

pedalo®



Teamspiel-Box 1 Team Game Box 1

654005

www.pedalo.de



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

Material:
2 Holzwalzen mit Vertiefung, Ball nach Wahl, alle Rinnen und je nach Spielvariation alle Seile

Spieleranzahl:
2 -16

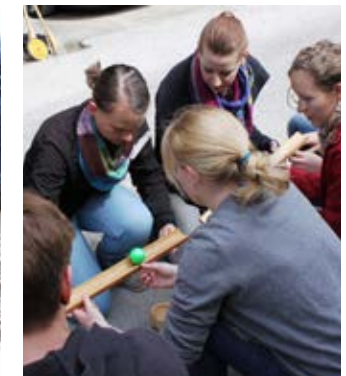
DE

Spielanleitung:

Die beiden Holzwalzen werden mehrere Meter voneinander entfernt, mit der Vertiefung nach oben, auf den Boden gestellt. Auf eine Walze wird der Ball aufgelegt. Der Ball soll nun von der einen zur anderen Holzwalze rollen, ohne dass sich die Holzwalzen gegenseitig nähern und ohne, dass der Ball oder die Holzwalzen mit den Händen berührt werden. Wie kann das gelöst werden?

Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Holzrinnen ...
 - 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 Holzrinne 2 Seile in die Kerben eingelegt und an den Seilenden von entweder 2 oder 4 Spielern gehalten. Kurze oder lange Seilführung beeinflusst den Schwierigkeitsgrad)
2. Streckenführung ...
 - über Hindernisse (z. B. über Stühle und Tische)
 - durch Türen oder im Kreis
3. 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 wieder vorne ein.



empfohlen von mySuricate



Allein schafft's keiner, nur mit Teamgeist lassen sich die vielfältigen Spiel- und Konzentrationsaufgaben lösen.

Pipeline bauen, 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, aktives Zuhören, Balance herstellen sowie Verantwortung zu übernehmen. Wahlweise können

zwischen 4 und 16 Teilnehmer in die einzelnen Aufgabenstellungen einbezogen 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.

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

Ausführung: 1 Greifer-Brettchen ca. 24 cm breit aus Birke Multiplex. 8 verschiedenfarbige Seile je 4m. 6 Holzwalzen 9,5x10cm (2 davon mit Vertiefung), 4 Holzrinnen 56x4,5cm und 1 Holzring 34cm Durchmesser, jeweils aus Buche. 2 Bälle ca. 5 und 14cm Durchmesser, 1 zerlegbare Holzbox (MDF) 60x45x22cm. 9,5kg.

Ball-Kran

Spieleranzahl:

2 -16

Material:

Greifer mit daran befestigten Seilen (halbe Länge = 2 Spieler pro Seil), Ball, 2 Holzwalzen mit Vertiefung

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

Spielanleitung:

Die beiden Holzwalzen werden mehrere Meter voneinander entfernt, mit der Vertiefung nach oben, auf den Boden gestellt. Auf eine Walze wird der Ball aufgelegt. Wie kommt der Ball auf die andere Holzwalze, ohne dass sich die Holzwalzen gegenseitig nähern und ohne den Ball und die Holzwalzen mit den Händen zu berühren?

Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Seile ...
 - mit beiden Händen halten
 - nur mit der rechten/linken Hand halten
2. Seillänge
 - halbe Seillänge mit 2 Spielern pro Seil
 - ganze Seillänge mit 1 Spieler pro Seil
3. Streckenführung ...
 - über Hindernisse
 - durch Türen
4. Balltransport ...
 - in der Luft
 - am Boden (Ball mit Greifer am Boden rollen z. B. im Slalom oder durch einen Hindernisparcours)
5. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person hat die Augen offen und leitet die anderen „blinden“ Mitspieler durch Sprachanweisungen an.



Schiefer Turm von Pisa

Material:

Greifer (= Seilkran) mit daran befestigten Seilen (halbe Länge = 2 Spieler pro Seil), Ball (= Dachkuppel), alle Holzwalzen (= Säulen)

Spieleranzahl:

2 -16

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

Spielanleitung:

Der „Schiefer 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. Doch werden die Säulen mit den Händen angefasst, verfallen sie zu Staub. Auch sind die Säulen viel zu schwer, um sie allein 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. Zudem mag es der Seilkran 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.

Spielvariation:

Unter den Helfern gibt es nur einen der sehen kann (die Augen geöffnet hat).



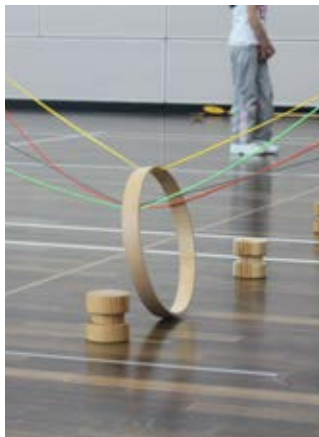
Spieleranzahl:

4 -16

Material:

Holzring, pro 2 Mitspieler 1 Seil.
Bei Slalomstrecken zusätzlich die Holzwalzen

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



Spielanleitung:

Gemeinsam wird das große Rad gedreht. Dazu den Ring über eine vorgegebene Strecke (wahlweise auch Slalomstrecke) rollen. Angetrieben und gelenkt wird der Ring über die Seile, die jeweils von den sich direkt gegenüberstehenden Spielern festgehalten werden. Der Ring muss dabei stets Bodenkontakt halten und darf nicht vollständig umkippen. Ist er umgekippt, was nicht immer zu verhindern ist, muss von vorne begonnen werden.

Spielvariationen:

1. Streckenführung

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

2. Transport: Die Seile werden nicht durch den Holzring geführt, sondern sie dürfen den Holzring nur von außen anschieben.

3. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person hat die Augen offen und leitet die anderen „blinden“ Mitspieler durch Sprachanweisungen an.

Spielanleitung:

Die Seilbahn fährt

Bei diesem Spiel wird die Seilbahn auf mindestens 2 waagrecht gespannte Seile gelegt (= mind. 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.

Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Seile ...

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

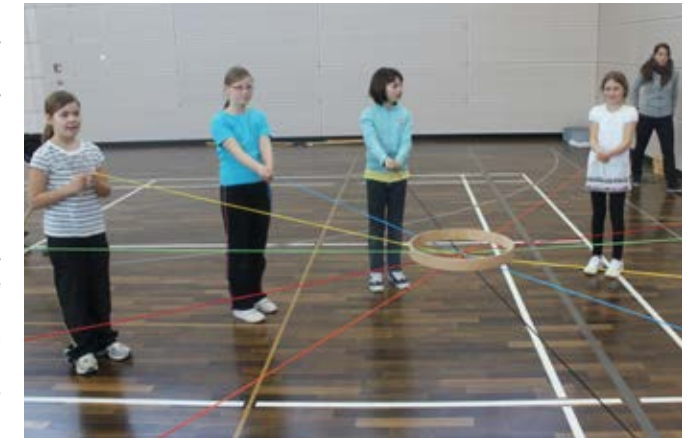
2. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person hat die Augen offen und leitet die anderen „blinden“ Mitspieler durch Sprachanweisungen an.

Material:

Ring (= Seilbahn), pro 2 Spieler 1 Seil

Spieleranzahl:

4 -16



Ab durch die Röhre

Spieleranzahl:

6 -16

Material:

Ring (= Röhre), Greifer mit bis zu 6 befestigten Seilen, wahlweise Walzen und Bälle



Spielanleitung:

Auf geht's durch die Röhre! Die Röhre wird an 2 angeknöteten Seilen von 2 oder 4 Spielern senkrecht im Raum gehalten, und trennt diesen fiktiv 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.

Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Seile jeweils nur an den Enden halten.
2. Als zusätzliche Schwierigkeit kann der Ring auch ohne gehalten zu werden, auf den Boden oder einen Tisch gestellt werden. Bei Berührung kann er dort leicht umfallen und das Spiel ist somit verloren.

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 liegende 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 das jeweils nächste Baumteil sicher erreichen können. Die nachrückenden Kameraden versorgen ihn mit weiteren Baumteilen. Es ist dabei ratsam die rettende Insel (den Ring) an einer besonders schwierigen Stelle zu platzieren. Oder beispielsweise in der Mitte des Flusses, da die Insel dort vor dem Wasser schützen und für eine kleine Verschnaufpause dienen kann. 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?

Spielvariationen:

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

Flussüberquerung

Spieleranzahl:

2 -16

Material:

2 Seile zur Markierung, verschiedene Trittsteine: Ring (= Insel), Walzen + Rinnen (= Baumteile)



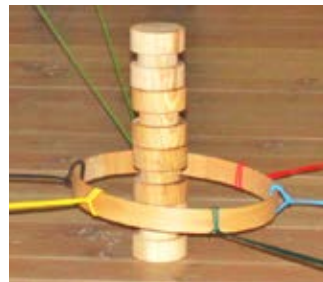
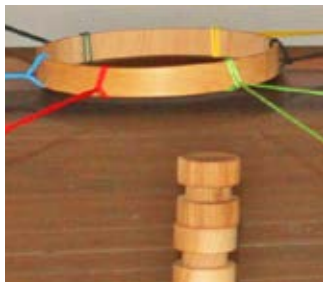
Glaskugel

Spieleranzahl:

2-16

Material:

6 Walzen (= Säulen), Ring (= Riesenspinne) mit befestigten Seilen (= Füße), großer Ball (= 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. Doch nur vorsichtig, denn noch schläft die Spinne.

Spielvariation:

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

Spielanleitung:

Für dieses Spiel wird zunächst mit einem Seil ein Musterknoten vorgegeben, beispielsweise eine 8. Das Seil wird als Vorlage auf den Boden gelegt. Die Spieler sollen anschließend diesen Knoten mit einem weiteren Seil nachbilden, dabei müssen sie jedoch einige Regeln einhalten.

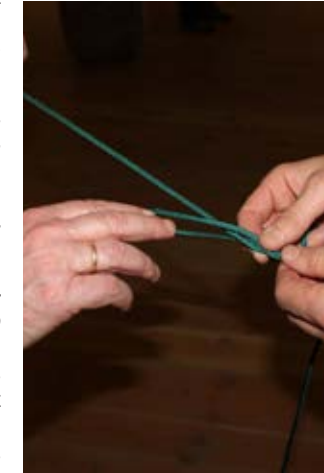
Besteht die Gruppe aus mehr als 4 Spielern, muss das Seil zum Nachbilden des Knotens vor Spielbeginn erst noch verlängert werden, indem jeweils 1 weiteres Seil (pro 4 weitere Mitspieler) angebunden wird.

Die Spieler halten sich nun gleichmäßig verteilt (bis zu 4 Spieler pro Seil), jeweils mit nur einer Hand am Seil fest, und dürfen es bis zum Ende der Aufgabe auch nicht mehr loslassen. Jetzt gilt es, sich gemeinsam so zu bewegen, dass sie es schaffen den vorgegebenen Knoten nachzubinden, und sich dieser auch noch in der Mitte der Gruppe befindet.

Ob dazu unten durch, oben drüber oder gar durchgestiegen wird ist ganz egal, Hauptsache das Seil bleibt ohne Umgreifen in der Hand. Bekommt die Gruppe diese Aufgabe in den Griff?

Material:

1 Seil für den Musterknoten, pro 4 Spieler 1 weiteres Seil



Knoten binden

Spieleranzahl:

4-28

DE

Spieleranzahl:

4 - 16

Material:

Ring mit daran befestigten Seilen entsprechend der Mitspielerzahl



Spielanleitung:

Eine Großaktion steht an – der Ring ist belagert und muss befreit werden!

Klammheimlich hat sich ein unsichtbares Männchen auf dem Ring breit gemacht, das es loszuwerden gilt. Da hilft nur eins, eine große Wende.

Der an Seilen befestigte Ring wird von den Spielern in waagrechter Position, an gespannten Seilen, im Raum gehalten.

Um das Männchen loszuwerden, muss der Ring einmal umgedreht werden, ohne ihn dabei mit den Händen zu berühren, denn zu allem Übel ist das Männchen auch noch bissig. Wie soll das bloß funktionieren?

Zu beachten ist:

- Zu Beginn und am Ende dürfen sich keine Seile überkreuzen
- Kein Spieler darf sein Seil loslassen
- Der Ring darf den Boden nicht berühren
- Alle Spieler stehen zum Schluss wieder mit Blickrichtung zum Ring

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.

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.

Spielvariationen:

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

Material:

Seile (= Lichtschranken), alles Weitere in der Box (= Schatztruhe)

Spieleranzahl:

8 - 16 Seilhalter (= Wächter) + x zusätzliche Spieler (= Diebe)

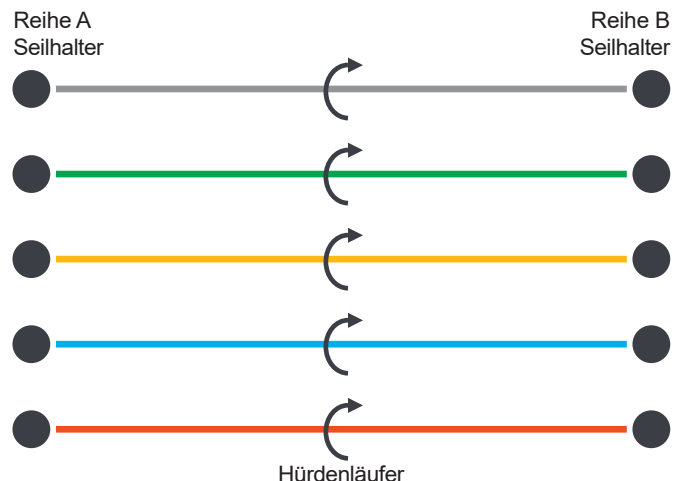
DE



Spieleranzahl:
8 -16

Material:
Alle Seile

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



Spielanleitung:

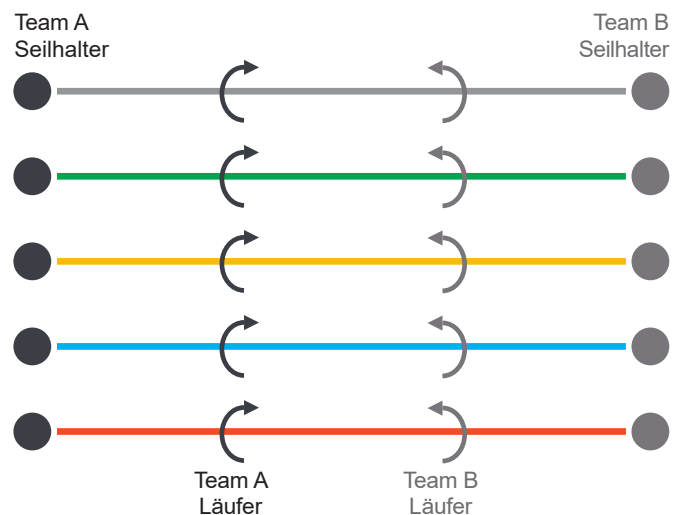
Die Seilhalter stellen sich in zwei gegenüberliegenden Reihen auf und spannen jeweils zu zweit ein Seil. Dann drücken sie das Seil an eine vereinbarte Körperstelle, um es möglichst ruhig zu halten. Der Abstand der Seile zueinander sowie die Seilhöhe wird im Spielverlauf nach jeder Runde erhöht.

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 als Läufer über die Seile zu steigen, ohne diese zu berühren. Anschließend tauschen sich die Läufer mit den Seilhaltern aus, bis alle einmal durch sind.



Spielvariationen:

- Hat ein Läufer 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/Läufer als Sieger übrig ist.
- Hat ein Läufer 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.



Spezielle Informationen:

Die Holzrollen, Holzrinnen und der Holzring sind aus Buche gefertigt. Der Greifer aus Birke Multiplex. Walzen und Rinnen sind mit einem für Spielwaren zugelassenen Überzugsöl behandelt. Es ist möglich, dass dieses nach der Lieferung noch eine Zeit lang zu riechen ist.

Alle Holzelemente können bei Bedarf mit einem feuchten Tuch abgewischt werden. Keine lösemittelhaltigen, säurehaltigen oder scheuernden Reiniger verwenden. Vor Nässe schützen.

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

0 73 81 - 93 57 0

info@pedalo.de

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 auch ein Zeichen der Verwendung echten Holzes - also naturgemäß - und nicht qualitätsmindernd.

Warnhinweise:

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Benutzung nur unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

Achtung! Lange Schnur, Strangulierungsgefahr.

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

Achtung! Plastiktüten und Plastikfolien gehören nicht in die Hände von Babys und Kleinkindern – Erstickengefahr! Unbedingt außerhalb der Reichweite von Säuglingen, Babys und Kleinkindern aufbewahren!

Die Teamspiel Box 1 ist abhängig von den koordinativen Fähigkeiten des Benutzers und daher für ein Alter ab ca. 3-4 Jahren bestimmt.



Copyright by Holz-Hoerz GmbH
Nachdruck auch auszugsweise nicht gestattet.

Teamspiele - Stärke deinen Wir-Gedanken

Nicht immer führt der scheinbar einfachste Weg ans Ziel. Teamspiele können ganz schön knifflig, mal kindgerecht und vermeintlich einfach, mal anspruchsvoll fordernd sein und dennoch für Kinder und Erwachsene garantiert nie langweilig.

Miteinander kooperieren, zielgerichtet nach Lösungen suchen, Strategien entwickeln, konzentriert Aufgaben bewältigen, Emotionen erleben und im Teamwettbewerb 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.

Ob in Kindergarten, Schule oder Verein, auf Geburtstagen, bei aktiven Spiele-Abenden, Firmenfeiern oder speziell für professionelle Teambuilding-Maßnahmen, mit Pedalo-Teamspielen sind Abwechslung, Spannung, lebendige Interaktionen, aber auch Scheitern und Erfolg mit echten Gefühlen garantiert. Die Spiele können Kinder begeistern, Kollegen verbinden und Freizeitgruppen in den Bann ziehen.

Weitere Teamspiele auf www.pedalo.de



EN



recommended by
mySuricate



No one can do it on his own, only with teamwork the various play and concentration tasks can be solved.

Building a pipeline, stacking and forwarding rollers, transporting balls, forming and dissolving knots, weaving and so on.

Different demands for children, adults, teams and companies. The participants learn effective communication, cooperation, active listening, to balance and to take responsibility. Between

4 and 16 participants can play. The Team Game Box is not only suited for schools, movement or sports lessons, for remedial courses and stays in school country homes, respectively school trips, it is also very popular for leisure events of any kind.

Using the Team Game Box in the adult education, in leadership and management courses, proves to be consistently effective and successful.

The extensive play instructions and the motivating equipment allow a huge variety of application possibilities and leave room for own creative ideas.

Specification: 1 gripper approx. 24 cm wide made of birch multiplex, 8 different colored ropes, each 4 m long, 6 wooden rollers 9.5 x 10 cm (2 of them with recesses), 4 wooden tracks 56 x 4.5 cm, and 1 wooden ring 34 cm in diameter, all made of beech. 2 balls approx. 5 and 14 cm in diameter, 1 collapsible wooden box (MDF) 60 x 45 x 22 cm. 9.5 kg.

Rolling ball

Number of players:

2 -16

Material:

2 rollers with recess to hold the balls, 1 ball depending on wishes, all track elements and depending on game variation all ropes

This game is excellently suited for competitions. With a stopwatch the fastest team can be determined.

Instructions/Gameplay:

The two rollers (one with a ball on it) are placed within few meters distance to each other on the floor.

The ball should now roll from one wooden roller to the other without the rollers coming near each other and without the ball or rollers are touched with the hands. How can this be solved?

Game variations:

1. The players are allowed to hold the track elements ...

- in both hands
- only with one hand
- only in pairs with one finger each
- only when sitting by resting the track elements on the upper legs
- only by using the ropes (to this 2 ropes for each track are put in the notches and are hold from 2 or optionally 4 players. Depending on whether the rope is held in long or short distance, the degree of difficulty is affected).

2. Routing ...

- over hurdles like chairs or tables
- through doors or in a circle

3. Transport of the ball

- The ball is forwarded through the tracks in a continuous chain. Only after the ball has been passed to the next teammate, the player may enqueue in the front to take the ball again.



Ball crane

Material:

Gripper with ropes attached (half length = 2 players each rope), ball, 2 rollers with recess to hold the ball

Number of players:

2 -16

This game is excellently suited for competitions. With a stopwatch the fastest team can be determined.

Instructions/Gameplay:

The two rollers (one with a ball on it) are placed within few meters distance to each other on the floor. How does the ball reach the other roller without changing the position of the rollers and without touching the ball and the rollers with the hands?

Game variations:

1. The players are allowed to hold the ropes ...

- with both hands
- only with the right/left hand

2. Rope length

- half a rope length with 2 players per rope
- full length of rope with 1 player per rope

3. Routing ...

- over hurdles like chairs or tables
- through doors

4. Transport of the ball ...

- in the air
- on the floor (roll the ball by using the gripper on the floor – e. g. slalom or through an obstacle course)

5. With closed eyes. There is only one teammate with opened eyes who guides the other blind teammates through voice instructions.



Leaning Tower of Pisa

Number of players:

2 -16

Material:

Gripper (= rope crane) with ropes attached (half length = 2 players each rope), ball (= roof dome), all rollers (= columns)

This game is excellently suited for competitions. With a stop-watch the fastest team can be determined.



Instructions/Gameplay:

The ‚Leaning Tower of Pisa‘ has collapsed. Coincidentally all columns felt by chance in such way that they now stand scattered around, fortunately including the column on which the roof dome is fastened in the end.

Immediately there are many volunteers meeting around the tower to rebuild it but they face some problems. If the columns are touched with hands they will turn to dust. Furthermore, the columns are too heavy to be stacked by any one person alone.

So only if the busy assistants find out how to steer the rope crane, they will succeed to rebuild the tower column by column. The rope crane does not like that assistants coming too close to him, he permits steering only by using the long ropes. With the roof dome on top, the ‚Leaning Tower of Pisa‘ is finally rebuilt – how long – that depends on the players‘ architectural capabilities.

Game variation:

There is only one assistant who is able to see (who plays with his eyes open).

This game is excellently suited for competitions. With a stop-watch the fastest team can be determined.

Instructions/Gameplay:

Together, we turn the big wheel. To do this, roll the ring over a prescribed route (optionally slalom). The ring is steered by the ropes which are held by the players directly opposite each other. The ring must always be in contact with the ground and may not tip over completely. If it has been tipped over, which cannot always be avoided, the team has to start again from the original position.

Game variations:

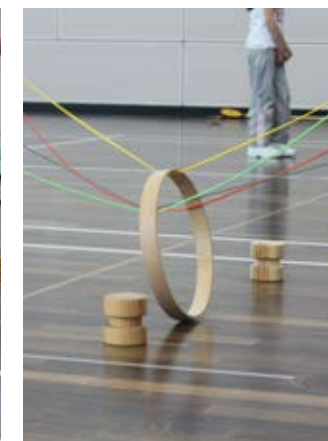
1. Routing ...
 - slalom through the wooden rollers
 - over obstacles, then continue rolling
 - roll over obstacles (e. g. over the track elements)
2. Transport: the ropes are not led through the wooden ring, they only can be used to push the wooden ring from its outside.
3. With closed eyes. There is only one teammate with opened eyes who guides the other blind teammates through voice instructions.

Material:

Wooden ring, 1 rope for each 2 players. For slalom add the rollers

Number of players:

4 -16



Ropeway

Number of players:

4 -16

Material:

Ring (= ropeway), 1 rope for each 2 players

Instructions/Gameplay:

The ropeway runs

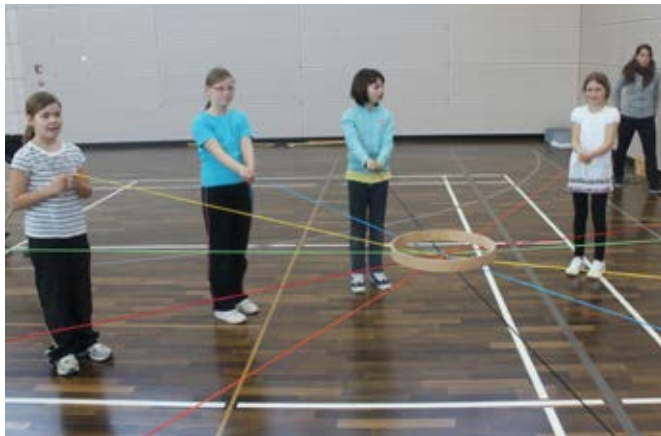
In this game the ropeway is put on at least 2 horizontal tensioned ropes (= 4 players at least). Through skillful acting the ropeway has to be transported towards one of the players, it must not fall down or touch the ground.

Repair of the ropeway (change of carrier ropes)

A safety investigation has shown that the existing support cables are defective. They have to be replaced without touching the ropeway. For this purpose, at least 4 mechanics come to help the current players and take over the ropeway with their ropes.

Game variations:

1. The players are allowed to hold the ropes ...
 - with both hands
 - only with the right/left hand
2. With closed eyes. There is only one teammate with opened eyes who guides the other blind teammates through voice instructions.



Off through the tube

Material:

Wooden ring (= tube), gripper with up to 6 ropes attached, rollers and balls optionally

Number of players:

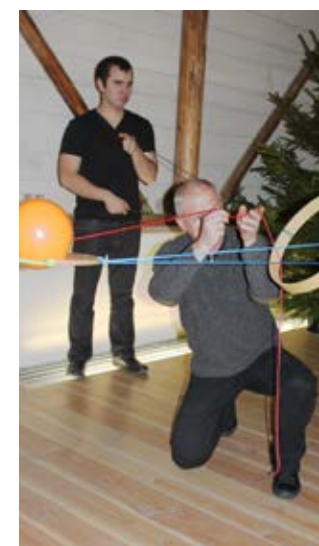
6 -16

Instructions/Gameplay:

Let's go through the tube! With the help of two knotted ropes, 2 or 4 players hold the tube vertically in the room and define two separate areas. All remaining players have to transport the rollers and balls from one side of the room to the other by using the gripper with attached ropes. The whole equipment must be passed through the tube without touching it.

Game variations:

1. The players are allowed to hold the ropes only at the ends.
2. For higher degree of difficulty, the ring could be positioned freestanding on the floor or at a table. At a touch, the ring may tip over and the game will be lost.



Cross the river

Number of players:

2 -16

Material:

2 ropes for marking, several treadstones: ring (= island), rollers + track elements (= tree parts)



Instructions/Gameplay:

The group has been on the move for days. To reach the goal all team members must arrive at the other side of the river without getting wet (the river is marked by 2 ropes – lying parallel to each other – on the ground. Depending on the condition of the group, the distance may vary = different degree of difficulty). Only the scattered tree parts can help to cross the river. The first one who is brave enough to enter the river, places the tree parts cleverly that way so that his teammates are able to reach the next part safely. The teammates following supply him with other tree parts. It is advisable to place the rescue island (the ring) in a particularly difficult spot, such as in the middle of the river, where it can provide protection from the water and serve as a short and safe resting place. The last one collects all tree parts and passes them forwards. Will the team be able to manage the task, succeed in crossing the river dry-footed and take all the tree parts to the other side of the river?

Game variations:

1. Group members are allowed to (or are not allowed to) help and support each other.
2. Tree parts must be in constant contact with a group member.
3. One of the group members must cross the river with closed eyes.

Instructions/Gameplay:

Under a spider net, on a tower stacked from several columns, there is a precious treasure in form of a marvelous crystal ball which can do miracles. It would be a dream to get it. But the crystal ball is strictly guarded by a gigantic spider who rests on the treasure. Only if the rescuers succeed to lift the spider over the tower and the crystal ball, the way to the treasure is free for them.

The spider may not touch the tower nor the crystal ball. In order to avoid touching, the rescuers have to pull at the 'spider's legs' evenly and at the same time. But please be careful, the spider is still sleeping, but who knows for how long?

Game variation:

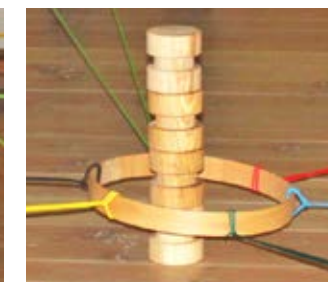
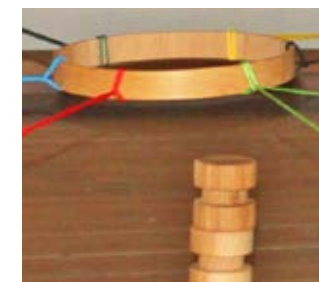
There is only one courageous treasure hunter with opened eyes. The others are fearful and prefer to play with blind-folded or closed eyes.

Material:

6 rollers (= columns), ring (= giant spider) with ropes attached (feet), big ball (= crystal ball)

Number of players:

2 -16



Number of players:
4 -28

Material:
1 rope for the pattern knot, 1 additional rope per 4 players

Instructions/Gameplay:
As a starting point there is a sample created, for example a '8'. This rope remains lying on the ground as an example. Now the players have to copy this knot whereby they have to follow some rules.

At first, they tie the needed ropes according to numbers of players at the rope's ends (one rope per four players). Then the players hold the rope with one hand by standing regularly distributed (up to 4 players per rope).

Important: The rope must not be released during the gameplay. Now the players have to move in such a way that they manage to copy the given knot, while having it in the middle of the group at the end. Whether the players are climbing over, under or even passing through does not matter; the main thing is that the rope remains in their hand without changing hands at any time. Will the group be able to master this task?



Instructions/Gameplay:
A major action is needed – the ring is under siege and must be liberated!

An invisible little man has secretly taken over the ring and needs to be out-played. Only one thing will help: a big turn.

The ring (with ropes attached) is held by the players with tensioned ropes in horizontal position.

To get rid of the little man the ring has to be turned up-side-down once, without touching it with hands, because the little man is snappy unfortunately. How is that supposed to work?

Please note:

- At the beginning and at the end, no ropes may cross each other.
- No player may release his rope.
- The ring may not touch the ground.
- At the end of the game, all players have to stand in viewing direction to the ring.

Material:
Ring with ropes attached according to number of players

Number of players:
4 -16



Light barrier

Number of players:

8 - 16 'rope holders' (guardians)
+ X additional players (thieves)

Material:

Ropes (= light barriers), all items
of the box (= treasure box)

This game is excellently suited for competitions. The contacts with the rope are counted for each group, respectively for each two players. The winner is the team or player with the lowest number of contacts.

Instructions/Gameplay:

There are valuable treasures behind the light barrier, which the thieves want to bring in their possession. To arrive at the treasure box, the thieves have to cross the circle of the light barriers without touching them. If just one thief touches any light barrier, alarm is immediately triggered and there is no escape!

But the treasure guardians are attentive and make it anything but easy for the thieves. They stretch the light barriers opposite to each other in various heights criss-cross through the space, so that only 'master thieves' will find access to the treasure and succeed in arriving the treasure box – when at all.

Game variations:

1. Each thief steals a treasure.
2. The thieves form a chain to pass on the treasures.



Hurdle race

Material:

All ropes

Number of players:

8 -16

This game may also be played in two groups for competition character. Which group has less mistakes? In case of a tie, the faster time counts.

Instructions/Gameplay:

The rope holders form two opposite lines. Each two opposing players stretch one rope whereby they press the rope against a previously agreed point of their body, in order to hold the rope as still as possible. During the course of the game the distance between the ropes as well as the height of them, is increased after each round.

In doing so:

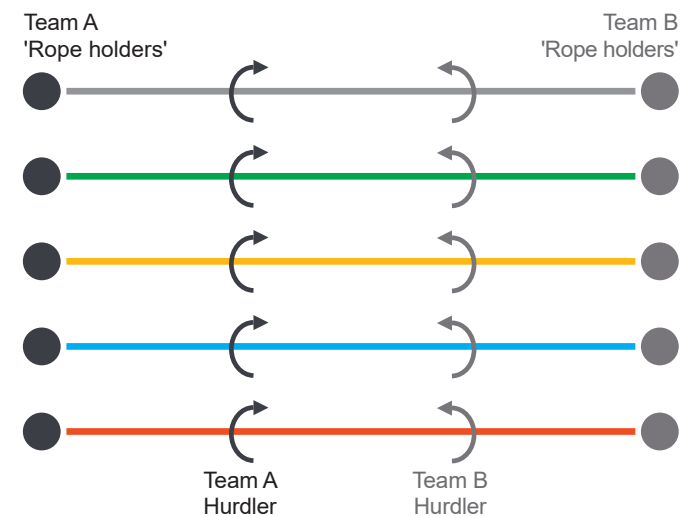
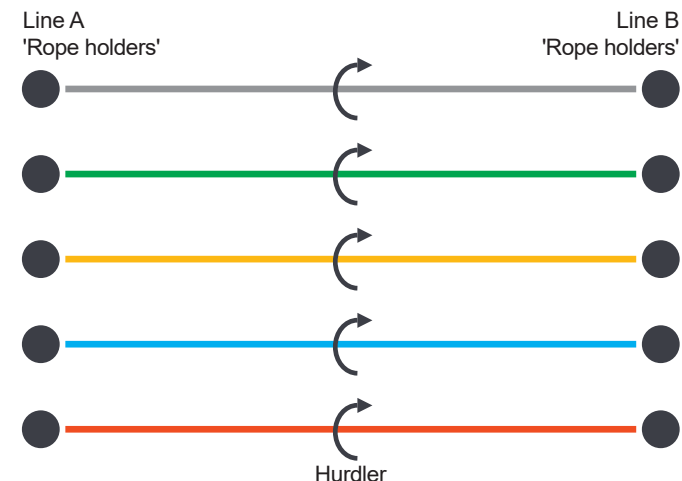
Flat rope and wide distance
= easy

High rope and narrow distance
= difficult

Begin with easy level. The players who do not hold a rope, now try to step over the ropes without touching them. Afterwards the players change their position with those of the rope holders until everyone has had a turn.

Game variations:

1. If a player has touched a rope while crossing it, he becomes a 'rope holder' and stays such during the remaining gametime, until there is finally only one player without mistakes – the winner!
2. If a player has touched a rope while crossing it, it will be marked as mistake. All mistakes are added up through several rounds. At the end of the game the number of mistakes is compared.





Special notes:

The wooden rollers, track elements and the ring are made of beech. Rollers and tracks are treated with a coating oil approved for toys. It is possible that this can still be smelled for a while after delivery.

All wooden elements can be wiped with a damp cloth if necessary. Do not use solvent-based, acidic, or abrasive detergents. Protect item from damp and wet.

In order to prevent the ropes from knotting while being transported in the storage box, we recommend placing them properly wound up in the box after playing.

You would like to order, have any questions or suggestions?

You can reach us by phone Monday to Friday at +49 (0)7381 - 93 57- 0 or by email at info@pedalo.de

Dear customer,

the Pedalo-product you have chosen is made of natural wood. Differences in color, structure, grain, small included knots or scars, prove the genuineness of our product. They are natural and therefore a sign of using original wood and no reduction in quality.

Warnings:

Warning! Not suitable for children under age 3. Use only under direct adult supervision.

Warning! Long cord – RISK OF STRANGULATION!

Caution! Packaging is not part of the item and must be disposed of before use.

Warning! Packaging, plastic bags and foils do not belong in the hands of babies and small children – risk of suffocation! Keep out of reach of babies and small children!

The Team Game Box 1 depends on the user's coordination skills and is therefore intended for ages 3-4 years and up.



Copyright by Holz-Hoerz GmbH,
Copies (even partial) not permitted.

Team games – Strengthen your We-thoughts

The seemingly easiest way does not always lead to the goal. Team games can be quite tricky, sometimes child-friendly and supposedly simple, sometimes demanding and yet guaranteed never boring for children and adults.

Cooperating with each other, searching for targeted solutions, developing strategies, concentrating on tasks, experiencing emotions and learning to deal with victory and defeat in team competition are just a few of the many great aspects that the players experience during the games. Along the way, social skills are promoted and strengthened, a group feeling is built up, and the importance of teamwork is made clear.

Whether in kindergarten, school or club, at birthdays, active game evenings, company parties or especially for professional teambuilding measures, with Pedalo-Team Games variety, excitement, lively interactions, but also failure and success with real feelings are guaranteed. The games can inspire children, connect colleagues and captivate leisure groups.

More team games at www.pedalo.de



MADE IN GERMANY

● ● ● *since 1963*



Pedalo Produkt – aus Naturwerkstoff
Pedalo Product – made from natural material



Wir verwenden Ökostrom
We use green electricity



Holz zu verwenden ist klimabewusst
Using wood is climate conscious



Aus nachhaltiger Waldwirtschaft
From sustainable forestry



Wir versenden CO2-neutral
We ship CO2-neutral



Familienfreundliche Produkte
Family-friendly products



Produkte zur Gesunderhaltung
Products that contribute to maintaining health

Entdecke weitere Produkte für Spiel, Sport und
Therapie unter www.pedalo.de

Discover more products for play, sport and
therapy at www.pedalo.de



pedalo®

Entwicklung, Herstellung und Vertrieb
development, production and distribution

Made in Germany

Holz-Hoerz GmbH
Dottinger Straße 71
72525 Münsingen

 **Klimaneutral**
Druckprodukt
ClimatePartner.com/12518-1907-1001

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