

pedalo®

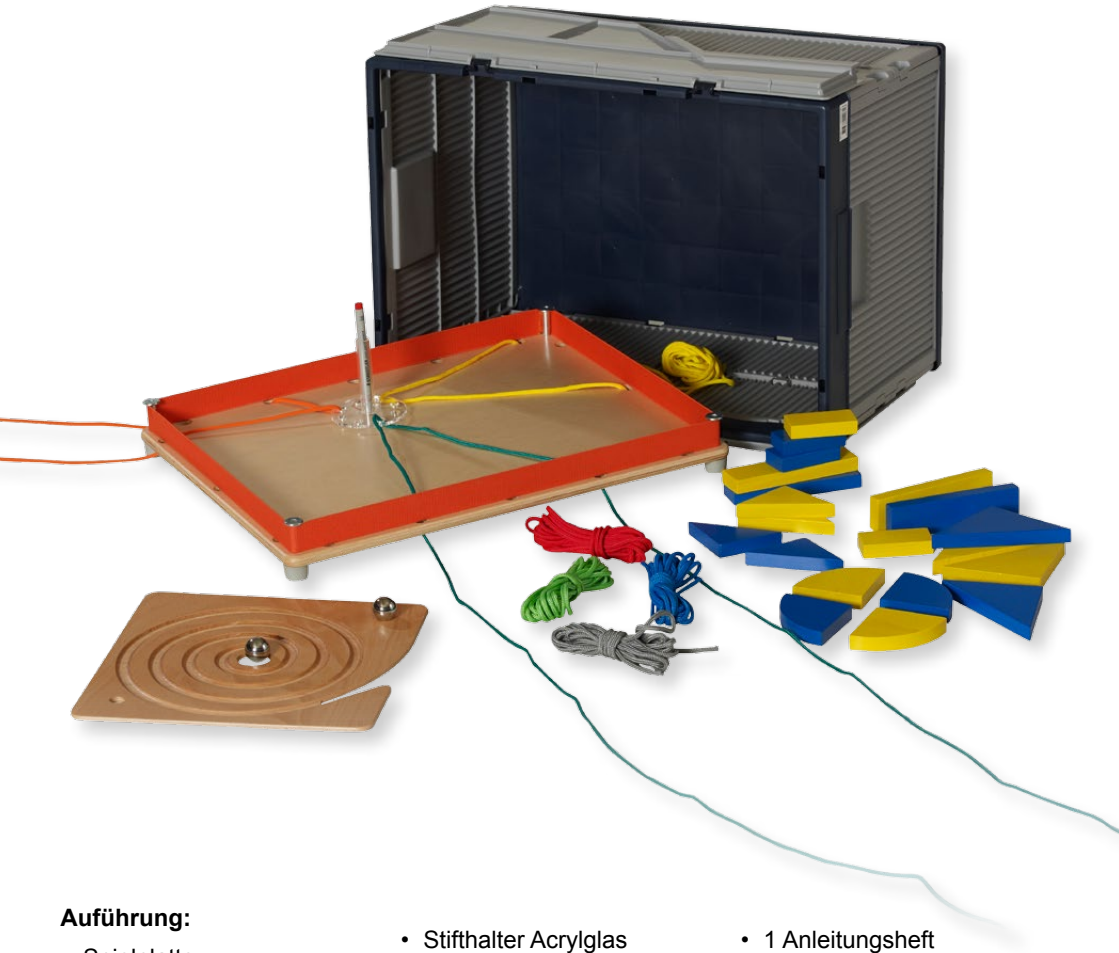


Pedalo® Teamspiel-Box „Drei“

170 03000



- ✓ **Miteinander und gegeneinander**
- ✓ **Abwechslung und Spannung sind garantiert**
- ✓ **Für 2-16 Spieler**



Aufführung:

- Spielplatte: Birke Multiplex 50x40 cm
- Kugel-Golf-Platte: Birke Multiplex 28x28 cm
- Je 10 Spielsteine Buche in gelb und blau
- Stifthalter Acrylglas
- Wasserlöslicher Stift
- Powerring-Band
- 2 Metallkugeln
- 8 verschiedenfarbige Seile
- 1 Anleitungenheft
- Verpackt in einer klappbaren Tragebox LxBxH : 55x37x34 cm
- 5,9 kg

Miteinander und gegeneinander
Abwechslung und Spannung sind garantiert



Die Pedalo-Teamspiel-Box „Drei“ verbindet miteinander und gegeneinander auf spielerische Weise.

Miteinander kooperieren, zielgerichtet nach Lösungen suchen, Strategien entwickeln, konzentriert Aufgaben bewältigen, Emotionen erleben und im Teamwettkampf mit Sieg und Niederlage umgehen lernen, sind nur ein paar der vielen tollen Aspekte, die die Spieler während den Spielen erfahren. Ganz nebenbei werden soziale Kompetenzen gefördert und

gestärkt, ein Gruppengefühl aufgebaut und die Wichtigkeit von Teamarbeit verdeutlicht.

Die Spiele der Teamspiel-Box „Drei“ wie bspw. „Kugel-Golf“, „Alles im Gleichgewicht“, „Der wacklige Transport“, „Figuren puzzeln“, „Figuren schubsen“ oder die vielen Spielmöglichkeiten mit dem Schreib- Mal- und Zeichengerät und viele mehr, machen all dieses möglich.

Ob in Kindergarten, Schule oder Verein, auf Geburtstagen, bei aktiven Spieleaben-

den, Firmenfeiern oder speziell für professionelle Teambuilding-Maßnahmen, mit der Pedalo-Teamspiel-Box „Drei“ sind Abwechslung, Spannung, lebendige Interaktionen, aber auch Scheitern und Erfolg mit echten Gefühlen garantiert.

Die umfangreichen Spielanleitungen inkl. Team-Wettkampf-Beschreibungen runden die Box ab und bieten jede Menge Herausforderungen.

Spielerzahl:

4 – 16

Material:

Seile (je nach Spieleranzahl),
Stifthalter, Stift, Spielbrett,
(Papier falls gewünscht)

Aufbau:

1. Seile bis zur Hälfte durch die Löcher des Stifthalters einschlaufen (siehe Bild)
2. Seile von oben nach unten durch die Führungslöcher des Spielbretts fädel
3. Kappe vom Stift entfernen und den Stift in den Halter stellen
4. Wenn gewünscht das Papier mit einem Klebestreifen auf dem Spielbrett befestigen

Basisanleitung:

Je nach Spieleranzahl werden die Seile den Mitspielern zuge-
teilt. Durch das Ziehen an den
Seilen bewegt sich der Stift in
die entsprechende Richtung. Es
entsteht ein Strich. Die Farbe
des Stifts ist ganz einfach mit
einem feuchten Küchenpapier
oder ähnlichem vom Spielbrett
zu entfernen.

Achtung:

Der Stift kann vom Zeichen-
brett nicht abgehoben werden
– jeder Seilzug ist daher exakt
zu planen und zu steuern. Die
richtige Wahl der Startposition
des Stifts sollte im Vorfeld gut
überlegt sein und sinnvoll ge-
wählt werden.

Als Spielvariation und zusätz-
liche Schwierigkeit kann bei allen
Spielen die Position der Spieler
so variiert werden, dass alle
Spieler auf der gegenüberlie-
genden Seite der Führungslö-
cher stehen. Dabei werden die
Seile umgelenkt und die Zei-
chenbewegung ist entgegen-
gesetzt der Seilzugbewegung.

Spielanleitung:

Bei dem Spiel „Malen nach
Vorlagen“ gilt es im Team die
entsprechenden Vorlagen, die
ein oder mehrere Spieler auf ein
Blatt Papier gemalt hat/haben
auf das Spielbrett zu übertra-
gen. Beim Erstellen der Vorla-
gen ist darauf zu achten, dass
der Stift im Stifthalter nicht vom
Brett abgehoben werden kann
und die Vorlage entsprechend
machbar ist.

Spielvariationen:

1. Alle Spieler bekommen die
jeweilige Vorlage gezeigt und
müssen diese durch intensi-
ve Kommunikation und klare
Absprachen möglichst exakt
auf das Spielbrett übertragen.
2. Nur ein Spieler bekommt
die jeweilige Vorlage gezeigt.
Dieser Spieler muss seine
Mitspieler so anleiten, dass
diese die Vorlage zunächst

entsprechend darstellen
und währenddessen oder
anschließend das Bild, die
Form oder das Symbol nen-
nen können. Die Führung der
Mitspieler und somit des Stifts
kann dabei verbal durch Kom-
mandos, stumm durch Blicke
oder auch durch Berührung
der Spieler erfolgen. Eine zu-
sätzliche Schwierigkeit stellt
das Führen blinder Mitspieler
dar.

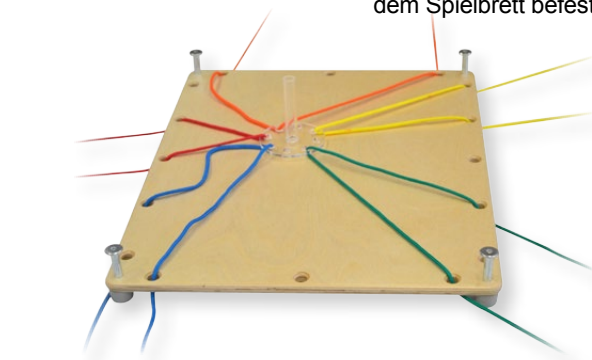


Wettbewerb:

Jedes Team hat die Aufgabe in 30 Sekunden drei
Vorlagen zu erstellen. Team A und B bestimmen
jeweils einen Spieler („Rater“), welcher die von
seinen Mitspielern auf das Spielbrett übertra-
genen Bilder/Formen/Symbole erraten soll. Die
Vorlagen werden daraufhin ausgetauscht, so
dass Team A die Vorlagen von Team B darstellen
und erraten muss und umgekehrt. Wichtig ist,
dass der „Rater“ die Vorlagen nicht sehen darf.

Team A beginnt und überträgt die erste Vorla-
ge auf das Spielbrett. Sobald der „Rater“ von
Team A, das Bild, die Form oder das Symbol

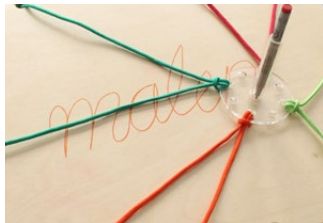
richtig erraten hat, folgt Vorlage 2 usw. Nun
geht es entweder darum, welches Team inner-
halb einer Minute die meisten Vorlagen richtig
darstellt bzw. errät oder welches Team für die
Darstellung und das Erraten der gemalten drei
Vorlagen weniger Zeit benötigt. Die Tipps des
„Raters“ für die vom eigenen Team dargestellten
Bilder/Formen/Symbole sind unbegrenzt. Pro
gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt.
Sobald ein Teammitglied einen Hinweis auf
das Bild, die Form oder das Symbol gibt, ist die
Runde für dieses Team verloren und der Punkt
geht an das andere Team. Welches Team hat
zuerst X Punkte.





Spielanleitung:

Ähnlich des Spiels „Malen nach Vorlagen“ gilt es nun bei „Schreiben nach Vorlage“ im Team Wörter auf das Spielbrett zu übertragen. Wichtig zu beachten ist, dass Buchstaben mit „Pünktchen“, also i, ä, ö und ü, kein „Pünktchen“ bekommen können, da der Stift nicht angehoben werden kann und daher die Schreibschrift die am besten geeignete Schriftart ist. Die Spielvariationen des Spiels „Malen nach Vorlagen“ können auch hier verwendet werden wobei die Kommandos weder die Wörter noch die einzelnen Buchstaben, die es zu schreiben gilt, enthalten dürfen.



laufen malen lesen elf Ende
pedalo uns oben Maus

Wettbewerb:

Jedes Team hat die Aufgabe in 30 Sekunden drei Wörter aus maximal 4 Buchstaben in Schreibschrift zu erstellen. Die Buchstaben i, ö, ä und ü dürfen nicht verwendet werden. Team A und B bestimmen jeweils einen Spieler („Rater“), welcher die von seinen Mitspielern auf das Spielbrett übertragenen Wörter erraten soll.

Die Vorlagen werden daraufhin ausgetauscht, so dass Team A die Wörter von Team B schreiben und erraten muss und umgekehrt. Wichtig ist, dass der „Rater“ die Wörter nicht sehen/hören darf. Team A beginnt und überträgt das erste

Wort auf das Spielbrett. Sobald der „Rater“ von Team A, das Wort richtig erraten hat, folgt Wort 2 usw. Nun geht es entweder darum, welches Team innerhalb einer Minute die meisten Wörter richtig darstellt bzw. errät oder welches Team für die Darstellung und das Erraten der Wörter weniger Zeit benötigt. Die Tipps des „Raters“ für die vom eigenen Team geschriebenen Wörter sind unbegrenzt. Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Sobald ein Teammitglied einen Hinweis auf einen Buchstaben oder das Wort gibt, ist die Runde für dieses Team verloren und der Punkt geht an das andere Team. Welches Team hat zuerst X Punkte.

Spielanleitung:

Auf das Spielbrett wird mit dem beiliegenden wasserlöslichen Stift entweder ein Labyrinth oder ein langer kurvenreicher Weg gemalt (alternativ können auch Labyrinth-Vorlagen aus dem Internet ausgedruckt und mit Klebestreifen auf dem Spielbrett befestigt werden). Je nach gewünschter Schwierigkeit, kann der Weg breiter oder schmaler, länger oder kürzer gestaltet werden. Ziel ist es, ohne Verlassen des Weges, vom Start zum Ende zu gelangen.

Aufbau:

1. Seile bis zur Hälfte durch die Löcher des Stifthalters fädeln
2. Seile durch die Führungslöcher des Spielbretts fädeln
3. Kappe vom Stift entfernen und den Stift in den Halter stellen
4. Wenn gewünscht das Papier mit einem Klebestreifen auf dem Spielbrett befestigen

Spielerzahl:

4 – 16 pro Team

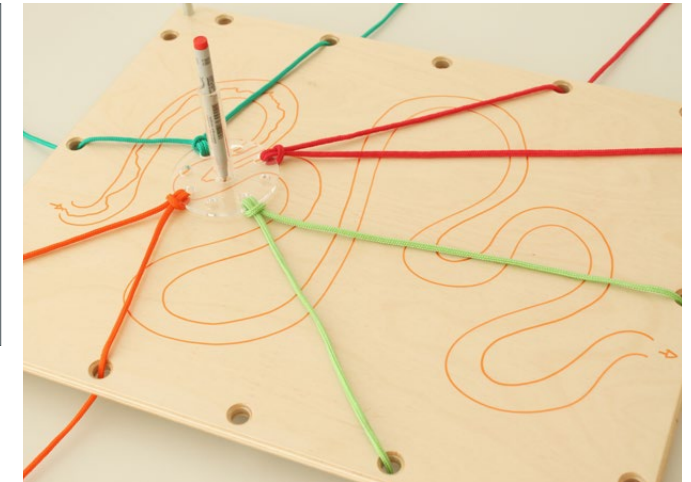
Material:

Seile (je nach Spieleranzahl), Stifthalter, Stift, Spielbrett, (Papier falls gewünscht)



Spielvariationen:

1. Alle Spieler sehen das Labyrinth/den Weg und kommunizieren zusammen, wie Sie ans Ziel kommen.
2. Alle Spieler bis auf den „Kommandogabe“ schließen die Augen und werden angeleitet den Weg blind vom Start bis zum Ende zu fahren.



Wettbewerb:

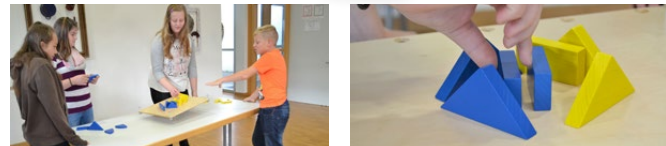
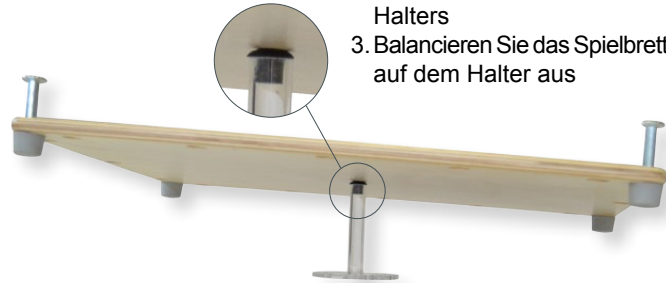
Jedes Team hat die Aufgabe so schnell wie möglich ans Ziel oder in einer Minute so nahe ans Ziel wie möglich zu kommen. Dies kann in den genannten Spielvariationen absolviert werden. Team A beginnt, anschließend ist Team B an der Reihe. Es geht also entweder darum, welches Team innerhalb einer Minute die

weiteste Wegstrecke zurücklegt und dem Ziel am nächsten kommt oder welches Team zum Erreichen des Ziels die kürzere Zeit benötigt. Pro Verlassen der Wegstrecke gibt es je nach Spielvariante entweder 5cm Wegstrecke abgezogen oder es werden 5s Zeitstrafe verhängt. Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte.

Spielerzahl:
2 – 16

Material:
Halter, Gameboard (Spielbrett),
Spielsteine

Aufbau:
(siehe Bild)
1. Zeichnen Sie mit dem wasserlöslichen Stift je nach Spielform die Zonen auf das Spielbrett
2. Drehen Sie die Gummikappe in die obere Öffnung des Halters
3. Balancieren Sie das Spielbrett auf dem Halter aus



Spielanleitung:
Die Spielsteine werden zunächst gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Nun gilt es die Spielsteine so auf dem Spielbrett (nacheinander oder alle gleichzeitig) zu platzieren, so dass sich das Brett möglichst in der Waagrechten befindet, nicht den Boden berührt und kein Stein vom Brett rutscht (leichter bei flacher Ablage der Spielsteine) oder umfällt (schwieriger bei aufgestellter Ablage der Spielsteine).

Spielvariation:
Alle Spieler stehen um das Spielbrett. Die Spielsteine werden gleichmäßig verteilt (jeder bekommt einen, oder mehrere) und es werden Mitspieler-Paare gebildet. Der eine Partner schließt die Augen, der andere leitet diesen an und gibt ihm Kommandos wie und wo er seine(n) Spielstein(e) auf dem Brett ablegen soll. Alle „blinden“ Mitspieler sollten möglichst gleichzeitig die Spielsteine platzieren ohne dass diese abrutschen bzw. umfallen. Danach werden die Aufgaben der Partner getauscht.

Wettbewerb:
Alle Spielsteine werden zunächst auf die Teammitglieder von Team A gleichmäßig verteilt. Ziel von Team A ist nun nacheinander so viele Spielsteine wie möglich in einer Minute auf dem Spielbrett zu platzieren. Diese können je nach vorhergehender Absprache zwischen den Teams entweder liegend oder stehend abgelegt werden. Fällt ein Stein um oder rutscht ein

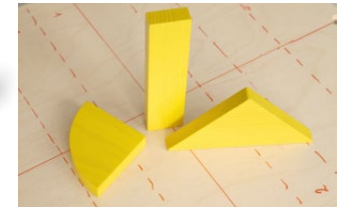
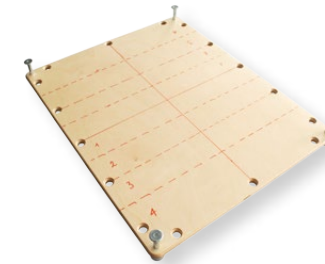
Stein von der Platte wird der Durchgang als Fehlversuch gewertet und der Punkt geht an Team B. Die abgelegten Spielsteine werden anschließend gezählt. Nun ist Team B an der Reihe. Eine Spielrunde gewinnt entsprechend das Team, welches in einer Minute die meisten Spielsteine auf dem Spielbrett platziert hat. Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielanleitung:
Das Spielfeld wird zunächst gedanklich oder wenn gewollt auch graphisch (siehe Abbildung) in Zonen eingeteilt. Die Führungslöcher am Rand dienen hierbei als Orientierungspunkte. Die innere Zone gibt dabei einen Punkt. Je weiter die Zonen von der Mittelzone entfernt sind, desto mehr Punkte geben diese, also entsprechend 2, 3 und 4 Punkte. Werden die Spielsteine über mehrere Zonen gelegt, so gilt die Zone mit der geringeren Punktzahl.

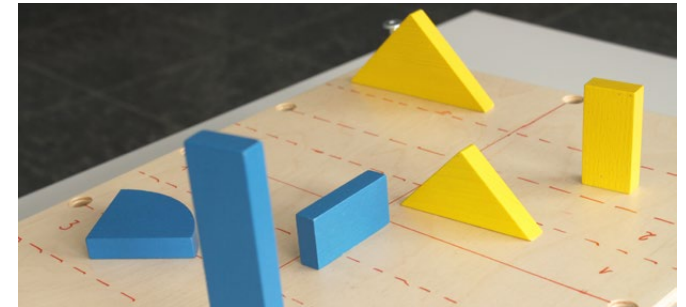
fach stehend und hochkant) mit 1, 2 und 3 Punkten belegt werden (siehe Abbildung rechts).

Ziel ist es nun im Team so viele Punkte wie möglich zu erreichen.

Punkte-Beispielrechnung für den Spielstein „kleines Dreieck“, hochkant platziert in Zone 3:
1 Punkt (kleines Dreieck) + 3 Punkte (hochkant) + 3 Punkte (Zone 3) = 7 Punkte



Ebenso werden die Spielsteine mit Punkten belegt. So geben die leichtesten Spielsteine (kleines Rechteck und kleines Dreieck) 1 Punkt, die mittleren (Viertelkreis) 2 Punkte und die schwersten (großes Rechteck und großes Dreieck) 3 Punkte. Zusätzlich kann nun noch die Platzierungsweise (liegend, ein-



Wettbewerb 1:

Team A erhält die blauen, Team B die gelben Spielsteine. Diese werden nun innerhalb der Teams gleichmäßig auf die Teammitglieder verteilt. Jedes Team erhält zwei diagonal gegenüberliegende Spielfeldviertel in denen die Teams Ihre Spielsteine platzieren dürfen. Nacheinander werden nun die Spielsteine abwechselnd von Team A und B in Ihren Spielfeldern platziert. Berührt das Spielbrett den Boden bzw. rutscht oder fällt ein Stein vom Brett, hat sofort das Team verloren, welches an der Reihe ist. Berührt ein Spielstein das Spielfeld, darf dieser nicht mehr verschoben werden. Ziel ist es nun mehr Punkte als das gegnerische Team zu erreichen. Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

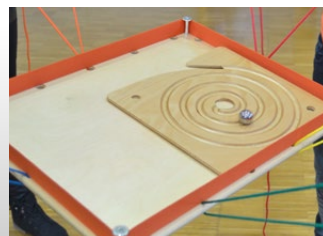
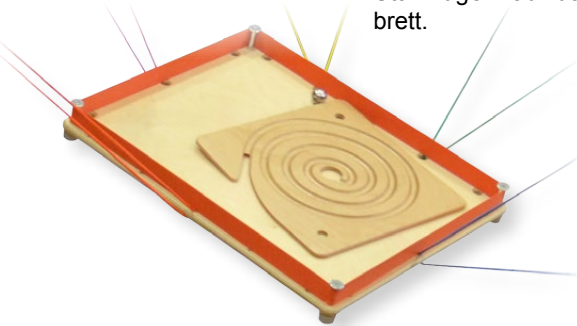
Wettbewerb 2:

Alle Spielsteine werden zunächst auf die Teammitglieder von Team A gleichmäßig verteilt. Ziel von Team A ist nun nacheinander die Spielsteine auf dem Spielbrett zu platzieren und dabei in einer Minute so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Berührt das Spielbrett den Boden, fällt ein Stein um oder rutscht von der Platte wird der Durchgang als Fehlversuch gewertet und der Punkt geht an Team B. Nun ist Team B an der Reihe. Welches Team macht die meisten Punkte? Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielerzahl:
2 – 16

Material:
Seile, Spielbrett mit Powerband-Ring, Kugel-Golf-Platte, Stahlkugel(n)

- Aufbau:**
(siehe Bild)
1. Ziehen Sie die Seile durch die Führungslöcher des Spielbretts
 2. Spannen Sie den Powerband-Ring um die dafür vorgesehenen Halterungen
 3. Legen Sie die Kugel-Golf-Platte je nach Spiel auf das Spielbrett
 4. Legen Sie eine oder zwei Stahlkugeln auf das Spielbrett.



Spielanleitung:
Je nach Spieleranzahl werden die Seilenden den Mitspielern zugeteilt und das Spielbrett in einen schwebenden und möglichst waagrechten Zustand versetzt.

Je weiter hinten die Seile gehalten werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad. Alternativ kann das Spielbrett auch auf jeweils einem Zeigefinger der Mitspieler in einen solchen Zustand gebracht werden (niedrigerer Schwierigkeitsgrad).

Ziel des Spiels ist es nun, je nach Spielseite der Kugel-Golf-Platte, entweder eine Kugel vom Spielbrett auf und durch die spiralförmige Kugelbahn in das mittlere Loch zu manövrieren oder auf der anderen Seite der Kugel-Golf-Platte eine/zwei Kugel(n) in die kleinen Löcher zu balancieren. Die Öffnung der Spirale dient als „Auffahrtsrampe“ wobei die Kugel mit etwas Schwung die Rampe hochgerollt werden muss.

Wettbewerb:
Der Wettbewerb für die Teams besteht darin, eine Kugel schneller vom Spielbrett auf und durch die Kugelbahn in das mittlere Loch zu balancieren als das gegnerische Team.

Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielanleitung:
Je nach Spieleranzahl werden die Seilenden den Mitspielern zugeteilt und das Spielbrett in einen schwebenden und möglichst waagrechten Zustand versetzt.

Je weiter hinten die Seile gehalten werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad. Nun wird aus 2-5 sich berührenden blauen Spielsteinen eine Figur als Vorlage gelegt. Exakt die gleichen ausgewählten Spielsteine der Vorlage werden in der Farbe Gelb beliebig auf dem Spielbrett verteilt und eine Kugel als „Schubs-Instrument“ hinzugefügt. Ziel ist es nun, mit Hilfe der Kugel die gelben Spielsteine in die entsprechende Position zu schubsen und die blaue Vorlage nachzubilden.

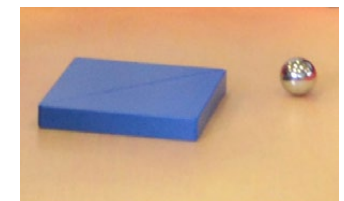
Je mehr Spielsteine verwendet werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.

Alternativ kann das Spielbrett auch auf jeweils einem Zeigefinger der Mitspieler in einen solchen Zustand gebracht werden (niedrigerer Schwierigkeitsgrad).

- Aufbau:**
1. Ziehen Sie die Seile durch die Führungslöcher des Spielbretts
 2. Spannen Sie den Powerband-Ring um die dafür vorgesehenen Halterungen
 3. Legen Sie die jeweils benötigten Spielsteine auf das Spielbrett
 4. Legen Sie eine oder zwei Stahlkugeln auf das Spielbrett

Spielerzahl:
2 – 16 pro Team

Material:
Seile, Spielbrett mit Powerband-Ring, Spielsteine, Stahlkugel(n)



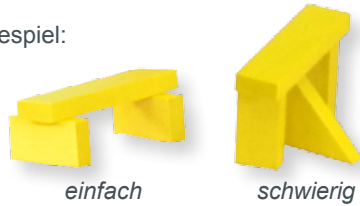
Wettbewerb:
Jedes Team bekommt alle Spielsteine einer Farbe, wobei ein Team aus jeweils zwei Spielsteinen fünf Figur-Vorlagen baut und das andere Team diese auf dem Spielbrett entsprechend der Spielanleitung nachzubilden hat. Danach werden die Aufgaben gewechselt. Eine Spiel-

runde gewinnt entsprechend das Team, welches in einer Minute die meisten Figur-Vorlagen auf dem Spielbrett nachgebaut hat (Alternative: Welches Team baut in kürzerer Zeit die fünf Figur-Vorlagen des Gegners nach?). Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielerzahl:
2 – 16

Material:
Seile, Spielbrett, Spielsteine

Beispiel:



Aufbau:
1. Ziehen Sie die Seile durch die Führungslöcher des Spielbretts.

Spielanleitung:
Je nach Spieleranzahl werden die Seilenden den Mitspielern zugeteilt. Mit den Spielsteinen wird dann auf dem Spielbrett ein möglichst hohes, jedoch für den Transport auch stabiles Bauwerk errichtet. Ziel des Spiels ist es, dieses Bauwerk sicher und ohne Beschädigung vom vorher festgelegten Startpunkt zum Zielort zu transportieren. Auf der Transportstrecke können für noch mehr Spannung und Geschicklichkeit bspw. Hindernisse eingebaut werden oder der Zielort befindet sich auf einer anderen Höhe (z. B. auf einem Tisch, Schrank) als der Startpunkt.

Je weniger Spielsteine verwendet werden und je höher das Bauwerk ist, desto höher wird der Schwierigkeitsgrad.

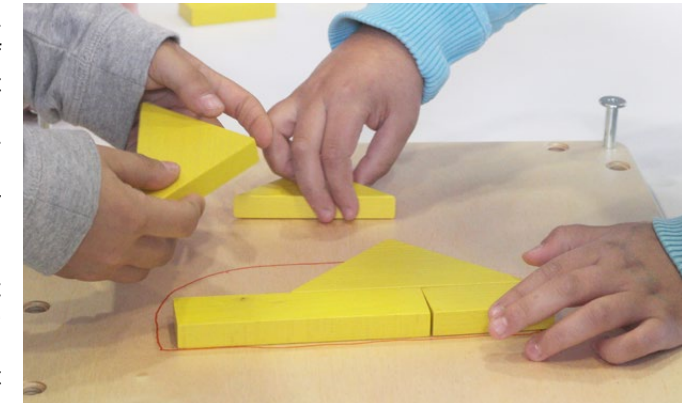
Wettbewerb:
Team A baut auf dem Spielbrett aus 6-10 Spielsteinen ein hohes aber transportfähiges Bauwerk. Dieses Bauwerk gilt es dann in kürzester Zeit jeweils nacheinander von Team A und Team B vom Startpunkt zum Zielort zu transportieren. Bringen beide Teams die Bauwerke unbeschädigt zum Zielort, entscheidet die kürzere Zeit über den Gewinn der Spiel-

runde. Schafft es ein Team nicht das Bauwerk unbeschädigt zu transportieren, erhält das andere Team einen Punkt wenn dieses es bewerkstelligt. Fällt das Bauwerk bei beiden um, gewinnt kein Team die Spielrunde. Danach wechselt die Reihenfolge und Team B darf das zu transportierende Bauwerk bestimmen. Pro gewonnener Spielrunde gibt es einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielanleitung:
Bei diesem Spiel legt der Spielleiter mit 3-8 blauen Spielsteinen (je mehr Spielsteine verwendet werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad) eine Figur auf das Spielbrett, fährt den Umriss mit dem wasserlöslichen Stift nach und entfernt die Spielsteine vom Spielbrett. Alternativ kann die Figur auch auf einem Blatt Papier dargestellt werden. Die Mitspieler dürfen dabei natürlich nicht sehen, welche Spielsteine verwendet werden und wie diese aneinander liegen. Sie bekommen lediglich den Umriss zu sehen und müssen nun im Team versuchen mit den gelben Spielsteinen die Figur im Umriss zusammen zu puzzeln. Vor dem Puzzle-Start gibt der Spielleiter noch bekannt, wie viele Spielsteine er für die Figur verwendet hat. Als zusätzliche Schwierigkeit kann die Regel angewendet werden, dass wenn ein Spielstein gelegt wurde, dieser nicht mehr verschoben werden darf.

Spielerzahl:
2 – 16 pro Team

Material:
Spielbrett, Spielsteine, Stift



Wettbewerb:
Team A erhält die gelben Spielsteine und Team B die blauen. Beide Teams legen gemeinsam vor jeder Spielrunde die Anzahl der Spielsteine fest, die für die Figuren verbaut werden soll. Nun hat Team A die Aufgabe in 20 Sekunden eine Figur aus der festgelegten Anzahl der Spielsteine auf dem Spielbrett (oder Blatt Papier) zusammen zu puzzeln und den Umriss mit

dem wasserlöslichen Stift abzufahren. Team B darf dabei nicht sehen, welche Spielsteine verwendet werden und wie diese aneinander liegen. Daraufhin bekommt Team B den Umriss zu sehen und muss diesen in einer Minute mit der ausgemachten Anzahl an Spielsteinen ausfüllen. Löst Team B die Aufgabe erfolgreich, bekommt es einen Punkt. Danach wechseln die Aufgaben. Welches Team hat zuerst X Punkte?

TIPP:

Ideal ist eine gerade Spieleranzahl.

Spielerzahl:

6 – 16 pro Team

Material:

Seile

Spielanleitung:

Je nach Spieleranzahl werden halb so viele Seile wie teilnehmende Spieler von einem Mitspieler ineinander verschlungen. Anschließend nehmen sich die Spieler jeweils ein Seilende, welches sie während des gesamten Spielverlaufs nicht loslassen dürfen und stellen sich im Kreis auf.

Das Ziel des Spiels ist es nun, die entstandenen Überkreuzungen der Seile, also den „Chaos-Knoten“, durch Übersteigen bzw. Unterkriechen aufzulösen und sich zum Schluss in einer Reihe mit den Seilpartnern gegenüber (Endposition) aufzustellen.

Als zusätzliche Schwierigkeit kann das Spiel auch so durchgeführt werden, dass nicht miteinander gesprochen werden darf.



Wettbewerb:

Die Spieler von Team A nehmen sich zu zweit jeweils ein Seil, greifen dieses jeweils am Ende und stellen sich anschließend gegenüber im Kreis auf. Team A hat nun 15 Sekunden Zeit, um durch Übersteigen und Unterkriechen einen „Chaos-Knoten“ zu erzeugen. Die Seilenden dürfen dabei nicht losgelassen werden. Anschließend werden die Seilenden an die Spieler von Team B übergeben, welche sich daraufhin wieder gegenüber im Kreis aufzustellen haben.

Ziel ist es nun in möglichst kurzer Zeit den von A erzeugten „Chaos-Knoten“ in gleicher Weise (übersteigen, unterkriechen, Seilenden nicht loslassen) aufzulösen und sich in einer Reihe mit den Seilpartnern gegenüber aufzustellen. Danach wechseln die Aufgaben und es bekommt das Team einen Punkt, welches in kürzerer Zeit den Knoten vom gegnerischen Team aufgelöst hat und in der Endposition steht. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielanleitung:

Es wird ein Spielleiter benannt und je nach Spieleranzahl werden die Seilenden auf die Mitspieler aufgeteilt und die Kugel-Golf-Platte senkrecht mit den Seilen aufgespannt.

Ziel ist es nun, vom einen Seilende zum anderen Seilende des durch das mittlere Loch gespannten Seiles zu gelangen, ohne dieses zu berühren.

Der Spielleiter kontrolliert dabei, ob das „heiße Seil“ berührt wird und kann gleichzeitig den Mitspielern Hilfestellungen mit Anweisungen (höher, tiefer, weiter nach links, rechts) geben, die die Position der Kugel-Golf-Platte beschreiben.

Wird das heiße Seil berührt, muss zum Startpunkt zurückgekehrt werden. Je weiter hinten die an der Kugel-Golf-Platte befestigten Seile gehalten werden, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.

Aufbau:

(siehe Bild)

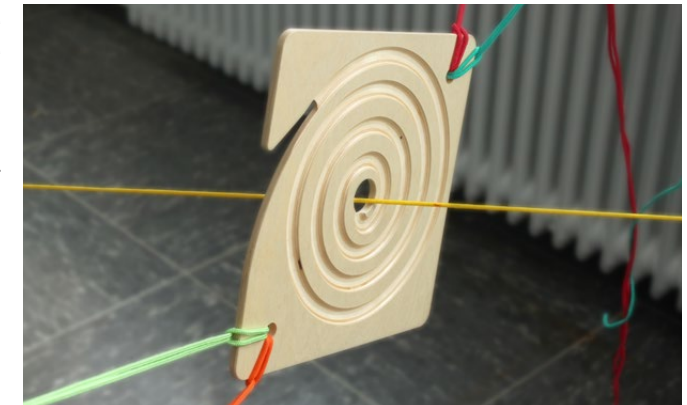
1. Schlaufen Sie je nach Spieleranzahl die Seile an die beiden kleinen Löcher der Kugel-Golf-Platte (siehe Abbildung X). Pro Seil können 2 Personen mitspielen (eine pro Seilende).
2. Fädeln Sie ein Seil durch das mittlere Loch der Kugel-Golf-Platte
3. Spannen Sie dieses Seil von A nach B (bspw. von einem Tür- oder Fenstergriff bis zu einem Stuhl oder von einem zum anderen Mitspieler)

Spielerzahl:

2 – 12 pro Team

Material:

Seile, Kugel-Golf-Platte



Wettbewerb:

Pro Team wird zunächst ein „Kontrollleur“ bestimmt und der Mindest-Greifabstand an den Seilen festgelegt. Die Seile werden daraufhin auf die Spieler von Team A gleichmäßig verteilt. Team A muss nun schnellstmöglich vom Start- zum Zielpunkt gelangen. Die Zeit wird dabei gestoppt.

Wird das heiße Seil mit der aufgespannten Kugel-Golf-Platte berührt, gibt es pro Berührung 10 Strafsekunden. Dort wo der Kontakt zwischen

Kugel-Golf-Platte und Seil zustande kommt, ist das Spiel fortzusetzen (ein Entlangrutschen am Seil ist damit nicht möglich). Der Kontrollleur von Team B kontrolliert dabei die Berührungen, zählt diese und achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden. Der Kontrollleur von Team A kontrolliert ebenfalls und kann seinen Teamkollegen Hilfestellungen mit Anweisungen (höher, tiefer, weiter nach links, rechts) geben. Danach ist Team B an der Reihe. Das Team, das pro Spielrunde schneller ist, bekommt einen Punkt. Welches Team hat zuerst X Punkte?

Spielerzahl:
4 – 16 pro Team

Material:
Für die Durchführung der Teamspiel-Meisterschaft ist neben dem Inhalt der Teamspiel-Box noch eine Stoppuhr notwendig.



Bei der Teamspiel-Meisterschaft sind Spannung, Spaß und Action garantiert.

Die Meisterschaft setzt sich aus den zu jedem Teamspiel beschriebenen Wettbewerben zusammen, bei denen zwei Teams gegeneinander antreten. Im Voraus sind dafür zwei gleich große Teams (pro Team zwischen 4 und 12 Spieler) zu bilden und es ist abzustimmen, ob alle Spiele der Meisterschaft oder nur ausgesuchte gespielt werden sollen.

Die auf Seite 17 abgebildete Kopiervorlage dient dazu, den Spielverlauf zu dokumentieren und ermöglicht maximal einen „best of seven“ Wettbewerb (welches Team gewinnt zuerst vier Spielrunden pro Spiel).

Nach Absprache zwischen den Teams kann daraus selbstverständlich auch ein „best of five“ oder „best of three“ Wettbewerb gemacht werden.

Erreicht ein Team die geforderte Punktzahl (4, 3, oder 2), ist das Spiel beendet und die Anzahl der von jedem Team gewonnenen Spielrunden wird in die letzte Spalte („Anzahl gewonnener Spielrunden“) eingetragen. In der letzten Zeile der Kopiervorlage werden pro Team die gewonnenen Spielrunden aller Spiele addiert und so das Sieger-Team ermittelt

DIE TEAMSPIEL-MEISTERSCHAFT

		Erzielte Zeit / Punkte pro Spielrunde							Anzahl gewonnener Spielrunden
Spiel	Team	1	2	3	4	5	6	7	
Malen nach Vorlage	A								
	B								
Schreiben nach Vorlage	A								
	B								
Das Labyrinth	A								
	B								
Alles im Gleichgewicht	A								
	B								
Gleichgewicht mit Köpfchen	A								
	B								
Kugel-Golf	A								
	B								
Figuren schubsen	A								
	B								
Der Bauwerk-Transport	A								
	B								
Figuren puzzeln	A								
	B								
Der Chaos-Knoten	A								
	B								
Die heiße Schnur	A								
	B								
Gesamtanzahl der gewonnenen Spielrunden	A								
	B								



- ✓ Soziale Kompetenzen fördern
- ✓ Für Kinder und Erwachsene
- ✓ Für 4-16 Spieler

Pedalo® Teamspiel-Box „Eins“
654 005 164,95 €

Alleine schafft's keiner, nur mit Teamgeist lassen sich die vielfältigen Spiel- und Konzentrationsaufgaben lösen. Spiele für Kinder, Erwachsene, Mannschaften und Firmen. Die Teilnehmer lernen dabei auf eindrucksvolle Weise effektive Kommunikation, Kooperation, aktives Zuhören, Balance herstellen, Verantwortung übernehmen.



- ✓ Absprechen, kooperieren und anpacken
- ✓ Über 20 Spielmöglichkeiten
- ✓ Für 2-16 Spieler

Pedalo® Teamspiel-Box „Zwei“
140 05000 164,95 €

Mit der Pedalo-Teamspiel-Box „Zwei“ werden soziale Kompetenzen gefördert und die Konzentration, Geschicklichkeit und die Kreativität der Teamplayer herausgefordert. 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.



Das Spielbrett ist lackiert. Daher kann es mit einem feuchten Tuch abgewischt und gereinigt werden.

Spielbrett mit einem Küchenpapier oder ähnlichem abzutrocknen. Nun kann sofort das nächste Spiel gestartet werden.

Der mitgelieferte Stift ist wasserlöslich und kann mit einem feuchten Tuch problemlos vom Spielbrett entfernt werden. Anschließend empfehlen wir das

Die Seile sollten nach jedem Spiel ordentlich aufgewickelt in die Transportbox gelegt werden. So werden Knoten vermieden.

Sie möchten bestellen oder haben Fragen?

Sie erreichen uns Montag bis Freitag unter
+49 (0) 73 81 - 93 57 - 0
info@pedalo.de

Sehr geehrter Kunde,

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

WARNHINWEISE

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

ACHTUNG! Lange Schnur, Strangulierungsgefahr.

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

Holzteile vor Nässe schützen.

Die Teamspiel Box „Drei“ ist für eine Benutzung ab einem Alter von 5 Jahren bestimmt.

CE Nachdruck auch Auszugsweise nicht gestattet.

Besuchen Sie unseren Online-Shop!
www.pedalo.de



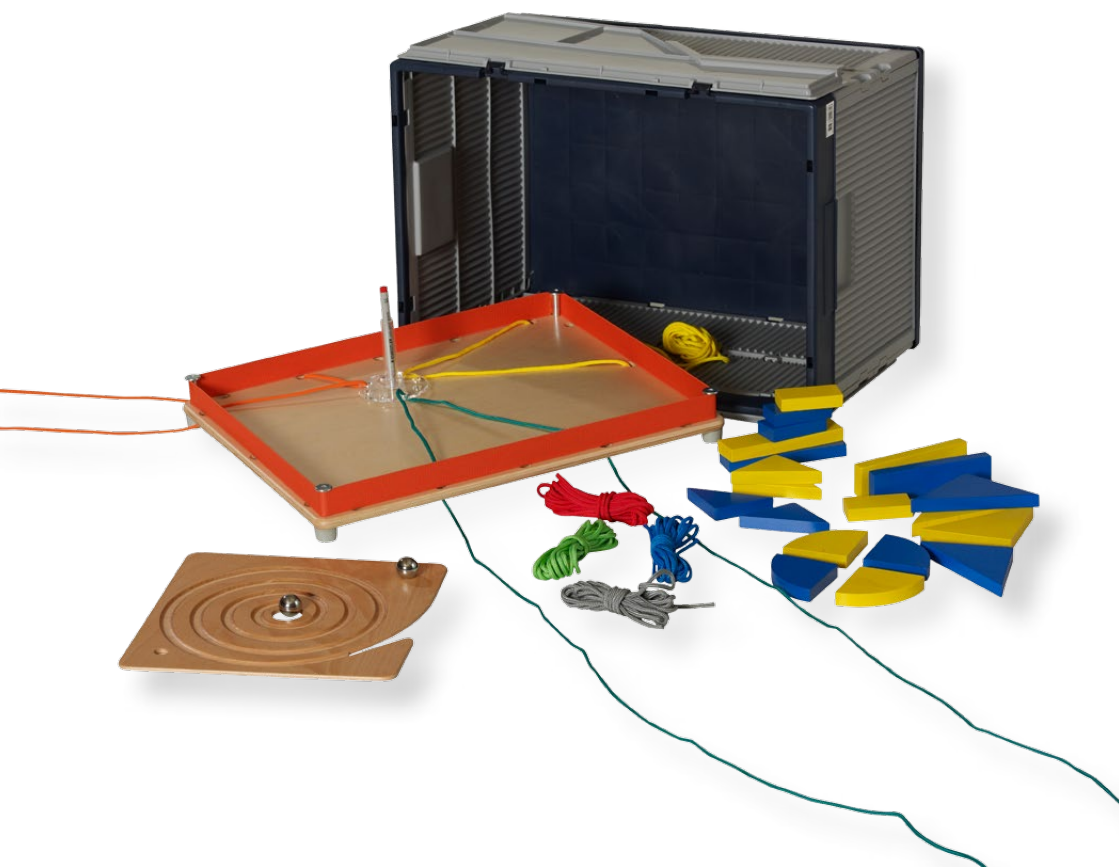
Social Media

Liken Sie Pedalo auf Facebook und seien Sie stets bestens informiert. Auf YouTube bringen Sie Pedalo-Produktfilme in Bewegung.



pedalo®

- ✓ Miteinander und gegeneinander
- ✓ Abwechslung und Spannung sind garantiert
- ✓ Für 2-16 Spieler



pedalo® ... by Holz-Hoerz

Entwicklung, Herstellung und Vertrieb

Made in Germany

Holz-Hoerz GmbH
Dottinger Str. 71
72525 Münsingen

www.pedalo.de

Tel. +49 (0) 73 81-93 57 0
Fax +49 (0) 73 81-93 57 40
info@pedalo.de