

Presstext 2587 Zeichen

**Neuaufgabe ALHAMBRA - das Lege- und Lernspiel von cuboro
Für Kindergarten, Schule und Freizeit**

Neu auf dem Spielzeugmarkt erscheint das überarbeitete Puzzlespiel „Alhambra“ von Matthias Etter (Urheber der cuboro-Marmelbahn). Mit 12 einfachen Formen können Buchstaben, Zahlen, Motive, Bilder und Mosaik zusammengestellt werden. Die stark erweiterte Neuaufgabe des Legepuzzles ist für Schulen und Kindergarten konzipiert. Es eignet sich auch als Freizeitspiel und zum Basteln. Die Firma cuboro präsentiert das neue Alhambra an der Spielwarenmesse in Nürnberg vom 5. – 10. Februar 2004.

Die Idee

Der Hinweis einer Therapeutin, auf dem Markt fehle ein Buchstabenpuzzle, motivierte Matthias Etter nach geeigneten geometrischen Formen zu suchen. Beim Experimentieren entwickelte Etter den Anspruch, mit einer möglichst kleinen Anzahl verschiedener Teile, Vollbilder (Motive in Puzzlemanier) zu gestalten. Das Resultat dieser Experimente sind 12 geometrische Teile in 9 verschiedenen Farben, welche die Gestaltung von Buchstaben, Zahlen, Motiven und Mosaiken zulassen. Die Teile sind so aufeinander abgestimmt, dass sie immer zueinander passen. Die unbegrenzten Kombinationen ermöglichen sowohl die kreative Gestaltung aller denkbaren Abbildungen als auch viele didaktische Anwendungen (Geometrie, logisches Denken, Formenverständnis usw.).

Der Anfang

Diese brillante Idee wird 1997 durch die Firma cuboro AG erstmals unter dem Titel "Alhambra" (als eingetragene Marke) umgesetzt. Trotz vieler guten Kritiken blieb der Erfolg bescheiden. Matthias Etter erwähnt dazu die Gründe: „Die Teile waren zu klein, der Verkaufspreis zu hoch und die Information auf und in der Verpackung zu wenig umfassend. Genau diese Punkte haben wir bei der Neuaufgabe berücksichtigt.“

Der Neustart

Gemäss Etter lehrt die Erfahrung, dass gerade gutes Spielzeug mit einer einfachen Erscheinungsform in der Flut von billigen und trendigen Industrieprodukten oft gar nicht wahrgenommen werden. „Die Komplexität der Einfachheit geht unter“, so Etter. Der Erfinder der cuboro-Marmelbahn glaubt an das Potenzial der neuen Version von „Alhambra“ und weiss, dass ein Produkt, welches viel beinhaltet, auch mehr Zeit braucht um erkannt und bekannt zu werden. „Die Halbwertszeit auf dem Markt wird dem entsprechend länger sein. Mit der neuen Auflage tragen wir den gemachten Erfahrungen und den Kritiken aber Rechnung“.

Präsentation

Die Schweizer Firma cuboro wird die neue Version des Alhambras an der Spielwarenmesse in Nürnberg vom 5. - 10. Februar 2004 präsentieren zusammen mit der cuboro-Marmelbahn und dem babel-Strategiebauspiel.

Kasten 344 Zeichen

Die 3. Auflage - neu überarbeitet

- _ 12 verschiedene Formen in 9 Farben (30 % grösser als bisher)
- _ 1323 Formteile aus kaschiertem, bedrucktem Graukarton (pro Farbe 147 Teile)
- _ Detaillierte, vierfarbige Anleitung (52 Seiten, A4), mit didaktischen Aufgabeböckern und vielen Bildvorlagen
- _ Erhältlich in Fachgeschäften
- _ EURO 19.60 , alles inklusive

cuboro AG
CH-6086 Hasliberg Reuti/BE
Tel. ++41/33 971 59 50
Fax ++41/33 971 59 51
info@cuboro.ch
www.cuboro.ch