschiedlichen Mustern □
(Spirale, Mäanderspirale, Herzen, Labyrinth, Mäander)□
10 Knäufe

Spielidee:□ Dialogform, Weimar

Lesen und Schreiben sind wichtige grundlegende Fähigkeiten um sich in unserer heutigen Kommunikationsgesellschaft zurechtzufinden.

Doch bereitet die Aneignung genau dieser Fähigkeiten vielen Kindern Schwierigkeiten. Dabei sind die Voraussetzungen für das Lesen- und Schreiben-Lernen, nämlich Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik sowie Konzentrationsfähigkeit, mit einfachen Übungen schon frühzeitig trainierbar.

Worum geht's? Keine Frage: Bewegung lockert und trainiert die Muskeln, □□ macht gute Laune und lässt die Gedanken fließen – wirkt sich also positiv auf unser körperliches, geistiges und seelisches Befinden aus. Neue wissenschaftliche Erkenntnisse und alternative Therapien betrachten heute Körper und Geist immer mehr als ganzheitliche, zusammenhängende Einheit. So erzielt man u.a. (z. B. in der Kinesiologie). Mit bestimmten Bewegungs- und Entspannungsspielen Verbesserungen bei Lernblockaden und Legasthenie.

Eine bekannte Übung aus diesem Bereich ist beispielsweise die „liegende Acht“, deren Muster in vielseitigen Bewegungsvariationen mit dem Körper nachvollzogen wird und dabei körperliche und geistige Zusammenarbeit fördert.

Die Tandem Tafeln animieren dazu parallele Handbewegungen auszuführen und schulen damit die für Schreiben und Malen wichtige Feinmotorik sowie die Auge-Hand-Koordination. Gleichzeitig werden Konzentration und genaues Beobachten geübt, denn vor allem bei den komplexeren Mustern gelangen die Hände schneller und gleichmäßiger ans Ziel, wenn der „Weg“ schon im voraus erfasst wird.

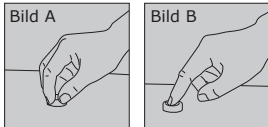
Nach ein wenig Übung werden die Bewegungen fließender und der harmonische Ablauf bewirkt ein angenehmes Entspannungsgefühl.

Das Erfolgserlebnis beide Hände gleichmäßig spiralförmig kreisen zu lassen macht Lust auf mehr und motiviert die nächste Tandem Tafel zur Hand zu nehmen, z.B. 10 Minuten. Wer danach die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

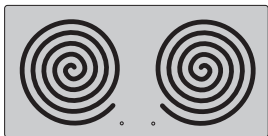
Wie funktioniert's? Das Spiel besteht aus insgesamt fünf Tafeln in die je zwei spiegelsymmetrische Figuren eingefräst wurden. Die Knäufe haben einen Stift auf

der Unterseite, der sie in der Nut führt. Zusätzlich besitzen sie auf der Oberseite eine Vertiefung (Fingermulde), so dass man sie sowohl mit nur einem Finger als auch mit mehreren Fingern bewegen kann.

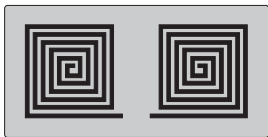
Die einzelnen Tafeln haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Man beginnt mit der Spirale und steigert sich bis zum Mäander. Zuerst fährt man mit einer Hand die entsprechende Figur nach – von außen nach innen und wieder zurück, anschließend ist die andere Hand an der Reihe.



Dabei ist der Mehrfingergriff (Bild A) einfacher, während man beim Einfingergriff (Bild B) den Knauf schon wesentlich gezielter führen muss.

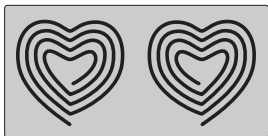


Die Spirale als Anfangselement ist noch recht einfach: eine gleichmäßige, runde Bewegung.

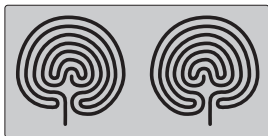


Bei der Mäanderspirale kann man schon mal ins Stocken geraten:

Die Bahn ist gradlinig, aber die Eckpunkte verlangen immer einen Richtungswechsel.

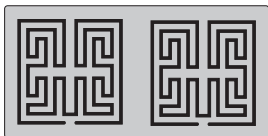


Das Herz verbindet runde mit eckigen Bewegungen und die Windungen sind nicht mehr so gleichmäßig.



Beim Labyrinth wird's langsam verzwickt: Gleichzeitig zur Hauptbewegung von außen nach innen, wechselt die Richtung regelmäßig von rechts nach links und wieder zurück. Da muss man schon dreimal hinsehen....

Aber aufgepasst! Nicht das eine Hand „stecken“ bleibt.



Beim Mäandermuster gibt es zwei Möglichkeiten:

Man kann mit beiden Händen in die gleiche Richtung starten oder entgegengesetzte, also spiegelverkehrte Bewegungen ausführen. Die vielen Ecken und Richtungswechsel machen die Sachen ganz schön knifflig.

Viel Spaß und Entspannung wünscht

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Tandem Boards

To develop □

- fine motor control skills / dexterity□
- perception of forms of movement □
- linguistic expression□
- imagination / concentration

Age:□ 4 +
Players:□ 1- 5
Contents:□ 1 wooden box□
5 wooden boards with different patterns □
(spirals, meandering spirals, hearts, labyrinth, □□□
meandering tracks)□
10 knobs

Game idea:□ Dialogform, Weimar

Reading and writing are important basic skills to be able to manage in today's communication society.

However, a lot of children have difficulty acquiring these skills although the requirements for learning to read and write, i.e. hand-eye co-ordination, fine motor skills and the ability to concentrate can be trained at an early age with simple exercises.

Background and purpose

There's no question about it: movement loosens and exercises the muscles, puts you in good humour and encourages the flow of thought – it therefore has a positive effect on our physical, intellectual and psychological wellbeing. New scientific findings and alternative therapies today increasingly regard the body and spirit as one integrated, coherent entity. Accordingly, specific movement and relaxation games (e.g. in kinesiology) help children overcome learning blocks and dyslexia.

One familiar exercise from this field is the "horizontal eight", and this pattern is reconstructed by the body in many varieties of movement, which promotes physical and mental co-operation.

The tandem boards animate children to do parallel hand movements, thereby training fine motor skills and hand-eye co-ordination, which are important for writing and painting. It also simultaneously develops concentration and close observation because, particularly where the more complex patterns are concerned, the hands will be able to arrive at the destination more quickly and more smoothly if the "route" has been planned in advance already.

After a little practice, the movements become more fluid and the harmonious sequence produces a pleasant relaxing feeling.

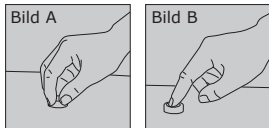
The feeling of success felt by the child as he manages to form an even spiral circle with both hands simultaneously encourages the child to continue and motivates him to take the next tandem board.

How does it work?

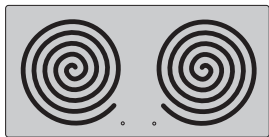
The game consists of a total of five boards, each with two milled-out mirror symmetric figures. The knobs have a pin underneath to guide them through the groove. In addition, they have a depression (finger hole) on top and so you can move them either with just one finger or with several fingers.

The individual boards have ascending levels of difficulty from the spiral, which is the easiest, to the meandering groove, which is the most difficult.

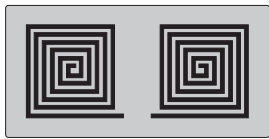
First, you move along the groove in question with one hand, from the outside inwards and back again. Then, you do the same with your other hand.



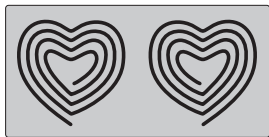
It is easier to use a few fingers (illustration A). Using just one finger (illustration B) on the knob requires much more concentration.



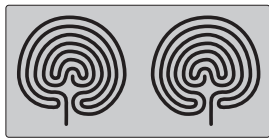
The spiral is the starting element and quite easy because it involves a regular and round movement.



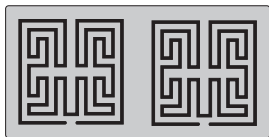
In the meandering spiral you might falter now and then: the course is straight but the corners always demand a change in direction.



The heart combines round and angular movements and the turns are not always so regular.



The labyrinth gets quite tricky: at the same time as following the main movement from outside inwards, the direction changes regularly from the right to the left and back again. You have to pay very close attention. Be careful one of your hands doesn't get stuck.



There are two possibilities for the meandering patterns: you can start with both hands moving in the same direction or have them moving in opposite directions, i.e. using mirror-inverted movements. The many corners and changes in direction make the whole task quite tricky.

Have a lot of fun and relaxation

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Planches Tandem

Pour développer □	- la motricité fine / la dextérité□ - la perception des mouvements□ - l'expression verbale□ - l'imagination / la concentration
Age: □	à partir de 4 ans
Joueurs: □	1- 5
Contenu: □	1 boîte en bois□ 5 planches en bois avec différents motifs □ (spirale, spirale à méandres, cœurs, labyrinthe, □□□ méandres)□ 10 poignées
Idée du jeu: □	Dialogform, Weimar

Il est important de savoir lire et écrire pour être à l'aise dans notre société moderne de la communication.

Mais un grand nombre d'enfants peinent à acquérir précisément ces aptitudes. Cependant, des exercices simples peuvent aider à poser très tôt les jalons nécessaires à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, à savoir la coordination entre les gestes et la vue, la motricité fine et la concentration.

De quoi s'agit-il ? Il n'y a pas de doute, l'activité physique détend et développe les muscles, donne de l'entrain et libère l'esprit ; elle a donc des effets positifs sur le corps, l'esprit et l'équilibre psychique. Aujourd'hui, les nouvelles découvertes de la science et les thérapies alternatives considèrent le corps et l'esprit de plus en plus comme un ensemble cohérent. Ainsi, on utilise certains exercices physiques et jeux de relaxation (en kinésiologie par exemple) pour améliorer les blocages d'apprentissage et la légasthénie.

L'un de ces exercices est par exemple le „huit couché“, que l'on réalise de différentes manières avec le corps et qui développe la coordination physique et mentale.

Les planches Tandem incitent à effectuer des gestes parallèles des deux mains et éduquent ainsi la motricité fine, importante pour l'écriture et le dessin, ainsi que la coordination des gestes et de la vue. En même temps, ce jeu demande de la concentration et de l'observation.

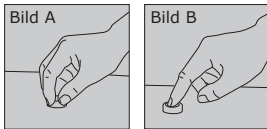
En effet dans le cas des gestes complexes, les mains parviennent plus rapidement et à une allure plus régulière au but, lorsque le „parcours“ est repéré à l'avance. Avec un peu d'entraînement, les mouvements deviennent plus gracieux et harmonieux, ce qui conduit à la détente.

Lorsque l'enfant réussit à tourner les mains en forme de spirale de manière régulière, il veut continuer et est motivé pour prendre la planche Tandem suivante.

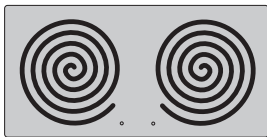
Comment procéder ? Le jeu se compose de cinq planches dans lesquelles deux motifs inversés symétriquement ont été fraisés. Les poignées sont montées sur

une tige qui les guident dans la rainure. De plus, les poignées ont un creux dans leur partie supérieure, ce qui permet de les actionner avec un seul ou avec plusieurs doigts.

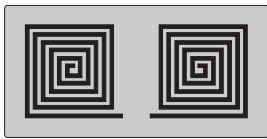
Le degré de difficulté varie selon la planche. Commencer par la spirale et terminer par le méandre. Pour commencer, suivre le motif avec une main – de l'extérieur vers l'intérieur puis inversement – et passer ensuite à l'autre main.



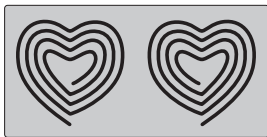
Ceci est plus facile avec la poignée pour plusieurs doigts (illustration A) tandis que la poignée à un doigt (illustration B) doit être guidée avec une plus grande précision.



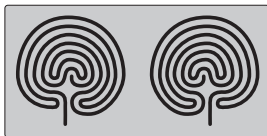
La spirale est plutôt simple pour commencer : un mouvement circulaire et régulier.



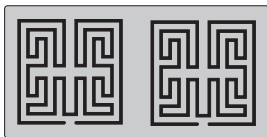
La spirale à méandres est déjà plus difficile : la piste est droite mais les angles exigent toujours un changement de direction.



Le cœur associe les mouvements angulaires et les courbes ne sont plus aussi régulières.



Le labyrinthe est plus compliqué : parallèlement au mouvement principal qui conduit de l'extérieur vers l'intérieur, un changement de direction régulier fait passer de droite à gauche et inversement. Il faut bien regarder.... Mais attention, la main ne doit pas s'arrêter !



Pour les méandres, il existe deux possibilités : on peut faire partir les deux mains dans la même direction ou dans deux directions opposées et effectuer des mouvements symétriquement inverses. Les nombreux angles et changements de direction en font un jeu rempli de difficultés subtiles.

Détendez-vous et amusez-vous bien !

Tandem borden

Ter bevordering van □

- fijnmotorische bewegingsaflopen / vingervaardigheid□
- waarneming van bewegingsvormen□
- taalkundig uitdrukkingsvermogen□
- verbeelding / concentratie

Leeftijd:□ vanaf 4 jaar
Aantal spelers:□ 1- 5
Inhoud:□ 1 houten doos□
5 houten platen met verschillende vormen □
(spiraal, meanderspiraal, hartjes, labyrint, meander)□
10 knoppen

Spelidee:□ Dialogform, Weimar

Lezen en schrijven zijn belangrijke en fundamentele vaardigheden om in onze huidige communicatiemaatschappij de weg te vinden.

Ondanks dat hebben veel kinderen juist bij het leren van deze vaardigheden moeilijkheden. Daarbij zijn de voorwaarden voor het leren van lezen en schrijven, namelijk de oog-hand-coördinatie, fijne motoriek alsmede concentratievermogen met eenvoudige oefeningen al vroeg trainbaar.

Waarom gaat het? Dat is geen vraag: Beweging maakt de spieren los en traint ze, veroorzaakt een goed humeur en laat de gedachten vloeien – heeft dus positieve uitwerkingen op ons lichamelijke, geestelijke en psychische welzijn. Nieuwe wetenschappelijke inzichten en alternatieve therapieën zien tegenwoordig het lichaam en de ziel steeds meer als volledige, met elkaar verband houdende eenheid. Op die manier bereikt men onder andere (bijv. bij de kinesiologie) met bepaalde bewegings- en ontspanningsspelen verbeteringen bij leerblokkades en legasthenie.

Een bekende oefening uit dit veld is bijvoorbeeld de „liggende acht“, waarvan het patroon in veelzijdige bewegingsvariaties met het lichaam wordt nagevolgd en daarbij de lichamelijke en de geestelijke samenwerking bevordert.

De Tandem borden animeren ertoe om parallelle handbewegingen uit te voeren en trainen op die manier de voor het schrijven en tekenen belangrijke fijne motoriek en de hand-oog-coördinatie. Tegelijk worden concentratie en nauwkeurige observatie geoefend, want vooral bij de complexere patronen bereiken de handen sneller en gelijkmatiger het doel, wanneer de « weg » al van te voren werd begrepen.

Na een beetje oefenen worden de bewegingen vloeiender en de harmonische afloop veroorzaakt een aangenaam gevoel van ontspanning.

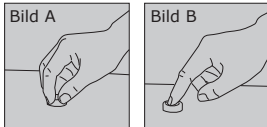
Dit gevoel van succes om beide handen gelijkmatig spiraalvormig te laten draaien veroorzaakt zin in meer en motiveert om het volgende Tandem bord te pakken.

Hoe gaat het? Het spel bestaat uit in totaal vijf borden, waarin elk twee spiegel-symmetrische figuren werden gefreesd. De knoppen hebben een pen aan de

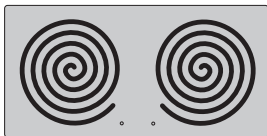
onderkant die ze in een groef leidt. Bovendien hebben ze aan de bovenkant een verdieping (vingerkom), zodat men ze zowel met maar één vinger als met meerdere vingers tegelijk kan bewegen.

De aparte borden hebben verschillende moeilijkheidslevels. Men begint met de spiraal en gaat door tot aan de meander.

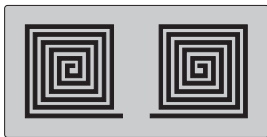
Eerst tekent men met één hand het betreffende figuur na – van buiten naar binnen en weer terug. Daarna is de andere hand aan de beurt.



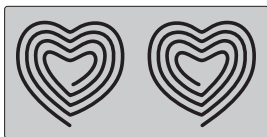
Hierbij is de middelvinger (afbeelding A) eenvoudiger, terwijl men bij de éénvingergreep (afbeelding B) de knop al aanzienlijk doelmatiger moet leiden.



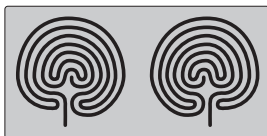
De spiraal als beginelement is nog redelijk eenvoudig: een gelijkmatige, ronde beweging.



Bij de meanderspiraal kan men toch wel eens aan het haperen raken: De baan is recht, maar de hoekpunten vergen steeds weer verandering van richting.

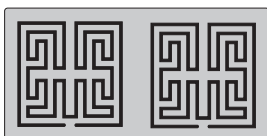


Het hartje verbindt ronde met hoekige bewegingen en de kronkelingen zijn niet meer zo gelijkmatig.



Bij het labyrint wordt het zachtjes aan moeilijk: Tegelijkertijd met de hoofdbeweging van buiten naar binnen wisselt de richting regelmatig van rechts naar links en weer terug. Daar moet dus soms even precies worden gekeken....

Maar opgelet! Niet dat er één hand blijft "steken".



Bij het meanderpatroon zijn er twee mogelijkheden: Men kan met beide handen in dezelfde richting starten of tegenovergestelde, dus spiegelverkeerde bewegingen uitvoeren. De hoeken en de veranderingen van richting maken de dingen toch best pittig.

Veel plezier en ontspanning wenst

Tablas Tándem

Beneficia el desarrollo de:□
- La motricidad fina / habilidad manual.□
- La percepción de formas de movimiento.□
- La expresión lingüística.□
- La imaginación / concentración.

Edad:□ a partir de 4 años
Jugadores:□ de 1 a 5
Contenido:□ 1 caja de madera□
5 planchas de madera con diferentes dibujos □
(espiral, meandro en espiral, corazones, laberinto, □□□
meandro)□
10 pomos

Ideado por:□ Dialogform, Weimar

Leer y escribir son habilidades fundamentales para poder orientarse en nuestra sociedad de comunicación de hoy. Sin embargo, es precisamente la adquisición de dichas habilidades que para muchos niños presenta dificultades. Y esto aunque los requisitos para aprender a leer y a escribir, es decir, la coordinación ojo-mano, la motricidad fina, así como la capacidad de concentración, puedan entrenarse con ejercicios sencillos desde edades muy tempranas.

¿De qué se trata? No cabe duda: El movimiento relaja y entrena los músculos, estimula el buen humor y hace fluir los pensamientos – o sea, que repercute positivamente en nuestro estado físico, mental y emocional. Recientes descubrimientos científicos y terapias alternativas entienden cada vez más el cuerpo y la mente como una unidad global y coherente. Por lo tanto, con determinados juegos de movimiento y relajación se consigue (por ejemplo, en la cinesiología), entre otras cosas, mejoras en caso de bloqueos del aprendizaje y dislexia.

Un ejercicio conocido de esta área es, por ejemplo, el “ocho tumbado” cuyo dibujo es reproducido con el cuerpo en múltiples variaciones de movimiento, fomentando la interacción entre lo físico y lo mental.

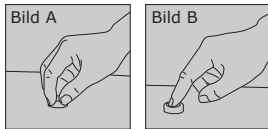
Las tablas tándem animan a ejercer movimientos paralelos con las dos manos, desarrollando con ello la motricidad fina tan importante para escribir y dibujar, así como la coordinación ojo-mano. Al mismo tiempo, se ejercita la concentración y la observación precisa, porque, sobre todo en los dibujos más complejos, las manos alcanzan la meta antes y de forma más uniforme, cuando se comprende el “camino” de antemano.

Con un poco de práctica, los movimientos se vuelven cada vez más fluidos, y el proceso armonioso produce una agradable sensación de relax.

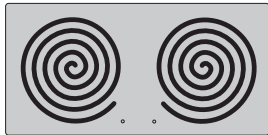
El éxito en hacer circular ambas manos uniformemente a modo de espiral despierta las ganas de seguir experimentándolo y motiva a atreverse con la siguiente tabla tándem.

¿Cómo funciona? El juego consta de un total de cinco tablas que llevan fresadas cada una dos figuras simétricas invertidas. Los pomos tienen en su parte inferior un pasador que los guía por las ranuras, y adicionalmente, en su parte superior, presentan una cavidad (hueco para colocar el dedo). De esta manera, pueden moverse tanto con un solo dedo como con varios dedos.

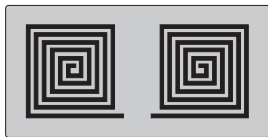
Las diversas tablas tienen diferentes grados de dificultad. Se empieza por la espiral, y se va subiendo de nivel de dificultad hasta dominar el meandro. Primero se recorre con una mano la figura correspondiente – desde fuera hacia dentro, y viceversa; luego, se hace lo mismo con la otra mano.



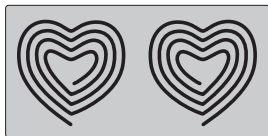
El agarre con varios dedos (foto A) resulta más fácil, mientras que el agarre con un solo dedo (foto B) requiere que el guiado del pomo se realice con bastante más precisión.



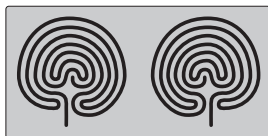
Como elemento inicial, la espiral resulta relativamente fácil: un movimiento redondo y uniforme.



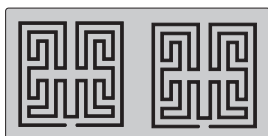
Con el meandro en espiral, puede que uno se quede estancado una que otra vez: la pista es recta, pero los puntos finales siempre requieren un cambio de dirección.



El corazón une los movimientos redondos con los angulares, y las sinuosidades ya no son tan uniformes.



En el laberinto, la cosa empieza ya a complicarse: Simultáneamente con el movimiento principal desde fuera hacia dentro, el sentido cambia de forma regular desde la derecha hacia la izquierda, y viceversa. O sea, que hay que fijarse muy bien.... Pero, ¡ojo! ¡Que no se quede ninguna mano "enganchada".



En el dibujo de meandro existen dos posibilidades: Se puede iniciar el recorrido con las dos manos en la misma dirección, o bien, en direcciones contrarias, o sea, ejercer movimientos invertidos a modo de espejo. La gran cantidad de esquinas y cambios de dirección convierten esta tarea en toda una hazaña.

Mucha diversión y relajación desea

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2005



Diese Angaben bitte aufbewahren.
Please retain address.
Conservez les informations, s'il vous plaît.
Deze informatie goed bewaren.
Rogamos guardar esta advertencia.