

GEMEINSAM KOMMT MAN ANS ZIEL!

Teamspiel-Box



Kinder
Erwachsene
Mannschaften
Firmen

Art.-Nr.: 654 005

DIE pedalo®-TEAMSPIEL-BOX

GEMEINSAM KOMMT MAN ANS ZIEL!

Alleine schafft's keiner, nur mit Teamgeist lassen sich die vielfältigen Spiel- und Konzentrationsaufgaben lösen. Walzen stapeln und transportieren, Bälle führen, Knoten bilden und lösen, Seilmuster flechten, uvm. Spiele für Kinder, Erwachsene, Mannschaften und Firmen.

Die Teilnehmer lernen dabei auf eindrucksvolle Weise:

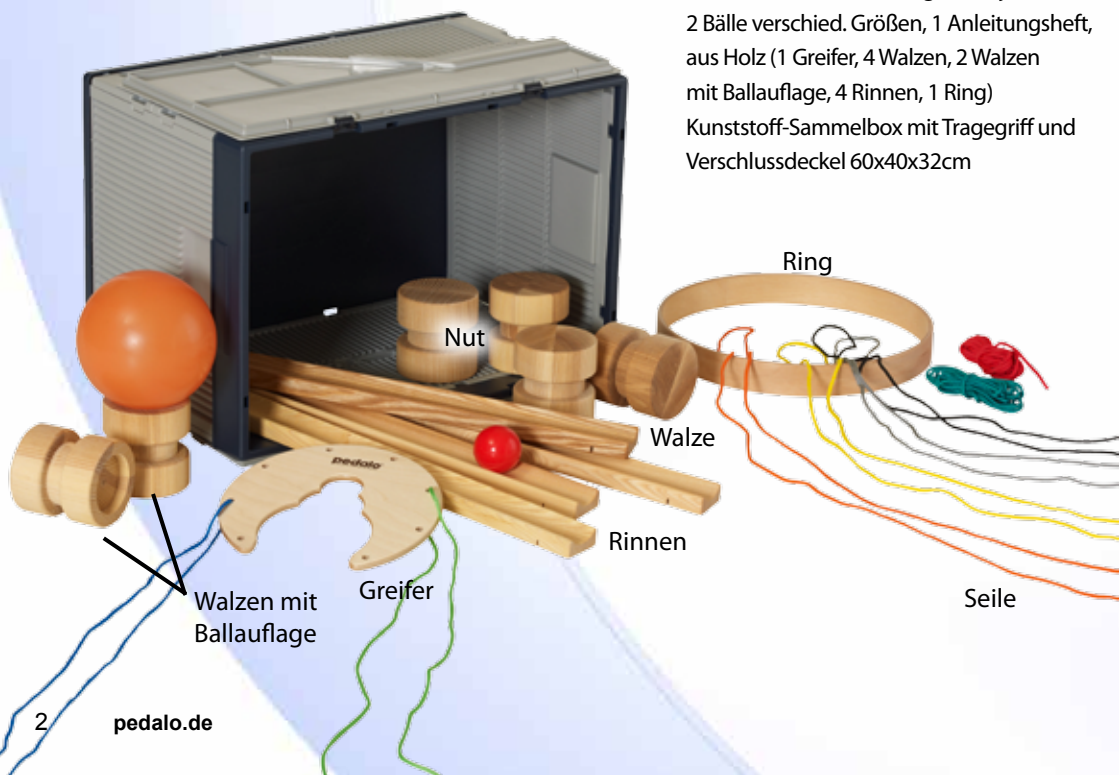
- Effektive Kommunikation
- Kooperation, evtl. Konflikte vorbeugen
- Aktives Zuhören
- Balance herstellen
- Verantwortung übernehmen
- Regeln aufstellen, einzuhalten oder diese zu variieren

Die Teamspiel-Box - geeignet für Kinder, Erwachsene, Mannschaften und Firmen - enthält ausführliche Anleitungen zu jedem Spiel. Wahlweise können zwischen 4 und 16, teilweise sogar bis zu 28 Teilnehmer in die einzelnen Aufgabstellungen einbezogen werden.

Art.-Nr. 654 005

Ausführung

Inhalt: 8 verschiedenfarbige Seile je 4 m, 2 Bälle verschied. Größen, 1 Anleitungsheft, aus Holz (1 Greifer, 4 Walzen, 2 Walzen mit Ballauflage, 4 Rinnen, 1 Ring) Kunststoff-Sammelbox mit Tragegriff und Verschlussdeckel 60x40x32cm



EXPERTENMEINUNGEN

Alexander Butte (Sportpädagoge)

Der Umgang mit den Spielideen der Teamspiel-Box ist ein wichtiger Baustein zur Entwicklung von sozialen Kompetenzen und zur Entwicklung von Kooperations- und Teamfähigkeit. Alle - jung, alt, groß, klein - können und sollen immer wieder Spielideen erproben und erweitern, Strategien vorschlagen, Absprachen treffen und einhalten, sich kennenlernen und positive Beziehungen aufbauen.

Diese teambildenden Spielformen sind für die Arbeit mit und in einer Gruppe unverzichtbar. Im gemeinsamen Spiel übernimmt jede/jeder Verantwortung, die dabei erworbene Spielfreude trägt zu einer positiven (Lern-)Atmosphäre bei. Gibt es in Gruppen Spannungen, Konflikte, Motivationsprobleme, so ist der Einsatz der Teamspiel-Box gerade hier dazu geeignet, sich mit der gegebenen Situation auseinanderzusetzen und nach gemeinsamen Lösungen zu suchen, die dann von allen akzeptiert und umgesetzt werden. Die Teamspiel-Box ist nicht nur für die Schule, für den **Bewegungs- und Sportunterricht**, für **Förderkurse und Schullandheimaufenthalte** bzw. Klassenfahrten geeignet, sondern auch für **Freizeitveranstaltungen** jeglicher Art. Auch in der **Erwachsenenbildung** und bei teambildenden **Maßnahmen für Führungskräfte** sind beim Einsatz der Teamspiel-Box immer wieder schnelle Erfolge zu beobachten.

Oliver Otto (Sportpädagoge)

Eine Gruppe ist nicht automatisch ein Team. Manchmal gibt es Querschläger, die ausscheren und ihr eigenes Ego in den Mittelpunkt stellen und dann ist es kaum mehr möglich eine funktionierende Einheit zu formen.

Mit der Teamspiel-Box können Sie genau hier ansetzen und dem entgegenwirken. Für mich als Sportlehrer, der versucht „seinen Kindern Flügel zu verleihen“, stellt die Teamspiel-Box eine hervorragende Möglichkeit dar, mit viel Spaß und Begeisterung eine Einheit zu formen und für glitzernde Augen zu sorgen.

Die umfangreiche Spielanleitung und die motivierenden Geräte ermöglichen die vielseitigsten Einsatzmöglichkeiten und lassen Platz für eigene kreative Ideen.



ROLLENDER BALL

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: 2 Walzen mit Ballauflage, Ball nach Wahl, möglichst alle Rinnen und je nach Variante alle Seile



Spielanleitung

Die 2 Walzen stehen mehrere Meter voneinander entfernt auf dem Boden. Auf einer Walze liegt ein Ball auf. Wie gelangt der Ball auf die andere Walze, ohne dass sich die Walzen gegenseitig nähern und ohne den Ball mit den Händen zu berühren?

Varianten

Die Spieler dürfen die Rinnen...

- in beiden Händen halten
- nur in einer Hand halten
- nur zu zweit mit jeweils einem Finger halten
- nur im Sitzen auf die Oberschenkel legen
- nur mit den Seilen halten (Dabei werden pro Rinne 2 Seile in die Kerben eingelegt und an den Seilenden von entweder 2 oder 4 Spielern gehalten. Kurze oder lange Seilführung beeinflusst den Schwierigkeitsgrad.)

Streckenführung...

- über Hindernisse (z.B. über Stühle und Tische)
- durch Türen oder im Kreis

Balltransport

- der Ball in der Rinne wird in einer fortlaufenden Kette bis zum Ziel weitergereicht - erst wenn die Spieler den Ball weitergegeben haben, reihen sie sich vorne ein



Dieses Spiel eignet sich sehr gut für einen Wettbewerb. Mit Hilfe einer Stoppuhr kann das schnellste Team ermittelt werden.



BALL-KRAN

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: Greifer mit daran befestigten Seilen (halbe Länge = 2 Spieler pro Seil), Ball, 2 Walzen mit Ballauflage



Spielanleitung

2 Walzen (davon eine mit aufgelegtem Ball) stehen mehrere Meter voneinander entfernt auf dem Boden. Wie kommt der Ball auf die andere Walze, ohne dass sich die Walzen gegenseitig nähern und ohne den Ball und die Walzen mit den Händen zu berühren?

Varianten

Die Spieler dürfen die Seile

- mit beiden Händen halten
- nur mit der rechten/linken Hand halten

Seillänge

- halbe Seillänge mit 2 Spielern pro Seil
- ganze Seillänge mit 1 Spieler pro Seil

Streckenführung

- über Hindernisse (zum Beispiel über Stühle und Tische)
- durch Türen

Balltransport

- in der Luft
- am Boden (Ball mit Greifbrett am Boden rollen - zum Beispiel im Slalom oder durch einen Hindernisparcours)

Mit geschlossenen Augen, nur eine Person behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.



Dieses Spiel eignet sich sehr gut für einen Wettbewerb. Mit Hilfe einer Stoppuhr kann das schnellste Team ermittelt werden.



SCHIEFER TURM VON PISA

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: Greifer (Seilkran) mit daran befestigten Seilen (halbe Länge = 2 Spieler pro Seil), Ball (Dachkuppel), alle Walzen (Säulen)



Spielanleitung

Der „Schiefe Turm von Pisa“ ist eingefallen. Alle Säulen sind zufällig so gefallen, dass sie wahllos verstreut auf dem Boden stehen. Zum Glück auch die Säule, auf der zum Schluss die Dachkuppel befestigt wird. Sofort melden sich viele freiwillige Helfer um den Turm wieder aufzubauen. Werden die Säulen mit den Händen angefasst, verfallen sie zu Staub. Auch sind die Säulen viel zu schwer, um sie alleine stapeln zu können.

Nur wenn die fleißigen Helfer herausfinden wie der Seilkran gelenkt wird, werden sie es schaffen, den Turm Säule um Säule wieder aufzubauen. Der Seilkran mag es nicht, wenn die Helfer ihm zu nahe kommen, er erlaubt das Lenken nur über die langen Seilenden. Zum Schluß noch die Dachkuppel obendrauf und der „Schiefe Turm von Pisa“ steht wieder – wie lange, das hängt von den Baukünsten der Spieler ab.

Varianten

- Unter den Helfern gibt es nur einen der sehen kann.

AM „GROSSEN RAD“ DREHEN

Spieleranzahl: 4 – 16
Zur Verfügung stehen: Ring, pro 2 Mitspieler 1 Seil, bei Slalomtoursen zusätzlich die Walzen

Spielanleitung

Den Ring über eine vorgegebene Strecke (wahlweise auch Slalomstrecke) rollen. Angetrieben und gelenkt wird der Ring über Seile, die von Spielern gegenüberliegend festgehalten werden. Der Ring muss stets Bodenkontakt halten und darf nicht vollständig umkippen. Ist er umgekippt, was nicht immer zu verhindern ist, muss von vorne begonnen werden.

Varianten

Streckenführung

- Slalom durch aufgestellte Walzen
- Über Hindernisse anheben, dann weiterrollen
- Über Hindernisse rollen (z. B. über die Rinnen)

Transport

- Die Seile werden nicht durch den Ring geführt, sondern sie dürfen den Ring nur von außen anschieben.

Mit geschlossenen Augen, nur eine Person behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.



Dieses Spiel eignet sich sehr gut für einen Wettbewerb. Mit Hilfe einer Stoppuhr kann das schnellste Team ermittelt werden.

SEILBAHN

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: Ring (Seilbahn), pro 2 Spieler 1 Seil



Spielanleitung

» Seilbahn fährt:

Bei diesem Spiel wird die Seilbahn auf mindestens 2 waagrecht gespannte Seile gelegt (= min. 4 Spieler) und daraufhin versucht, durch geschicktes Agieren die Seilbahn in Richtung eines Spielers weiterzutransportieren. Die Seilbahn darf natürlich nicht herunterfallen bzw. den Boden berühren.

» „Reparatur an der Seilbahn“,
Trägerseile austauschen:

Bei Sicherheitsuntersuchungen wurde festgestellt, dass die bisherigen Trägerseile defekt sind. Diese sollen nun ausgetauscht werden, ohne dass die Seilbahn dabei berührt wird. Dazu kommen den bisherigen Spielern mindestens 4 Monteure zur Hilfe, die mit ihren Seilen die Seilbahn übernehmen.

Varianten

Die Spieler dürfen die Seile

- mit beiden Händen halten
- nur mit der rechten/linken Hand halten

Mit geschlossenen Augen, nur eine Person behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.

AB DURCH DIE RÖHRE

Spieleranzahl: 6– 16
Zur Verfügung stehen: Ring (Röhre), Greifer mit bis zu 6 befestigten Seilen, wahlweise Walzen und Bälle.

Spielanleitung

Die Röhre ist durch zwei angeknottete Seile von 2 oder 4 Spielern senkrecht im Raum zu halten und trennt diesen in 2 Hälften. Alle übrigen Spieler haben die Aufgabe, mit dem an Seilen befestigten Greifer, die Walzen und den Ball von der einen zur anderen Raumhälfte zu transportieren. Bis auf die Spieler muss alles „ab durch die Röhre“, ohne diese zu berühren.

Varianten

Die Spieler dürfen die Seile

- jeweils nur an den Enden halten
- Als zusätzliche Schwierigkeit kann der Ring auch auf den Boden oder einen Tisch gestellt werden. Bei Berührung des Rings kann dieser umfallen und das Spiel ist damit verloren.



FLUSSÜBERQUERUNG

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: 2 Seile zur Markierung, verschiedene Trittsteine: Ring (Insel), Walzen + Rinnen (Baumteile)



Spielanleitung

Die Gruppe ist seit Tagen unterwegs und muss, um ans Ziel zu kommen, trockenen Fußes die andere Seite des Flusses erreichen. (Der Fluss ist durch 2 parallel zueinander auf dem Boden liegenden Seile markiert. Je nach Gruppe in einem anspruchsvollen Abstand.) Lediglich die herumliegenden Baumteile können helfen den Fluss zu überqueren. Der Erste der sich in den Fluss wagt, platziert die Baumteile so geschickt, dass er und seine Kameraden jeweils den nächsten sicher erreichen können. Die nachrückenden Kameraden versorgen ihn mit weiteren Baumteilen. Es ist ratsam an einer besonders schwierigen Stelle die rettende Insel zu platzieren. Diese schützt mittig vor dem Wasser. Der letzte in der Reihe sammelt die Baumteile ein und gibt sie nach vorne durch. Schafft es die Gruppe trockenen Fußes den Fluss zu überqueren und alle Baumteile mitzunehmen?

Varianten

- Die Gruppenmitglieder dürfen sich (dürfen sich nicht) gegenseitig helfen und halten.
- Die Baumteile müssen ständig Kontakt zu einem Gruppenmitglied haben.
- Ein Gruppenmitglied muss den Fluss mit geschlossenen Augen überqueren.

GLASKUGEL

Spieleranzahl: 2 – 16
Zur Verfügung stehen: 6 Walzen (Säulen), Ring (Riesenspinne) mit befestigten Seilen (Füßen), Ball groß (Glaskugel)

Spielanleitung

Unter einem Spinnennetz, auf einem aus mehreren Säulen gestapelten Turm, liegt ein kostbarer Schatz in Form einer herrlichen Glaskugel die Wunder bewirken soll. Diese zu bekommen wäre ein Traum. Jedoch wird sie von einer Riesenspinne, die sich darüber gelegt hat, streng bewacht. Nur wenn es den Rettern gelingt, die Spinne über den Turm und die Glaskugel hinweg zu heben, ist der Weg zum Schatz frei. Dabei darf die Spinne weder Turm noch Glaskugel berühren, dazu müssen die Retter gleichzeitig und gleichmäßig an den Beinen der Spinne ziehen. Vorsichtig, noch schläft die Spinne.

Varianten

- Bis auf einen mutigen Schatzsucher können die anderen nicht hinschauen und lassen sich lieber die Augen verbinden.



KNOTEN BINDEN

Spieleranzahl: 4 - 28
Zur Verfügung stehen: pro 4 Spieler ein Seil



Spieleranleitung

Zunächst wird mit einem Seil ein Musterknoten vorgegeben, beispielsweise eine 8. Dieses Seil bleibt als Vorlage auf dem Boden liegen. Die Spieler sollen anschließend diesen Knoten nachbilden, dabei müssen sie jedoch einige Regeln einhalten.

Zuerst binden Sie pro 4 Spieler ein weiteres Seil hintereinander an den Enden zusammen. Die Spieler halten sich gleichmäßig verteilt (bis zu 4 Spieler pro Seil), jeweils mit einer Hand am Seil fest und dürfen dieses nun nicht mehr loslassen. Jetzt müssen sich die Spieler so bewegen, dass sie am Ende der Aufgabe den vorgegebenen Knoten nachgebunden haben und dieser sich in der Mitte der Gruppe befindet. Ob unten durch, oben drüber oder durchgestiegen wird, das Seil bleibt ohne Umgreifen in der Hand. Bekommt die Gruppe diese Aufgabe in den Griff?

GROSSE WENDE

Spieleranzahl: 4 – 16
Zur Verfügung stehen: Ring mit daran befestigten Seilen entsprechend der Mitspielerzahl

Spieleranleitung

Der an Seilen befestigte Ring wird in waagrechter Position von den Spielern an gespannten Seilen im Raum gehalten. Der Ring wird von einem unsichtbaren Männchen belagert, das es loszuwerden gilt. Dazu muss der Ring einmal umgedreht werden ohne ihn dabei mit den Händen zu berühren, denn das Männchen ist bissig. Wie soll dies bloß funktionieren?

Zu beachten ist:

- zu Beginn und am Ende dürfen keine Seile überkreuz laufen
- kein Spieler darf sein Seil loslassen
- der Ring darf den Boden nicht berühren
- alle Spieler stehen zum Schluss wieder mit Blickrichtung zum Ring



LICHTSCHRANKE

Spieleranzahl: 8 – 16 Seilhalter (Wächter) + x zusätzliche Spieler (Diebe)
Zur Verfügung stehen: Seile (Lichtschranken), alles weitere in der Box (Schatztruhe)



Spielanleitung

Hinter der Lichtschranke befinden sich in einer Schatztruhe wertvolle Schätze, die die Diebe in ihren Besitz bringen wollen. Um zur Truhe zu gelangen müssen die Diebe den Kreis der Lichtschranken durchqueren ohne diese zu berühren. Wird auch nur eine Lichtschranke durch einen Dieb berührt, wird sofort Alarm ausgelöst und es gibt kein Entkommen mehr für den Dieb. Die Wächter des Schatzes machen es den Dieben alles andere als leicht. Sie spannen ihre Lichtschranken zum jeweils gegenüberstehenden Wächter in unterschiedlicher Höhe kreuz und quer, so dass der Zugang zum Schatz nur Meisterdieben gelingen kann – wenn überhaupt.

Varianten

- Jeder Dieb stiehlt sich einen Schatz.
- Die Diebe bilden eine Kette und reichen die Schätze weiter.

Dieses Spiel eignet sich sehr gut für einen Wettbewerb. Es werden pro Gruppe bzw. je Spieler die Seilberührungen gezählt. Die Gruppe bzw. der Spieler mit den wenigsten Berührungen gewinnt.



HÜRDENLAUF

Spieleranzahl: 8 – 16 Seilhalter + zusätzliche Spieler
Zur Verfügung stehen: möglichst alle Seile

Spielanleitung

Die Seilhalter stellen sich in zwei gegenüberliegenden Reihen auf und spannen jeweils ein Seil. Die Seilhalter drücken das Seil an eine vereinbarte Körperstelle um es möglichst ruhig zu halten. Der Abstand der Seile zueinander sowie die Seilhöhe wird im Spielverlauf nach jeder Runde erhöht.

Dabei gilt:

Seil flach und Abstand weit = einfach
Seil hoch und Abstand eng = schwierig

Begonnen wird mit einfacher Schwierigkeitsstufe. Spieler die kein Seilende halten, versuchen nun über die Seile zu steigen ohne diese zu berühren. Anschließend tauschen sich die Spieler mit den Seilhaltern aus, bis alle einmal durch sind.

Variante A:

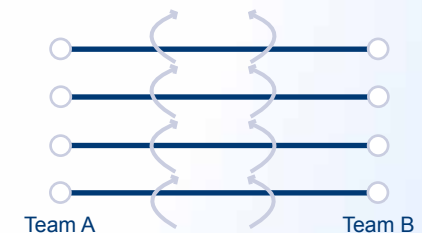
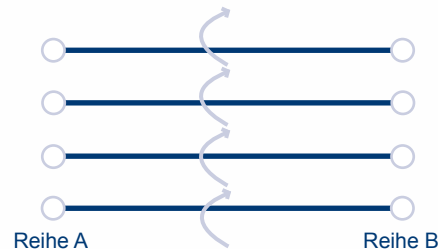
Hat ein Spieler bei der Seilüberquerung ein Seil berührt, wird er zum Seilhalter und bleibt dies für die restliche Spieldauer, bis zum Schluss nur noch ein fehlerfreier Spieler als Sieger übrig ist.

Variante B:

Hat ein Spieler bei der Seilüberquerung ein Seil berührt, wird dies als Fehler gewertet. Fehler werden über mehrere Spielrunden hinweg addiert. Der Spieler bleibt im Spiel, die Fehleranzahl wird nach Spielende verglichen.



Dieses Spiel kann auch in 2 Gruppen als Wettbewerb ausgetragen werden. Welche Gruppe hat die wenigsten Fehler? Bei Gleichstand zählt die Schnelligkeit.



Sehr geehrter Kunde,

der von Ihnen ausgewählte pedalo®-Artikel besteht aus dem Naturprodukt Holz. Abweichungen in Farbe, Struktur, Maserung, kleine Asteschlüsse oder Narben zeugen von der Echtheit, sind natürlich und ein Zeichen der Verwendung echten Holzes - also naturgemäß - und nicht qualitätsmindernd.

Warnhinweise:

Achtung! Für die Benutzung des Gerätes wird ein gewisses Maß an motorischen Fähigkeiten und Umsicht vorausgesetzt. Im Zweifelsfall zunächst das Gerät nur mit Hilfestellung und/oder geeigneter Schutzausrüstung benutzen.

Allgemeiner Hinweis:

Achtung! Verpackungen sind nicht Bestandteil der Artikel und müssen vor dem Einsatz entsorgt werden.



Nachdruck auch auszugsweise nicht gestattet.



Stabilisation



Entwicklung



Balance



Fitness



Spiel&Spaß



Training



Koordination



Prävention

Kräftigung



Sport



127-11/12-15

Ihr Fachhändler vor Ort:

pedalo[®]
... by Holz-Hoerz

Entwicklung, Herstellung
und Vertrieb
Made in Germany

Holz-Hoerz GmbH
Dottinger Str. 71
72525 Münsingen
(++49) 0 73 81-9 35 70
info@pedalo.de
www.pedalo.de