

ABSPRECHEN, KOOPERIEREN UND ANPACKEN!

Teamspiel-Box „ZWEI“



Kinder
Erwachsene
Mannschaften

Art.-Nr.: 140 05000

Firmen

Die pedalo®-TEAMSPIEL-BOX „ZWEI“

ABSPRECHEN, KOOPERIEREN UND ANPACKEN!

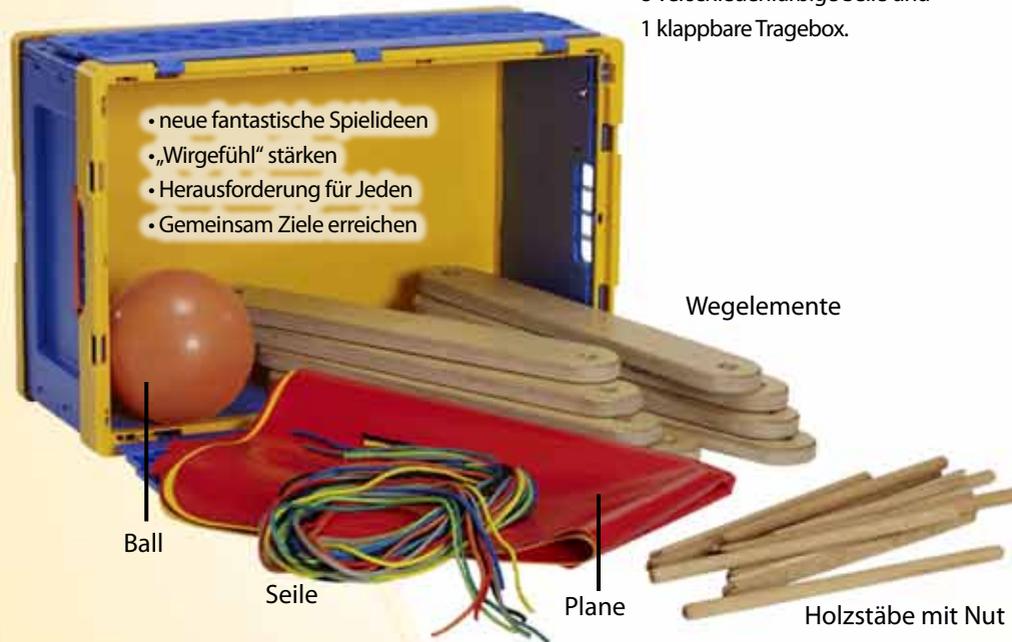
Beinhaltet Spiele, die Kinder begeistern, Kollegen verbinden und Freizeitgruppen in den Bann ziehen. Die pedalo®-Teamspiel-Box „ZWEI“ bietet eine Vielzahl fantastischer Teamspiele für 2 bis 16 Personen. Bei Spielen wie Gefahrguttransport, Gipfelüberquerung, Kofferpacken, Sonnenaufgang, Tapetenwechsel oder Sortieranlage, werden soziale Kompetenzen gefördert und die Konzentration, Geschicklichkeit und Kreativität der Teamplayer herausgefordert. Ob in Schule, Kindergarten, auf dem Kindergeburtstag, der Vereins- oder Firmenfeier, die pedalo®-Teamspiel Box „ZWEI“ bringt Sie mit viel Spaß in Bewegung und fördert das Gemeinschaftsgefühl.

Nicht immer führt der scheinbar einfachste Weg ans Ziel. Absprechen, kooperieren und anpacken heißt hier die Devise um die Aufgaben geschickt lösen zu können. Ganz schön knifflig, mal kindgerecht und vermeintlich einfach, mal anspruchsvoll fordernd und dennoch für Kinder und Erwachsene garantiert nie langweilig. Dafür bieten die umfangreichen Spielbeschreibungen jede Menge Herausforderungen.

Art.-Nr. 140 05000

Ausführung

8 Wegelemente, 16 Holzstäbe mit Nut,
1 Plane zweifarbig, 1 Ball, 1 Anleitungsheft,
8 verschiedenfarbige Seile und
1 klappbare Tragebox.



ALLE IN DIE STRICKLEITER

Spieleranzahl: 3 – 16
Materialbedarf: Seile, Holzstäbe

Spielanleitung

Zuerst gilt es eine Strickleiter anzufertigen. Ist dies gelungen, stellt sich jeweils ein Spieler zwischen zwei Sprossen. Danach wird die Strickleiter von unten nach oben entlang der Körper geführt, ohne dass die Spieler die Leiter berühren.

Varianten

- Die Hände liegen am Körper an oder werden nach oben gestreckt.
- Sobald die Leiter auf Hüfthöhe ist, müssen die Spieler ein vorgegebenes Ziel anlaufen.



SORTIERANLAGE

Spieleranzahl: 2– 16
Materialbedarf: 8 Wegelemente (=Sortieranlage)

Spielanleitung

Alle Spieler stehen auf den Wegelementen in einer Linie und müssen sich dann, möglichst schnell nach vorgegebenen Kriterien durchsortieren. Z.B. nach Alter, Größe, alphabetisch nach Namen, Einstellungsdatum im Unternehmen. Dabei dürfen die Wegelemente nicht verlassen werden.

Variante

- Statt in einer Linie, stehen die Spieler im Kreis und dürfen auf die gegenüberliegenden Wegelemente treten.



LUFTBILDER ZEICHNEN

Spieleranzahl: 2 – 32
 Materialbedarf: Holzstäbe (=Zeichenstriche)
 wahlweise Seile

Spielanleitung

Die Stäbe sind Zeichenstriche. Jeder Spieler trägt einen Strich zum Gesamtbild bei. Das Team bekommt kurz ein Bild gezeigt, welches dann nachgezeichnet werden soll.

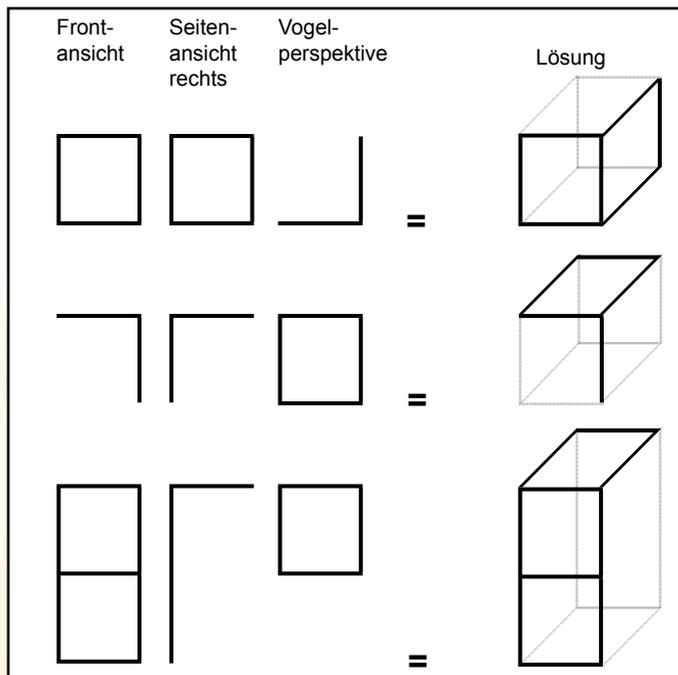
Variante

- Die Stäbe werden mit den Seilen gehalten.

Einfach: Eindimensionale Bilder



Schwer: Dreidimensionale Bilder



RETTUNGSAKTION

Spieleranzahl: 2 – 8
 Materialbedarf: Plane (=Insel), Wegelemente
 (=Schiffsstück), wahlw. Seile/Holzstäbe

Spielanleitung

Nach einem Schiffbruch treiben die Matrosen auf Schiffstücken verteilt im Meer herum. Das Meer kann zuvor z.B. mit Seilen großflächig markiert werden oder die Spieler verteilen sich einfach auf einer größeren Fläche um eine gedachte Mitte herum. Ein Matrose hat zwei Schiffstücke. In der Mitte ist die rettende Insel. Schaffen es alle Matrosen mit Hilfe der Schiffstücke die Insel zu erreichen, ohne dabei ins Wasser zu fallen? Kein Schiffstück darf im Meer zurückbleiben.

Varianten

- Einzelne Spieler haben die Augen verbunden.
- Einzelne Spieler können nicht gehen, ihnen sind die Beine mit Seilen gefesselt.
- Ohne Worte.
- Ankunft nach Alter oder Größe sortiert.
- Nur ein Schiffstück pro Spieler.
- Jeder Spieler erhält einen Holzstab. Die Schiffstücke dürfen nur mit dem Holzstab aufgenommen werden.
- Statt auf eine Insel zu kommen, müssen die Spieler eine Strecke, die durch Seile markiert ist, überwinden.



GEDANKENÜBERTRAGUNG

Spieleranzahl: ab 4
Materialbedarf: 16 Holzstäbe, Plane und Seil

Spielanleitung

Die Plane trennt das Sichtfeld von Spieler zu Spieler. Jeder Spieler hat die gleiche Anzahl an Holzstäben. Ein Spieler beginnt mit seinen Stäben eine Figur zu bauen, die er Stab für Stab dem Mitspieler gegenüber beschreibt. Nur durch mündliche Anweisung versucht dieser, nun die Figur exakt nachzubauen. Die Spieler lernen dabei wie wichtig es ist, sich sprachlich klar und deutlich auszudrücken.

Variante

- Der nachbauende Mitspieler darf von Beginn an nur zuhören und keine Fragen stellen.



TAPETENWECHSEL

Spieleranzahl: 2– 10
Materialbedarf: Plane (=Tapete)

Spielanleitung

Das Team versammelt sich auf der Tapete und verpasst ihr einen neuen Anstrich, indem die Tapete unter den Füßen des gesamten Teams gewendet wird.

Hinweis: Kein Spieler darf neben die Tapete treten.



RETTUNG AUS DEM SÄURESEE

Spieleranzahl: 2 – 16
Materialbedarf: 3 - 6 Seile (=Säuresee Ø 3-4 Meter), Holzstäbe, Wegelemente, Ball (=Schatz), Plane, Box

Spielanleitung

In der Mitte des Säuresees liegt ein Schatz. Dieser soll gerettet werden, bevor er sich auflöst. Nur mit einem guten Plan und dem richtigen Einsatz der einzelnen Hilfsmittel, kann die Gruppe den Schatz erreichen. Auch die Hilfsmittel müssen vor der Säure gerettet werden und dürfen nicht im See liegen bleiben. Die Spieler dürfen den See nicht betreten.

Varianten

- Die Gruppe darf nicht miteinander sprechen.
- Jeder Spieler darf nur ein Hilfsmittel verwenden.



ROLLENDER BALL

Spieleranzahl: 2– 16
Materialbedarf: Wegelemente, pro 2 Mitspieler 1 Seil, Ball

Spielanleitung

Mit den Wegelementen wird eine Linie, ein Kreis oder eine beliebige Strecke gelegt. Auf dieser darf der Ball nur mit den Seilen geführt werden. Durch Absprache und viel Fingerspitzengefühl gelingt es dem Team den Ball sicher ans Ziel zu führen, ohne dass er von der Bahn rollt.

Varianten

- Der Ball wird mit den Holzstäben geführt.
- Die Aufgabe wird leichter wenn die Wegelemente doppelt gelegt werden.



VERFLIXTES LABYRINTH

Spieleranzahl: 2 – 16
Materialbedarf: Wegelemente, Holzstäbe,
Seile, Ball, wahlweise Plane

Spielanleitung

Das Labyrinth besteht aus jeweils vier Wegelementen, die parallel zueinander auf dem Boden platziert werden. Die Holzstäbe stecken in den Wegelementen und geben die Höhe des Labyrinths an. Die Seile werden kreuz und quer über das Labyrinth gelegt. Die Gruppe muss jetzt versuchen den Ball durch das Labyrinth zu führen, indem sie die Seile bewegt. Dabei dürfen die Seile nicht über die Stäbe angehoben werden.

Variante

- Statt mit den Seilen wird der Ball durch das Labyrinth bewegt, indem man mit der Plane Wind erzeugt.



WINDSTOSS

Spieleranzahl: 2 – 10
Materialbedarf: Plane, 3 Wegelemente (=Ziel), geknülltes Papier oder Ball,
wahlw. Seile, Holzstäbe/Wegelemente (=Hindernisse)

Spielanleitung

In einiger Entfernung zu den Spielern wird eine Ziellinie aufgebaut. Alle Spieler halten die Plane fest und erzeugen möglichst viel Wind, um den Ball ins Ziel zu befördern.

Varianten

- Schafft ihr es den Ball mit nur einem Windstoß in das Ziel zu befördern?
- Bewegt den Ball an mehreren Hindernissen vorbei ins Ziel.
- Die Plane darf nur mit den Seilen gehalten werden.



SALTO MORTALE

Spieleranzahl: 2 – 10
Materialbedarf: Seile, Plane, wahlweise Box

Spielanleitung

Die Plane liegt flach auf dem Boden und darf nur mit den Seilen berührt werden. Eine kleine Ecke der Plane darf als Hilfe minimal hochstehen. Die Spieler müssen es nun schaffen, die Plane nur mit den Seilen anzuheben und umzudrehen.

Varianten

- Die Plane nur mit den Seilen falten und in die Teamspiel-Box legen.
- Die zusammengeklappte Box mit den Seilen aufrichten.



LANGE LEITUNG

Spieleranzahl: 2 – 9
Materialbedarf: Holzstäbe (=Kabel)

Spielanleitung

Verbunden mit den Kabeln, bilden die Spieler eine Reihe. Die Kabel werden jeweils mit einer Handfläche gegen den Handrücken des nächsten Spielers gehalten. Jetzt muss die „Leitung“ komplett nach oben oder unten bewegt werden, ohne den Stromkreis zu unterbrechen.

Varianten

Die Spieler...

- bilden einen Kreis.
- laufen eine Strecke.
- halten die Hände über Kreuz und gehen langsam auseinander wie eine Stahl-Feder. Hierbei müssen die Spieler links und rechts einen Zielpunkt erreichen.
- stehen hintereinander in einer Reihe und bauen links und rechts je eine Leitung von Hand zu Hand.
- halten die Stäbe nur mit einem Finger.
- halten die Stäbe zwischen den Hüften und bewegen sich gemeinsam ein Paar Schritte nach vorne über eine festgelegte Ziellinie.



GEFAHRGUTTRANSPORT

Spieleranzahl: 2 – 24
Materialbedarf: Seile (=Zug), Wegelemente (= Gefahrgut), wahlweise Holzstäbe

Spielanleitung

Jeder Mitfahrer hält sich mit einer Hand am Zug fest. Zwischen den Mitfahrern wird je ein Gefahrgut aufgefädelt. Der Zug setzt sich in Bewegung und liefert seine Ware sicher an ein zuvor festgelegtes Ziel, ohne dass das Gefahrgut die Mitfahrer oder den Boden berührt.

Varianten

- Die Seile nur am Ende anfassen.
- Um das Gewicht für Kinder zu verringern, können Holzstäbe statt Wegelemente angeknötet werden.
- Hindernisse einbauen oder Räume wechseln
- Das Gefahrgut muss am Ziel in die Box gelegt werden.
- Die Spieler stehen im Kreis. Die Seile werden kreuz und quer übergeben. Danach hat jeder Spieler links und rechts ein Seil in der Hand. Nun gilt es die Seile „ zu entknoten“, ohne dass das Gefahrgut den Boden berührt oder die Seile losgelassen werden.



IM RING RUM

Spieleranzahl: 2 – 16

Materialbedarf: 1 Seil (doppelt gelegt und zu einem Ring verknotet)

Spielanleitung

Die Spieler halten sich an den Händen und bilden einen Kreis. Ein Spieler greift durch den Seilring, legt ihn über einen Arm und transportiert ihn dann über beide Arme und den Körper zum nächsten Spieler. So soll der Seilring im Kreis herum von Person zu Person wandern. Der Ring darf dabei nicht mit den Händen angefasst werden und die Spieler dürfen sich nicht loslassen.

Variante

- Aus mehreren Seilen wird ein Ring geknotet und in die Mitte gelegt (Bild Mitte). Der Umfang des Seilrings muß kleiner sein als der Umfang der Mitspieler die sich an den Händen festhalten. Die Spieler müssen den Seilring mit den Beinen aufnehmen und ihn nach und nach bis zu den Armen anheben ohne dabei die Hände zu benutzen. Ziel: Die ganze Gruppe steht zum Schluss innerhalb des Seilrings.



BALLSCHLEUDER

Spieleranzahl: 2 – 8

Materialbedarf: Plane (=Schleuder), Ball, wahlweise Box

Spielanleitung

Die Spieler stellen sich im Kreis um die Schleuder und halten diese mit einer Hand fest. Mit dem Ball in der Mitte wird die Schleuder gespannt und alle Spieler müssen gleichzeitig den Ball nach oben werfen. Klappt es den Ball wieder aufzufangen?

Varianten

Die Spieler...

- halten die Plane mit beiden Händen. Befindet sich der Ball in der Luft werden die Hände gewechselt.
- wenden die Plane ohne sie loszulassen, während sich der Ball in der Luft befindet. Danach muss der Ball in die Box geworfen werden.



SONNENAUFGANG

Spieleranzahl: 3 – 16

Materialbedarf: pro Mitspieler 1 Holzstab
Ball (=Sonne)

Spielanleitung

Gemeinsam nehmen die Spieler die glühende Sonne vom Boden und führen sie über die Köpfe hinaus zum höchsten Sonnenstand.

Hinweis: Die Sonne darf nur mit den Holzstäben berührt werden.

Variante

- Wie weit können die Spieler die Sonne tragen?



VOLLEYBALL

Spieleranzahl: 2-16
Materialbedarf: Ball, Holzstäbe, Wegelemente

Spielanleitung

Das Volleyball-Team stellt sich im Kreis auf. Dabei stehen die Spieler mit jeweils 1m Abstand zueinander. In den Händen halten sie ein Wegelement, mit dem sie den Ball „baggern“ können. Jetzt wird der Ball innerhalb des Kreises ins Spiel gebracht. Ziel ist es, möglichst viele Kontakte von Spieler zu Spieler zu erreichen, ohne dass der Ball den Boden berührt.

Varianten

- Die Spieler stehen mit beiden Füßen auf einem Wegelement und dürfen dieses während des Spiels nicht verlassen. Der Ball wird mit den Holzstäben in der Luft gehalten.
- Die Wegelemente zeigen zur Mitte hin und die Spieler stehen jeweils nur mit einem Fuß darauf.
- Es stehen 2 Spieler auf je einem Wegelement.

GIPFELÜBERQUERUNG

Spieleranzahl: 4 – 16
Materialbedarf: Seile (=Gipfel), wahlw. Holzstäbe und Wegelemente

Spielanleitung

Die Seile werden verknotet und in Schritthöhe der Spieler gespannt. Wie kommt die Gruppe über den Gipfel ohne diesen zu berühren oder außen herum zu gehen? Die Spieler besprechen zunächst alle Möglichkeiten um über den Gipfel zu kommen und wählen dann ihren Plan aus.

PAKETDIENST

Spieleranzahl: 4 – 16
Materialbedarf: Seile, Box (=Poststation), Ball + Wegelemente + Holzstäbe (=Pakete)

Spielanleitung

Zunächst wird die Poststation aufgestellt und die Pakete im Raum verteilt. Die Spieler werden mit den Seilen zu einem Paketdienst zusammengeschnürt. Die äußeren Spieler des Paketdienstes halten das Seil fest. Zwei der Spieler werden als Fahrer bestimmt, die die Pakete einsammeln und in der Poststation abgeben müssen. Allerdings darf jeder nur ein Paket einsammeln und beide Pakete müssen zuerst bei der Poststation abgeliefert werden, bevor die nächsten eingesammelt werden können.

Hinweis: ACHTUNG! Die Schnur darf nur bis unter die Arme gehen und nicht zu fest geschnürt werden.

Variante

- Der Paketdienst sammelt alle Pakete ein und liefert nur einmal an die Poststation.

BAGGER

Spieleranzahl: 4 – 16
Materialbedarf: Box (=Kipper), Ball, Seile + Wegelemente (=Bagger)

Spielanleitung

Die Gruppe baut mit den zur Verfügung stehenden Seilen und Wegelementen einen Bagger. Die Baggerführer nehmen den Ball vom Boden auf und transportieren ihn zum Kipper.



KOLOSS VON RHODOS

Spieleranzahl: ab 3
Materialbedarf: 2 Wegelemente (=Sockel), Holzstäbe

Spielanleitung

Die Statue (ein Spieler) steht mit den Füßen auf je einem Sockel. Ab und zu ist es erforderlich, dass die Statue den vorgegebenen Platz verläßt, ohne jedoch auch nur einen mm vom Sockel zu gehen. Dazu ist es notwendig eine Unterkonstruktion mit den zur Verfügung stehenden Elementen zu bauen, mit Hilfe derer die Statue nach allen Seiten mindestens 10 cm verschoben werden kann.

Varianten

Die Statue wird...

- über eine bestimmte Strecke befördert.
- an Hindernissen vorbei geschoben.

FLIEGENDER TEPPICH

Spieleranzahl: ab 1
Materialbedarf: Plane (=Teppich), Seile, Holzstäbe, Wegelemente

Spielanleitung

Lassen Sie den Teppich fliegen! Dazu dürfen alle zur Verfügung stehenden Elemente so eingesetzt werden, dass der Teppich ohne den Boden zu berühren, darauf ausgebreitet werden kann. Dabei dürfen die Elemente nur lose auf den Boden gestellt oder ineinander verbaut werden. Es dürfen keine zusätzlichen Hilfsmittel verwendet werden.

KOFFER PACKEN

Spieleranzahl: 2 – 16
Materialbedarf: Box (=Koffer), Ball/Holzstäbe/Plane /Wegelemente=Kofferinhalt, Seile

Spielanleitung

Es geht auf Reisen und dafür wird der Koffer gepackt. Der Kofferinhalt darf jedoch nicht mit den Händen, sondern nur mit den Seilen berührt werden. Ziel ist es, alles ordentlich in den Koffer zu packen.

Varianten

- Die Box muss mit den Seilen zunächst aufgeklappt werden.
- Nachdem alle Holzstäbe und Wegelemente in der Box sind, muss zum Schluss der Ball in die Box geworfen werden. Doch nicht einfach so, der Ball soll mit der Plane, die auf den Seilen liegt, transportiert werden.



BALANCE AKT

Spieleranzahl: 4 – 10
Materialbedarf: Holzstäbe, Plane

Spielanleitung

Jeder Spieler balanciert einen Stab längs auf einem/mehreren Finger/n oder der Hand. Nun müssen alle Spieler die Plane erreichen, die in einiger Entfernung liegt und sich darauf stellen, ohne dass ein Stab herunter fällt.

Variante

- Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Plane gefaltet wird.



SIRTAKI TANZEN

Spieleranzahl: 3 - 16
Materialbedarf: Wegelemente

Spielanleitung

Alle Spieler stellen sich seitwärts auf die Wegelemente, die einen Kreis bilden. Dabei sollten die Füße dicht nebeneinander stehen, so dass es keine Lücken gibt. Nun tanzen die Spieler los und bewegen sich im Kreis von Wegelement zu Wegelement. Die Spieler dürfen sich weder gegenseitig noch den Boden berühren. Wer sich am Mitspieler festhält oder neben das Wegelement tritt, scheidet aus und nimmt das Wegelement mit aus dem Spiel. Der Kreis wird daraufhin verkleinert. Die letzten beiden Spieler die übrig bleiben, haben gewonnen.

Varianten

Die Spieler...

- stehen längs auf einem Wegelement.
- müssen während sie im Kreis tanzen, Fragen beantworten, die ihnen ein Spielleiter stellt.



RECHENWIPPE

Spieleranzahl: 3 - 8
Materialbedarf: Pro Spieler ein Wegelement auf einem Holzstab (=Wippe)

Spielanleitung

Auf jeder Wippe steht ein Spieler. Zu Beginn sucht sich jeder eine Zahl aus. Dabei gilt: Je größer die Zahl = schwieriger. Der Spieler der die kleinste Zahl gewählt hat, beginnt. Er stellt eine Rechenaufgabe, die die Zahl eines anderen Mitspielers ergeben soll. Die erste Zahl der Rechenaufgabe gibt er durch klacken mit der Wippe an z.B. links, rechts, links, rechts = 4. Dann sagt er z.B. „mal 2 plus 4“. Nun ist der Spieler 12 an der Reihe. Bemerkt ein Spieler nicht, dass er an der Reihe ist, scheidet er aus. Stellt ein Spieler eine Rechenaufgabe die eine Zahl ergibt, die keinem Mitspieler gehört, scheidet dieser ebenfalls aus. Gewonnen haben die letzten 2 Spieler, die übrig bleiben.

Hinweis: Funktioniert nur auf ebenem Untergrund.

Variante

- Den letzten beiden Spielern wird eine Rechenaufgabe gestellt. Wer sie zuerst richtig beantwortet, hat gewonnen.





Stabilisation



Fun-Sport



Balance

Geschicklichkeit



Regeneration



Entwicklung

Koordination



Prävention



Handlungsschnelligkeit

Spiel&Spaß

