

Activity name: Heisser Draht

Anzahl Personen	2-6
Spieldauer	5-15 minuten
Spielziel	Geschicklichkeit und Feinmotorik fördern, erkennen wie ein Stromkreis läuft und funktioniert
Helfer	Kein Spielleiter

Material list

what	Count	Provider	Note
Big copper shaped wire with non-conductive resting points	1		
conductive geometrical figure which forms the handle	1		
Transformer/power supply	1		
Stoppuhr	1		
Extension cord	1		



Helfer Beschreibung

Nimm die Drahtfigur und bereite sie vor, stelle sicher, dass sie fest steht, und schließ den Summer an.

Leader Description

Take the wire figure and get it ready, make sure it stands firmly and connect the buzzer.

Participants Description

English

A well-known game. Follow the shape of the wire from end to end, without touching the wire causing the buzzer to sound.

Take the metal-eye with the handle and move it along the wire shape with the eye without hitting it from start to finish. At each resting point you can brace yourself before continuing. If you touch the wire, the buzzer will sound and you must return to the last resting point and start over from there. How fast can you finish and how many times do you hit the wire?

German

Ein bekanntes Spiel. Folge der Form des Kabels von Ende zu Ende, ohne das Kabel zu berühren, wodurch der Summer ertönt.

Nimm die Metallöse mit dem Griff und bewege sie mit der Öse entlang der Drahtform, ohne sie zu berühren. An jedem Rastpunkt kannst du dich abstützen, bevor du weitermachst. Wenn du den Draht berührst, ertönt der Summer und du musst zum letzten Ruhepunkt zurückkehren und von dort aus neu beginnen. Wie schnell schaffst du es und wie oft triffst du den Draht?

French

Un jeu bien connu. Suivez la forme du fil d'un bout à l'autre sans le toucher, ce qui fait retentir le buzzer.

Prenez l'œillet métallique avec la poignée et déplacez-le avec l'œillet le long de la forme du fil, sans le toucher du début à la fin. Vous pouvez vous appuyer sur chaque point d'arrêt avant de continuer. Si vous touchez le fil, le buzzer retentit et vous devez revenir au dernier point de repos et recommencer à partir de là. En combien de temps y parviendras-tu et combien de fois toucheras-tu le fil ?

Italian

Un gioco familiare. Segui la forma del filo da un'estremità all'altra senza toccare il filo, il che fa suonare il cicalino.

Prendi l'occhiello di metallo con il manico e muovilo lungo la forma del filo con l'occhiello senza colpirlo dall'inizio alla fine. Ad ogni punto di arresto si può frenare prima di continuare. Se tocchi il filo, il cicalino suonerà e dovrai tornare all'ultimo punto di riposo e ricominciare da lì. Quanto velocemente puoi farlo e quanto spesso colpisci il filo?

Promotional text in German

Der heiße Draht ist nur etwas für ruhige Hände. Führe die Drahtschlinge geschickt um das Drahtlogo, ohne das die beiden Drähte sich berühren. Bei einer Berührung schrillt eine Glocke und du musst von vorne beginnen. Wer schafft den heißen Draht in der kürzeren Zeit?

A3-wallpaper Content

Not available.

License

RISC am Bula Spielhöhle © 2022 by [Remko und Herma Welling, Claudia Keller](#) ist lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](#)