Art.-Nr. 2820011

pedalo®



Teamspiel-Box 2

Team Game Box 2

14005000

www.pedalo.de

Teamspiel-Box 2







empfohlen von mySuricate

Über 20 Spielmöglichkeiten, die Kinder begeistern, Kollegen verbinden und Freizeitgruppen in den Bann ziehen.

Die Pedalo-Teamspiel-Box 2 bietet eine Vielzahl fantastischer Teamspiele für 2 bis 16 Personen. Bei Spielen wie Gefahrguttransport, Gipfelüberquerung, Koffer packen, Sonnenaufgang, Tapetenwechsel oder Sortieranlage werden soziale Kompetenzen gefördert und die Konzentration, Geschicklichkeit und die Kreativität der Teamplayer herausgefordert. Ob in Schule, Kindergarten, auf dem Kindergeburtstag, der Vereinsfeier oder der Firmenfeier, die Pedalo-Teamspiel-Box 2 bringt jeden mit viel Spaß in Bewegung und fördert das Gemeinschaftsgefühl. 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. Die umfangreichen Spielbeschreibungen bieten dafür jede Menge Herausforderungen.

Alle Spiele können auf Zeit oder gegeneinander gespielt werden.

Ausführung: 8 Wegelemente 50x8cm aus Birke Multiplex. 8 verschiedenfarbige Seile je 4m, 16 Rundstäbe 36cm lang mit Nut aus Buche. 1 zweifarbige Kunststoffplane 125x100cm, 1 Ball mit 14cm Durchmesser, 1 zerlegbare Holzbox (MDF) 60x45x22cm. Wegelemente belastbar bis 120kg. 12kg.

Alle in die Strickleiter

DE

Spielanleitung:
Zuerst baut die Gruppe eine Strickleiter. Dann bezieht jeder Spieler seine Position zwischen den Sprossen. Anschließend wird die Strickleiter von unten nach oben entlang der Körper geführt, ohne dass die Spieler die Leiter berühren.

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

Material:
2 Seile, alle Holzstäbe

Spieleranzahl:
3 - 16





Sortieranlage

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

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

Material:
8 Wegelemente (=Sortieranlage)

Spieleranzahl:
2 - 16



Luftbilder zeichnen

Spieleranzahl:
2 - 32

Material:
Holzstäbe (=Zeichenstriche), wahlweise Seile

Spielanleitung:
Die Stäbe sind Zeichenstriche. Jeder Spieler trägt einen Strich zum Gesamtbild bei. Dem Team wird kurz ein Bild gezeigt, das dann nachgezeichnet werden soll.

Spielvariation:
Die Stäbe werden mit den Seilen gehalten.



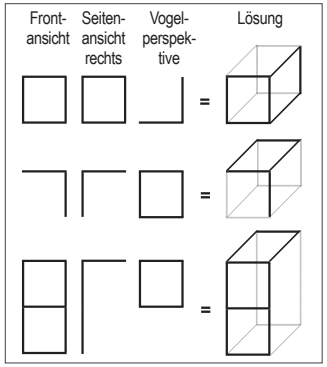




Einfach: Eindimensionale Bilder



Schwer: Dreidimensional



Rettungsaktion

Spielanleitung:
Nach einem Schiffbruch treiben die Matrosen auf Schiffsstücken 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 Schiffsstücke. In der Mitte ist die rettende Insel. Schaffen es alle Matrosen mit Hilfe der Schiffsstücke die Insel zu erreichen, ohne dabei ins Wasser zu fallen? Kein Schiffsstück darf im Meer zurückbleiben.

Spielvariationen:
1. Einzelne Spieler haben die Augen verbunden.
2. Einzelne Spieler können nicht gehen, ihnen sind die Beine mit Seilen gefesselt.
3. Stummes Spiel, ohne zu reden.
4. Ankunft nach Alter oder Größe sortiert.
5. Nur ein Schiffsstück pro Spieler.
6. Jeder Spieler erhält einen Holzstab. Die Schiffsstücke dürfen nur mit dem Holzstab aufgenommen werden.
7. Statt auf eine Insel zu kommen, müssen die Spieler eine Strecke, die durch Seile markiert ist, überwinden.

Material:
Plane (=Insel), Wegelemente (=Schiffsstück), wahlw. Seile/ Holzstäbe

Spieleranzahl:
2 - 8







Gedankenübertragung

Spieleranzahl:
4 oder mehr

Material:
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.

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

Tapetenwechsel

Spieleranzahl:
2 - 10

Material:
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

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.

Spielvariationen:
1. Die Gruppe darf nicht miteinander sprechen.
2. Jeder Spieler darf nur ein Hilfsmittel verwenden.

Material:
3-6 Seile (=Säuresee ø 3-4 Meter), Holzstäbe, Wegelemente, Ball (=Schatz), Plane, Box

Spieleranzahl:
2 - 16



Rollender 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.

Spielvariationen:
1. Der Ball wird mit den Holzstäben geführt.
2. Die Aufgabe wird leichter, wenn die Wegelemente doppelt gelegt werden.

Material:
Wegelemente, pro 2 Mitspieler ein Seil, Ball

Spieleranzahl:
2 - 16



Verflixtes Labyrinth

Spieleranzahl:
2 - 16

Material:
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.

Spielvariation:
Anstatt mit Seilen wird der Ball durch mit der Plane verursachten Wind bewegt.

Schneckentempo

Spieleranzahl:
2 - 10

Material:
Plane (=Schneckenhaus), wahlw. Seile als Start/Ziellinie



Spielanleitung:
Alle Spieler stellen sich auf die Plane und bilden so gemeinsam eine Schnecke. Als Schnecke bewegen sie sich nun zum vereinbarten Ziel, ohne dass einer der Spieler das Schneckenhaus verläßt.

Spielvariationen:
1. Auf Zeit.
2. Mindestens einem Spieler werden die Augen verbunden.

Windstoß

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.

Spielvariationen:
1. Schafft es das Team den Ball mit nur einem Windstoß in das Ziel zu befördern?
2. Den Ball an mehreren Hindernissen vorbei ins Ziel bewegen.
3. Die Plane darf nur mit den Seilen gehalten werden.

Material:
Plane, 3 Wegelemente (=Ziel), geknülltes Papier oder Ball, wahlw. Seile, Holzstäbe/Wegelemente (=Hindernisse)

Spieleranzahl:
2 - 10



Salto Mortale

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.

Spielvariationen:
1. Die Plane nur mit den Seilen falten und in die Box legen.

Material:
Seile, Plane, wahlweise Box

Spieleranzahl:
2 - 10



Lange Leitung

Spieleranzahl:
2 - 9

Material:
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.

Spielvariationen:

1. Die Spieler bilden einen Kreis.
2. Die Spieler laufen eine Strecke.
3. Die Spieler halten die Hände über Kreuz und gehen langsam auseinander wie eine Stahlfeder. Hierbei müssen die Spieler links und rechts einen Zielpunkt erreichen.
4. Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe und bauen links und rechts je eine Leitung von Hand zu Hand.
5. Die Spieler stehen hintereinander in einer Reihe und bauen links und rechts je eine Leitung und halten die Stäbe dabei nur mit einem Finger.
6. Die Spieler halten die Stäbe zwischen den Hüften und bewegen sich gemeinsam ein paar Schritte nach vorne über eine festgelegte Ziellinie.

Gefahrguttransport

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.

Spielvariationen:

1. Die Seile nur am Ende anfassen.
2. Um das Gewicht für Kinder zu verringern, können Holzstäbe statt Wegelemente angeknotet werden.
3. Hindernisse einbauen oder Räume wechseln.
4. Das Gefahrgut muss am Ziel in die Box gelegt werden.
5. 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.

Material:
Seile (=Zug), Wegelemente (=Gefahrgut), wahlweise Holzstäbe

Spieleranzahl:
2 - 24







Im Ring rum

Spieleranzahl:
2 - 16

Material:
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.

Spielvariation:
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

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?

Spielvariationen:
1. Die Spieler halten die Plane mit beiden Händen. Befindet sich der Ball in der Luft werden die Hände gewechselt.
2. Die Spieler wenden die Plane ohne sie loszulassen, während sich der Ball in der Luft befindet. Danach muss der Ball in die Box geworfen werden.

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

Spieleranzahl:
2 - 8





Sonnenaufgang

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.

Spielvariation:
Wie weit können die Spieler die Sonne tragen?

Material:
Pro Mitspieler 1 Holzstab, Ball (=Sonne)

Spieleranzahl:
3 - 16



Volleyball

Spieleranzahl:
2 - 16

Material:
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.

Spielvariationen:

1. 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.
2. Die Wegelemente zeigen zur Mitte hin und die Spieler stehen jeweils nur mit einem Fuß darauf.
3. Es stehen 2 Spieler auf je einem Wegelement.

Gipfelüberquerung

Spieleranzahl:
4 - 16

Material:
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 herumzugehen? Die Spieler besprechen zunächst alle Möglichkeiten, um über den Gipfel zu kommen und wählen dann ihren Plan aus.

Paketdienst

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 dürfen.

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

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

Material:
Box (=Poststation), Seile, Ball + Wegelemente + Holzstäbe (=Pakete)

Spieleranzahl:
4 - 16



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.

Material:
Box (=Kipper), Ball, Seile + Wegelemente (=Bagger)

Spieleranzahl:
4 - 16



Koloss von Rhodos

Spieleranzahl:
3 oder mehr

Material:
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.

Spielvariationen:
1. Die Statue wird über eine bestimmte Strecke befördert.
2. Die Statue wird an Hindernissen vorbeigeschoben.

Fliegender Teppich

Spieleranzahl:
1 oder mehr

Material:
Plane (=Teppich), Seile, Holzstäbe, Wegelemente



Spielanleitung:
Lasst 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

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.

Spielvariationen:
1. Die Box muss mit den Seilen zunächst aufgeklappt werden.
2. 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.

Material:
Box (=Koffer), Ball/Holzstäbe/Plane/Wegelemente (=Kofferinhalt), Seile



Spieleranzahl:
2 - 16





Balanceakt

Spielanleitung:
Jeder Spieler balanciert einen Stab auf einem Finger (oder auf mehreren Fingern oder auf der Hand). Nun müssen alle Spieler die Plane, die in einiger Entfernung liegt, erreichen und sich darauf stellen, ohne dass ein Stab herunterfällt.

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

Material:
Holzstäbe, Plane

Spieleranzahl:
4 - 10



Sirtaki tanzen

Spieleranzahl:
3 - 16

Material:
Wegelemente





Spielanleitung:

Alle Spieler stellen sich seitwärts, Schulter an Schulter, auf die zu einem Kreis ausgelegten Wegelemente – wie bei einem Sirtaki-Tanz. Die Füße sollen dabei 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.

Spielvariationen:

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

Rechenwippe

Spielanleitung:

Die Aufgabe beginnt zunächst damit, dass jeder Spieler auf einer Wippe steht und sich eine Zahl aussucht. Dabei gilt: Je größer die Zahl, desto 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“. Da das Ergebnis 12 ist, wäre nun der Spieler mit der Nummer 12 an der Reihe die nächste Aufgabe zu stellen. 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 er selbst aus. Gewonnen haben die letzten 2 Spieler, die übrig bleiben.

Hinweis: Funktioniert nur auf ebenem Untergrund.

Spielvariation:

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

Material:
Pro Spieler ein Wegelement auf einem Holzstab (=Wippe)

Spieleranzahl:
3 - 8









Spezielle Informationen:

Die Wegelemente sind aus Birke Multiplex gefertigt und wurden lackiert. Die Holzstäbe sind aus massiver Buche und 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 Plane besteht aus beschichtetem Trevira-Gewebe (PVC). Sie hat sowohl eine Reach-Bestätigung wie auch ein TÜV-Zertifikat und ist daher bedenkenlos einsetzbar.
Die Seile sollten nach jedem Spiel ordentlich aufgewickelt in die Transportbox gelegt werden. So werden Knoten vermieden.

Sehr geehrter Kunde,

der dargestellte Pedalo-Artikel besteht u. a. aus dem Naturprodukt Holz. Abweichungen in Farbe, Struktur, Maserung, kleine Asteinschlüsse 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 5 Jahren. Benutzung nur unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen und nur für die in dieser Anleitung beschriebenen Verwendungszwecke.

Achtung! Das Spielmaterial nur auf ebenem, geradem Untergrund aufstellen. Bei empfindlichen Böden eventuell eine Matte unterlegen.

Achtung! Lange Schnur, Strangulierungsgefahr!

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

Achtung! Plastiktüten/-folien gehören nicht in die Hände von Babys und Kleinkindern – Erstickungsgefahr! Unbedingt außerhalb der Reichweite von Säuglingen, Babys und Kleinkindern aufbewahren!

Die Teamspiel Box 2 ist abhängig von den koordinativen Fähigkeiten des Benutzers und daher für ein Alter ab ca. 5 Jahren bestimmt.

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

EN







recommended by mySuricate

More than 20 game ideas that excite children, unite colleagues, and fascinate leisure groups.

The Pedalo-Team Game Box 2 features numerous amazing team games for 2 to 16 people. Social skills are fostered with games such as 'Hazardous Goods Transportation', 'Summit Crossing', 'Pack your Suitcase', 'Sunrise', Change of Scenes' or 'Sorting Plant'. Moreover, the players' concentration, creativity, and gross and fine motor skills are challenged at the same time.

Whether at school, in kindergarten, at birthday parties, club or company events, the Pedalo-Team Game Box 2 gets everyone moving with joy and encourages the sense of community. It is not always the seemingly easiest way which leads to success. Discussion, cooperation, and action are the keys to cleverly mastering every challenge.

Sometimes tricky, sometimes child's play and seemingly easy, at other times fairly demanding—yet it is never boring for children or adults.

Detailed game descriptions provide a lot of challenges.

All games can be played for time or competitively.

Specification: 8 path elements 50x8cm made of birch multiplex. 8 differently colored ropes, each 4m long; 16 round rods 36cm long with groove made of beech. 1 robust two-colored plastic tarpaulin 125x100cm, 1 ball with a diameter of 14cm, 1 wooden box (MDF) 60x45x22cm. Weight limit for path elements: up to 120kg. 12kg.

All to the rope Ladder

Number of players:
3 -16

Material:
2 ropes, wooden rods





Instructions/Gameplay:
First, the group builds a rope ladder. Then every player moves into position between the rungs. Next, the rope ladder is pulled up from bottom to top along the players' bodies without touching them.

Game variations:
1. Players keep their hands flat against their sides or stretch them up above their heads.
2. As soon as the ladder reaches waist height, players must run toward a designated target.

Sorting Plant

Number of players:
2 - 16

Material:
8 path elements (=sorting plant)



Instructions/Gameplay:
The path elements are placed in a line. All players stand in a straight line on the elements. The game master announces the criterion, e.g. age, height, alphabetically by name or hire date in the company etc. Now the sorting fun starts: Each player moves around to find their position according to the given criterion. However, it is not allowed to step off the path elements.

Game variation:
Instead of standing in a row, the players can also stand in a circle, making it possible to swap places during the sorting phase by stepping onto the opposite path elements.

Air Drawing

Instructions/Gameplay:
The rods represent drawing strokes. Each player contributes one stroke to the overall picture. The team is shown a picture for a moment, which they then have to redraw.

Game variations:
The rods are held using the ropes.

Material:
Wooden rods (=drawing strokes).
Optional: ropes

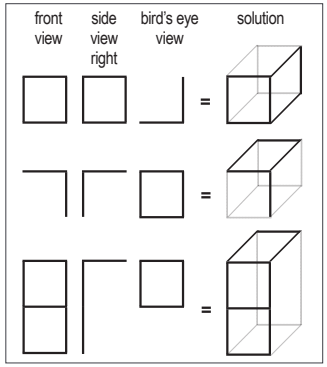
Number of players:
2 - 32



Easy: One-dimensional pictures



Difficult: Three-dimensional pictures







Rescue Mission

Number of players:
2 - 8

Material:
Tarpaulin (=island), path elements (=ship pieces). Optional: ropes/ wooden rods



Instructions/Gameplay:
After a shipwreck, the sailors are floating on pieces of the ship spread out all over the sea. Before starting, the sea can be marked out across a large area using the ropes, or players can simply scatter across a wide space around an imaginary center point. A sailor has two ship pieces. The aim is to reach the island of rescue in the center. Can all the sailors manage it using only their ship pieces, without falling into the water? No piece of the ship may be left behind in the sea!

Game variations:
1. Some players are blindfolded.
2. A few players cannot walk; their legs are tied with ropes.
3. Silent game, without talking.
4. Arrival on the island ordered by age or height.
5. Only one ship piece per player.
6. Each player is given a wooden rod. The ship pieces may only be picked up using the wooden rod.
7. Instead of reaching an island, the players must navigate a course marked out by the ropes.





Telepathy

Instructions/Gameplay:
The tarpaulin serves as a blind, so that the players cannot see their opponent. Each player has the same number of wooden rods. One player begins to build a shape with the rods, describing it rod by rod to the player opposite them. Based only on these verbal instructions, the other player tries to recreate the exact same shape. Through this, players learn how important it is to express themselves clearly and precisely.

Game variations:
From the start, the player recreating the shape may only listen and is not allowed to ask any questions.

Material:
16 wooden rods, tarpaulin and 1 rope

Number of players:
4 or more



Change of Scenes

Instructions/Gameplay:
The team gathers on the tarpaulin to give it a „fresh coat of paint“ by simply flipping the tarpaulin over beneath the feet of the entire team.

Note: No player is allowed to step off the tarpaulin.

Material:
Tarpaulin

Number of players:
2 - 10





Acid Lake Rescue

Number of players:
2 - 16

Material:
3-6 ropes (=acid lake, ø 3-4 meters), wooden rods, path elements, ball (=treasure), tarpaulin, box



Instructions/Gameplay:
There is a treasure in the middle of the lake. It must be rescued before it dissolves. The group can only reach the treasure with a good plan and the smart use of each tool. The tools must also be saved from the acid and cannot be left behind in the lake. Players are not allowed to step into the lake at any time.

Game variations:

1. The group is not allowed to talk to each other.
2. Each player may only use one tool.

Rolling Ball

Number of players:
2 - 16

Material:
Path elements, 1 rope per two players, ball



Instructions/Gameplay:
A straight line, a circle, or any desired course is created using the path elements. The ball must be guided along this course using only the ropes. Only through communication and a great deal of coordination will the team manage to guide the ball successfully to the finish without it rolling off the course.

Game variations:

1. The ball is guided using the wooden rods.
2. The task becomes easier with a broader track (placing two path elements side by side).

Tricky Maze

Instructions/Gameplay:
First, a maze is created with four path elements placed parallel to each other on the ground. The wooden rods are inserted into the path elements, determining the height of the maze. The ropes are laid across the maze in a crisscross pattern. The group must now try to guide the ball through the maze by moving the ropes. During this process, the ropes must not be lifted over the top of the rods.

Game variations:

Instead of moving the ball with the ropes, the tarpaulin can be used. Here, the ball is moved by generating an airflow.

Material:
Path elements, wooden rods, ropes, ball. Optional: tarpaulin



Number of players:
2 - 16



Snaile's Pace

Instructions/Gameplay:
All players stand on the tarpaulin together to form a „snail." As a snail, they must now move toward the agreed-upon goal without any player stepping out of the snail shell.

Game variations:

1. Playing for time.
2. At least one player is blindfolded.

Material:
Tarpaulin (=snail shell). Optional: ropes as starting and finish lines



Number of players:
2 - 10

Wind Gust

Number of players:
2 - 10

Material:
Tarpaulin, 3 path elements (=finish line), crumpled paper or ball. Optional: ropes, wooden rods/ path elements (=obstacles)



Instructions/Gameplay:
A finish line is set up at some distance from the players. The players hold the tarpaulin together, thereby creating as much airflow as possible to drive the ball across the finish line.

Game variations:

1. Can the team manage to drive the ball across the finish line with just a single gust of wind?
2. The ball is guided past several obstacles to reach the finish line.
3. To increase the difficulty, the tarpaulin may only be held using the ropes.

Salto Mortale

Number of players:
2 - 10

Material:
Ropes, tarpaulin. Optional: box



Instructions/Gameplay:
The tarpaulin is placed flat on the ground and may only be touched with the ropes. Now the challenge is to lift and flip the tarpaulin over using only the ropes. To help, one small corner of the tarpaulin may stick up to get a better grasp on it.

Game variations:

1. The tarpaulin is folded using only the ropes and placed inside the box.

Long Line

Instructions/Gameplay:
Connected by the cables, the players form a line. Each cable is held with one palm pressed against the back of the next player's hand. Now, the „long line" must be moved completely up or down without breaking the connection.

Game variations:

1. The players form a circle.
2. The players walk a specified distance.
3. The players cross their arms and slowly move apart like a steel spring. In doing so, the players on the far left and right must reach a target destination.
4. The players stand in a single-file line and form a connection from hand to hand on both the left and right sides.
5. The players stand in a single-file line and form a connection on both the left and right sides, holding the rods with only one finger.
6. The players hold the rods between their hips and move forward together a few steps across a designated finish line.

Material:
Wooden rods (=cables)

Number of players:
2 - 9







Hazardous Goods Transportation

Number of players:
2 - 24

Material:
Ropes (=train), path elements (=hazardous goods). Optional: wooden rods







Instructions/Gameplay:
In this game, the ropes serve as the train, and the players act as the passengers. Each passenger holds onto the train with one hand. A piece of hazardous material is strung between each player. The train starts moving and delivers its cargo safely to a predetermined destination, without the hazardous material touching the players or the ground.

Game variations:
1. Only hold the ropes by their ends.
2. To reduce the weight for children, the wooden rods can be tied to the ropes instead of path elements.
3. Add obstacles or change room.
4. The hazardous material must be placed into the box at the destination.
5. The players stand in a circle. The ropes are crisscrossed among the players so that each player holds a rope in each hand. Now, the goal is to „untangle“ the ropes without the hazardous material touching the ground or anyone letting go.

Around the Ring

Instructions/Gameplay:
The players hold hands to form a circle. One player reaches through the rope ring, places it over one arm, and then moves it across both arms and their body to the next player. In this way, the rope ring must travel around the circle from person to person. The ring cannot be touched with the hands, and the players must never let go of each other.

Game variations:
A ring is knotted out of several ropes and placed in the middle (as shown in the center image). The circumference of this rope ring must be smaller than the circumference of the players holding hands. The players must scoop up the rope ring with their legs and gradually lift it up to their arms without using their hands. Goal: The entire group must end up standing inside the rope ring.

Material:
1 rope (folded in half an tied into a ring)

Number of players:
2 - 16







Ball Catapult

Number of players:
2 - 8

Material:
Tarpaulin (=catapult), ball.
Optional: box





Instructions/Gameplay:
The players stand in a circle around the catapult (tarpaulin) and hold it with one hand. The ball is placed in the middle, and the catapult is pulled tight. Then, all players must throw the ball up together. Can the team catch the ball again?

Game variations:

1. The players hold the tarpaulin with both hands. While the ball is in the air, they switch hands.
2. The players flip the tarpaulin over without letting go while the ball is in the air. Afterward, the ball must be thrown into the box.

Sunrise

Number of players:
3 - 16

Material:
1 wooden rod per player, ball (=sun)



Instructions/Gameplay:
Together, the players lift the glowing sun from the ground and raise it above their heads to its highest position in the sky.

Note: The sun may only be touched with the rods.

Game variations:

How far can the team carry the sun?

Volleyball

Instructions/Gameplay:
The volleyball team stands in a circle, with the players spaced about 1 meter apart.

Each player holds a path element, using it to execute a forearm pass. The ball is then put into play within the circle. The goal is to achieve as many contacts from player to player as possible without the ball touching the ground.

Game variations:

1. The players stand with both feet on a path element and must not leave it during the game. The ball is kept in the air using the wooden rods.
2. The path elements face toward the center, and the players stand on them with only one foot.
3. Two players stand together on a single path element.

Material:
Ball, wooden rods, path elements

Number of players:
2 - 16





Summit Crossing

Instructions/Gameplay:
The ropes are knotted together and stretched tight at roughly inseam height. The question is: how can the group cross the summit without touching it or walking around it? First, the players discuss all possible solutions and then decide on a strategy.

Material:
Ropes (=summit). Optional: path elements and wooden rods

Number of players:
4 - 16



Parcel Service

Number of players:
4 - 16

Material:
Box (=post station), ropes, ball + path elements + wooden rods (=packages)



Instructions/Gameplay:
First, the post station is set up, and the packages are distributed throughout the room. The players are tied together with the ropes to form a delivery team. The players on the outer edge of the team hold the rope securely. Two of the players are designated as drivers who must collect the packages and drop them off at the post station. However, each driver is only allowed to collect one package at a time, and both packages must be delivered to the post station before the next ones can be collected.

CAUTION! The rope must only reach up to under the arms and must not be tied too tightly.

Game variations:
The delivery team collects all the packages and delivers them to the post station only once.

Excavator

Number of players:
4 - 16

Material:
Box (=dump truck), ball, ropes + path elements (=excavator)



Instructions/Gameplay:
The group builds an excavator using the available ropes and path elements. The excavator operators pick up the ball from the ground and transport it to the dump truck.

Colossus of Rhodes

Instructions/Gameplay:
The statue (a player) stands with their feet on a pedestal. It is to be moved without stepping off the pedestal by even 1 mm. To achieve this, a substructure must be built from the available elements, allowing the statue to be moved at least 10 cm in all directions.

Game variations:
1. The statue is transported over a certain distance.
2. The statue is pushed past obstacles.

Material:
2 path elements (=pedestal), wooden rods

Number of players:
3 or more



Flying Carpet

Instructions/Gameplay:
Let's make the carpet fly! For this purpose, all available elements may be used in such a way that the tarpaulin can be spread out on top of these elements without touching the ground. The elements may only be placed loosely on the ground or interlocked with each other. No additional tools or materials may be used.

Material:
Tarpaulin (=carpet), ropes, wooden rods, path elements

Number of players:
1 or more



Pack your Suitcase

Number of players:
2 - 16

Material:
Box (=suitcase), ball + wooden rods + tarpaulin + path elements (=suitcase contents), ropes







Instructions/Gameplay:
A journey is about to begin, and for this, the suitcase is being packed. However, the suitcase contents may not be touched with the hands, but only with the ropes. The goal is to pack everything neatly into the suitcase.

Game variations:

1. The box must first be opened using only the ropes.
2. After all wooden rods and path elements are inside the box, the ball must finally be thrown into the box. However, this is not done directly; the ball is to be transported using the tarpaulin, which is placed on top of the ropes.

Balancing Act

Number of players:
4 - 10

Material:
Wooden rods, tarpaulin



Instructions/Gameplay:
Each player balances a rod on one finger (or on several fingers, or on the hand). Now, all players must reach the tarpaulin, which is located at a distance, and stand on it without any rod falling down.

Game variations:
The level of difficulty can be increased by folding the tarpaulin.

Dancing the Sirtaki

Instructions/Gameplay:
All players stand sideways, shoulder to shoulder, on the path elements laid out in a circle—just like in a Sirtaki dance. The feet should be placed close together so that there are no gaps. Now, the players start dancing and move in a circle from path element to path element. The players are not allowed to touch each other or the ground. Anyone who holds onto another player or steps off the path element is out and takes that path element out of the game. The circle is then reduced in size. The last two players remaining win the game.

Game variations:

1. The players stand lengthwise on a path element.
2. While dancing in a circle, the players must answer questions that are asked by the game leader.

Material:
Path elements

Number of players:
3 - 16





Math Seesaw

Number of players:
3 - 8

Material:
1 path element on a wooden rod per player (=seesaw)







Instructions/Gameplay:
This game begins with each player standing on a seesaw and choosing a number (the higher the number, the more difficult it becomes). The player who chose the smallest number starts.

This player poses a math problem that is supposed to result in the number of another teammate. The first number of the math problem is indicated by making the seesaw click-clack, for example: left, right, left, right = 4. Then the player says, for instance, “times 2 plus 4.” Since the result is 12, the player with the number 12 is now next in line to pose the next task.

If a player fails to notice that it is their turn, they are out. If a player poses a math problem that results in a number that does not belong to any teammate, that player is out themselves. The last two players remaining win the game.

Note: This only works on a level surface.

Game variations:
The two finalists are given a math problem. The first one to answer it correctly wins the game.

Important information and Warnings



Special notes:
The track elements are made of birch multiplex and have been lacquered. The wooden rods are made of solid beech and treated with a coating oil approved for toys. It is possible that this can still be smelled for a while after delivery.
If necessary, all wooden components can be wiped with a damp cloth. Do not use solvent-based, acidic, or abrasive detergents. Protect item from damp and wet.
The canvas tarp is made of coated Trevira-fabric (PVC). It is REACH-compliant and TÜV-certified and can therefore be used without hesitation.
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.

Dear customer,

the Pedalo-product shown is made of natural wood. Differences in color, structure, grain, small knot inclusions 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 5. Use only under direct adult supervision and only for the purposes described in this booklet.

Warning! Only use this play equipment on a flat, level surface. Place a mat underneath on sensitive floors if necessary.

Warning! Long cord – RISK OF STRANGULATION!

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

Warning! To avoid risk of suffocation, keep packaging, plastic bags, and plastic film out of reach of babies and small children!

The Team Game Box 2 depends on the user‘s coordination skills and is therefore intended for ages 5 years and up.

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



Klimaneutral
Druckprodukt
ClimatePartner.com/12518-1907-1001

pedalo®

Entwicklung, Herstellung und Vertrieb
development, production and distribution

Made in Germany

Holz-Hoerz GmbH
Dottinger Straße 71
72525 Münsingen

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

162-13/05-26