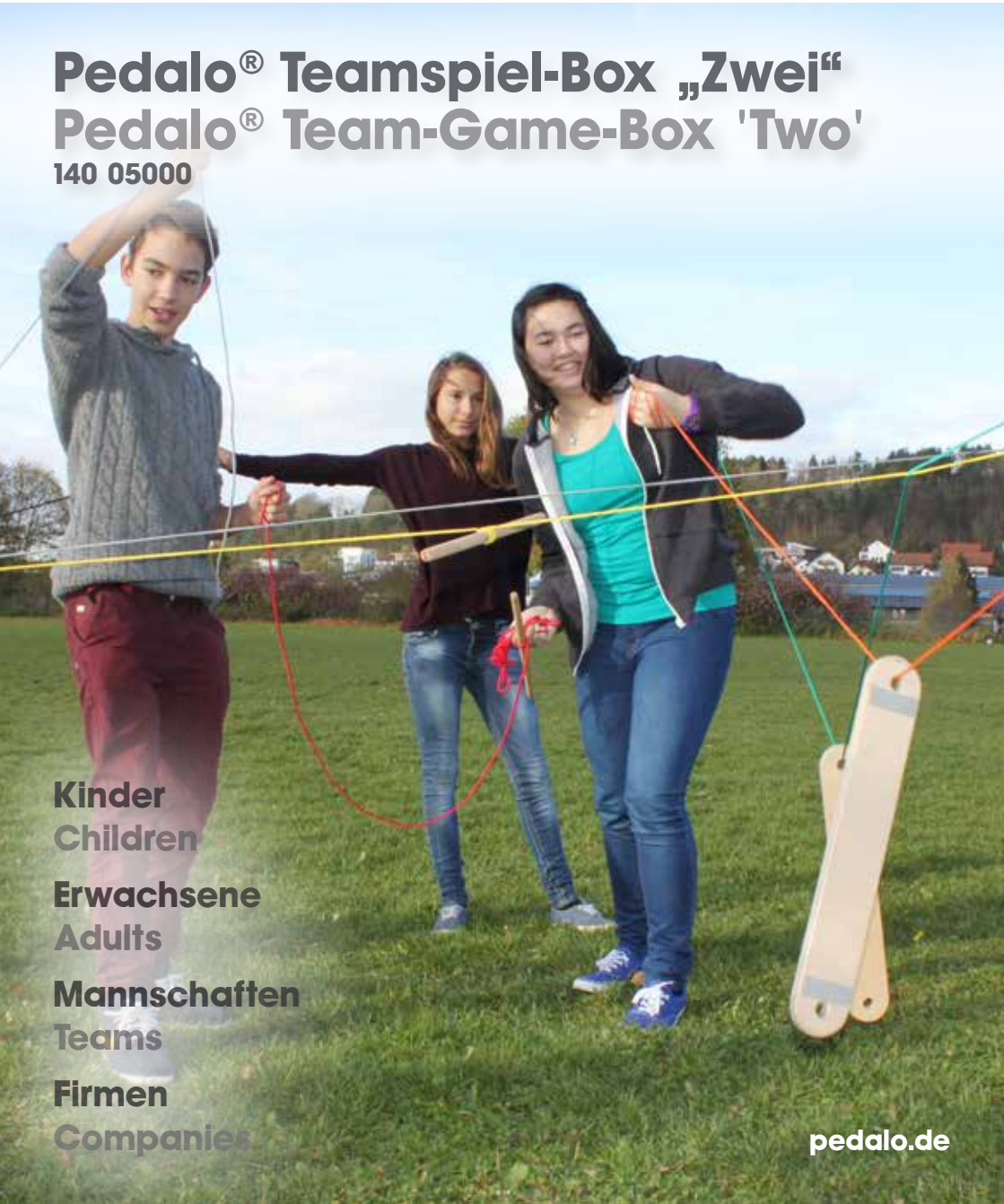
pedalo®

Art.Nr. 2820011

Deutsch ab Seite 1
English from page 13

Pedalo® Teamspiel-Box „Zwei“
Pedalo® Team-Game-Box 'Two'

140 05000



Kinder
Children

Erwachsene
Adults

Mannschaften
Teams

Firmen
Companies

pedalo.de

- ✓ **Für 2 - 16 Spieler**
- ✓ **Über 20 Spielmöglichkeiten**
- ✓ **Inkl. Spielanleitung**

Ausführung:

- 8 Wegelemente
- 16 Holzstäbe mit Nut
- 1 Plane grün-blau
- 8 verschiedenfarbige Seile
- 1 Ball
- 1 Anleitungsheft
- Verpackt in einer Holzbox mit abnehmbarem Deckel LxBxH: 59,5x44x23 cm
- 10,5 kg

Beinhaltet Spiele, die Kinder begeistern, Kollegen verbinden und Freizeitgruppen in den Bann ziehen.

Die Pedalo-Teamspiel-Box „Zwei“ bietet eine Vielzahl fantastischer Teamspiele für 2 bis 16 Personen. Bei Spielen wie Gefahrguttransport, Gipfelüberquerung, 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 „Zwei“ 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.

Alle in die Strickleiter

Spieleranzahl:
3 – 16

Material:
2 Seile, alle Holzstäbe

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

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.

Sortieranlage

Spieleranzahl:
2 – 16

Material:
8 Wegelemente
(=Sortieranlage)

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

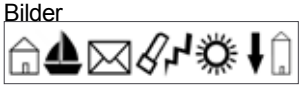
Spielvariation:
Statt in einer Linie, stehen die Spieler im Kreis und dürfen auf die gegenüberliegenen Wegelemente treten.

Luftbilder zeichnen

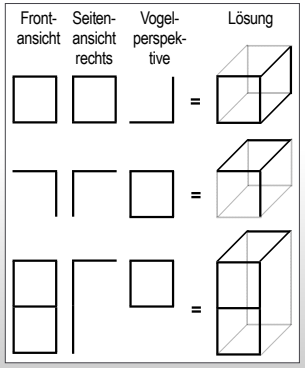
Spielanleitung:
Die Stäbe sind Zeichenstriche. Jeder Spieler trägt einen Strich zum Gesamtbild bei. Das Team bekommt kurz ein Bild gezeigt, welches dann nachgezeichnet werden soll.

Spielvariation:
Die Stäbe werden mit den Seilen gehalten.

Einfach: Eindimensionale Bilder



Schwer: Dreidimensional



Material:
Holzstäbe (=Zeichenstriche), wahlweise Seile

Spieleranzahl:
2 – 32

Rettungsaktion

Spieleranzahl:
2 – 8

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

Spielanleitung:
Nach einem Schiffbruch treiben die Matrosen auf Schiffsstücken verteilt im Meer herum. Das Meer kann zuvor z.B. mit Seilen großflächig markiert werden oder die Spieler verteilen sich einfach auf einer größeren Fläche um eine gedachte Mitte herum. Ein Matrose hat zwei 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. Ohne Worte.

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.

Gedankenübertragung

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.

Material:
16 Holzstäbe, Plane und Seil

Spieleranzahl:
>= 4

Tapetenwechsel

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.

Material:
Plane (=Tapete)

Spieleranzahl:
2 – 10

Rettung aus dem Säuresee

Spieleranzahl:
2 – 16

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

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

Spielvariationen:
1. Die Gruppe darf nicht miteinander sprechen.

2. Jeder Spieler darf nur ein Hilfsmittel verwenden.

Rollender Ball

Spieleranzahl:
2 – 16

Material:
Wegelemente, pro 2 Mitspieler 1 Seil, Ball

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

Spielvariationen:
1. Der Ball wird mit den Holzstäben geführt.

2. Die Aufgabe wird leichter wenn die Wegelemente doppelt gelegt werden.

Verflixtes Labyrinth

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

Material:
Wegelemente, Holzstäbe, Seile, Ball, wahlweise Plane

Spieleranzahl:
2 – 16

Schneckentempo

Spielanleitung:
Alle Spieler stellen sich auf die Schnecke. Diese bewegt sich nun zum vereinbarten Ziel, ohne dass einer der Spieler das Schneckenhaus verläßt.

Spielvariation:
1. Auf Zeit.

2. Mindestens einem Spieler werden die Augen verbunden.

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

Spieleranzahl:
2 – 10

Windstoss

Spieleranzahl:
2 – 10

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

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

Spielvariationen:
1. Schafft ihr es den Ball mit nur einem Windstoß in das Ziel zu befördern?

2. Bewegt den Ball an mehreren Hindernissen vorbei ins Ziel.

3. Die Plane darf nur mit den Seilen gehalten werden.

Salto Mortale

Spieleranzahl:
2 – 10

Material:
Seile, Plane, wahlweise Box

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

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

2. Die zusammengeklappte Box mit den Seilen aufrichten.

Lange Leitung

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 Stahl-Feder. 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.
halten die Stäbe nur mit einem Finger.

5. Die Spieler halten die Stäbe zwischen den Hüften und bewegen sich gemeinsam ein Paar Schritte nach vorne über eine festgelegte Ziellinie.

Material:
Holzstäbe (=Kabel)

Spieleranzahl:
2 – 9

Gefahrguttransport

Spieleranzahl:
2 – 24

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

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

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.

Im Ring rum

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.

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

Spieleranzahl:
2 – 16

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

Spieleranzahl:
2 – 8

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

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

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.

Sonnenaufgang

Spieleranzahl:
3 – 16

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

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

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

Spielvariation:
Wie weit können die Spieler die Sonne tragen?

Volleyball

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.

Material:
Ball, Holzstäbe, Wegelemente

Spieleranzahl:
2 – 16

Gipfelüberquerung

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

Material:
Seile (=Gipfel), wahlw. Holzstäbe und Wegelemente

Spieleranzahl:
4 – 16

Paketdienst

Spieleranzahl:
4 – 16

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

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

Hinweis: 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.

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

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 notwenig 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 vorbei geschoben.

Material:
2 Wegelemente (=Sockel), Holzstäbe

Spieleranzahl:
>= 3

Ohne Abbildung

Fliegender Teppich

Spieleranzahl:
>= 1

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

Ohne Abbildung

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

Spieleranzahl:
2 – 16

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

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

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.

Balance Akt

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

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:
Auf jeder Wippe steht ein Spieler. Zu Beginn sucht sich jeder eine Zahl aus. Dabei gilt: Je größer die Zahl = schwieriger. Der Spieler der die kleinste Zahl gewählt hat beginnt. Er stellt eine Rechenaufgabe, die die Zahl eines anderen Mitspielers ergeben soll. Die erste Zahl der Rechenaufgabe gibt er durch klacken mit der Wippe an z.B. links, rechts, links, rechts = 4. Dann sagt er z.B. „mal 2 plus 4“. 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 dieser ebenfalls 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

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

Pedalo® Teamspiel-Box „Eins“
654 005

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.

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

Pedalo® Teamspiel-Box „Drei“
170 0300

Die neue 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.

Alle Wegelemente sind aus Birke Multiplex gefertigt und wurden lackiert. Alle Holzstäbe sind aus massiver Buche und geölt. Alle Holzelemente können demnach bei Bedarf mit einem feuchten Tuch abgewischt und gereinigt werden.

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.

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 Asteinschlüsse 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. 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.

Holzteile vor Nässe schützen.

Die Teamspiel Box „Zwei“ 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
Pedalo auf Facebook liken und stets bestens informiert sein. Auf YouTube bringen Sie Pedalo-Produktfilme in Bewegung und auf Instagram gibt es Impressionen aus der Pedalo-Themenwelt zu sehen.

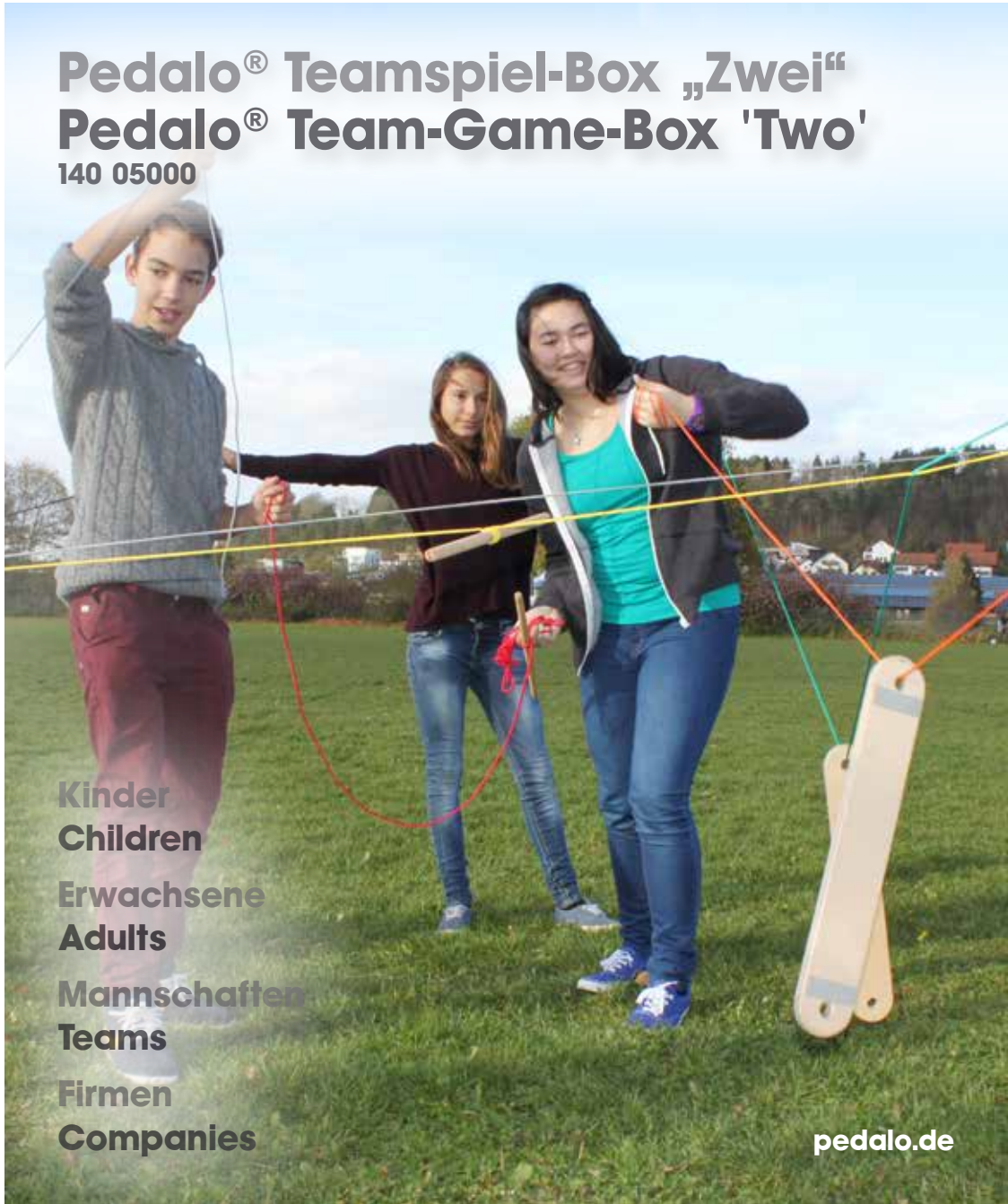
VIELFALT MIT pedalo

VIELFALT MIT
VARIETY WITH

pedalo®

Pedalo® Teamspiel-Box „Zwei“
Pedalo® Team-Game-Box 'Two'

140 05000



Kinder
Children

Erwachsene
Adults

Mannschaften
Teams

Firmen
Companies

pedalo.de

- ✓ **For 2 - 16 players**
- ✓ **More than 20 game opportunities**
- ✓ **Incl. game descriptions**

Specification:

- 8 track elements
- 16 wooden sticks with notches
- 1 bicolored canvas (only blue/green)
- 8 different colored ropes of 4m each
- 1 ball ø approx. 6 cm
- 1 instruction booklet
- Wooden box LxWxH: 59,5x44x23 cm
- 10.5 kg

It consists of games, which inspire children, unite colleagues and fascinate leisure groups.

The Pedalo-Teamgame Box 'Two' affords numerous amazing team games for 2 to 16 people. Social skills are fostered with games such as ‘hazardous goods transportation’, ‘summit crest’, ‘pack your bag’, ‘sunrise’, ‘change of scenes’ or ‘sorting plant’. Moreover the players’ concentration, abilities and creativity are challenged at the same time. Whether at school, in kindergarten, at birthday parties, club or company happenings, the Pedalo-Teamgame Box 'Two' makes you move with joy and encourages the sense of community. It is not always the seemingly easiest way which leads to achievement. Discussing, cooperation, tackling - this is the motto and core in order to fulfill all challenges cleverly. Quite dodgy, at times child’s play and apparently easy, at other times fairly demanding and yet never boring for children as well as for adults. Therefore extensive game descriptions provide a lot of challenges.

All games can be played for time or competitively.

Everybody to the rope ladder!

Number of players:
3 – 16

Material:
2 ropes, wooden sticks

Game manual:
The first task is building a rope ladder. After that each player has to stand between two rungs. Then the rope ladder is lifted bottom-up along the players bodies without touching.

Game variations:
1. The hands of the players rest on the body or are streched upwards.

2. The participants have to move to a given target as soon as the rope ladder has reached the waist level.

Sorting plant

Number of players:
2 – 16

Material:
8 track elements (=sorting plant)

Game manual:
The track elements are placed in a line. Each player is standing on one element. The game master announces the criterion, e.g. the age, the body size, the names in alphabetical order, hire date in the company etc. Now the sorting fun starts: Each player moves around in order to find his/her position according to the given criterion. However, it is not allowed to step aside of the track elements.

Game variation:
Instead of standing in a line, the players might also be ordered in a circle, so that it is possible to change places by stepping on the opposite elements during the sorting phase.

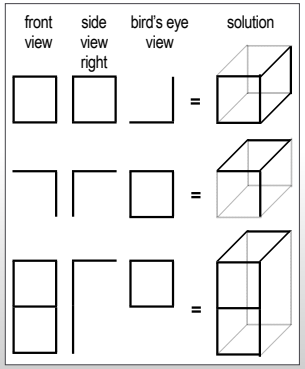
Portraying aerial pictures

Game manual:
The sticks represent strokes. Each player gets a stick with which he/she contributes to the whole picture. A picture is shown to the team which has to be redrawn by the players.

Game variation:
The sticks are held with the ropes.

Easy: One-dimensional pictures

Difficult: Three-dimensional pictures



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

Number of players:
2 – 32

Rescue mission

Number of players:
2 – 8

Material:
Canvas (=island), track elements, (=boat parts). Optional: ropes/ wooden sticks

Game manual:
After being shipwrecked the sailors are floating on boat parts which are spread out all over the sea. The aim of the game is to reach the saving is-land in the center of the gaming area by only using the boat parts. One sailor has two boat parts. Can all sailors reach the island by using their boat parts without falling into the water? Not a single boat part is to be left behind. Before playing, the 'sea' can be marked out with the ropes for example. The other option: The participants are distributed throughout space around an imaginary center.

Game variations:
1. Some players are blind-folded.

2. Some players are not able to walk, their feet are tied up with a rope.

3. Without speaking.

4. Arrival on the island ordered by age or size.

5. Only one boat part for each player.

6. Each player has one wooden stick with which he/she has to pick up the boat parts.

7. Instead of aiming for the is-land, the players are to master a certain distance, which is marked out with ropes.

Telepathy

Game manual:
The canvas serves as blinds, so that the players cannot see their opponent. Each player has the same number of wooden sticks at hand. One of the players starts building an image with his/her wooden sticks. At the same time, he/ she describes his/her opponent where he/she is placing each stick. The other player at the other side of the blinds has now to imitate the exact same image only by following the verbal description. With this game the participants learn how important it is to be able to articulate precisely and clearly.

Game variation:
The imitating player is only to listen and follow directions but is not allowed to ask questions.

Material:
16 wooden sticks, canvas and one rope

Number of players:
>= 4

Change of Scenes

Game manual:
The whole team gathers on the canvas and gives it a new painting by simply turning the canvas around. However, not one player is to step aside the sheet.

Material:
Bicolored canvas

Number of players:
2 – 10

Retrieval from the acid lake

Number of players:
2 – 16

Material:
3 - 6 ropes (=acid lake, Ø 3-4 meters), wooden sticks, track elements, ball (=treasure), canvas, box

Game manual:
There is a precious treasure in the middle of the lake. The treasure has to be saved before dissolving in the acid lake. Only with a good plan and smart use of the auxiliary tools, the group will succeed in reaching the treasure. Of course the auxiliary tools should not be left behind on the lake for dissolving, as well as the players are not allowed to step or 'fall' into the lake.

Game variations:
1. The group is not allowed to talk.

2. Each player may only use one auxiliary tool.

Rolling ball

Number of players:
2 – 16

Material:
Track elements, 1 rope for two players, ball

Game manual:
Prepare a line, a circle or any route with the track elements. Now the ball has to be moved on this route only by using the ropes. With good communication, cooperation and skillful finesse the ball successfully reaches the end without rolling off the track.

Game variations:
1. The ball is moved with wooden sticks

2. The task becomes easier with a broader line (putting two track elements side by side).

Jinxed Maze

Game manual:
Build up the maze by using the track elements. Each 4 track elements are placed parallel to each other on the ground. Now, put the wooden sticks in the holes of the track elements, so that the height of the maze is given. Distribute the ropes crisscross about the maze. The challenge for the group is to lead the ball along the maze by only using the ropes. However, it is not permitted to lift the ropes over the wooden sticks.

Game variation:
Instead of moving the ball with the ropes, the canvas can be used. Here, the ball is set in motion by producing wind.

Material:
Track elements, wooden sticks, ropes, ball. Optional: canvas

Number of players:
2 – 16

Snaile's pace

Game manual:
All players ride the snaile (=step on the canvas). As the snaile moves towards an agreed target, the players have to move with the snaile trying not to step aside.

Game variations:
1. Running out the time.

2. At least one player is blindfolded.

Material:
Canvas (=snaile). Optional: ropes as starting and finishing line

Number of players:
2 – 10

Wind gust

Number of players:
2 – 10

Material:
Canvas, 3 track elements (=goal), crumpled paper or ball. Optional: Ropes, wooden sticks/track elements (= obstacles)

Game manual:
Mark a finishing line some distance away from the players. Now working in a team, the players have to produce as much wind as possible in order to move the ball towards the finishing line.

Game variations:
1. Can you blow the ball to the goal with only one single wind gust?

2. Move the ball towards the goal, passing various obstacles.

3. Hold the canvas tarp with the ropes.

Salto Mortale

Number of players:
2 – 10

Material:
Ropes, canvas tarp. Optional: box

Game manual:
The canvas tarp is spread out on the ground. It can only be touched and moved by using the ropes. The players work as a team and are now to lift the tarp and turn it around. As help, one small corner of the tarp may protude upwards to get a better grasp on it.

Game variations:
1. Fold the tarp and place it in the box only by using the ropes.

2. Unfold the box by using the ropes.

Long Line

Game manual:
Place the cables between the palm of one player 's hand and the back of the hand of another player. By doing so a line is built up with all participating players. Now all players move upwards and downwards in a line without cutting the circuit.

Material:
Wooden sticks (=cables)

Number of players:
2 – 9

Game variations:
1. The players build a circle.

2. The players cover a distance.

3. The players cross their hands and slowly walk apart like a spring. Here the outmost players on the right and left side have to reach a target point.

4. The players stand in a row one behind the other and build a line from hand to hand on both sides.

5. The players hold the sticks with only one finger.

6. The players keep the sticks between their hips and move together towards a predetermined finishing line.

Hazardous goods transport

Number of players:
2 – 24

Material:
Ropes (= train), track elements (=hazardous goods). Optional: wooden sticks

Game manual:
In this game the players are passengers on a train (here: ropes). Each passenger holds on to the train.
Lace the hazardous goods (=track elements), one each, inbetween the passengers. Now the train is set in motion. Deliver the goods securely to an agreed target. The hazardous goods are of course not to touch the ground nor the passengers.

Game variations:
1. Hold on to the end of the ropes.

2. In order to reduce the weight, when e.g. small children are playing, the sticks can be used (tying them to the ropes) instead of the track elements.

3. Place some obstacles or change rooms.

4. At the end, put the hazardous goods into the box.

5. All players stand in a circle. The ropes are crisscrossed among the players so that each player holds a rope on each hand.

6. Now, the challenge is to unknot the ropes. Of course the hazardous goods ought not to touch the ground nor is anyone to drop the ropes.

Ring around

Game manual:
The players build a circle by holding each others' hands. They have to wriggle though a ring, made of a rope. This ring has to run around the circle being passed from one player to another. Here, the players are not allowed to grab the ring, nor are they to let go of their neighbor.

Material:
1 rope (tied at the ends to build a ring)

Number of players:
2 – 16

Game variation:
Tie a few ropes together to build a larger ring. It is not supposed to exceed the size of the players standing in circle, though. This ring is now placed in the middle (view picture in the middle). The task is to pick up the ring with the legs and lift it to the arms without using the hands. Aim of the game: At the end, all players stand inside the ring.

Ball catapult

Number of players:
2 – 8

Material:
Canvas tarp (=catapult), ball.
Optional: box

Game manual:
The players stand in a circle around the catapult (=canvas tarp) and hold it with only one hand. A ball is placed in the middle and has to be thrown into the air by the players. Do you manage to catch the ball again?

Game variations:
1. The players hold the tarp with both hands.

2. The players turn the tarp around without letting go of it whilst the ball is in the air. Finally, throw the ball into the box.

Sunrise

Number of players:
3 – 16

Material:
Each player 1 wooden stick, ball (= sun)

Game manual:
The players lift the red-hot sun of the ground and raise it to its highest point above everybody's heads.

Note: The sun can only be touched with the sticks.

Game variation:
How far can the team travel with the sun?

Volleyball

Game manual:
The team stands in a circle. There is about 1 meter between each player.
Each player holds one track element, with which he/she can forearm pass the ball. The aim of the game is to achieve as many contacts with the ball without dropping it.

Material:
Ball, wooden sticks, track elements

Number of players:
2 – 16

Game variations:
1. Each player stands on one track element and is not supposed to leave it or step aside it during the game. Here, the ball is kept in the air with the sticks.

2. The track elements show to the middle. The players stand on only one foot on the elements.

3. Two players share one track element, both standing on it.

Summit crossing

Game manual:
The ropes are tied together and are tightened at the height of the hips. The aim of the game is to climb the summit. But how is this possible without touching the summit or walking around it? The players need to find a solution together and decide about the strategy.

Material:
Ropes (= Summit). Optional: track elements and wooden sticks

Number of players:
4 – 16

Parcel service

Number of players:
4 – 16

Material:
Ropes, box (= post office), ball + track elements + wooden sticks (=parcels)

Game manual:
Before starting the game, the post office has to be set up and the packages distributed around the place first. Then all players are tied together turning into the package service. The outer players hold the ropes. Two other players are determined to be the 'drivers'. It is their job now to collect all packages and take them to the post office. However, each driver can only carry one package at a time. Only when they have taken their package to the post office, they can go for another package again.

Note: Beware! Do not tighten the ropes too much and mind that the ropes should only go as far as under the arms.

Game variation:
The package service collects all packages first before taking them all at once to the post office.

Excavator

Game manual:
The group constructs an excavator with all available ropes and track elements. Now, the 'operators' lift the ball of the ground and carry it to the dumper (=box).

Material:
Box (= dumper), ball, ropes + track elements (= excavator)

Number of players:
4 – 16

Colossus of Rhodes

Game manual:
The statue (one player) stands on pedestals (=one foot on one track element). This statue has now to be moved without lifting it from the pedestals. In order to move the statue at least 10 cm, a substructure has to be constructed using the given tools.

Material:
2 track elements (=pedestals), wooden sticks

Number of players:
>= 3

Game variations:
1. The statue is moved a certain distance.

2. The statue is maneuvered around given obstacles.

Without illustration

Flying Carpet

Number of players:
>= 1

Material:
Canvas tarp (=carpet), ropes, wooden sticks, track elements

Without illustration

Game manual:
Let the carpet fly! In order to make this happen, the players may use all given materials. When spread out on the construction, the carpet should not touch the ground.

It is not allowed to use any other tools.

Packing the suitcase

Number of players:
2 – 16

Material:
Box (= suitcase), ball/wooden sticks/canvas tarp/track elements (=contents of suitcase), ropes

Game manual:
The suitcase needs to be packed for the upcoming journey. Put the every item into the suitcase. Do not however touch them with bare hands but use the ropes as tools. The aim of the game is to have the whole content stowed neatly in the suitcase.

Game variations:
1. Open the box with the ropes first.

2. After putting all sticks and track elements into the box, throw the ball into the suitcase as well to finish up. However, use the tarp and ropes to do so.

Balancing act

Game manual:
Each player balances a stick lengthwise on one/ a few finger/s or in the hand. Now all players need to reach the canvas tarp, which is some distance away, and step on it without losing their sticks on the way.

Material:
Wooden sticks, canvas tarp

Number of players:
4 – 10

Game variation:
Increase the level of difficulty by folding the canvas tarp.

Dancing Sirtaki

Number of players:
3 – 16

Material:
Track elements

Game manual:
All players stand sideways on the track elements, which form a circle. The feet ought to be next to each other so that there are no gaps. Let's start dancing the Sirtaki now, moving around the circle from one track element to the other. The players are not supposed to touch each other nor step on the ground. The player who happens to touch or hold on to another player or who steps aside the track elements leaves the game and takes away with him/her one track element. That way the circle becomes smaller. The last two players, who manage the challenge, win the game.

Game variations:
1. The players stand alongside of the track elements.

2. The players must answer questions asked by a game master whilst dancing.

Rechenwippe

Game manual:
Each player stands on a seesaw. Before starting everybody choses a number. The higher the number, the harder is the game. The player, who has picked the smallest number, begins. He/she gives an arithmetical problem, which result is another player's number.

The first number of the arithmetical problem is given by clattering with the seesaw, e.g. left, right, left, right = 4. Then he/she for example says 'times 2 plus 4'. Since the result is 12 it will be now this player's turn who has picked the number 12 before. If a player does not notice that it is his/her turn, he/she has to leave the game. If a player gives an arithmetical problem, which result does not belong to any player, he/she needs to leave as well. The last two remaining players win the game.

Note: This game can only be played on even surfaces.

Game variation:
The two finalists have to solve a last arithmetical problem. The one giving the right solution first wins the game.

Material:
Each player one track element on a wooden stick (=seesaw)

Number of players:
3 – 8

- ✓ **Games to promote team spirit and social skills**
- ✓ **Depending on model playable with 4-16 players**
- ✓ **Coming each with detailed illustrated instruction leaflet**
- ✓ **Whether at school, in kindergarten, at birthday parties, club or company happenings, the ingenious Team-Game-Boxes move young and old alike with joy**

No one can do it on his own, only in teamwork, the various play and concentration tasks can be mastered. It is not always the seemingly easiest way which leads to achievement. Discussing, cooperation, tackling - is the motto and core in order to fulfill all challenges cleverly. Quite dodgy, at times child's play and apparently easy, at other times fairly demanding - and yet never boring.

Pedalo® Team-Game-Box 'ONE'
654 005
For 4-16 players (with some games up to 28 persons)

Building a pipeline, stacking and forwarding rollers, transporting balls, forming and dissolving knots, overcoming obstacles... and many more.The participants learn in an impressive way: Active listening and effective communication; they learn to create and keep balance and rules, to take over responsibility and avoid conflicts.

Pedalo® Team-Game-Box 'Thee'
170 03000
For 4-16 players

The box combines cooperation and conflict in a playful way. Working together, looking for solutions, developing strategies, handling tasks concentrated, feeling emotions and learning to deal with victory and defeat in team competitions. These are only a few of many great aspects which the players learn during the games.

All track elements are made of multiplex birch wood and have been varnished. All wooden sticks are made of solid beech and are oiled. All wood elements can be wiped off with a damp cloth in case of need.

The canvas tarp consists of coated Trevira-fabric (PVC). It has a Reach-confirmation and a TÜV-Certicate. So it can 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.

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

You can reach us by phone or via email-address Monday to Friday

+49 73 81 - 93 57 - 0
info@pedalo.de

Dear customer,

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

WARNINGS

ATTENTION! Not suitable for children under age 3. Choking hazard such as from small parts. Adult supervision required.

ATTENTION! Long cord – RISK OF STRANGULATION!

ATTENTION! The packing is not part of the product and have to be disposed.

Protect the wooden parts from damp and wet.

The Team-Game-Box 'Two' is meant for using from persons at the age of 5 up.

CE Copyright by Holz-Hoerz GmbH, printed copies, also partially, are not allowed.

Visit our online-shop!
www.pedalo.de

Social Media
Like Pedalo on Facebook and always be well informed. On YouTube Pedalo-product films set you in motion and on Instagram you can see impressions from the Pedalo-theme world.

VARIETY WITH pedalo

pedalo®

Pedalo® Fun-Wipp
653 145

Pedalo® Balancekreisel 100
Pedalo® Balance Top 100
160 01000

Pedalo® Rollbrett „Color“
Pedalo® Scooter-Board ‘Color’
130 28000

Pedalo® Lauftrommel
Pedalo® Exercise-Drum
143 077

Pedalo® Classic
552 001

Pedalo® Stelzen
Pedalo® Stilts
657 005

Pedalo® Balance-Box
191 10000

Pedalo® Surf
653 146

pedalo® ... by Holz-Hoerz

Entwicklung, Herstellung und Vertrieb
development, production and distribution

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

162-13/12-18