

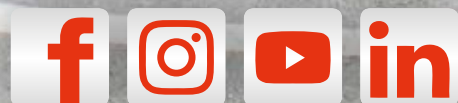
## Pedalo® Teamspiel-Box „Eins“ Pedalo® Team-Game-Box 'One'

654 005

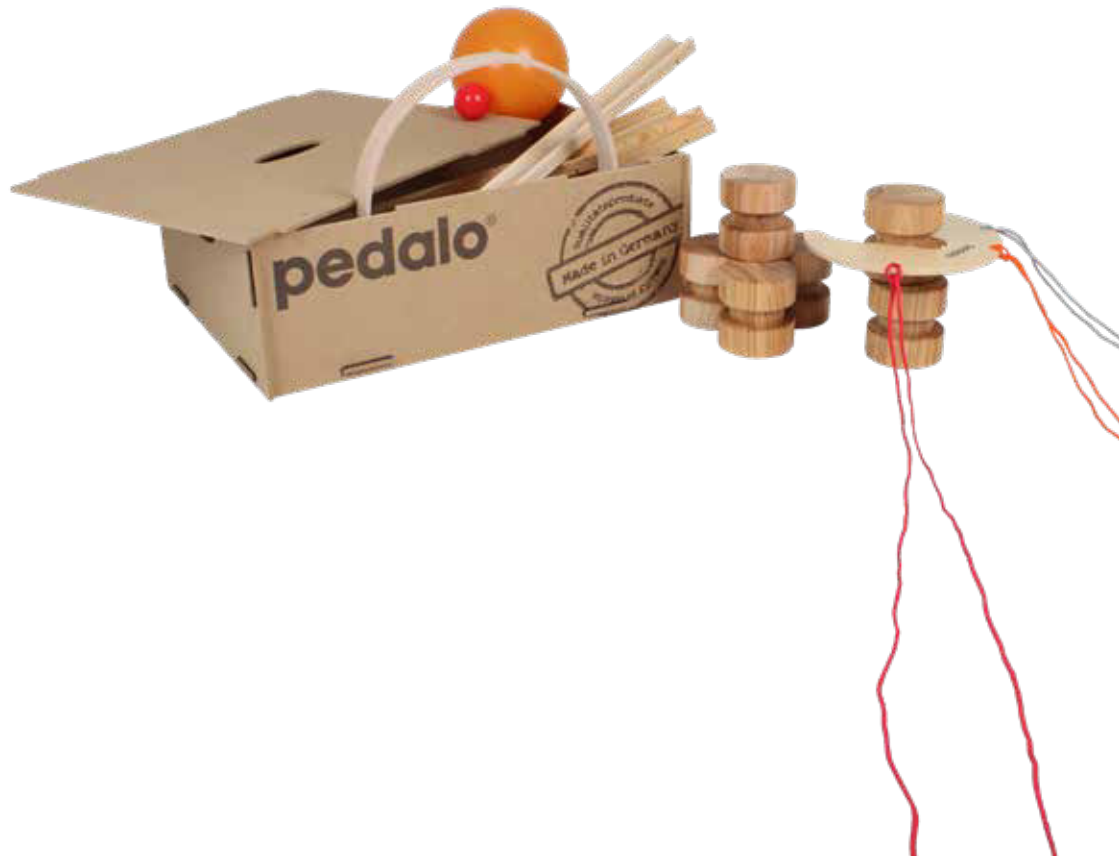
Kinder  
Children  
Erwachsene  
Adults

Mannschaften  
Teams

Firmen  
Companies



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



**Ausführung:**

- 8 verschiedenfarbige Seile je 4 m
- 1 Greifer
- 4 Holzwalzen
- 2 Holzwalzen mit Vertiefung
- 4 Holzrinnen
- 1 Holzring
- 1 Ball ø ca. 20 cm
- 1 Ball ø ca. 6 cm
- 1 Anleitungsheft
- Verpackt in einer Holzbox LxBxH: 59,5x44x23 cm
- 7,5 kg



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

Wahlweise können zwischen 4 und 16 Teilnehmer in die einzelnen Aufgabenstellungen einbezogen werden.

beim Einsatz der Teamspiel-Box immer wieder schnelle Erfolge zu beobachten.

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.

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

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

**Spieleranzahl:**  
2 – 16

**Material:**  
2 Holzwalzen mit Ballauflage,  
Ball nach Wahl, alle Rinnen  
und je nach Variante alle Seile

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



**Spielanleitung:**  
Die 2 Holzwalzen stehen mehrere Meter voneinander entfernt auf dem Boden. Auf einer Walze liegt ein Ball auf. Wie gelangt der Ball auf die andere Holzwalze, ohne dass sich die Holzwalzen gegenseitig nähern und ohne den Ball mit den Händen zu berühren?

**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 vorne ein

**Spielanleitung:**  
2 Holzwalzen (davon eine mit aufgelegtem Ball) stehen mehrere Meter voneinander entfernt auf dem Boden. 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?

**Material:**  
Greifer mit daran befestigten Seilen (halbe Länge = 2 Spieler pro Seil), Ball, 2 Holzwalzen mit Ballauflage

**Spieleranzahl:**  
2 – 16

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

**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 behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.



**Spieleranzahl:**  
2 – 16

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

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

**Spielanleitung:**  
Der „Schiefe 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. Werden die Säulen mit den Händen angefasst, verfallen sie zu Staub. Auch sind die Säulen viel zu schwer, um sie alleine 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. Der Seilkran mag es 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.

**Spielvariationen:**  
Unter den Helfern gibt es nur einen der sehen kann.



**Material:**  
Holzring, pro 2 Mitspieler 1 Seil.  
Bei Slalomtours zusätzlich die Holzwalzen

**Spieleranzahl:**  
4 – 16

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

**Spielanleitung:**  
Den Ring über eine vorgegebene Strecke (wahlweise auch Slalomstrecke) rollen. Angetrieben und gelenkt wird der Ring über Seile, die von Spielern gegenüberliegend festgehalten werden. Der Ring muss stets Bodenkontakt halten und darf nicht vollständig umkippen. Ist er umgekippt, was nicht immer zu verhindern ist, muss von vorne begonnen werden.

**Spielvariationen:**

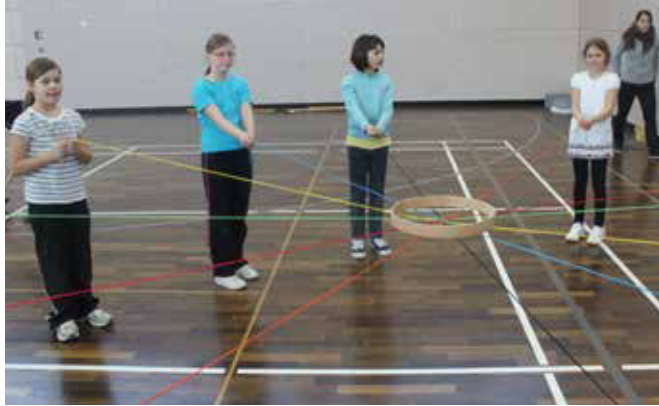
1. Streckenführung
  - Slalom durch aufgestellte Holzwalzen
  - Über Hindernisse anheben, dann weiterrollen
  - Über Hindernisse rollen (z. B. über die Holzrinnen)
2. Transport
  - Die Seile werden nicht durch den Holzring geführt, sondern sie dürfen den Holzring nur von außen anschieben
3. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.



## Seilbahn

**Spieleranzahl:**  
4 – 16

**Material:**  
Ring (= Seilbahn), pro 2 Spieler  
1 Seil



### Spielanleitung:

**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 die 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/linke Hand halten

2. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person behält die Augen offen und leitet seine blinden Mitspieler durch Sprachanweisungen an.

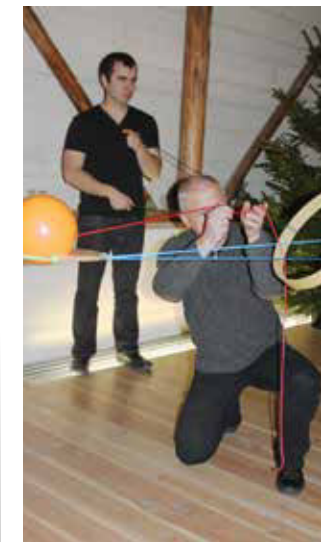
### Spielanleitung:

Die Röhre ist durch zwei angeknotete Seile von 2 oder 4 Spielern senkrecht im Raum zu halten und trennt diesen 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.

### Material:

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

**Spieleranzahl:**  
6 – 16



### Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Seile jeweils nur an den Enden halten.

2. Als zusätzliche Schwierigkeit kann der Ring auch auf den Boden oder einen Tisch gestellt werden. Bei Berührung des Rings kann dieser umfallen und das Spiel ist damit verloren.

**Spieleranzahl:**  
2 – 16

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



**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 liegenden 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 jeweils den nächsten sicher erreichen können. Die nachrückenden Kameraden versorgen ihn mit weiteren Baumteilen. Es ist ratsam an einer besonders schwierigen Stelle die rettende Insel zu platzieren. Diese schützt mittig vor dem Wasser. 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 (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.

**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. Vorsichtig, noch schläft die Spinne.

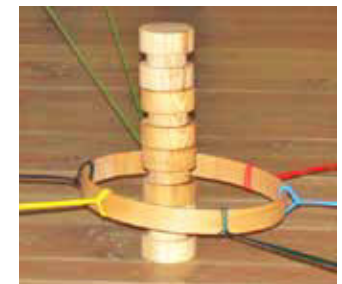
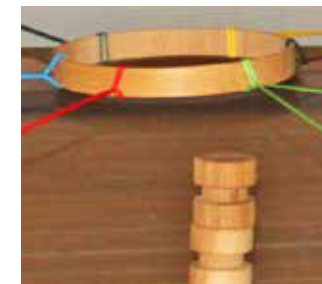
**Spielvariationen:**

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

**Material:**

6 Walzen (= Säulen), Ring (= Riesenspinne) mit befestigten Seilen (= Füßen), Ball groß (= Glaskugel)

**Spieleranzahl:**  
2 – 16



**Spieleranzahl:**  
4 – 28

**Material:**  
Pro 4 Spieler ein Seil



**Spielanleitung:**

Zunächst wird mit einem Seil ein Musterknoten vorgegeben, beispielsweise eine 8. Dieses Seil bleibt als Vorlage auf dem Boden liegen. Die Spieler sollen anschließend diesen Knoten nachbilden, dabei müssen sie jedoch einige Regeln einhalten.

Zuerst binden Sie pro 4 Spieler ein weiteres Seil hintereinander an den Enden zusammen. Die Spieler halten sich gleichmäßig verteilt (bis zu 4 Spieler pro Seil), jeweils mit einer Hand am Seil fest und dürfen dieses nun nicht mehr loslassen. Jetzt müssen sich die Spieler so bewegen, dass sie am Ende der Aufgabe den vorgegebenen Knoten nachgebunden haben und dieser sich in der Mitte der Gruppe befindet. Ob unten durch, oben drüber oder durchgestiegen wird, das Seil bleibt ohne Umgreifen in der Hand. Bekommt die Gruppe diese Aufgabe in den Griff?



**Spielanleitung:**

Der an Seilen befestigte Ring wird in waagrechter Position von den Spielern an gespannten Seilen im Raum gehalten. Der Ring wird von einem unsichtbaren Männchen belagert, das es loszuwerden gilt. Dazu muss der Ring einmal umgedreht werden ohne ihn dabei mit den Händen zu berühren, denn das Männchen ist bissig. Wie soll dies bloß funktionieren?

**Material:**

Ring mit daran befestigten Seilen  
entsprechend der Mitspielerzahl

**Spieleranzahl:**  
4 – 16



**Zu beachten ist:**

- zu Beginn und am Ende dürfen keine Seile überkreuz laufen
- kein Spieler darf sein Seil loslassen
- der Ring darf den Boden nicht berühren
- alle Spieler stehen zum Schluss wieder mit Blickrichtung zum Ring

**Spieleranzahl:**

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

**Material:**

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

**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.

**Spielanleitung:**

Die Seilhalter stellen sich in zwei gegenüberliegenden Reihen auf und spannen jeweils ein Seil. Die Seilhalter drücken 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.

**Material:**

Alle Seile

**Spieleranzahl:**

8 – 16

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.

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



**Spielvariationen:**

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

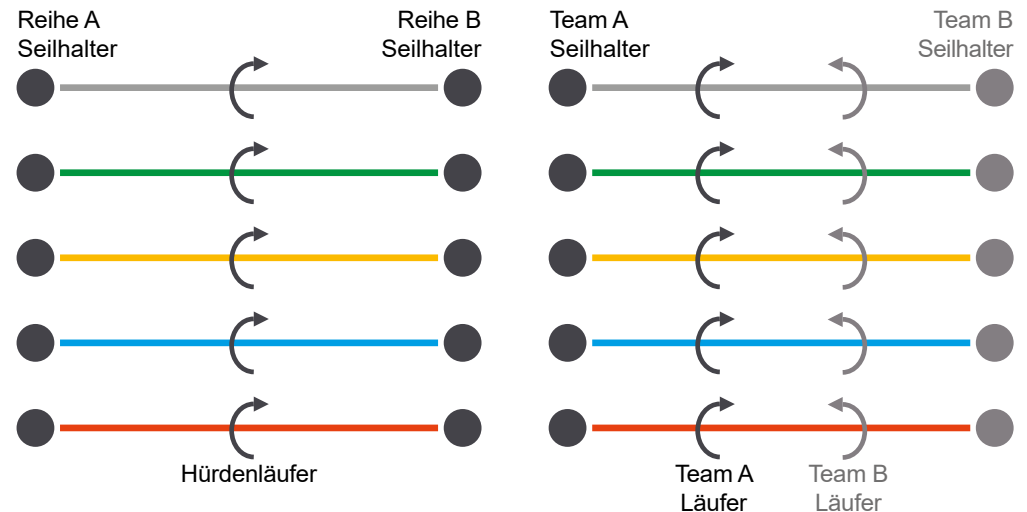
Dabei gilt:

- Seil flach und Abstand weit = einfach
- Seil hoch und Abstand eng = schwierig

Begonnen wird mit einfacher Schwierigkeitsstufe. Spieler die kein Seilende halten, versuchen nun über die Seile zu steigen ohne diese zu berühren. Anschließend tauschen sich die Spieler mit den Seilhaltern aus, bis alle einmal durch sind.

**Spielvariationen:**

1. Hat ein Spieler 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 als Sieger übrig ist.
2. Hat ein Spieler 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.





## Anleitung

# 1355257

## pedalo® -Laufendes A

Anleitung bitte vor der Benutzung  
(oder vor dem Zusammenbau) des Gerätes  
komplett lesen und aufbewahren



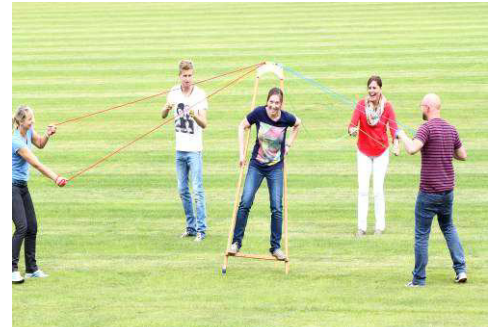
**Holz-Hoerz GmbH**  
Dottinger Str. 71  
D-72525 Münsingen

Tel. +49 (0) 7381 - 9357 0  
Fax +49 (0) 07381 - 9357 40

info@pedalo.de  
www.pedalo.de

### Teamspiel für 5 -9 Personen

Jedes der Seile wird von je einer Person straff gezogen.  
Der Passagier kann jetzt auf den Querbalken des „A“ aufsteigen.  
Nach seinem Kommando und nach Absprache der Seilhalter gilt es, das „Wandelnde A“ Schritt für Schritt in Bewegung zu setzen.  
Hier ist nun echter Teamgeist gefragt. Die Seile müssen gefühlvoll, aber mit Kraft nachgelassen oder angespannt werden.  
Die Laufrichtung muss festgelegt werden. Schrittweite und Geschwindigkeit gilt es hierbei abzustimmen. Die Koordination der Gruppe, sowie die Übernahme der Verantwortung für den Passagier, geschieht auf spielerische Weise.



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



**Achtung! Das Gerät ist mit Vorsicht zu verwenden, da es große Geschicklichkeit verlangt, damit Unfälle des Benutzers oder Dritte durch Sturz oder Zusammenstoß vermieden werden. Im Zweifelsfall zunächst das Gerät nur mit Hilfestellung und/oder geeigneter Schutzausrüstung benutzen.**

**Achtung! Lange Schnur - Strangulierungsgefahr!**

**Achtung! Benutzung nur unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.**

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

Benutzen Sie das Gerät ausschließlich für die in dieser Bedienungsanleitung beschriebenen Verwendungszwecke.

Auch wenn es sich unter anderem um ein Spielgerät für Kinder handelt, muss der Zusammenbau immer von einem Erwachsenen durchgeführt oder beaufsichtigt werden.

Nach längerem oder häufigem Gebrauch sollten Sie alle Schrauben kontrollieren und gegebenenfalls nachziehen.

Verschlossene Teile umgehend mit Original Ersatzteilen erneuern.

Gerät vor Nässe schützen.

**Das Gerät ist für eine Benützung ab einem Alter von 6 Jahren bestimmt**

**Die Maximale Belastbarkeit beträgt 80 kg**

### Montage:

Verschrauben Sie die beiden langen Holme mit der Verbindungsplatte.

Das Ende mit den 2 Bohrungen ist oben.

Setzen Sie dazu in die Verbindungsplatte 4 St. Hülsenmuttern M6

Die Holme werden mit je 2 St. Flachrundkopfschrauben M6 x 30 mm an der Verbindungsplatte angeschraubt.



Verschrauben Sie die beiden Holme unten mit der waagerechten

Lochleiste 70 cm im 3. Loch von unten.

Verwenden Sie dazu je Seite eine durchgehende

Flachrundkopfschraube

M6 x 60 mm. Unter die Hutmutter wird je eine Unterlagsscheibe gelegt.



Am unteren Ende der Holme wird je eine Gummikappe aufgesteckt.

Die Halteseile werden wie abgebildet an den Bohrungen der Verbindungsplatte befestigt.

An jedem Seilende muss noch eine Halteschleife geknotet werden.

Je nach Anzahl der Mitspieler kann die Anzahl der Seile verändert werden.

