

The Dusyma logo features a stylized red letter 'D' composed of several horizontal bars of varying lengths, creating a sense of motion or a building structure.

**Dusyma**

103 510

# Regenbogen-Steckspiel

Rainbow Pegboard

Jeu d'encastrement arc-en-ciel



**2+**

Jahre / years / ans

# Regenbogen-Steckspiel

## Inhalt

- 1 Spielbrett mit 121 Löchern und Standfüßen  
(aus Birke Multiplex)
- 126 bunte Stecker  
(aus Acryl, je 18 Stück in pink, grün, klar,  
blau, lila, gelb und rot)
- 1 Spielanleitung

## Spielidee

Liz Rossiter



## **Pädagogischer Ansatz**

Das Regenbogen-Steckspiel ist dank der vielseitigen Anwendungsmöglichkeiten ein Spiel, welches auch schon die Jüngsten mehrheitlich fördert.

Die Spieler erleben durch die unterschiedliche Haptik des Materials eine sensorische Erfahrung, welche wiederum zum Nachforschen auf anderen Ebenen anregt: Kann ich die Stecker von beiden Seiten in das Brett stecken? Passen alle Stecker in jedes Loch? Gibt es gleich viele Stecker in jeder Farbe? Was passiert wenn ich die Stecker mithilfe einer Lichtquelle anstrahle?

Die Spieler erfahren hier eine feinmotorische Förderung. Mit Geschick und Konzentration wird die Herausforderung, die Stecker zielgenau ins Loch zu bringen, gemeistert. Hierbei wird spielerisch die Auge-Hand-Koordination gefördert.

Durch die Verbalisierung des Erlernten und Erlebten, bietet das Spiel zusätzlich eine sprachliche Förderung („rot unter blau“, „alle Grünen in einer Reihe“ usw.). Wird das Spiel in einer Gruppe gespielt, sprechen sich die Spieler untereinander ab. Dieser Austausch regt wiederum das soziale Lernen an.

Mit dem Regenbogen-Steckspiel ergeben sich viele Möglichkeiten um im Spiel die Themen Licht und Farbe zu erforschen und kennen zu lernen: Von der Farbuordnung, über die Farbmischung bis hin zum Zusammenspiel von Licht und Farbe. Das Wissen in diesem Bereich wird vertieft und durch eigenes Erleben greifbar gemacht.

## **Spielvorbereitung**

Das Spielbrett wird vor Spielbeginn auf die Standfüße gestellt, so dass es kippst sicher steht.

# Spielmöglichkeiten

## Freies Spiel

Die Spieler dürfen sich ohne Vorgaben mit dem Material auseinandersetzen.

## Impulsgebung

- Es werden unterschiedliche Aufgaben gestellt, wie zum Beispiel: „drei rote Stecker unter fünf blaue Stecker“, „gelb und lila wechseln sich ab“, „die roten Stecker vertikal anordnen“. Hier ist die Aufgabenstellung nahezu unendlich.
- Muster nachstecken: Hier gibt es die Möglichkeit verschiedene Schwierigkeitsstufen einzubauen:
  1. Das vorgegebene Muster bleibt im Steckbrett bestehen und der Spieler steckt es an anderer Stelle nach.
  2. Der Spieler merkt sich das vorgegebene Muster. Anschließend wird dieses mithilfe eines Tuchs abgedeckt oder aus dem Steckbrett entfernt. Kann er sich an das Muster erinnern und es nachstecken?
- Experimentieren mit Licht: Mithilfe einer Lichtquelle z.B. einer Taschenlampe werden die bunten Stecker an die Wand projiziert. So entsteht ein schönes Farbenspiel, das ebenfalls auf unzählige Arten verändert werden kann. Was passiert wenn ich die Lichtquelle etwas entferne oder näher bringe? Wie verändert sich das Muster, wenn ich mehrere Farben übereinander lege?
- Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien: Was passiert, wenn die Stecker auf unterschiedlichen Oberflächen reflektiert werden? Spiegel, Wasser, verschieden farbige Untergründe, etc. können hier zum Einsatz kommen.
- Vor das Steckbrett wird ein weißes Blatt Papier gelegt, auf dem die farbigen Schatten markiert werden können. An einem sonnigen Tag beginnen die Schatten zu wandern. Ein spannendes Phänomen kann auf diese Weise sichtbar gemacht und beobachtet werden.
- Das Zusammenspiel beider Hände unterstützt das Zusammenarbeiten beider Gehirnhälften: Dies geschieht zum Beispiel, wenn die Spieler versuchen mit beiden Händen gleichzeitig jeweils einen Stecker in das Brett zu bringen.



# Rainbow Pegboard

## Contents

- 1 Board with 121 holes and standing feet  
(made of birch multiplex)
- 126 coloured pegs  
(made of acrylic, each 18 pieces in pink, green,  
clear, blue, purple, yellow and red)
- 1 Game Instructions

## Game Idea

Liz Rossiter



## **Educational approach**

The rainbow pegboard game is very versatile and offers many application possibilities within the game, which promotes even the majority of the youngest children.

The players gain a sensory experience through the perception of different haptics of the material, which in turn stimulates to investigate on other levels: Can I put the pegs from both sides into the board? Do all pegs fit in every hole? Are there as many pegs in every colour? What happens if I light the pegs with a light source?

The players experience the use of fine motor skills. With skill and concentration, the challenge to insert the pegs pinpoint is mastered. Hand-eye-coordination is promoted in a playful way.

By verbalizing what they have learned and experienced, the game also offers linguistic support („red under blue“, „all greens in a row“ etc.). If the game is played in a group, the players talk to each other. This exchange in turn stimulates social learning.

With the rainbow pegboard game there are many possibilities to explore and to get to know the subjects of light and colour in the game: From the colour assignment to the colour mixture and the interplay of light and colour. The knowledge in this area is deepened and made tangible by our own experience.

## **Game Preparation**

The game board is placed on the feet before the game, so that it is tilt-proof.

## Game Options

### *Free Play*

The players are allowed to deal with the material without specifications.

### **Pulsing**

- There are different tasks, such as: „three red pegs under five blue pegs“, „yellow and purple alternate“, „the red plugs are lined up vertically“. Here the tasks are almost infinite.
- Add templates: Here is the possibility to install different levels of difficulty:
  1. The given template remains in the pegboard and the player puts in in another place.
  2. The player remembers the given template . Then this is done and gets covered with the cloth or removed from the pegboard. Can he remember the template and plug it in?
- Experimenting with light: using a light source, e.g. a flashlight, the colourful pegs are projected on the wall. This creates a beautiful game of colours, which can also be changed in countless ways. What happens if I remove or bring the light source a little closer? How does the pattern change when I overlay several colours?
- Experimenting with different materials: what happens when the pegs are reflected on different surfaces? Mirrors, water, different coloured surfaces, etc. can be used here.
- A white sheet of paper is placed in front of the pegboard, on which the coloured shadows can be marked. On a sunny day the shadows begin to wander. An exciting phenomenon can be visualized and observed in this way.
- The interaction of both hands supports the co-operation of both brain halves: This happens, for example, when the players try to use both hands to bring a pegs into the board at the same time.



# Jeu d'encastrement arc-en-ciel

## Contenu

- 1 plateau de jeu avec 121 trous et pieds (en multiplex bouleau)
- 126 connecteurs multicolores  
(en verre acrylique, 18 respectivement en rose, vert, nature, bleu, violet, jaune et rouge)
- 1 notice de jeu

## Idée de jeu

Liz Rossiter



## Objectif pédagogique

Le jeu d'encastrement arc-en-ciel est un jeu très polyvalent qui est également destiné aux enfants en bas âge.

Grâce aux différentes sensations procurées par le matériel, ce jeu est une expérience pour tous les sens, qui éveille la curiosité des enfants à un autre niveau: puis-je placer les connecteurs dans la planche des deux côtés ? Tous les connecteurs peuvent-ils être placés dans tous les trous ? Existe-t-il un nombre égal de connecteurs par couleur ? Que se passe-t-il si j'éclaire les connecteurs avec une lampe ?

Pour les joueurs, ce jeu apporte beaucoup au niveau de la motricité fine. La dextérité et la concentration permettent de relever le défi de placer les connecteurs dans les trous comme il se doit. Cet exercice permet également de développer la coordination oeil-main.

Grâce à la verbalisation de ce qu'ils ont appris et découvert, le jeu permet de développer les capacités linguistiques („le rouge sous le bleu“, „tous les verts dans une rangée“ etc.) Si le jeu est joué en groupe, les joueurs peuvent se concerter. Cet échange est

également très important au niveau des capacités sociales.

De ce jeu découlent de nombreuses possibilités de jeu liées aux thèmes de la lumière et des couleurs : l'assignation des noms aux couleurs, le mélange des couleurs et le mariage de la lumière et des couleurs. Ce jeu permet aux enfants d'approfondir leurs connaissances et de concrétiser leur savoir.

## Préparation de jeu

Avant de commencer à jouer, le plateau est placé sur ses pieds, pour offrir une certaine stabilité.

## Possibilités de jeu

### Libre jeu

Les joueurs peuvent s'approprier le matériel, sans règles.

### Encouragement

- L'adulte nomme trois différentes missions, par exemple : „trois connecteurs rouges sous cinq connecteurs bleus“, „alterner le jaune et le violet“, „placement vertical des connecteurs rouges“. Laissez libre cours à votre imagination.
- Reproduire un modèle : vous pouvez modifier le niveau de difficulté :
  1. Le modèle reste dans la planche et le joueur doit le reproduire.
  2. Le joueur mémorise le modèle. Ensuite, ce lui-ci est recouvert par un tissu ou il est retiré de la planche. Le joueur sera-t-il en mesure de reproduire le modèle ?
- Faire des expériences avec la lumière : à l'aide d'une source de lumière, par exemple, une lampe projetée au mur. Cela permet de créer un joli jeu de lumières qui peut être modifié à l'infini. Que se passe-t-il si je rapproche ou j'éloigne la source de lumière ? Comment le modèle évolue-t-il si je superpose plusieurs couleurs ?
- Faire des expériences avec différents matériaux: que se passe-t-il lorsque les connecteurs sont projetés sur différentes surfaces ? Vous pouvez travailler avec un miroir, de l'eau, des supports de différentes couleurs.
- Vous pouvez placer une feuille blanche devant la planche pour marquer les ombres colorées. Si le soleil brille fort, les ombres commencent à bouger. C'est un phénomène hautement intéressant!
- Le fait de travailler avec les deux mains permet de connecter la partie droite et la partie gauche du cerveau : par exemple, cela se produit lorsque les joueurs essaient de placer un connecteur sur la planche avec les deux mains.







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



**Original Dusyma** 103 511  
**Regenbogen Steckbrett Wand und Tisch**

Follow us **#dusyma**



dusyma\_official



/dusyma



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



dusyma.com/newsletter

**Regenbogen-Steckspiel** 103 510



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**



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!