



neu: Pusteball
new: Puffball

2024 2025

spielen · forschen · entdecken

play · research · discovery



NEU
NEW

Pusteball

Art.-Nr. 409210

Windenergie ist in aller Munde, was hier ganz wörtlich gemeint ist: ein Ball zum Pusten, ein Parkour mit Hufeisen und Puck und der Spaß ist perfekt. Alleine, zu zweit oder in größerer Gruppe, für alle ist das passende Spiel dabei. Und wer den längeren Atem hat, gewinnt.

Packungsinhalt

Drei Hufeisen, ein Puck, ein Seil, drei Bälle sowie eine ausführliche Anleitung.

Abmessungen:

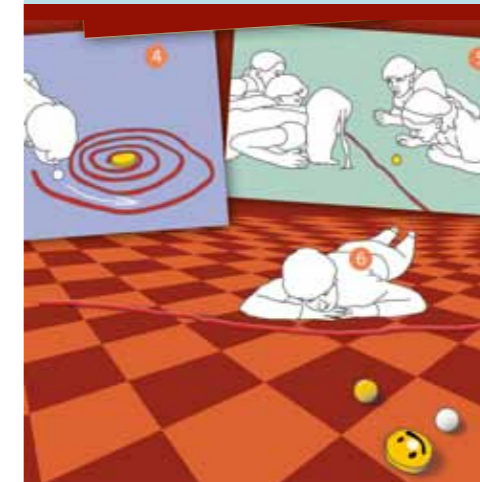
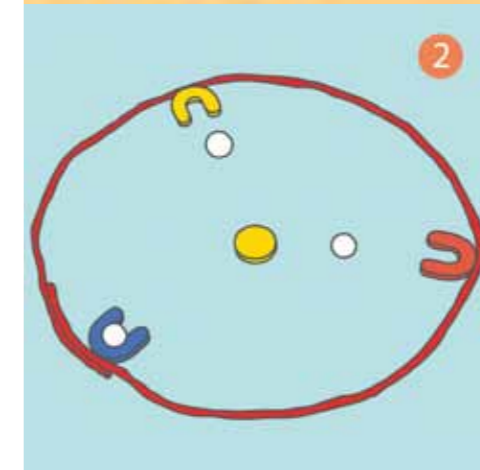
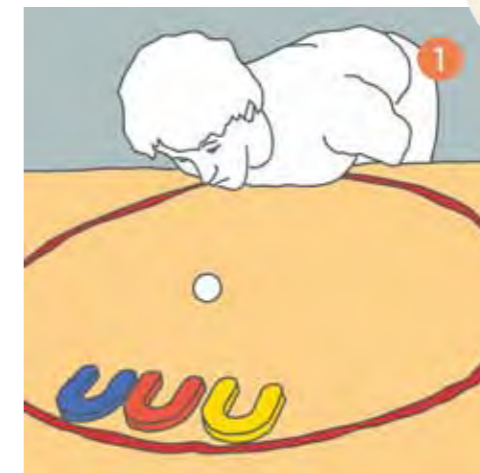
Hufeisen 74 x 70 x 10 mm,

Puck Ø 60 x 10 mm,

Seil 2 m, Bälle Ø 40 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Puffball

Art. no. 409210

Everyone is talking about wind energy, which is meant quite literally here: A ball to blow, a parkour with horseshoe and puck and the fun is perfect. Alone, in pairs or in a larger group, there is a suitable game for everyone. And whoever has the most stamina wins.



Packing content

Three horseshoes, a puck, a rope, three balls and detailed instructions.

Dimensions:

horseshoes 74 x 70 x 10 mm,

puck Ø 60 x 10 mm,

rope 2 m,

balls Ø 40 mm

For children over the age of 6.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

spielen · forschen · entdecken
play · research · discovery

NASEWEISS, das sind hochwertige Holzspielzeuge. Sachen zum Lachen und Machen, zum Spielen und Experimentieren. Damit kleine Entdecker Großes erleben. Für unsere Produktentwicklung ist eines wesentlich: Ideen begreifbar machen. Quasi spielend. Qualitativ hochwertig. Und weil wir mit Menschen mit Behinderung arbeiten, gilt: Nicht der Mensch passt sich Modellen an. Es ist genau umgekehrt. Wohl auch deshalb sind unsere Spielsachen seit vielen Jahren bei Kindern so beliebt.

NASEWEISS are high-quality wooden toys. For enjoying, making, playing and experimenting. To enable small explorers to experience great things. When it comes to developing products, our primary objective is to make ideas understandable. Products that can be understood through play and which are of a very high quality. Indeed, because we work with disabled people we don't believe that people should have to adapt to our models, but rather that our models should be adapted to people. After all, our toys are not loved by children for nothing ...



Sicherheit
Unser Unternehmen ist nach ISO 9001:2015 zertifiziert. Das bedeutet Zuverlässigkeit und hohe Qualität.

Nachhaltigkeit
Für die Fertigung aller Komponenten werden nur hochwertige, langlebige Materialien eingesetzt. Nach der Nutzungszeit bieten sie einwandfreie Recyclingmöglichkeiten.

Preisvorteil
Sie zahlen nur 7% Mehrwertsteuer. Und als Arbeitgeber können Sie von der Anrechenbarkeit unserer Arbeitsleistung auf eine zu zahlende Ausgleichsabgabe profitieren.

Security
Our company has been certified as per ISO 9001:2015. That means reliability and good quality.

Sustainability
All components are made using only high end, long lasting materials. At the end of their useful life, they can be recycled easily.

Price advantage
In Germany, you pay just 7% value added tax. And as a German employer, you also stand to benefit from the possibility of offsetting our services as a payable compensatory levy.

Auszeichnungen
Neben anderen Auszeichnungen wurden viele unserer Spielzeuge von Spiel Gut ausgezeichnet. Eine Jury von Pädagogen, Psychologen, Experten für Umweltschutz und Eltern bewerten u.a. Spielwert, Qualität des Materials, Sicherheit, Umweltverträglichkeit, Gestaltung und Verständlichkeit der Anleitung.

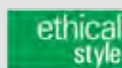
Awards
We were distinguished with some kinds of awards, among them, lots of our toys have recieved awards from Spiel Gut. A jury of educationalists, psychologists, experts for environmental and parents evaluate among others play value, quality of material, security, environmental compatibility, design and understandability of instructions.



Design-Auszeichnung
Bundesverband Kunsthandwerk



Ethical Style
Ambiente
Messe Frankfurt Exhibition GmbH



Institut für Bewegungsbildung
und Bewegungsforschung
Lehrstuhl Sportwissenschaft
Universität Würzburg



Lochkamera

Art.-Nr. 409200

Durch die Lochkamera sieht man die Welt mit neuen Augen. Sie steht zwar auf dem Kopf, lässt sich aber vergrößern und verkleinern. Verblüffend, wie ein Bild auf der Mattscheibe entsteht, einfach durch ein kleines Loch.



Packungsinhalt
Lochkamera mit drei Blenden und Brennweitenverstellung sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: Länge 30 - 50 cm, Ø 7 cm

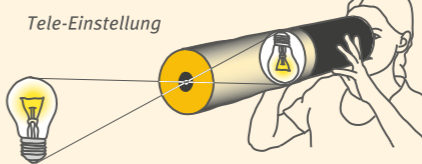
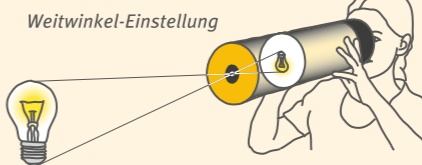
Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.

Die Dose selbst ist die Kamera. Im Inneren befindet sich eine zweite Röhre mit Mattscheibe, die sich ein- und ausschieben lässt. Hinter dem Bodendeckel liegen drei Lochblenden. Zwei davon mit verschiedenen großen Löchern und eine, die du selbst mit einer Öffnung versehen kannst.

Wähle eine Lochblende, lege sie ein und verschließe den Deckel. Je kleiner das Loch, desto schärfer, allerdings auch dunkler das Bild.

Suche dir ein helles Objekt wie eine Lampe oder eine brennende Kerze und richte die Kamera darauf. Oder probiere an einem sonnigen Tag im Freien. Du siehst auf der Mattscheibe im Inneren das Motiv auf dem Kopf stehend. Ist die Mattscheibe nahe an der Lochblende, erscheint das Motiv sehr klein. Je weiter du die Mattscheibe herausziehst, desto größer wird es.



Lochblenden
Du kannst dir selbst aus lichtdichtem Papier, Karton oder anderen Materialien Lochblenden herstellen. Experimentiere mit Größe, Anzahl und Position der Löcher.

Schon in der Antike kannte man das Phänomen. Es wurde verwendet, um naturgetreu zeichnen zu können. Außerdem ist das Prinzip Grundlage der heutigen Fotografie. Zur Verbesserung der Qualität verwendet man ein Objektiv mit vielen Linsen statt nur einem Loch und speichert das Bild elektronisch oder auf Film.

Idee
Mache aus deinem Zimmer eine Kamera. Dunkle den Raum ab und lasse im Fenster ein Loch. Dann schaue auf die gegenüberliegende Wand.

Pinhole camera

Art. no. 409200

Through the pinhole camera you see the world with new eyes. Although it is upside down upside down, but it can be enlarged and zoom out. It's amazing how a picture on the screen, simply by a small hole.



Packing content
Pinhole camera with three apertures and focal length adjustment and detailed instructions.
Dimensions: Length 30 - 50 cm, Ø 7 cm

For children over the age of 6.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Kartonbaumeister

Art.-Nr. 409190

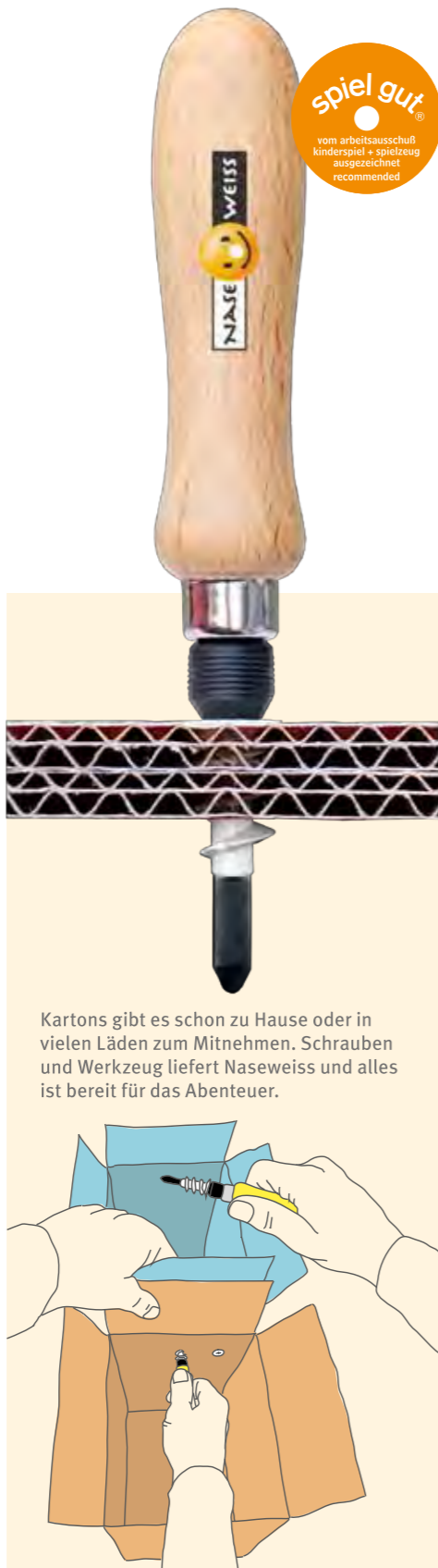
Es gibt nichts, was man aus Pappkartons nicht zaubern kann: Häuser, Burgen, Möbel, Flugzeuge, Irrgärten, Giraffen, ... Eine große Sache, besonders, wenn man im Team baut.

6+

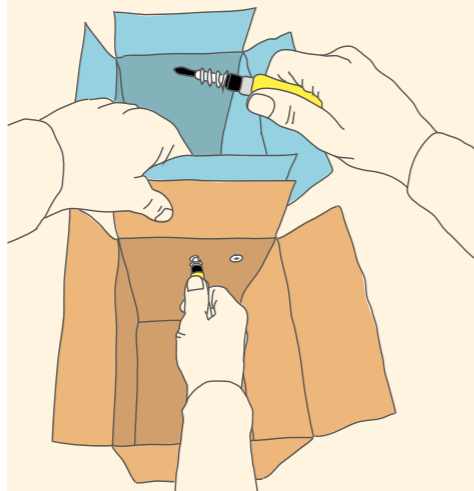


Packungsinhalt
Schraubendreher, Kartonsäge, 100 Stück Schrauben sowie eine ausführliche Anleitung.

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



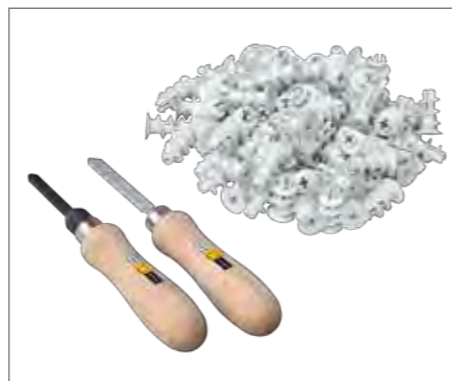
Kartons gibt es schon zu Hause oder in vielen Läden zum Mitnehmen. Schrauben und Werkzeug liefert Naseweiss und alles ist bereit für das Abenteuer.



Carton builder kit

Art. no. 409190

There is nothing you can't make out of cardboard boxes: Houses, castles, furniture, airplanes, mazes, giraffes, ... A big deal, especially, when you build as a team.



Packing content
Screwdriver, cardboard saw, 100 pieces of screws and detailed instructions.

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Schrauben für Kartonbaumeister

Art.-Nr. 409191

6+



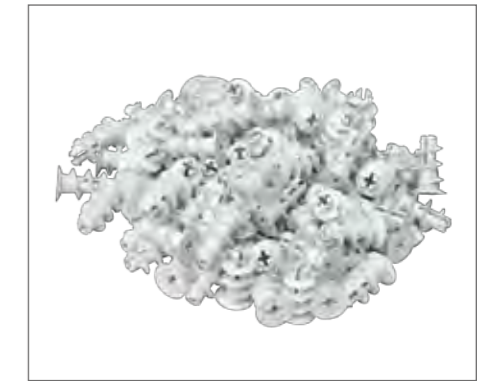
Packungsinhalt
100 Stück Schrauben sowie viele Anregungen zum Bauen.

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Screws for carton builder kit

Art. no. 409191



Packing content
100 pieces of screws and many ideas for building.

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Kartons für Kartonbaumeister

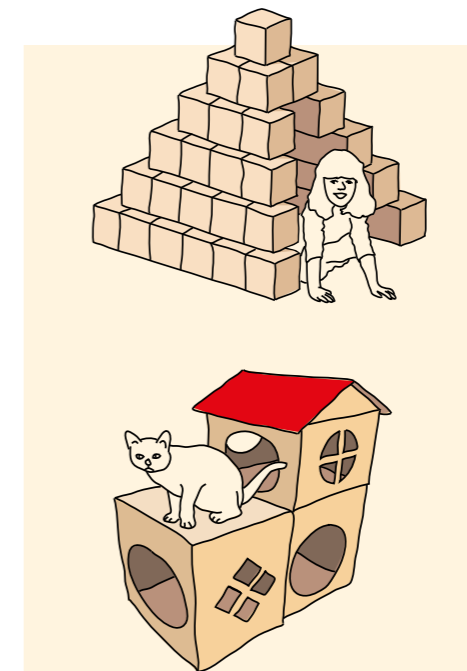
Art.-Nr. 409192

6+



Packungsinhalt
25 Stück Wellpappkarton, flach verpackt.

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Boxes for carton builder kit

Art. no. 409192



Packing content
25 pieces corrugated box, flat packed.

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Insektenhotel

Art.-Nr. 409170

Das Insektenhotel ist eine Nisthilfe für verschiedene Wildbienen und Wespenarten. Hebt man die Elemente über den Acrylglas-scheiben an, kann man die Entwicklung der Larven über die gesamte Entwicklungszeit beobachten, ohne sie zu stören.

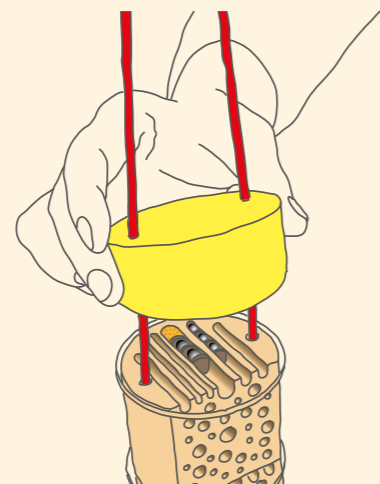


6+

Packungsinhalt

Insektenhotel fertig montiert sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen:
Höhe 230 mm, Ø 75 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Das Insektenhotel ist vor allem geeignet für viele verschiedene Arten von Wildbienen und Wespenarten.

Ob die Insekten die Nisthilfe annehmen, hängt von der geeigneten Platzierung ab. Suche einen wettergeschützten Ort und hänge sie dort auf. Über Nahrungspflanzen in der Nähe freuen sich die Kleinen natürlich. Auch die Richtung der Einfluglöcher bestimmt die Attraktivität. Da jeder Standort anders ist und du nie alle Faktoren beeinflussen kannst, experimentiere mit der Aufhängung, sollten die Insekten kein Interesse zeigen.

Der Entwicklungszyklus der Insekten dauert etwa sechs Monate. Im Herbst ziehen sie ein, im Frühjahr, wenn es warm wird, fliegen sie aus. Nach dem Aufhängen brauchst Du also Geduld. Damit die Zeit nicht zu lang wird, kannst du die Entwicklung der Larven die ganze Zeit über erforschen. Machst du das vorsichtig, stört es die Tiere nicht: Hebe die Elemente über einer Scheibe vorsichtig an, dann kannst du die Besiedelung in der obersten Lochreihe beobachten.

Insect hotel

Art. no. 409170

The Insect hotel is usefull as nesting aid for many kinds of wild bees and wasps. Lifting the moduls above the acrylic glasses, you can watch for the level of development. This does not negatively influence the larvae.



Packing content

Insect hotel assembled and a detailed instruction sheet.
Dimensions:
height 230 mm, Ø 75 mm

For children over the age of 6.
Attention: *Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.*

Tetherball Mini

Art.-Nr. 409160

Tetherball ist ein Spiel, das es weltweit auf vielen Schulhöfen und Spielplätzen gibt. Tetherball Mini ist ein Tischspiel nach gleichen Regeln, schnell und spannend: Zwei Spieler schlagen den Ball solange in entgegengesetzter Richtung, bis sich die Schnur ganz um den Mast gewickelt hat. Wer das mit seinem Schlag schafft, gewinnt.

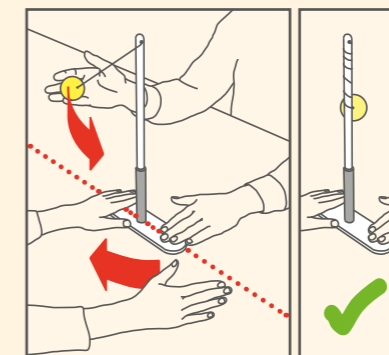


6+

Packungsinhalt

Sockelplatte, zweiteiliger Mast, Softball an Schnur sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen zusammengebaut:
Länge 250 mm, Breite 60 mm, Höhe 420 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Die Regeln sind einfach. Dennoch braucht ihr eine gute Portion Geschick und eine clevere Taktik. Es ist ein schnelles, spannendes Spiel. Vorläufer gab es schon vor über 1000 Jahren in Asien.

Stellt den Mast zwischen euch auf einen Tisch und haltet ihn mit einer Hand fest. Mit der freien Hand wird gespielt. Werft eine Münze. Der Gewinner wirft den Ball ein und schlägt ihn noch einmal in seine gewünschte Richtung. Der andere Spieler darf erst danach versuchen, den Ball in die entgegengesetzte Richtung zu schlagen. Wer es schafft, die Schnur in der eigenen Richtung vollständig einzuwickeln, bis die Kugel am Mast stoppt, bekommt einen Punkt. Es gewinnt, wer 3 Punkte erreicht hat. Der Abstand zum Mitspieler muss allerdings 2 Punkte betragen. So lange wird weitergespielt.

Tetherball Mini

Art. no. 409160

Tetherball is a game that can be found in many schoolyards and playgrounds worldwide. Tetherball Mini is a table game based on the same rules. It is fast and exciting: Two players hit the ball in opposite directions till the string is completely wrapped around the mast. The player who manages to do this wins the game.



Packing content

Base plate, two-piece mast with softball connected to a string and a detailed instruction sheet.
Dimensions assembled:
length 250 mm, width 60 mm, height 420 mm

For children over the age of 6.
Attention: *Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.*

Lindwurm

Art.-Nr. 409150

Geschwind wie der Wind!
Der Lindwurm wird aus Holzstäbchen zusammengesetzt. Wenn man ihn loslässt, fliegt er mit erstaunlicher Geschwindigkeit davon.

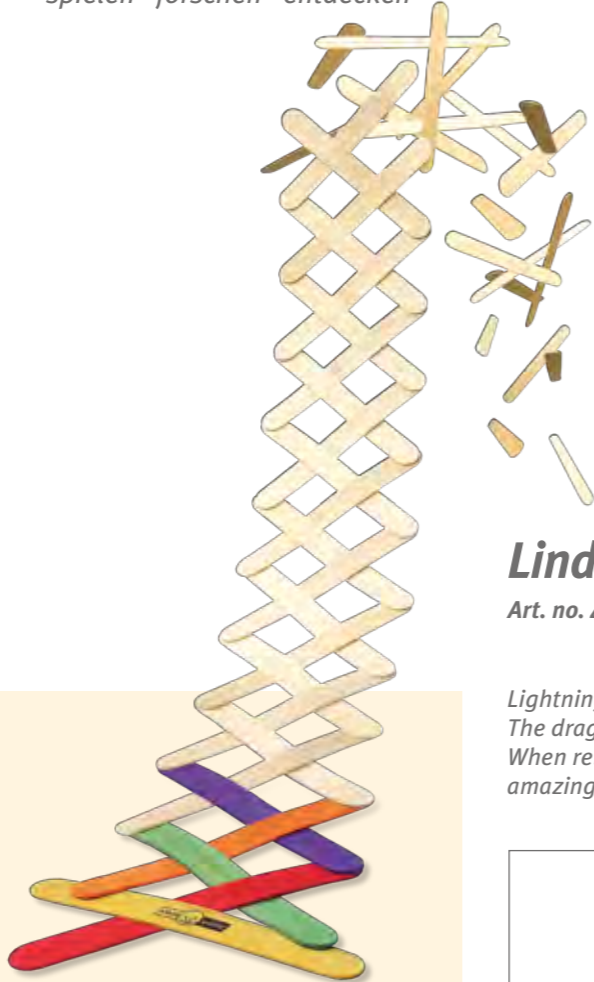
6+



Packungsinhalt

10 farbige Holzstäbchen,
100 Holzstäbchen natur
sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessung Holzstäbchen:
Länge 150 mm, Breite 18 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Änderungen vorbehalten.



Du kannst den Lindwurm beliebig lang machen. Wenn du alle Stäbchen in der Dose verwendest, hat er ungefähr drei Meter Länge. Am Ende steckst du einen gelben Stopper ein. Jetzt wird es spannend: Sobald du einen Stopper herausziehst und den Lindwurm loslässt, läuft er rasend schnell davon und löst sich dabei auf.
Wenn du den QR-Code auf dieser Seite scannst, kannst du es in einem Video sehen.

Verschiedene Formen:

Ein fertig gebauter Lindwurm ist sehr stabil. Du kannst ihn auf verschiedene Weise ablegen. Einige Vorschläge dazu findest du auf der Rückseite. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Probiere aus, was dir gefällt.

Viel Spaß beim Bauen und Rennen lassen!



Lindwurm

Art. no. 409150

Lightning fast!
The dragon is assembled from wooden sticks.
When released, it flies and unravels at an amazing speed.



Packing content

10 coloured wooden sticks,
100 plain wooden sticks
and a detailed instruction sheet.
Stick dimensions:
length 150 mm, width 18 mm

For children over the age of 6.
Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed.
Subject to modifications.



Kurbelkino

Art.-Nr. 409140

Lass die Bilder tanzen!
Das Kurbelkino macht aus einzelnen Bildern Filme. Und die Filme laufen und laufen und laufen, solange du an der Kurbel drehst. Viele Vorlagen lassen magische Welten entstehen. Aber mit dem Kurbelkino bist du auch dein eigener Regisseur. Bringe ganz einfach deinen Bildern das Laufen bei!

6+

Geeignet für Links- und Rechtshänder



Packungsinhalt

Kurbelkino, 8 Bildtafeln, 1 wasserlöslicher Farbstift, 2 Schwammtücher, 24 Haftetiketten sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: Breite 180 mm, Tafeln 60 x 60 mm

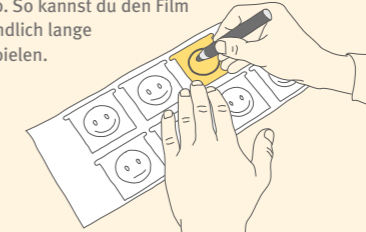
Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Änderungen vorbehalten.



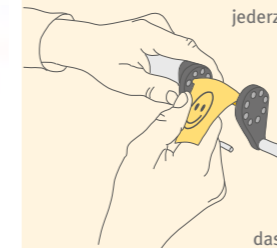
Design-Auszeichnung
Bundesverband Kunsthandwerk
Messe Frankfurt Exhibition GmbH



Ein Film besteht aus acht Einzelbildern. Pause die beiliegenden Vorlagen auf die Täfelchen durch und teste sie. Nach ein bisschen Übung kannst du deine eigenen Filme zeichnen. Wenn du die Beispiele betrachtest, kannst du sehen, dass es keinen Anfang und kein Ende gibt. Das letzte Bild schließt wieder genau an das erste an. In der Filmsprache nennt man das einen Loop. So kannst du den Film unendlich lange abspielen.



Möchtest du einen neuen Film beginnen, befeuchte das Schwammtuch mit Wasser und wische die alten Bilder ab. Du kannst auch die beiliegenden Haftetiketten verwenden. Klebe sie auf die Täfelchen und bemale sie. So kannst du die Filme aufbewahren und jederzeit wieder abspielen.



Hänge das erste Täfelchen mit einer der kleinen Nasen an der Seite in das Kurbelkino ein, biege das Täfelchen etwas und hänge genau gegenüber die zweite Nase ein. Jetzt folgen der Reihe nach die restlichen Täfelchen auf die gleiche Weise. Die Bilder müssen in der richtigen Reihenfolge eingehängt werden, damit der Film einwandfrei läuft. Mit der Richtung des Einhängens kannst du bestimmen, ob der Film vorwärts oder rückwärts läuft.



Du kannst das Kurbelkino in der Hand halten oder an einer Tischkante andrücken.

Flip cinema

Art. no. 409140

Make the pictures dance!
The Flip cinema makes movies from individual pictures. And the movies keep running as long as you turn the crank. You can create magical worlds using the many templates provided.
The Flip cinema also enables you to become a director yourself. Teach your pictures to move!



Packing content

Flip cinema, 8 picture cards, 1 erasable colour pen, 2 sponge cloths, 24 adhesive labels and detailed instructions.
Dimensions: wide 180 mm, picture cards 60 x 60 mm

For children over the age of 6.
Suitable for left- and right-handers.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed.
Subject to modifications.



Römisches Schreiftäfelchen

Art.-Nr. 409010



So wächst das Wissen der Welt – schon seit die Römer vor 2000 Jahren auf solche Tafeln Notizen, Briefe oder Rechnungen schrieben. Das Täfelchen besteht aus zwei Holzbrettchen mit Wachsschicht, in die mit einem Bronze Griffel Texte oder Zeichnungen eingeritzt und wieder gelöscht werden können. In einer ausführlichen Anleitung ist alles genau beschrieben.

Nachfüllportion Wachs

Art.-Nr. 409012

Wurde auf der Tafel sehr viel geschrieben und gezeichnet, kann die Wachsschicht unbrauchbar werden. Dann kann man sie komplett herauskratzen und neues Wachs in die Fläche eingießen.

Packungsinhalt

Wachsstück, ausreichend für die Befüllung eines Schreiftäfelchens und eine ausführliche Anleitung.



Packungsinhalt

Schreiftäfelchen mit Schreibgriffel aus Bronze sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen geschlossen: 120 x 70 x 12 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Wax re-fill

Art. no. 409012

When you have written and drawn a lot on the tablet, the wax layer eventually becomes unusable. You can completely remove the surface and replenish it with new wax.

Packing Content

Adequate quantity of wax to re-cover the writing tablet and detailed instructions.

Small Roman Tablet

Art. no. 409010

The world's knowledge has been growing for thousands of years – the Romans started using such tablets over 2000 years ago to make notes, write letters and make calculations. This small tablet is made of two wooden boards with a wax layer. A bronze stylus is used to engrave text or drawings, which can be erased after use. Exact instructions are provided.



Packing content

Writing tablet with bronze stylus and detailed instructions. Dimensions closed: 120 x 70 x 12 mm

For children over the age of 6.
Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Mikroskop

Art.-Nr. 409020

Kleine haben die Augen noch dicht am Boden. Oder am Mikroskop! Jetzt werden Pflanzen, Insekten und kleine Schätze groß. Das Mikroskop besteht aus einem Halter in den eine Glaslinse eingesteckt wird. Dazu gibt es zehn Objektträger aus Papier, zwei Halteklammern und eine ausführliche Anleitung mit vielen Tipps für Entdecker.



Packungsinhalt

Mikroskopständer, Glaslinse, 10 Objektträger aus Papier, zwei Halteklammern sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen: Höhe 155 mm, Ø 77 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



So funktioniert das Mikroskop:

Stelle den Ständer vor Dir auf einen Tisch. Schiebe die Linse im geriffelten Bereich waagrecht zwischen die Leisten des Ständers. Lege oder befestige eine beliebige Probe, z.B. ein Blatt oder ein Insekt, auf einen Objektträger und fixiere diesen mit den Klammern auf dem Sockel des Mikroskops. Nun kannst du das Objekt durch die Linse vergrößert betrachten.

Tipps zum Experimentieren:

Setze die Linse verschieden hoch in den Ständer ein und beobachte, wann du die Probe am schärfsten oder am größten siehst.

Benutze eine transparente Folie als Objektträger und beleuchte das Mikroskop von unten durch den Sockel. Nun kannst Du durchscheinende Objekte wie Insektenflügel, Blütenblätter oder Flüssigkeiten beobachten.

Richte das Mikroskop mit der Linse auf beliebige Gegenstände. Sind diese ausreichend hell beleuchtet, kannst Du sie auf dem Objektträger sehen. Das Papier funktioniert jetzt wie eine Leinwand. Es steht allerdings alles Kopf.

Was du beachten musst:

Vorsicht feuergefährlich – Mikroskop nicht direkter Sonneneinstrahlung aussetzen! Wenn die Sonne durch das Mikroskop direkt auf den Objektträger scheint, wirkt die Linse als Brennglas. Das Licht der Sonne wird so stark auf einen Punkt gebündelt, daß das Papier Feuer fangen kann. Das funktioniert allerdings nur auf der Ebene des Papiers. Darüber oder darunter, z.B. auf der Tischfläche, auf der das Mikroskop steht, ist die Wirkung schon zu schwach.

Wegen Verletzungsgefahr der Augen nicht durch die Linse in die Sonne sehen!

Viel Spaß beim Forschen!

Microscope

Art. no. 409020

Little ones have their eyes close to the ground. Or on a microscope! The ideal way to bring plants, insects and small treasures to life. The microscope is made of a wooden frame into which a glass lens is placed. It also comes with ten paper bases for the objects, two bulldog clips and detailed instructions including lots of tips for explorers.



Packing content

Microscope stand, glass lens, 10 paper object slides, two clips and detailed instructions. Dimensions: height 155 mm, Ø 77 mm

For children over the age of 6.
Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Sonnenuhr

Art.-Nr. 409030



Jetzt schlägt's 13! Die Sonnenuhr ist ein echtes Messinstrument für aufgeweckte kleine Zeitgenossen. Mit dem eingebauten Kompass wird sie präzise auf die Sonne ausgerichtet und zeigt dann sehr genau die Zeit an. Geschlossen hat sie in jeder Abenteuerer-Hosentasche Platz.

Dazu gibt es eine ausführliche Bedienungsanleitung mit allen Hinweisen.

So funktioniert die Sonnenuhr:

Klappe die Sonnenuhr auf und halte sie waagrecht. Dann drehe die Standfläche so lange, bis der Kompass mit der aufgedruckten Rosette übereinstimmt. Nun ist die Uhr genau nach Süden ausgerichtet und der Schatten der Schnur zeigt am Ziffernblatt die Zeit an. Natürlich nur, wenn die Sonne scheint.

Was du wissen musst:

Sonnenuhren zeigen immer die **wahre Ortszeit** an. Diese unterscheidet sich von der Mitteleuropäischen Zeit (MEZ), die auf all unseren Uhren erscheint. Das liegt daran, dass die Sonne gleichmäßig über den Himmel wandert und deshalb z.B. der höchste Sonnenstand (12 Uhr mittags) nicht für alle gleichzeitig ist. Um unser Leben zu erleichtern, hat man die MEZ eingeführt und damit die Zeit für alle künstlich gleich gemacht. Deshalb gehen in Deutschland Sonnenuhren gegenüber der MEZ von Ost nach West zunehmend nach. In Dresden z.B. sind das 5 Minuten, in Leipzig 10 Minuten, in Erfurt 16 Minuten, in Kassel 22 Minuten und in Köln schon 32 Minuten. Mit deiner Armbanduhr kannst du herausfinden, wieviele Minuten du an deinem Standort dazuzählen musst.

Die Sonnenstrahlen treffen nicht an allen Orten im gleichen Winkel auf die Erde. Das liegt an der Kugelform der Erde. Eigentlich bräuhete man deshalb für jeden Ort ein genau passendes Ziffernblatt. Da die Abweichungen aber nicht allzu dramatisch sind, stellt diese Sonnenuhr einen **Kompromiss** dar. Sie ist für die geografische Breite von 51° berechnet, also ungefähr für die Mitte Deutschlands. Auf diesem Breitengrad liegen z.B. Städte wie Köln oder Dresden. Für alle Orte auf dieser Linie ist die Zeitanzeige besonders genau. Je weiter dein Standort nach Norden oder Süden abweicht, desto ungenauer wird die Zeitanzeige.

Während der **Sommerzeit** musst du eine Stunde zu der angezeigten Zeit dazuzählen.

Viel Spaß!

Sundial

Art. no. 409030

It's 13 o'clock! This sundial is a genuine timepiece for bright young children. Once the integrated compass has been used to achieve the correct alignment with the sun, the sundial tells the time accurately. It will fit into any adventurer's trouser pocket when closed. It also comes with detailed instructions and tips.



Packing content
Pocket sundial with compass and detailed instructions.
Dimensions: closed 60 x 60 x 20 mm

For children over the age of 6. Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Muskete für Gummiringe

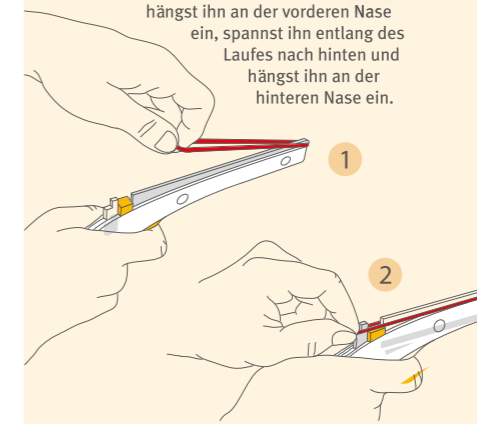
Art.-Nr. 409040



Wer hat eine ruhige Hand? Ein gutes Auge? Und eine Dose als Ziel? Gib Gummi! Mit der Muskete zum Schießen von Gummiringen. Die Gummis sind als Munition ungefährlich und überall im Handel erhältlich. Zur Muskete gibt es drei Dosen für das klassische Dosenschießen, zehn Gummiringe und eine ausführliche Anleitung mit verschiedenen Spielideen.

So funktioniert die Muskete:

Nimm die Muskete in die eine Hand. Mit der anderen Hand nimmst du einen Gummiring, hängst ihn an der vorderen Nase ein, spannst ihn entlang des Laufes nach hinten und hängst ihn an der hinteren Nase ein.



Halte die Muskete mit gestrecktem Arm und visiere über die obere Kante dein Ziel an. Drückst du den gelben Auslöser, fliegt der Gummiring zielgenau nach vorne.



Tipps zum Spielen:

Baue die beiliegenden Zieldosen an einer Tischkante auf. Trete etwa vier Schritte zurück und versuche, sie mit möglichst wenigen Schüssen vom Platz zu bekommen.

Ergänze die Dosen und baue Pyramiden mit neun oder mehr Dosen. Gut dafür geeignet sind die Papprollen, auf die Toilettenpapier oder Küchenrollen aufgewickelt sind.

Sicher wirst du mit der Muskete nicht lange alleine bleiben. Denke dir eigene Spielregeln für einen Wettbewerb mit Freundinnen und Freunden aus. In früheren Zeiten konnte man ähnliche Geräte zum Erlegen von Stubenfliegen. Vielleicht hast du dabei Glück.

Rubber-band musket

Art. no. 409040

Who has the steadiest hand? A confident aim? And a tin can to aim at? Fire! Musket toy for firing rubber bands. Rubber bands are a safe ammunition and available from all local shops. The musket comes with three cans for target practice, ten rubber bands and a detailed set of instructions with a number of different game ideas.



Packing content
Musket, 10 elastic bands, three target pots and detailed instructions.
Dimensions: Length 260 mm

For children over the age of 6. Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

6+



Packungsinhalt

Taschen-Sonnenuhr mit Kompass sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen: geschlossen 60 x 60 x 20 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.

FORM#
2012

Design-Auszeichnung
Bundesverband Kunsthandwerk
Messe Frankfurt Exhibition GmbH

6+



Packungsinhalt

Muskete, 10 Gummiringe, drei Zieldosen sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen: Länge 260 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.





Murmelmaus

Art.-Nr. 409050

Hier kommt der Spaß ins Rollen: Die Murmelmaus ist ein kleines Katapult fürs gezielte, gefahrlose und dosierte Murmelschießen für viele lustige Spiele. Das bunte Kegelspiel ist schon dabei. Zu der Murmelmaus gibt es sechs Glasmurmeln, die alle im Bauch Platz haben, neun Kegel aus Holz mit Spielfeld und eine ausführliche Anleitung.



So funktioniert die Murmelmaus:

Nimm die Murmelmaus so in die Hand, dass der Stößel an der Spitze nach vorne zeigt und du ihn mit dem Zeigefinger gut zurückschieben kannst. Lege mit der anderen Hand eine Glaskugel in das freigewordene Loch. Sobald du den Stößel loslässt, katapultiert er die Murmel nach vorne. Geschwindigkeit und Weite des Schusses kannst du dosieren, indem du den Stößel mehr oder weniger stark betätigst.

In der Murmelmaus lassen sich sechs Murmeln aufbewahren. Befülle oder entleere die Maus durch die Löcher auf der Oberseite während du den Stößel gedrückt hältst.

Kegelspiel:

Suche dir Mitspieler, dann macht es am meisten Spaß. Lege den Spielplan auf einen ebenen Boden und stelle die Kegel auf die Markierungen. Der gelbe Kegel gehört in die Mitte. Bringe die Murmelmaus etwa in drei Schritt Entfernung in Position. Versuche mit maximal drei Schüssen alle Kegel abzuräumen. Gewonnen hat derjenige, der die wenigsten Schüsse braucht oder die meisten Kegel wirft. Eine zusätzliche Regel macht es noch spannender: der gelbe Kegel muss als einziger stehen bleiben. Fällt er, ist die Runde verloren.

Tipps:

Stelle deine Geschicklichkeit auf die Probe, indem du die Entfernung zu den Kegeln erhöhst. Frage erfahrene Kegler nach weiteren Spieleregeln. Denke dir eigene Spiele auch ohne Kegel aus und teste sie mit deinen Freundinnen und Freunden. Oder frage andere nach Spielideen. Murmelspiele haben eine lange Tradition, deshalb gibt es eine Menge davon.

Viel Spaß!

6+



Packungsinhalt

Murmelmaus, sechs Glasmurmeln, ein Spielfeld, neun Kegel sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: 125 x 65 x 25 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erststickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Marble Mouse

Art. no. 409050

Fun with marbles. The Marble Mouse is a small catapult for shooting marbles in a safe, targeted and controlled way and has been designed for a large number of fun games. A colourful bowling game is included. The Marble Mouse comes with six glass marbles that all fit into its belly, nine wooden bowling pins, playing field and detailed instructions.



Packing content

Marble mouse, six glass marbles, a game board, nine skittles and detailed instructions.
Dimensions: 125 x 65 x 25 mm

For children over the age of 6.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Blätterpresse

Art.-Nr. 409060

Die Faszination unvergänglicher Schönheit erleben Menschen seit jeher mit gepressten Blüten und Blättern. Nicht nur zum Sammeln und Erforschen der Natur, auch zum Basteln und Dekorieren sind sie wunderbar. Etwas ganz Besonderes werden Blätter durch die Wellpappeinlage: sie behalten für immer die Wellenform.



Leaf Press

Art. no. 409060

Man has long been fascinated by the idea of everlasting beauty, reflected by the pressing of flowers and leaves. Pressed flowers and leaves are the perfect way to collect and explore nature and can be used for decoration and crafts. Using corrugated cardboard presses transforms the leaves into something special; they retain the crinkled effect forever.

6+



Packungsinhalt

Blätterpresse mit Knebel, 9 Einlegekarten, Leporello zum Wellenpressen sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: 120 x 70 x 35 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erststickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.

Lege Pappkarten und Blätter abwechselnd auf die Grundplatte.

Statt der Pappkarten kannst Du auch das Wellpappeporello verwenden. Damit gepresste Blätter nehmen die Wellenform an und behalten sie auf Dauer.

Anschließend lege den Deckel auf. Auf diesen legst Du den Knebel. Drücke alles zusammen und wickle die Schnur darum. Stecke das Ende der Schnur unter der Wicklung durch, so daß es leicht klemmt.

Zum Schluß kippe den Knebel. Fertig! Jetzt mußt Du nur noch einige Tage warten, bis die Blätter getrocknet sind. Die Dauer hängt von der Art der Blätter und ihrer Feuchtigkeit ab. Probiere es aus.



Packing content

Leaf press with locking bolt, 9 cardboards, corrugated cardboard presses and a detailed manual.
Dimensions: 120 x 70 x 35 mm

For children over the age of 6.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

FORM# 2012

Design-Auszeichnung
Bundesverband Kunsthandwerk
Messe Frankfurt Exhibition GmbH



Dampfschiff

Art.-Nr. 409070

Jetzt gehen alle Kleinen auf große Fahrt! Unter die wassergefüllte Spirale des Dampfschiffes wird ein Teelicht gestellt – und schon geht es los. Und das, solange die Kerze brennt. Pulsarmotor nennt sich diese raffinierte Technik. Durch Drehen des gelben Aufbaus lässt sich die Fahrtrichtung bestimmen. So haben alle Spaß beim ungefährlichen Einsatz in der Badewanne oder in anderen ruhigen Gewässern.

6+



Packungsinhalt

Schiff mit Pulsarmotor, zwei Kerzen, eine Pipette und eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: 175 x 70 x 75 mm

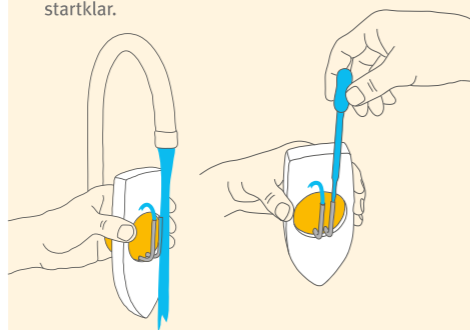
Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Änderungen vorbehalten.



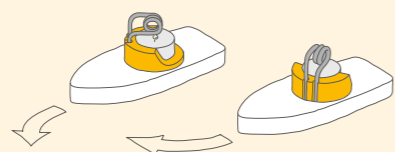
FORM# 2014

Design-Auszeichnung
Bundesverband Kunsthandwerk
Messe Frankfurt Exhibition GmbH

So funktioniert das Dampfschiff:
Fülle am Wasserhahn oder mit der Pipette ein Ende des Heizrohres so lange mit Wasser, bis es am anderen Rohrende wieder herausläuft. Jetzt ist der Motor vollständig gefüllt und startklar.



Lege das Schiff ins Wasser. Achte darauf, dass dabei kein Wasser aus dem Heizrohr ausläuft. Zünde die Kerze an und stelle sie unter das Heizrohr. Es dauert nicht lange, dann beginnt das Schiff Fahrt aufzunehmen. Durch Drehen des gelben Aufbaus kannst Du die Fahrtrichtung bestimmen.



Und deshalb fährt das Schiff:
Die Kerze erwärmt das Wasser an einer kleinen Stelle des Rohres, bis es verdampft. Weil Dampf viel mehr Platz braucht als vorher das Wasser, stößt dieser Dampf einen Teil des kalten Wassers nach hinten aus und treibt damit das Boot an. Gleich darauf wird er im kalten Teil des Rohres wieder flüssig und zieht sich zusammen. Dadurch ist wieder Platz im Rohr und Wasser wird zurückgesaugt. Alles beginnt von vorne. Es wird also kein Wasser verbraucht, sondern es pulsiert im Rohr hin und her. Und jetzt kommt das Wichtigste: Weil der Ausstoß des Wassers stärker wirkt als das anschließende Ansaugen, bewegt sich das Schiff nicht vor und zurück, sondern fährt nach vorne. Und das, so lange die Kerze brennt. Diese Technik ist schon über hundert Jahre bekannt und wird auch Pulsarmotor genannt.

Steamboat

Art. no. 409070

*A big journey for little people!
A tea light is placed beneath the water-filled spiral on the steamboat – and off it goes! It travels for as long as the candle keeps burning. This clever technology is known as a pulse motor. Fun for all when used in the bath tub or on any other still water surface.*



Packing content

Boat with pulse motor, two candles, a pipette and detailed instructions.
Dimensions: 175 x 70 x 75 mm

*For children over the age of 6.
Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed.
Subject to modifications.*



Flitzer

Art.-Nr. 409080

Rennfahrer aufgepaßt!
Gummimotor und tolles Fahrwerk bringen volle Beschleunigung auf die Straße. Der Flitzer ist die Rakete unter den Autos. Er schafft schnelle 15 Meter und mehr. Da heißt es gut zielen und auf der Piste bleiben.

6+



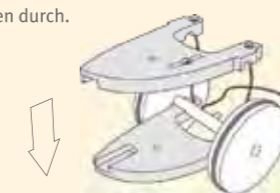
Packungsinhalt

Auto mit Gummimotor zum Zusammensetzen sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: 290 x 110 x 80 mm

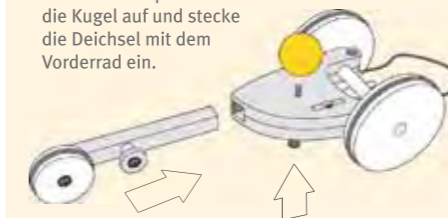
Für Kinder ab 6 Jahren.
Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Änderungen vorbehalten.



Baue den Flitzer zusammen:
Schließe die beiden Korpussteile um die Achse. Ziehe dabei die Gummischnur nach unten durch.



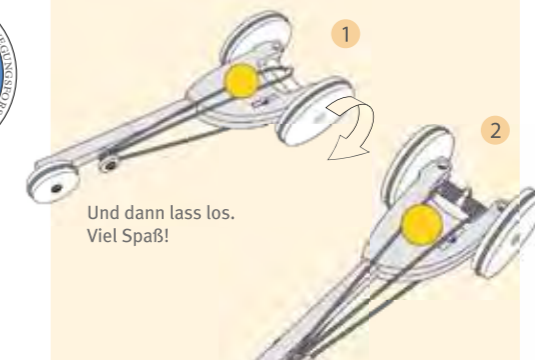
Stecke die Schraube von unten durch den Korpus und schraube die Kugel auf und stecke die Deichsel mit dem Vorderrad ein.



Lasse den Flitzer flitzen:
Suche Dir eine Rennstrecke ohne Hindernisse. Der Flitzer schafft 15 schnelle Meter! Spanne den Gummi von unten über die kleine Rolle nach hinten.



Nimm die großen Räder in eine Hand und hänge mit der anderen den Gummi am Zapfen der Hinterachse ein. Dann wickle den Gummi auf der Hinterachse auf, indem Du die Räder rückwärts drehst. Du kannst auch den Flitzer auf dem Boden rückwärts rollen.



Und dann lass los.
Viel Spaß!

Flitzer

Art. no. 409080

*Watch out racing buffs!
Elastic power driven motor and a great chassis deliver full acceleration on the roads. The Flitzer is the comet among racecars. It's capable of covering a full 15-meter stretch and more – in a thrice. All you need to do is take good aim and stay on the track.*



Packing content

Pull back cart with detailed instructions for assembly.
Dimensions: 290 x 110 x 80 mm

*For children over the age of 6.
Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed.
Subject to modifications.*



Lupenbecher

Art.-Nr. 409090

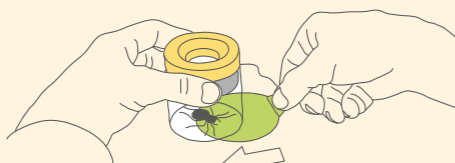


Ab nach draußen! Jetzt sind alle Insektenforscher gefragt. Mit dem Lupenbecher ist das Fangen von kleinen Tieren ein Kinderspiel. Und bei fünffacher Vergrößerung gibt es eindrucksvolle Begegnungen Auge in Auge mit den Minimonstern. Aber auch Pflanzen, Steine oder der Inhalt der eigenen Hosentasche halten so manche Überraschung bereit.

Ob Insekten, Pflanzen, Erde oder Steine, mit dem Lupenbecher lässt sich die Natur ganz nah heranholen. Durch die hochwertige Glaslinse siehst du alles fünfmal so groß wie mit bloßem Auge und kannst es perfekt scharfstellen.

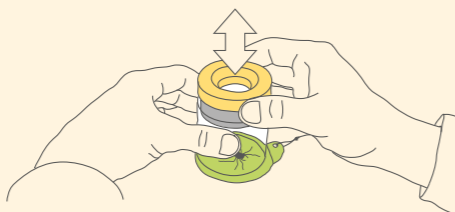
Fangen von Tieren:

Da kleine Lebewesen sehr empfindlich bei direkter Berührung sind, kannst du sie schonend fangen, indem du den Becher vorsichtig über sie stülpst. Beobachte sie an Ort und Stelle oder bewege den Schieber unter die Öffnung und nimm den Becher hoch. Von Insekten wie Bienen oder Wespen möchtest du sicher nicht gestochen werden. Mit dieser Methode kannst du auch sie gut beobachten.



Scharfstellen:

Schaue dein Objekt durch die Linse an und ziehe diese aus dem Becher heraus, bis du es ganz scharf siehst.



Ziehst du die Linse ganz aus dem Rohr, kannst du alles untersuchen, was zu groß ist oder was du nicht fangen solltest. Schmetterlinge sind zu empfindlich, Regenwürmer kriechen immer die Becherwand hoch. Wassertiere kannst du in einem kleinen Glas beobachten.

6+

Packungsinhalt

Lupenbecher mit Glaslinse und ausführliche Anleitung. Abmessungen: H 65mm, Ø 60 mm

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.

FORM# 2014

Design-Auszeichnung Bundesverband Kunsthandwerk Messe Frankfurt Exhibition GmbH

Magnifying glass cup

Art. no. 409090

Now off you go! Insect researchers are in great demand. Catching insects is a child's play with the magnifying glass cup. With five times magnification, you can get a face-to-face encounter with the little monsters. Not just insects but even plants, stones or the contents of your own pocket can throw up surprises.



Packing content

Magnifying glass cup with glass lens and detailed instructions. Dimensions: H 65 mm, Ø 60 mm

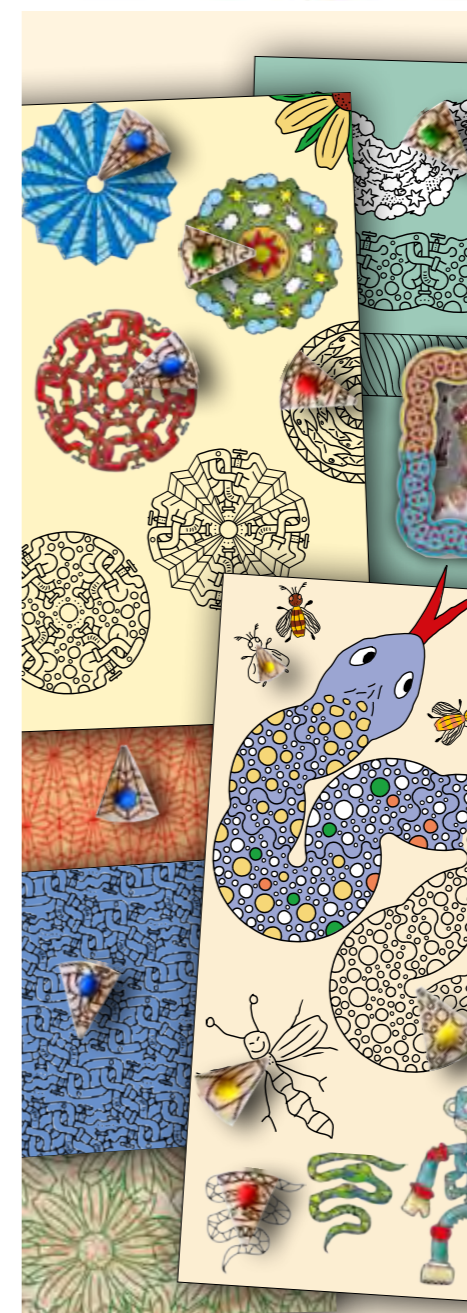
For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Zauberstempel

Art.-Nr. 409100

Damit wachsen der Phantasie Flügel! Mit acht verschiedenen Stempeln lassen sich durch Reihung und Kombination unendlich viele Bilder zaubern. Die Motive können mit eigenen Einfällen ergänzt, ausgemalt und ausgeschnitten werden. Geschenkpapiere, Bucheinbände, Briefbögen, Poesiealben, Tischkarten und vieles mehr werden so zu kleinen Kunstwerken.



Magic stamps

Art. no. 409100

This gives wings to your fantasy! Innumerable pictures can be conjured up with eight different stamps, using them as series and combinations. The motives can be formed, painted and cut according to your fancy. Gift papers, book covers, envelopes, place cards and much more can thus become works of art.



Packing content

Eight stamps, a stamp pad and detailed instructions. Dimensions Stamp: 45 x 35 x 32 mm

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

6+

Packungsinhalt

Acht Stempel, Stempelkissen sowie ein ausführliche Anleitung. Abmessungen Stempel: 45 x 35 x 32 mm

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Katapult

Art.-Nr. 409110

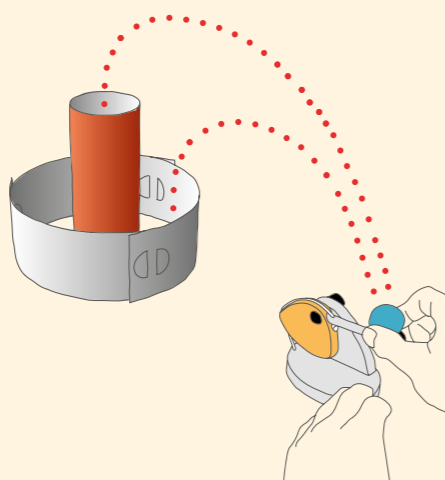
Treffen oder nicht Treffen, das ist hier die Frage! Mit dem Katapult lassen sich leichte Kugeln über abenteuerliche Kurse bis ins Ziel schießen. Dabei sind Geschicklichkeit und Geduld gefragt. Und ein ganz neuer Blick auf die Welt – wo ist das nächste spannende Ziel? Werde Sieger bei deiner eigenen Crosskatapult-Meisterschaft!



Packungsinhalt

Katapult, Zielring, acht Kugeln sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen: 105 x 75 x 140 mm

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erststichungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Catapult

Art. no. 409110

To hit or not to hit, that is the question! Using the catapult you can shoot light-weight balls across adventurous courses till you reach the target. Skill and patience are required here. And a completely new vista of the world – where is the next exciting target? Emerge victorious in your own cross catapult championship!



Packing content

Catapult, target ring, eight balls and detailed instructions. Dimensions: 105 x 70 x 140 mm

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



Luftkissen-Surfer

Art.-Nr. 409120

Schweben wie auf Wolke sieben! Mit ein bisschen Puste und einem kleinen Schubs kannst Du den Luftkissen-Surfer zum Tanzen bringen. Schwerelos bewegt er sich über jede glatte Oberfläche. Da die Luft sehr langsam entweicht, gibt es lange Spaß mit einer Ballonfüllung. In einer ausführlichen Anleitung findest Du Tipps und spannende Spielideen.



Packungsinhalt

Luftkissen-Surfer, drei Mundstücke, sechs Luftballons sowie eine ausführliche Anleitung. Abmessungen: 165 x 52 x 65 mm

Für Kinder ab 6 Jahren. **Achtung:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erststichungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Design-Auszeichnung Bundesverband Kunsthandwerk Messe Frankfurt Exhibition GmbH

FORM# 2014



Hovercraft surfer

Art. no. 409120

Floating like on cloud nine! With a bit of puff and a little push you can make the hovercraft surfer dance. It moves weightlessly over any smooth surface. Since the air escapes very slowly, you can enjoy for a long time each time you fill the balloon. You can find tips and exciting game ideas in the detailed manual.



Packing content

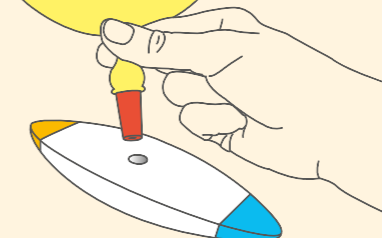
Hovercraft surfer, three mouthpieces, six balloons and a detailed manual. Dimensions: 165 x 52 x 65 mm

For children over the age of 6. **Attention:** Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Die Packung enthält einen Rumpf, drei Mundstücke und sechs Luftballons.

So funktioniert der Luftkissen-Surfer:

Ziehe einen Ballon über das runde Ende eines Mundstücks. Der gesamte Hals muss auf die Kugel gestreift werden. Blase den Ballon auf und verschließe ihn mit den Fingern, damit keine Luft entweicht und stecke das Mundstück in den Surfer. Jetzt auf einer glatten Fläche abgesetzt, gleitet er mühelos in die Richtung, die du ihm gibst.



Und deshalb fährt der Luftkissen-Surfer:

Die entweichende Luft bildet einen hauchdünnen Film zwischen Rumpf und Boden. Der Surfer schwimmt sozusagen auf Luft.

Spiel 1

Stelle auf einem glatten Boden in fünf Meter Entfernung einen Becher auf. Wer ihm mit dem Surfer am nächsten kommt, hat eine Runde gewonnen. Markiere die Stelle deines Versuchs mit einer Münze, und gib den Surfer dem nächsten Spieler weiter. Nach fünf Runden wird abgerechnet.

Spiel 2

Starte an einer Tischkante und versuche so nah wie möglich an die gegenüberliegende Kante zu kommen. Wer am nächsten dran ist, ohne dass der Surfer vom Tisch fällt, hat gewonnen.

Spiel 3

Baue aus Schuhen, Büchern, Geschirr oder anderen Dingen einen Hindernisparkour. Wer mit der geringsten Zahl von Schubsern ins Ziel kommt, hat gewonnen. Reicht die Luft nicht aus, Ballon erneut aufblasen und die Runde fortsetzen.



Schwarzes Schaf

Art.-Nr. 409130

Das ist ein rasantes Würfelspiel für die ganze Familie. Bis zu sechs Spieler haben kurzweilige Unterhaltung nicht nur zu Hause, sondern auch auf Reisen. Durch die erhabene Ausführung der Augenzahlen auf Dose und Würfel sind auch sehbehinderte und blinde Spieler mit von der Partie.



Black sheep

Art. no. 409130

This is a fast-paced dice game for the entire family. It provides entertainment for up to six players not only at home but also while travelling. Due to the raised numbers on box and dice, even the visually impaired and blind players can be part of the game.



Packing content

Play-box, 38 pegs, 1 tactile dice and detailed instructions.
Dimensions: H 80 mm, Ø 64 mm

For children over the age of 6.

Suitable for the visually impaired and blind.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.

Zum Öffnen der Dose ziehe an Deckel oder Boden und schiebe ihn zur Seite.

Alle Spieler erhalten die gleiche Anzahl Stifte, maximal acht Stück. In die Eins auf dem Deckel wird der schwarze Stift, das „Schwarze Schaf“, gesteckt.

Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl wird ein Stift in den Deckel gesteckt. Ist das Loch schon besetzt, muss der Spieler stattdessen diesen Stift nehmen. In der ersten Runde dürfen alle einmal würfeln. Ab der zweiten Runde darf jeder beliebig oft würfeln, bis er einen Stift aus einem besetzten Loch nehmen muss. Wer eine Sechs würfelt, lässt den Stift durch das trichterförmige Loch in den Becher fallen und würfelt erneut. Wer zuerst alle Stifte los ist, hat gewonnen und beginnt die nächste Runde.

Wer das schwarze Schaf erwischt, tauscht seinen Stift dagegen aus und gibt es an einen beliebigen Mitspieler weiter. Dieser muss es bei seinem nächsten Spielzug einsetzen. Würfelt der Besitzer des schwarzen Schafs eine Sechs, hat er gewonnen und beginnt die nächste Runde.

Tipp:

Es gibt dieses Spiel schon sehr lange. Niemand kennt den genauen Ursprung. Allerdings wurde es ohne das schwarze Schaf gespielt. Probiere doch aus, ob es dann ebenso viel Spaß macht.

Tipp:

Die Augenzahl auf dem Würfel lässt sich tasten, genauso die Augen auf der Dose. Das schwarze Schaf unterscheidet sich durch Länge und Riffelung von den anderen Stiften. Deshalb können alle Sehbehinderten oder Blinden mitspielen. Probiere doch aus, wie gut es mit verbundenen Augen oder im Dunkeln funktioniert.

Viel Glück und Spaß!

6+

Geeignet für Sehbehinderte und Blinde



Packungsinhalt

Dose, 38 Spielstifte, 1 taktile Würfel sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: H 80 mm, Ø 64 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Geheimdose

Art.-Nr. 409180

An den Inhalt dieser Dose kommt nur, wer das Geheimnis kennt. Das Zauberwort "Sesam öffne Dich" hilft hier nicht weiter.



Secret box

Art. no. 409180

Only those who know the secret can access the contents of this box. The magic word "Open Sesame" does not help here.

Öffnen

Stelle die Dose auf eine waagrechte Fläche und halte sie mit einer Hand gut fest. Dann drehe mit der anderen Hand den Deckel so schnell du kannst. Nun lässt er sich nach oben abheben. Bleibt die Dose verschlossen, versuche es noch einmal.

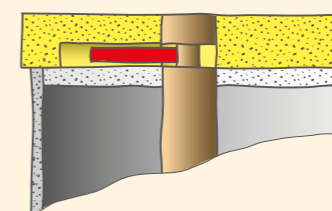
Auf der Innenseite des Deckels kannst du sehen, wie es funktioniert: Im verschlossenen Zustand greift mindestens einer der zwei Metallstifte in die Vertiefung am Ende des Holzstabes ein. Beim Drehen rutschen die Stifte durch Fliehkraft nach außen und geben den Deckel frei.

Schließen

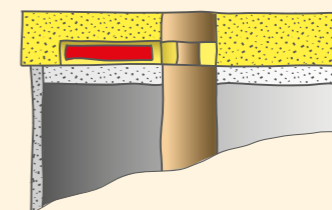
Lege den Deckel auf eine waagrechte Fläche und drehe ihn, bis die Stifte im Loch nicht mehr zu sehen sind. Nun kannst du ihn auf die Dose aufsetzen. Lege die Dose auf die Seite und drehe den Deckel ein wenig, bis einer der Stifte einrastet. Teste kurz den Verschluss, sicher ist sicher!

Viel Spaß!

geschlossen



offen



6+



Packungsinhalt

Dose mit Geheimverschluss, 3 Spielmünzen sowie eine ausführliche Anleitung.
Abmessungen: Höhe 95 mm, Ø 75 mm

Für Kinder ab 6 Jahren.

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Änderungen vorbehalten.



Packing content

Box with secret lock, 3 coins and detailed instructions.
Dimensions: H 95 mm, Ø 75 mm

For children over the age of 6.

Attention: Not suitable for children below 3 years. Danger of suffocation due to small parts that can be swallowed. Subject to modifications.



SAMARITER 
STIFTUNG
OSTALB-WERKSTÄTTEN



Fotos © Stefan Pfeiffer

Die Welt ist jeden Tag eine neue Entdeckung – für Kinder, aber oft auch für Menschen mit Behinderung.

NASEWEISS ist eine Gründung der Ostalb-Werkstätten. Trägerin der Einrichtung ist die Samariterstiftung, eine kirchliche Stiftung und Mitglied des Diakonischen Werkes Württemberg.

In den Ostalb-Werkstätten, anerkannten Werkstätten für behinderte Menschen, arbeiten 500 vorwiegend geistig und psychisch kranke Menschen unter Anleitung erfahrener Meister. Hier entstehen Spielzeuge aus Holz, die bis ins Detail durchdacht und qualitativ hochwertig sind. Denn Qualitätsbewusstsein bedeutet für unsere Mitarbeiter mehr als einwandfreie Arbeit. Dahinter steht Mut, Motivation und Lebensfreude!

Everyday brings something new to be discovered – for children but also for people with disabilities.

NASEWEISS is a foundation of the Ostalb Workshops. The body responsible for these facilities is the Samaritan Foundation, a church foundation and member of the "Diakonisches Werk" Württemberg.

The Ostalb Workshops are recognized workshops for people with disabilities. Here 500 mentally and physically disabled people work under the instruction of experienced instructors. They create high-quality wooden toys that have been meticulously designed down to the very last detail. For our workers quality means more than just producing perfect work. It means courage, motivation and a joy of life!



Fotos © Stefan Pfeiffer

NASEWEISS ist eine eingetragene
Marke der Samariterstiftung.
*NASEWEISS is a registered brand
of the Samaritan Foundation.*

Konzept und Gestaltung:
Concept and design:
www.designposition.de

Samariterstiftung
Vertrieb NASEWEISS
Carl-Zeiss-Straße 8
73431 Aalen
Germany
www.naseweiss-toys.com