

CUBE DE RUBIK À PERSONNALISER



FABRICATION D'UN JOUET CASSE TÊTE : RUBIK'CUBE OU CUBE MAGIQUE

Voici le fameux casse tête de **Rubik** à personnaliser pour se fabriquer un jouet ou pour l'offrir en cadeau.

Ce **cube magique** à personnaliser fonctionne comme le véritable cube mais il est personnalisable. Il suffit de dessiner des motifs ou de colorier les faces pour créer un casse tête unique.

Le kit du cube magique est livré avec 100 stickers blancs pour corriger les erreurs ou changer les motifs.



100 stickers blancs

Cube magique

Taille (hors attache métallique) : 5 cm

Le fameux casse-tête de Rubik à personnaliser est une superbe idée de cadeau à offrir... en particulier à Papa lors de la fête des Pères !

Comme Papa est toujours le plus fort...il maîtrisera rapidement la situation !...

Le Cube magique est livré vierge de toute décoration. Utiliser des crayons de couleur, des feutres ou des marqueurs permanents pour le personnaliser.

Le Cube magique est livré avec plus de 100 stickers en papier dessin blanc, chaque sticker correspondant à la surface d'un carré.

Vous disposez ainsi de la faculté de corriger d'éventuelles fautes lors de la phase de

Préparer le cube magique de Rubik et les 100 stickers blancs...

Faire un dessin sur chaque face du cube ou dessiner des formes identiques sur les 9 carrés d'une même face....



En cas d'erreur il suffit de coller un sticker blanc carré sur la case à redécorer....



Le cube magique terminé il ne reste plus qu'à mélanger toutes les faces pour commencer une partie de casse tête.

Que l'on joue contre soi-même ou contre les autres le but est de reconstituer les dessins d'origine.

Attention les choses se corsent lorsqu'il faut le faire le plus vite possible !



Cube de Rubik à personnaliser



LES PRODUITS 10 DOIGTS POUR RÉALISER CETTE ACTIVITÉ



Cube magique

à partir de
1,99 €



Feutres pointes moyennes - 12 couleurs

à partir de
1,59 €



Crayons de couleur GIOTTO Colors 3.0

à partir de
3,49 €

Retrouver mon matériel sur le site 10doigts.fr