

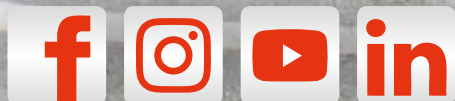
Pedalo® Teamspiel-Box „Eins“ Pedalo® Team-Game-Box 'One'

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.

Pipeline bauen, Walzen stapeln und transportieren, Bälle führen, Knoten bilden und lösen, Seilmuster flechten, uvm. Spiele für Kinder, Erwachsene, Mannschaften und Firmen. Die Teilnehmer lernen dabei auf eindrucksvolle Weise effektive Kommunikation, Kooperation, aktives Zuhören, Balance herstellen sowie Verantwortung zu übernehmen.

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

Die Teamspiel-Box ist nicht nur für die Schule, für den Bewegungs- und Sportunterricht, für Förderkurse und Schullandheimaufenthalte bzw. Klassenfahrten geeignet, sondern auch für Freizeitveranstaltungen jeglicher Art.

Auch in der Erwachsenenbildung und bei teambildenden Maßnahmen für Führungskräfte sind

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

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

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?

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.

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.



Schiefer Turm von Pisa

Spieleranzahl:
2 – 16

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

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



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 oben drauf 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.

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.

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.



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.

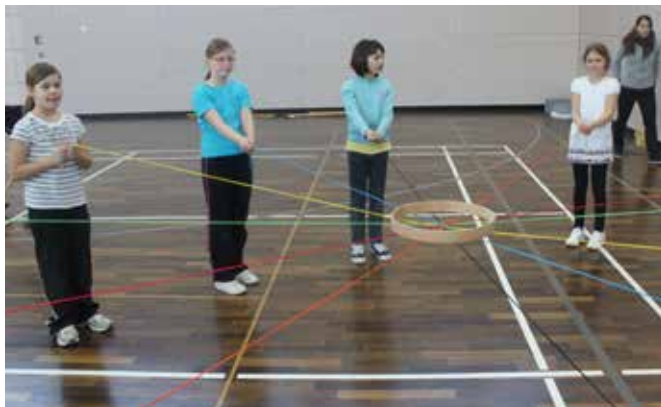
„Reparatur an der Seilbahn“
(Trägerseile austauschen):
Bei Sicherheitsuntersuchungen wurde festgestellt, dass die bisherigen Trägerseile defekt sind. Diese sollen nun ausgetauscht werden, ohne dass die Seilbahn dabei berührt wird. Dazu kommen den bisherigen Spielern mindestens 4 Monteure zur Hilfe, die mit ihren Seilen die Seilbahn übernehmen.

Spielvariationen:

1. Die Spieler dürfen die Seile...

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

2. Mit geschlossenen Augen. Nur eine Person 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.

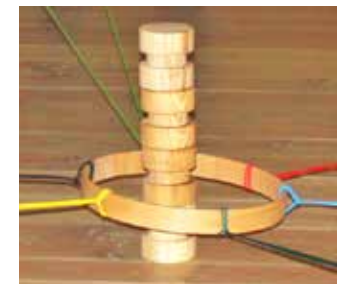
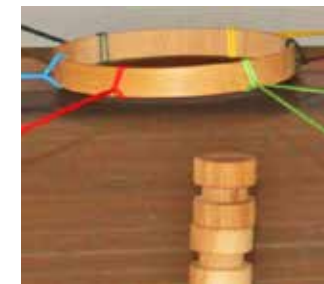
Spielanleitung:

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.

Material:

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

Spieleranzahl:
2 – 16



Spielvariationen:

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

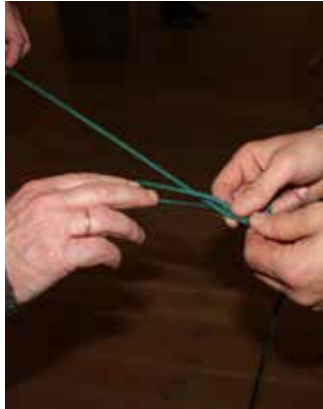
Spieleranzahl:
4 – 28

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 (= Schatz-
truhe)

Spielanleitung:

Hinter der Lichtschranke be-
finden sich in einer Schatz-
truhe wertvolle Schätze, die
die Diebe in ihren Besitz brin-
gen wollen. Um zur Truhe zu
gelangen müssen die Diebe
den Kreis der Lichtschran-
ken durchqueren ohne diese
zu berühren. Wird auch nur
eine Lichtschranke durch
einen Dieb berührt, wird so-
fort 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 Wäch-
ter in unterschiedlicher Höhe
kreuz und quer, so dass der
Zugang zum Schatz nur Mei-
sterdieben gelingen kann –
wenn überhaupt.

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.



Spielvariationen:

1. Jeder Dieb stiehlt sich
einen Schatz.

2. Die Diebe bilden eine Ket-
te und reichen die Schät-
ze weiter.

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 zueinan-
der sowie die Seilhöhe wird im
Spielverlauf nach jeder Runde
erhöht.

Dabei gilt:

Seil flach und Abstand weit
= einfach

Seil hoch und Abstand eng
= schwierig

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

Material:

Alle Seile

Spieleranzahl:

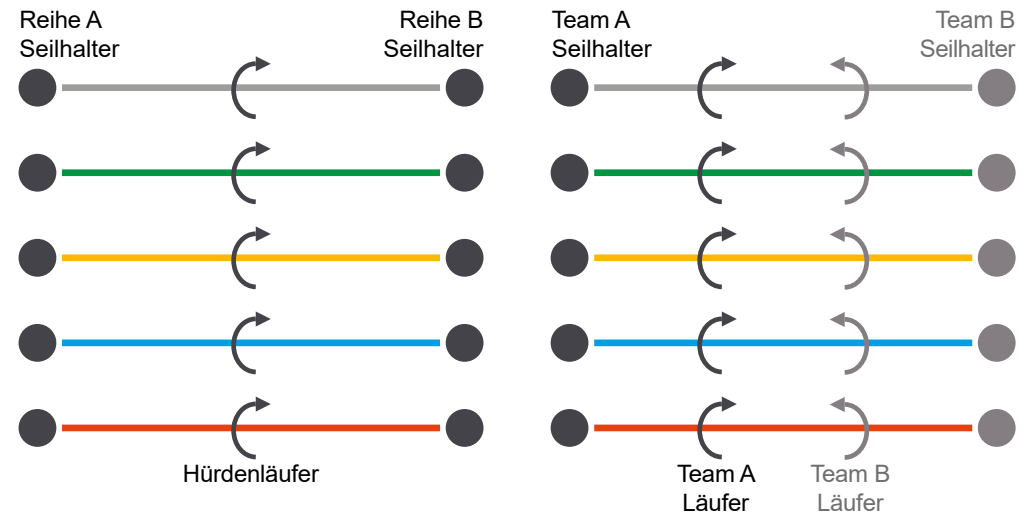
8 – 16

Spielvariationen:

1. Hat ein Spieler bei der Seil-
überquerung ein Seil berührt,
wird er zum Seilhalter und
bleibt dies für die restliche
Spieldauer, bis zum Schluss
nur noch ein fehlerfreier Spie-
ler als Sieger übrig ist.

2. Hat ein Spieler bei der Seil-
überquerung 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.

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



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



Pedalo® Teamspiel-Box „Drei“ 170 03000

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.

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



Pedalo® Teamspiel-Box „Zwei“ 140 05000

Mit der Pedalo-Teamspiel-Box „Zwei“ werden soziale Kompetenzen gefördert und die Konzentration, Geschicklichkeit und die Kreativität der Teamplayer herausgefordert. Absprechen, kooperieren und anpacken heißt hier die Devise um die Aufgaben geschickt lösen zu können. Ganz schön knifflig, mal kindgerecht und vermeintlich einfach, mal anspruchsvoll fordernd und dennoch für Kinder und Erwachsene garantiert nie langweilig.

Alle Holzwalzen und Holzrinnen sind aus dem Holz Esche gefertigt. Der Greifer ist aus Birke Multiplex und der Holzring aus Buche.

Alle Holzelemente sind geölt und können daher bei Bedarf

mit einem feuchten Tuch ange wischt und gereinigt werden.

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

Sie möchten bestellen oder haben Fragen?

Sie erreichen uns Montag bis Freitag unter

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

Sehr geehrter Kunde,

der von Ihnen gewählte Pedalo-Artikel besteht aus dem Naturprodukt Holz. Abweichungen in Farbe, Struktur, Maserung, kleine Asteschlüsse 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 „Eins“ 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
VARIETY WITH**



VIELFALT MIT
VARIETY WITH

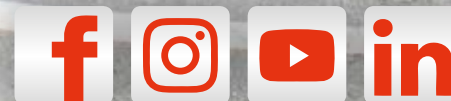


pedalo®

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

654 005

Kinder
Children
Erwachsene
Adults
Mannschaften
Teams
Firmen
Companies



pedalo.de



- ✓ To promote team spirit and social skills
- ✓ For children and adults
- ✓ For 4-16 players



Specification:

- | | | |
|---|---|---|
| • 8 different colored ropes of 4 m each | • 2 rollers with recess to hold the balls | • 1 Ball ø approx. 6 cm |
| • 1 gripper | • 4 splints | • 1 instruction booklet |
| • 4 rollers | • 1 ring | • Packed in a wooden box LxWxH: 59.5x44x23 cm |
| | • 1 ball ø approx. 20 cm | • 7.5 kg |

Only together we will reach our goals
No one can do it on his own



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

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

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

4 and 16 participants can play.

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

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

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

Number of players:

2 – 16

Material:

2 rollers with recess to hold the balls, 1 ball depending on wishes, all splints and depending on variant all ropes

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



Game manual:

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

Game variation:

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

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

2. Routing...

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

3. Transport of the ball ...

- the ball is forwarded in the splints. The players form a continuous chain to forward the ball to the goal. Only if the ball is given to the next teammate, the player may enqueue in the front row again

Game manual:

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

Game variation:

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

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

2. Rope length

- half length of the rope for 2 players each rope
- whole length of the rope for 1 player each rope

3. Routing...

- over hurdles like chairs or tables
- through doors

4. Transport of the ball ...

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

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

Material:

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

Number of players:

2 – 16

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



Leaning Tower of Pisa

Number of players:

2 – 16

Material:

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

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



Game manual:

The 'Leaning Tower of Pisa' has collapsed. Coincidentally all columns felt by chance in such way that they now stand scattered around, fortunately including the column on which the roof dome is fastened in the end. Immediately there are many volunteers meeting around the tower to rebuild it but they are faced to some problem. If the columns are touched with hands they will turn to dust. Furthermore, the columns are too heavy to be stacked by any one person alone.

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

Game variation:

There is only one assistant who is able to see.

Game manual:

Roll the ring over a prescribed route (optionally slalom). The ring is steered through ropes which are held by the players oppositely. The ring must always be in contact with the ground and may not tip over completely. If it has been tipped over - what cannot always be avoided – the team has to start again from the original position.

Game variation:

1. Routing ...
 - slalom through the wooden rollers
 - over obstacles, then continue rolling
 - roll over obstacles (e. g. over the wooden splints)

2. Transport

- the ropes are not led through the wooden ring, they only can be used to push the wooden ring from its outside.

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

Material:

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

Number of players:

4 – 16

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

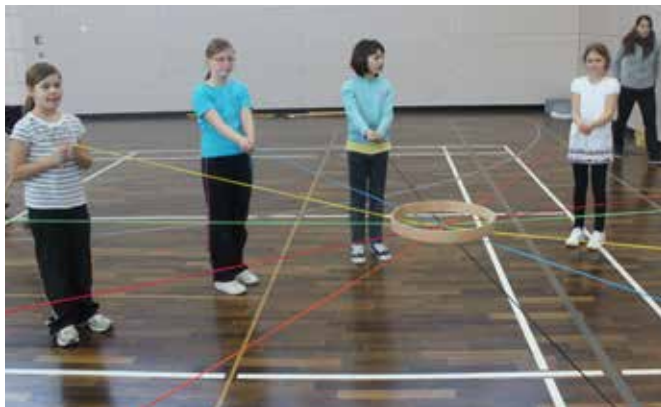


Number of players:

4 – 16

Material:

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



Game manual:

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

'Repair of the ropeway' (change of carrier ropes):
A safety investigation has shown that the present carriers are defective. They have to be replaced without touching the ropeway. For this at least 4 assemblers come to help the current players and take over the ropeway with their ropes.

Game variation:

1. The players are allowed to hold the ropes...
 - with both hands
 - only with the right/left hand

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

Game manual:

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

Material:

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

Number of players:

6 – 16



Game variation:

1. The players are allowed to hold the ropes only at the ends.

2. For higher degree of difficulty, the ring could be positioned free-standing on the floor or at a table. At a touch, the ring may tip over and the game will be lost.

Number of players:
2 – 16

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



Game manual:

The group has been on the move for days. To reach the goal all team members must arrive at the other side of the river without getting wet (the river is marked by 2 ropes - lying parallel to each other - on the ground. Depending on the condition of the group, the distance may vary = different degree of difficulty). Only the scattered tree parts can help to cross the river. The first one who is brave enough to enter the river, places the tree parts cleverly that way so that his teammates are able to reach the next part safely. The teammates who are moving up, supply him with other tree parts. It is probably a good idea to place the saving island at an extremely difficult position as the whole island offers protection against the water. The last one collects all tree parts and passes them forwards. Will the team be able to manage the task and succeed in crossing the river without wet feet and by taking all of the tree parts to the other side of the river?

Game variation:

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

Game manual:

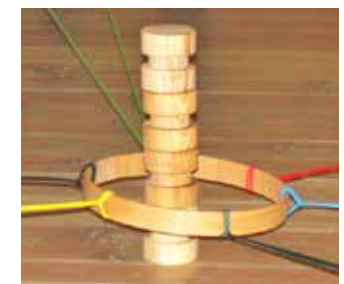
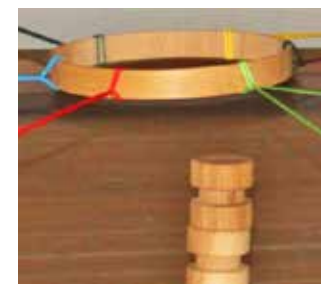
Under a spider net, on a tower stacked from several columns, there is a precious treasure in form of a marvellous crystal ball which can do miracles. It would be a dream to get it. But the crystal ball is strictly guarded by a gigantic spider who rests on the treasure. Only if the rescuers succeed to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

The spider may not touch the tower nor the glass ball. In order to avoid touching, the rescuers have to pull at the 'spider's legs' evenly and at the same time. Be careful as the spider is still sleeping.

Material:

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

Number of players:
2 – 16



Game variation:

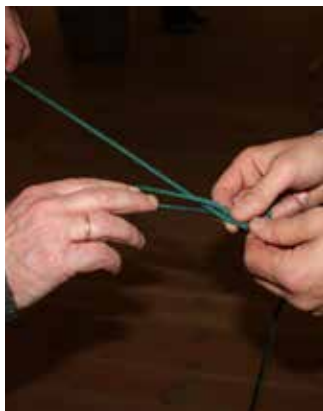
There is only one courageous treasure hunter with opened eyes. The others are fearful and prefer to play with blind-folded eyes.

Number of players:
4 – 28

Material:
Ropes, knotted at the ends, according to the number of players. Maximum 4 players each rope (rope part/color)

Game manual:
As a starting point there is a sample created, for example a '8'. This rope remains lying on the ground as an example. Now the players have to copy this knot whereby they have to follow some rules.
At first they tie the needed ropes according to numbers of players at the rope's ends (one rope per four players). Then the players hold the rope with one hand by standing regularly distributed (up to 4 players per rope).

Important: The rope must not be released during the gameplay. Now the players have to move in such a way that they reconstruct the knot and the knot ends up in the centre of the group. Whether the players are climbing over, under or even passing through, the rope remains in their hand without changing hands at any time. Will the group be able to master this task?



Game manual:
The ring (with ropes attached) is held by the players with tensioned ropes in horizontal position. The ring is besieged by an invisible little man who needs to be out-played. To accomplish this, the ring has to be turned up-side-down once, without touching it with hands, because the little man is vicious. How should this work?

Material:
Ring with ropes attached according to number of players

Number of players:
4 – 16



Please note:

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

Light barrier

Number of players:

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

Material:

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

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



Game manual:

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

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

Game variation:

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

Hurdle race

Game manual:

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

In doing so:

Flat rope and wide distance
= easy

High rope and narrow distance
= difficult

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

Material:

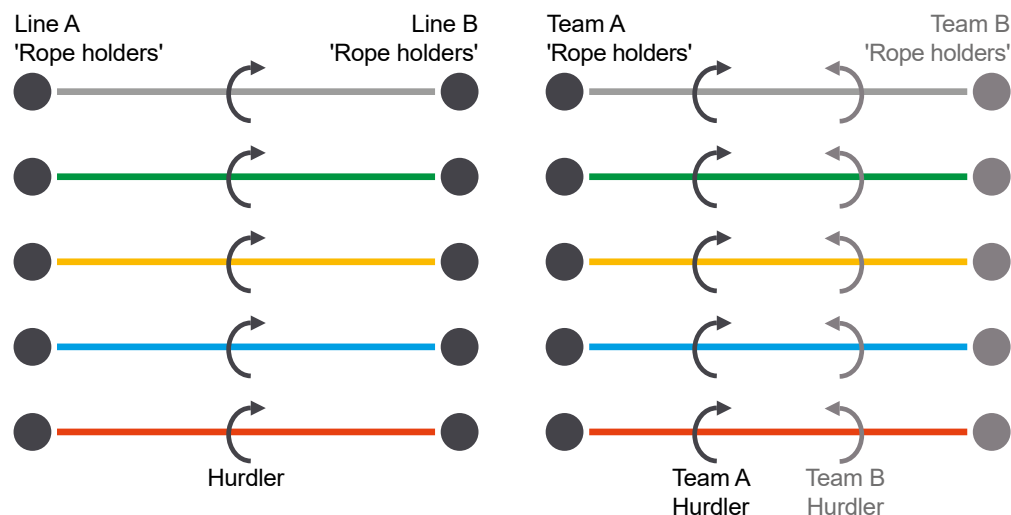
All ropes

Game variation:

1. If a player has touched a rope while crossing it, he becomes a 'rope holder' and stays such during the remaining game-time, until there is finally only one player without mistakes – the winner!

2. If a player has touched a rope while crossing it, it will be marked as mistake. All mistakes are added up through several rounds. At the end of the game the number of mistakes is compared.

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



Further Pedalo® Team Games

- ✓ Games to promote team spirit and social skills
- ✓ Depending on model, playable with 2-16 players
- ✓ Coming each with detailed illustrated instruction leaflet
- ✓ Whether at school, in kindergarten, at birthday parties, club or company events, 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. Communicate, cooperate and collaborate, 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.



Pedalo® Team-Game-Box 'Three'
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.



Pedalo® Team-Game-Box 'Two'
140 05000
For 2-16 players

The Team-Game-Box 'Two' affords more than 20 amazing team games which all foster social skills. The players' concentration, abilities and creativity are challenged at the same time by games such as 'hazardous goods transportation', 'summit crossing', 'pack your bag', 'sunrise', 'change of scenes' or 'Sirtaki dancing'.



General information and warning hints

All rollers and splints are made of ash tree. The gripper is made of birch multiplex and the ring of beech.

All wood elements are oiled and can be wiped off with a damp cloth in case of need.

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

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

You can reach us by phone Monday to Friday under the number +49 (0)7381-9357-0 or via email-address 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! Adult supervision required.

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 'One' is meant for using from persons at the age of 5 up.

© 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.

**VIelfalt mit
VARIETY WITH**





Alle Pedalo-Produkte unter www.pedalo.de
All Pedalo-Products at www.pedalo.de



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® Balance-Box
191 10000



Pedalo® Surf
653 146



Pedalo® Stelzen
Pedalo® Stilts
657 005

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