

6 – Heisser Draht

Number of people	2-6
playing time	5-15 min
game goal	Promote dexterity and fine motor skills, recognize how an electrical circuit runs and works
helper	No game master

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?

6 – 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

Folge der Form des Drahtes von Ende zu Ende, ohne den Draht 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?

6 – Heisser Draht

Numero di persone	2-6
tempo di esecuzione	5-15 minuti
obiettivo del gioco	Promuovere la destrezza e la motricità fine, riconoscere il funzionamento e il funzionamento di un circuito elettrico
aiutante	Nessun maestro del gioco

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?

6 – Heisser Draht

Nombre de personnes	2-6
la récréation	5 à 15 minutes
but du jeu	Promouvoir la dextérité et la motricité fine, reconnaître le fonctionnement et le fonctionnement d'un circuit électrique
assistant	Pas de maître de jeu

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 ?