



pedalo®

AUSZUG

Teamspiel-Box „4MOVE“

22160000

www.pedalo.de

Bewegungsfreude und Spaß im Spiel vereinen. Verschiedene Aufgaben, die neben Konzentration, Kommunikation, Kooperation und Geschicklichkeit vor allem die Bewegung fördern, machen die Pedalo Teamspiel-Box „4MOVE“ zu einer einzigartigen Spielesammlung, die einen großen Beitrag zu mehr Bewegung im (Schul-)Alltag liefert.

Die Pedalo Teamspiel-Box „4MOVE“ unterscheidet sich nicht nur mit ihren Spielinhalten von den anderen Teamspiel-Boxen, sondern kann mit Hilfe der Zielkarte zu einem (Schul-) Jahres-Projekt beitragen.

Die Spiele sind in Kooperation mit den erfahrenen Erlebnispädagogen, Laura Hübsch & Marcus Weber, von move&do entstanden und für Kinder und Erwachsene gleichermaßen geeignet.



Die Pedalo-Teamspiel-Box „4MOVE“ bringt mit ihren großartigen und vielzähligen Lauf- und Bewegungsspielen eine einzigartige Bewegungsfreude in Schulen, Kindergärten, Sportvereine sowie Firmen. Ideal kann sie im Rahmen einer bewerteten Pause, im Schul- und Sportunterricht, bei Feiern und Festen sowie in speziellen Teambuilding-Events oder Freizeitveranstaltungen eingesetzt werden.

Die Teamspiel-Box „4MOVE“ hat für 4 bis 36 Personen alles dabei, um Gruppen herauszufordern, die Gemeinschaft zu stärken, Bewegung in den Alltag zu integrieren und um jeden für Bewegung zu animieren und zu begeistern. Die Spiele sind für drinnen und draußen geeignet – bspw. im Klassenzimmer, auf dem Pausenhof, der Wiese, dem Sportplatz oder in der Turnhalle.

Eine weitere Besonderheit der Pedalo Teamspiel-Box „4MOVE“ sind die vier Reflexionskarten. Diese ermöglichen der Spielgruppe die Aufgaben jederzeit zu besprechen, Themen aufzunehmen und Veränderungen anzustoßen. In Kombination mit den Farbkugeln, Seilen und Holzstäben können Teamprozesse für die Gruppe anschaulich aufgezeigt werden.

Die beiliegende „Zielkarte“ kann bspw. im Rahmen eines (Schul-) Jahres-Projekts angewendet werden. In der Gruppe sollen gemeinsame Werte definiert, gesammelte Erfahrungen eingetragen und gewünschte Ziele erreicht werden. Wir empfehlen die Vorlage der Zielkarte auf eine DIN-A3 Seite zu kopieren. Ausgewählte Spiele über ein Jahr verteilt können zur Stärkung der (Klassen-) Gemeinschaft und besseren Kommunikation untereinander beitragen. Darüber hinaus ermöglicht die Teamspiel-Box „4MOVE“ Bewegungserfahrungen und -spiele zu reflektieren, Gutes mitzunehmen und Misserfolge hinter sich zu lassen.

In diesem Sinne – bleibt bewegt und habt viel Spaß beim Spielen!



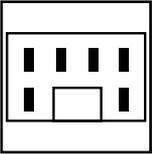
Ausführung:

Inkl. 8 Holzstäbe 65cm Länge, 8 Holzhalbkugeln mit Loch, 4x10 Kugeln in rot, gelb, grün und blau, 8 Holzzyylinder natur, 1 Seil-Set mit 8 farbigen Seilen, 40 Gummiringe, 4 Reflexionskarten 1 Baumwollbeutel klein, 1 Übungsanleitung, 1 Zielkarte

INHALTSVERZEICHNIS	1
SYMBOLERKLÄRUNGEN	2
FARBKOMMANDO	3-4
SCHWINGENDES TOR	5
BURGEROBERUNG	6
DAS ZEPTEP DES KÖNIGS	7-8
DAS HAUS VOM NIKOLAUS	9
JÄGER, BÄR, MAUS	10
RICHTIG GESETZT?	11
TIC TAC TOE	12
LAUFENDER IMPULS	13-14
VOLLER EINKAUFSKORB	15
COLOUR RUN	16
FARB-STAFFEL	17
CAPTURE THE FLAG	18
BLINDER ZAUBERER	19
MENSCHLICHE BRÜCKE	20
STABMEDIATION	21
ELEKTRISCHER ZAUN	22
VERKEHRSCHAOS	23-24
STABREISE	25
DURCHSCHLUPF	26
AB DURCH DIE MITTE	27
KNOTEN IM SEIL	28
LABYRINTH	29
HÜRDENLAUF	30
DREI GEWINNT	31-32
REFLEXION	33
SYMBOLKARTEN ZUR REFLEXION	34
MODERATIONSANLEITUNG	35-36



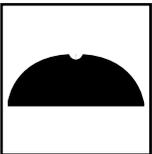
SPIELORT DRAUSSEN



SPIELORT DRINNEN



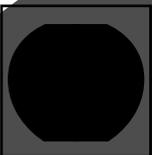
SPIELERANZAHL



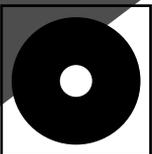
HOLZSTÄNDER



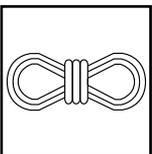
HOLZSTÄBE MIT GUMMRING



FARBKUGELN (ROT, GELB, GRÜN, BLAU)



HOLZZYLINDER MIT LOCH (NATUR)



SEILE (BUNT)

AUSZUG



×12-36



SPIELANLEITUNG

In der Feldmitte werden in einer Linie 4 Holzständer aufgebaut. Die Farbkugeln befinden sich daneben in einem kleinen Seilkreis am Boden. Höhe Gummiring 20cm von oben.

Es werden 2 gleichgroße Teams gebildet, welche sich gegenüber in etwa 2m Abstand hinter ihrer Startlinie (Ständer-Endlinie) positionieren.

Gespielt wird in Form eines Staffellaufs. Das erste Teammitglied rennt in die Feldmitte, nimmt sich eine Farbkugel, setzt diese in eine der 4 Holzstäbe und rennt wieder zum Team zurück. Erst jetzt darf das nächste Teammitglied beginnen und losrennen.

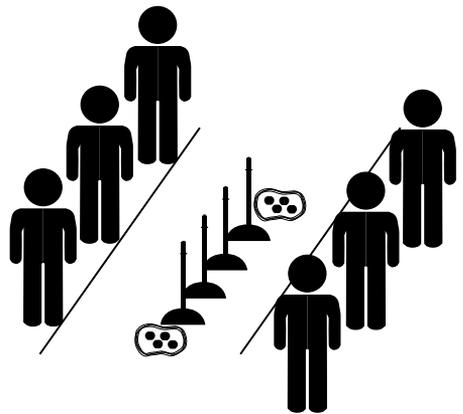
Ziel ist es, als erstes 3 seiner Farbkugeln diagonal, senkrecht oder waagrecht in einer Linie zu setzen. Gelingt es einem Team, erhält es einen Punkt. Welches Team hat zuerst 5 Punkte?

REGEL(N)

- Fällt ein Holzständer um, darf das Team keine Aktion durchführen und muss die Ständer wieder aufstellen
- Es dürfen maximal 5 Kugeln übereinandergesetzt werden.

SPIELVARIANTE(N)

1. Das Team entscheidet, ob es eine Kugel setzt oder eine Kugel vom Gegner wieder ausnimmt.
2. Das Team legt eine Strategie fest und darf während des Spiels nicht miteinander reden.
3. Bei einer großen Gruppe können 2 Spielfelder parallel aufgebaut werden. Die beiden Gruppen spielen zunächst unabhängig voneinander. Im Anschluss spielen jeweils die Gewinner und die Verlierer gegeneinander.



×4



×4



×10



×4

WIR EIN TEAM:
(Gebt eurem Team einen Namen)

ZIELE:
(Wohin wollen wir. Was wollen wir erreichen.)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

WERTE:
(Wofür stehen wir. Was ist uns wichtig.)

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

pedalo' move&do

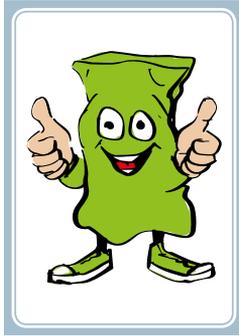
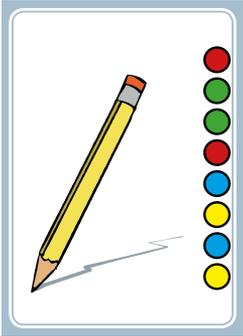
Auf der Karte ist ein Weg zum gemeinsamen Ziel abgebildet. Bevor die Gruppe sich auf den Weg macht, ist es wichtig in den unteren linken Feld die gemeinsamen Werte festzulegen. Gemeinsame Werte sind zum Beispiel: Ausreden lassen, Hilfsbereitschaft, guter Umgang, Toleranz, usw.

Nachdem die Gruppe ihre Werte definiert hat, macht sie sich auf den Weg zum Ziel und beschreibt ihre Ziele. Welche Ziele wollen sie gemeinsam erreichen? Woran möchten sie arbeiten? Das können Themen sein wie Klassengemeinschaft, respektvolles Miteinander, Wohlfühlklima, gute Kommunikation, etc.

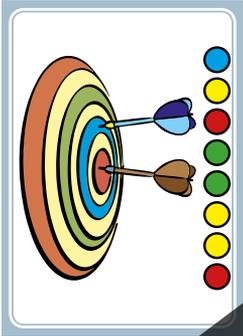
Auf dem Weg zum Ziel, macht die Gruppe über das Jahr oder Monate hin verteilt immer wieder Aufgaben aus der Teamspiel-Box „4MOVE“. Dafür sind die Felder mit den Rucksäcken vorgesehen. Hier kann die Gruppe ihre erledigten Spiele eintragen und die in der Reflexion genannten Erfahrungen in den Rucksack zur weiteren Mitnahme auf ihrem Weg eintragen.

Die Gruppe soll auf ihrem Weg zum Ziel so viele Erfahrungen wie möglich sammeln!





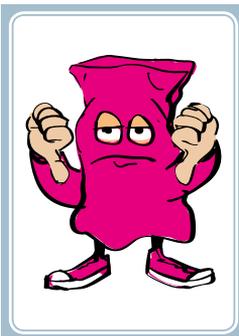
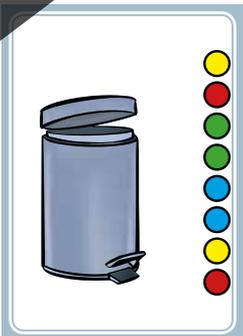
- Beschreibe den Spielablauf
- Beschreibe den Prozess
- Beschreibe die Zusammenarbeit
- Beschreibe die Planung
- Beschreibe den Umgang
- Beschreibe das Rollenverhältnis



- Welche Ziele wurden gesetzt?
- Warum die Ziele erreicht?
- Was ist wichtig um die Ziele zu erreichen?
- Was muss verändert werden um die Ziele zu erreichen?
- Warum ist es wichtig sich Ziele zu setzen?



- Welche Erfahrungen wurden gesammelt und sollen in den Rucksack gepackt werden?
- Was wurde gelernt?
- Was nimmt man mit?



- Was lief nicht gut?
- Was soll weggeworfen werden?
- Warum ist die Aufgabe nicht / nicht so gut gelungen?
- Was hat gestört?

AUSZUG



×1-36

WAS GEHT?

Die Gruppe versammelt sich im Kreis. In der Mitte werden vier Holzständer aufgestellt, die vier Gefühlskarten liegen jeweils vor einem der vier Holzständern am Boden. Jedes Gruppenmitglied erhält einen Farbstein.

Die Spielleitung stellt nun eine Reflexionsfrage (z.B. zum Thema Kommunikation, Zusammenarbeit, Umgang, Planung, Prozess, Mitarbeit, persönliche Rolle des Einzelnen, Ernsthaftigkeit, etc.).

Nun treten die Spielenden einzeln vor und bewerten die Frage. Dabei setzen sie den Farbstein entsprechend ihrer Bewertung auf den zugehörigen Holzständer.

Die Spielenden erhalten somit eine Einschätzung und einen Überblick zum Teamstand.



×4



×4

PRO PERSON



×1



REDESTAB

Ein Holzstab mit einer Holzkugel dient als zirkuläres Mikrofon. Wer das Mikrofon hat, darf reden und gibt es weiter. Entweder gibt man das Mikrofon im Kreis umher oder die vorher sprechende Person benennt die nächste Person.

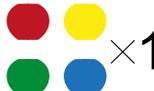
MODERATIONSVARIANTEN Jede farbige Kugel steht für ein Thema. Durch das Tauschen der Kugeln auf dem Stab kann das Thema gewechselt werden.



×1



×1



×1

VIER-FELDER-REFLEXION

Die Gruppe versammelt sich um ein Vier-Felder-Seilkreuz. In jedem Feld befindet sich eine Reflexionskarte (Gefühle oder Symbole).

Jede spielende Person stellt sich nun in ein Gefühls- oder Symbolfeld und kann in Bezug auf die Karte oder auf das Erlebte eine Aussage machen (siehe Symbolkarten).

Alternativ können auch Steine in die Felder gelegt werden.



×8



×10

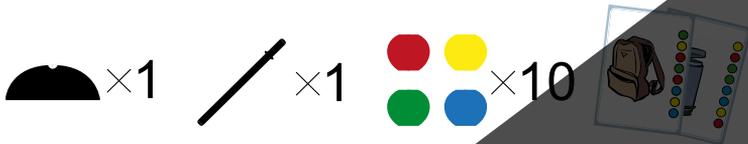


ICH PACKE MEINEN RUCKSACK UND WERFE WEG...

Die Gruppe versammelt sich im Kreis. In der Mitte werden zwei Holzständer aufgestellt und alle Farbkugeln am Boden verteilt. Die beiden Symbolkarten „Rucksack“ und „Mülleimer“ liegen jeweils bei einem Holzständer.

Jede spielende Person tritt der Reihe nach vor und setzt einen beliebigen Farbstein auf die Holzständer und trifft eine Aussage zu:

- 1 Farbstein für den Rucksack „Das habe ich gelernt und nehme ich mit“
- 1 Farbstein für den Mülleimer „Das fand ich nicht gut und werfe ich weg“



KARTENSTRAHL

Die Spielleitung verteilt die Gefühlskarten auf einer Linie ganz vorne der lachende Smiley, der leicht lachende Smiley bis hin zum traurigen Smiley. Nun stellen sich alle Spielenden gleichzeitig bei einer Frage zu einer Karte, z.B. „Wie fühlt Ihr Euch gerade?“, „Wie fandet ihr die Zusammenarbeit?“, „Wie liefes mit den Absprachen?“, „Wie war der Umgang untereinander“, etc.

Nun kann sich das Team von Spielenden anschauen, wo die anderen stehen. Es entsteht ein so genanntes Stimmungsbild. Die Spielleitung kann nun einzelne Personen befragen, wie z.B. „Wieso bist Du gerade nicht so gut drauf?“, „Wieso hast Du dich gerade zu diesem Smiley gestellt?“, etc.



**DIE GEAMTE ANLEITUNG ERHALTEN
SIE BEIM KAUF DER
TEAMSPIEL-BOX „4MOVE“**