

### **INHALTSVERZEICHNIS**

i i i i aitsvei zeici ii iis	
Vorwort	
Einfach-nur-spielen	1
Unsere Spielplatten	4
Team-Spiel-Parcours	9
Die Team-Spiel-Parcours-Stationen im Überblick	11
Pädagogischer Tag	19
Mitmach-Projekttage Spielewerkstatt	21
Projekttag Upcycling	23
Projekttag Teamspielbau	25
Alternatives Sportfest	27
"Ballance" Kugelbahn	29
Wurfspiel-Parcours	31
Bogenschießen	33
Seilspielereien	35
Brücken bauen	37
Team-Dom und Team-Pavillon	39
Tourmello® Murmelturm	41
Tourmello® Team Challenge	43
Mobiler Floßbau an Seen im Leipziger Umland	45
Teamfitness-Angebote im Naturfreundehaus Grethen	47
"Knack-die-Nuss" im Naturfreundehaus Grethen	49
"Knack-die-Stadt" in Grimma	51
Preisgestaltung & Preisliste	53
Unsere Kooperationspartner	54
Allgemeines & Geschäftsbedingungen	55
Impressim	



## **VORWORT**

Liebe Lehrer, Erzieher, Sozialpädagogen und alle, die viel und gern mit Kinder- und Jugendgruppen arbeiten.

Mit diesem Katalog möchten wir von Team. Spiel. Mobil. Ihnen und Ihren Kollegen die vielfältige und anspruchsvolle Bandbreite unserer Teamspiele und -aktionen vorstellen. Wir freuen uns, Sie mit unseren modularen und flexibel zusammenstellbaren Leistungen dabei zu unterstützen, Ihre Projekt-, Team- und Kennenlerntage zu einem Erlebnis zu machen oder Sie bei der Gestaltung Ihrer Schulfeste, Ferienspiele, Klassenfahrten, Wandertage oder Pädagogischen Tage zu begleiten. Im Fokus all unserer Leistungen für Sie steht das spielerische und erlebnisorientierte Vermitteln von Teamfähigkeiten und -kompetenzen.

Team.Spiel.Mobil. bietet Erlebnisse, die nicht nur Spaß machen, sondern darauf abzielen:

- die Teamarbeit und den Zusammenhalt der Gruppe zu fördern und einzufordern,
- eine ziel- und lösungsorientierte, konfliktarme Kommunikation zu trainieren,
- > die Entwicklung persönlicher Fähigkeiten wie Ausdauer, Eigeninitiative, Ehrgeiz, Kreativität und Sozialkompetenz der Teilnehmer zu unterstützen,
- und darüber hinaus alle Teilnehmer in Bewegung zu versetzen und zu aktivieren.

Wir sind mobil und flexibel und besuchen Sie sehr gerne in Ihre Einrichtung oder an einem Ort Ihrer Wahl. Darüber hinaus können wir Ihr Erlebnis auch bei unserem Kooperationspartner, dem Naturfreundehaus Grethen, gestalten.

Ihr / Euer

**Uwe Buddrus** 



## **EINFACH-NUR-SPIELEN**

### Auflockernd. Aufregend. Unterhaltend.

Bereichern Sie gemeinsam mit uns Ihr Schulfest, Ihren Tag der offenen Tür oder Ihren Spieletag. Eröffnen Sie Ihren Besuchern eine neue Welt des Spielens, des Austausches und des Kennenlernens.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

**Team.Spiel.Mobil.** hält eine Auswahl an Spielgeräten zum freien Spielen bereit, bei denen Kinder und Erwachsene sich ausprobieren und miteinander spielen können. Das Spielmaterial ist vornehmlich aus weichem Material, wie Neopren und recycelten Tennisbällen, wodurch zum einen keine Verletzungsgefahr besteht und zum anderen der Geräuschpegel niedrig bleibt. Gespielt wird einzeln, paarweise, zu viert oder in Teams. Gefördert wird dabei Bewegung, Geschicklichkeit, Koordination, Selbstvertrauen und Teamfähigkeit – und das mit jeder Menge Spaß!

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- Diverse Spielplatten für 2 bis 8 Spieler: Air Hockey, Carromboli, Flitzpuck, Jakkolo, Magnetmurmeln, Schnips-Billard, Shuffleboard, Tisch-Curling, Tisch-Boccia, Tisch-Kegeln/-Bowling, Labyrinth, Kreiselspiel, Magoo
- > Diverse Wurf- und Treffspiele aus weichen Materialien
- › Riesen-Jenga
- > Tourmello® Murmeltürme (fertig aufgebaut)
- > Kinder-Armbrustschießen

Sicherheitshinweis: wird nur betreut und mit stumpfen bzw. Saugnapf-Armbrustbolzen durchgeführt.





### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Vermietung der Spielgeräte
- › Auf- und Abbau und Betreuung



Indoor / Outdoor



Dauer 2,5 bis 5 h



Teilnehme bis 200









## **Unsere Spielplatten:**



## **Air Hockey**

Air Hockey ist ein Geschicklichkeitsspiel für zwei bis vier Spieler, bei dem eine ebene, glatte Platte als Spielfeld dient. Jeder Spieler hat einen oder zwei Schläger aus Neopren, mit denen ein Puck aus Neopren über die Platte geschlagen wird. Durch die glatte Oberfläche erreicht der Neopren-Puck eine hohe Spielgeschwindigkeit, jedoch leise und ohne Verletzungsgefahr. Ziel ist es den Puck ins gegnerische Tor zu schlagen und eine vorher festgelegte Anzahl an Punkten zu erreichen.



### Carromboli

Unser Carromboli basiert auf Carrom, einem Brett- und Geschicklichkeitsspiel für zwei bis vier Spieler, das vom indischen Subkontinent stammt und Elemente von Crokinole, Shuffleboard, Curling oder auch dem Murmelspiel enthält. In unserer Interpretation spielt man auf einer quadratischen Siebdruckplatte, mit Zielmarkierungen in der Mitte und den vier Ecken, nach vereinfachten Regeln. Ziel des Spiels ist es, Neoprenscheiben über das Spielfeld zu schnipsen und dabei die eigenen Scheiben möglichst optimal zu platzieren bzw. einzulochen und gleichzeitig die gegnerischen Scheiben wegzustoßen.



## **Flitzpuck**

Flitzpuck ist ein Geschicklichkeits- und Schnelligkeits-Schnippspiel, bei dem gewöhnlich zwei Spieler gleichzeitig von gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes schnellstmöglich versuchen, mit einem gespannten Textilgummiband, runde Scheiben durch eine kleine Öffnung in der Mitte der Spielfläche auf die andere Seite zu schießen. Ziel des Spiels ist es als erster alle Scheiben aus der eigenen Hälfte in die Hälfte des Gegners zu schießen. Neben einer Variante mit mehreren Toren, denen unterschiedliche Punktwerte zugeordnet werden können, bieten wir auch eine Variante für vier Spieler auf einer quadratischen Spielplatte.



### Jakkolo

Jakkolo ist ein Geschicklichkeitsspiel, das seinen Ursprung vor mehr als 400 Jahren in den Niederlanden hat. Gespielt wird auf einem langen, schmalen Spielfeld, an dessen Ende sich vier Tordurchlässe mit Boxen und verschiedener Wertung befinden. In diese Boxen werden mit einem gespannten Textilgummiband (alternativ mit der Hand oder einem Schnips-Queue) runde Neopren-Scheiben geschoben. Ziel ist die höchste Punktzahl zu erreichen.



## **Magnet-Tischspiele**

Unsere Tischspiele mit bunten Holzkugeln mit Magnetkern bieten unterschiedliche Möglichkeiten das Phänomen Magnetismus zu erleben, wobei der Fantasie und Kreativität beim Erfinden eigener Spielregeln keine Grenzen gesetzt sind. Z.B. werden die Kugeln auf einer stoffbespannten Spielplatte durch gezieltes Murmeln zu langen Ketten verbunden, wobei der Spieler mit der längsten Kette gewinnt. Oder es werden kleine Münzen (1 bis 5 Cent) mit den Kugeln "gesammelt", wobei der Spieler gewinnt, der den höchsten Betrag erreicht. Oder mehrere Spieler versuchen zeitgleich durch gezielte Nutzung des Magnetismus mit einer Magnetkugel eine andere in eine Zielposition zu bringen, ohne dass sich irgendwelche Kugeln miteinander verbinden.



## **Schnips-Billard**

Unsere Interpretationen des Billardspiels werden auf glatten Siebdruckplatten und mit unterschiedlichsten "Bällen" und "Queues" gespielt. Mögliche Ziele des Spiels sind, bei mehreren Durchgängen, eine bestimmte Anzahl von "Bällen" einzulochen, sie so nahe wie möglich an ein Ziel zu bringen bzw. die gegnerischen "Bälle" vom Ziel wegzuschießen oder damit Ziele umzulegen. Unsere "Queues" sind unterschiedliche Konstruktionen zum Schnipsen, z.B. aus Plasteflaschen und Gummiband.



## **Shuffleboard & Tisch-Curling**

Bei unseren Interpretationen von Shuffleboard und Curling werden runde Spielsteine aus recycelten Tennisbällen, Kaffepads oder Neopren durch Schnippen oder Schieben von einem Ende auf die gegenüberliegende Seite eines rechteckigen langgestreckten Spielfeldes geschoben. Es können sowohl zwei Spieler als auch zwei Mannschaften gegeneinander antreten. Ziel des Spiels ist es, bei mehreren Durchgängen, möglichst viele eigene Spielsteine auf markierten, möglichst hohen Punktefeldern, z.B. aus konzentrischen Kreisen oder Linien, zu platzieren als der Gegner.



## Magoo

Dies ist ein großes Brettspiel, ähnlich Shuffleboard oder Curling, bei dem mit viel Gefühl Pucks von einer Seite möglichst nah an den Rand der anderen Seite geschoben oder geschnippt werden. Es gilt, seinen Schuss mit der Hand so zu dosieren, dass der Spielstein nicht am anderen Ende in den Graben fällt und verloren ist, sondern in einer möglichst hoch bewerteten Zone liegen bleibt. Magoo kann alleine oder von mehreren Spielern hintereinander gespielt werden.



### Tisch-Boccia

Boccia ist ein Präzisionssport, bei dem es darum geht, seine eigenen Kugeln auf ebenem und perfekt nivelliertem Boden möglichst nah an eine kleinere Zielkugel zu platzieren bzw. die gegnerischen Kugeln vom Ziel wegzuschießen. Unsere Interpretationen werden auf glatten Siebdruckplatten und mit unterschiedlichsten Zielen und "Kugeln" gespielt, die durch Werfen, Rollen, Schnippen oder Schieben in Bewegung gesetzt werden.



## Tisch-Kegeln / -Bowling

Unsere Interpretationen von Kegeln und Bowling werden auf glatten Siebdruckplatten und mit unterschiedlichsten "Kugeln" und Kegeln gespielt. Entsprechend der Materialund Formenvielfalt werden unsere "Kugeln" durch Rollen, Schnippen oder Schieben in Bewegung gesetzt, wobei sich die Spieler, bzw. Mannschaften abwechseln. Ziel des Spiels ist es, bei mehreren Durchgängen, jeweils möglichst viele der am anderen Ende der Bahn in unterschiedlicher Anzahl und Formation (Raute, Dreieck, Linie, frei verteilt) aufgestellten Kegel umzulegen.



## Labyrinth

Vielen ist dieses Geschicklichkeitsspiel in Taschenformat bekannt, bei dem man eine kleine Metallkugel durch ein Labyrinth auf einen Zielpunkt bewegen muss. Wir bauen das Spiel wesentlich größer, wodurch es eine ganz andere Qualität bekommt und nur von zwei bis vier Spielern gespielt werden kann. Die Spieler halten die Platte mit beiden Händen an den Stirnseiten fest und versuchen gemeinsam, durch seitliches Kippen und vertikales Heben und Senken, eine Holzkugel vom Start-zum Zielpunkt durchs Labyrinth zu rollen. Als zusätzliche Herausforderung sind an verschiedenen Punkten Löcher in der Platte, in welchen die Kugel leicht stecken bleiben kann.



## Kreiselspiel

Auf einer Platte soll sich ein rotierender Kreisel entlang einem aufgemalten Weg vom Start-zum Zielpunkt bewegen. Der Weg ist gesäumt von Hindernissen. Dazu halten zwei bis vier Spieler die Platte und versuchen durch Heben und Senken den Lauf des Kreisels zu steuern. Das Spiel ist dem Labyrinth ähnlich, jedoch haben die Spieler nicht so viel Zeit, da der Kreisel irgendwann ins Trudeln kommt. Dies ist ein relativ schwieriges Geschicklichkeitsspiel, das ein hohes Maß an Kooperation verlangt und eher für ältere Kinder geeignet ist.





## **TEAM-SPIEL-PARCOURS**

Herausfordernd. Dynamisch. Kooperativ.

Wir unterstützen Sie bei der Entwicklung und Verbesserung der Teamfähigkeiten Ihrer Schützlinge.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Wir stellen für Sie einen Parcours mit verschiedenen Team-Spiel-Stationen nach Ihren zeitlichen Vorgaben und Zielsetzungen zusammen. Die jeweiligen Aufgaben der einzelnen Stationen werden in Gruppen (optional in Form eines Wettbewerbs) in festgelegter Reihenfolge umgesetzt, so dass alle Teilnehmer gleichermaßen beschäftigt sind. Auch wenn die meisten Stationen selbsterklärend sind, begleiten wir die Teilnehmer immer mit einer genauen Aufgabenbeschreibung und Anleitung. Dabei achten wir darauf, dass einzelne Stationen auch von Ihnen selbst betreut werden, so dass Sie die Kinder und Jugendlichen hautnah in Aktion sehen und darüber neue Einblicke in deren individuelle Stärken und Fertigkeiten gewinnen können.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- Teamarbeits- und Kommunikationstraining mit
  - o dem "Kugelturm", einer Weiterentwicklung des Fröbel-Turms
  - o dem "Ballsammler", einer dynamischen Alternative zum Kugelturm
  - o beim "Eiertransport", einer Team-Version des Eierlaufs
  - o der "Team-Tafel", die nur gemeinsam beschrieben oder bemalt werden kann
  - o der "Kettenreaktion", bei der es besonders auf Achtsamkeit ankommt
  - o mit der Kugelbahn "Ballance"
- > Bewegungskoordinationsschulung auf Team-Rasenskiern
- > Fehlervermeidungsstrategien trainieren auf dem Team-Pfad im Planquadrat
- > Strategie-und-Taktik-Teamspiel mit dem "242" Murmelbaum Vier-Gewinnt
- > Geschicklichkeits- und Konzentrationsspiel "Packesel" mit "10IN1"



- > Konstruktionsaufgabe "Leonardo-Brücke" mit "10IN1"
- > Konstruktionsaufgabe "Team-Dom" aus Tennisbällen
- > Denk- und Logikspiele mit Somawürfel, Tangram und Riesen-Streichhölzern
- > Klassische Teamspiele, wie "Stabwechsel", "Teppich wenden", "Schwebender Stab", "Teambalken", usw.

Eine Beschreibung der möglichen Stationen hinsichtlich ihrer Lernaspekte und -ziele, der Dauer und der gleichzeitigen Teilnehmerzahl je Station haben wir für Sie auf den folgenden Seiten zusammengestellt.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- › Vermietung der Team-Spiele
- › Auf- und Abbau, Moderation, Anleitung, Betreuung, Feedbackrunde

### **OPTIONALE ZUSATZLEISTUNGEN**

- > strukturierte Auswertung, Reflexion im Nachgang
- > Wettbewerb mit Siegerehrung



Indoor / Outdoor



Dauer 3 bis 5 h



Teilnehmer bis 250



## Die Team-Spiel-Parcours-Stationen im Überblick:









Spieldauer 30 – 45 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max. 36)

## "KUGELTURM" FRÖBELTURM MAL ANDERS

Der "Kugelturm" macht Teamarbeit sicht- und hörbar. Die Aufgabe ist, gemeinsam einen an Seilen befestigten Kran zu steuern und alle Bauteile senkrecht aufeinander zu stellen. Die Herausforderung dabei: nicht jedes Bauteil passt übereinander.

### **LERNASPEKTE UND ZIELE:**

- 1. Teamarbeit: Wir stellen gemeinsam Regeln auf und halten diese ein. Wir lösen Probleme konstruktiv und in Absprache mit- und untereinander.
- 2. Kommunikation: Wir kommunizieren zielgerichtet und lernen aktiv zuzuhören. Wir schaffen es, Konflikte in der Gruppe zu lösen oder zu umgehen.
- Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen mit Misserfolg umzugehen, trainieren Beharrlichkeit und Geduld sowie genaues, planvolles und fokussiertes Arbeiten.









Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 14 bis 28 (max. 56 mit 2 Sets)

### **Ballsammler**

Auch beim "Ballsammler" müssen alle an einem Strang ziehen. Ziel des Teams ist es, Bälle mithilfe eines an Seilen hängenden gebogenen Rohrs aufzuheben und in einer Schüssel zu sammeln. Dazu greift jeder Teilnehmer ein Seilende, sodass die Gruppe einen Kreis bildet.

- Teamentwicklung: Wir üben zielorientiertes Arbeiten und koordinierte Abläufe in Absprache mit- und untereinander.
- 2. Kommunikation: Wir kommunizieren zielgerichtet und lernen, wie wichtig Moderation und Absprachen in der Teamarbeit sind.
- **3. Selbstorganisation:** Wir trainieren Konzentration sowie fokussiertes Arbeiten.









Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max. 48 mit 2 Sets)

## **Eiertransport**

Auch beim "Eiertransport" agiert das Team im Kreis und mithilfe von Schnüren. Es gilt ein auf einem Metallring platziertes Ei vorsichtig vom Start- zum Zielsockel zu transportieren und darauf abzulegen, ohne es fallen zu lassen.

### **LERNASPEKTE UND ZIELE:**

- Teamentwicklung: Wir üben, Abläufe "wie rohe Eier" zu behandeln, unmittelbares Feedback zu geben und damit umzugehen.
- 2. Kommuniaktion: Wir trainieren effektives und konkretes Kommunizieren und aktives Zuhören.
- 3. Achtsamkeit: Wir lernen, wie wichtig ein achtsamer Umgang jedes Einzelnen ist.





Platzbedarf 5 x 5 m



Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max. 24)

### Team-Tafel

Die Team-Tafel lässt sich nur gemeinsam beschreiben oder bemalen. Ziel ist es, die Kreide in der Mitte mithilfe von gespannten Schnüren über die Tafel zu bewegen und dabei ein Wort zu schreiben, eine Form zu zeichnen oder einen vorgegebenen Weg nachzuzeichnen. Wort, Form oder Weg - und damit die Schwierigkeit - können vom Team vorher vereinbart werden.

- Teamentwicklung: Wir trainieren, Zielvereinbarungen zu treffen, mit gegenseitigen Abhängigkeiten umzugehen sowie konzertiertes Handeln.
- 2. Kommunikation: Wir lernen, präzise Anweisungen zu geben und unmittelbar zu befolgen.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung: Wir üben, individuelle Unterschiede in Persönlichkeiten (z.B. Ehrgeiz, Qualitätsbewusstsein) in der Teamarbeit zu berücksichtigen.









Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 5 bis 25 (max. 45)

### Kettenreaktion

Bei diesem Spiel gilt es durch abgestimmte Bewegung eine Kettenreaktion zu vermeiden. Geübt wird in 3er, 4er und 5er Teams, bis alle zusammen eine Kette aus verbundenen Tennisbällen über eine festgelegte Distanz transportieren. Fällt ein Ball, fallen alle. Distanz und Schwierigkeit sind dabei variabel.

### **LERNASPEKTE UND ZIELE:**

- Teamentwicklung: Wir erkennen gegenseitige Abhängigkeiten im Team und die Wichtigkeit abgestimmten Handelns bei manchen, scheinbar einfachen Aufgaben.
- 2. Kommunikation: Wir lernen, Signale abzusprechen und darauf gleichzeitig und präzise zu reagieren.
- **3.** Persönlichkeitsentwicklung: Wir üben Balancieren und gegenseitige Achtsamkeit.









Spieldauer 15 - 45 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max.45)

## Kugelbahn "Ballance"

"Ballance" ist ein Teamspiel, bei dem sowohl das eigene Körpergefühl als auch das Arbeiten im Team trainiert wird und Bewegung und Aktivierung nicht zu kurz kommen. Es bietet hervorragende Möglichkeiten, sich im Team mit den Themen "Koordination und Kooperation" zu beschäftigen.

- Bewegung: Die Fein- und Grobmotorik, die Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit und das Körpergefühl werden gefördert.
- 2. Kommunikation: Wir lernen, effektiv und konstruktiv in der Gruppe zu kommunizieren.
- 3. Teamarbeit: Wir lernen, Abläufe zu optimieren und halten Regeln ein.









Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 5 bis 25

### Rasenskier

Rasenskierlauf ist ein klassisches Bewegungsspiel, bei dem es um koordinierte Bewegungsabläufe mehrerer Mitspieler geht. Je Skierpaar stellen sich bis zu 5 Mitspieler in die Schlaufen und versuchen mit den anderen im Gleichschritt voranzukommen. Der Schwierigkeitsgrad ist durch Regeln zum gegenseitigen Festhalten und Kommunikation variabel.

### **LERNASPEKTE UND ZIELE:**

- 1. Bewegung: Wir trainieren, uns im Einklang mit anderen koordiniert zu bewegen und fördern dabei Gleichgewicht und Motorik.
- 2. Kommuniaktion: Wir üben, verbal und non-verbal effektiv zu kommunizieren
- 3. Vertrauen: Wir unterstützen uns gegenseitig.





Platzbedarf 3 x 3 m



Spieldauer 15 - 45 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max. 32)

## "242" Murmelbaum - das Vier-Gewinnt mit dem Dreh

"242" ist ein besonderes Vier-Gewinnt-Spiel mit vielseitigen Einsatzmöglichkeiten. Ziel ist, durch überlegtes Platzieren von Kugeln möglichst viele 4er-Kombinationen zu erzielen. Durch die Drehbarkeit der vier Ebenen bietet "242" Spielvarianten von sehr einfach bis sehr schwer und ist somit für alle Altersstufen geeignet.

- Persönlichkeitsentwicklung: Wir fördern das logische Denken und das räumliche Vorstellungsvermögen.
- 2. Teamarbeit: Wir vereinbaren Spielregeln und entwickeln Strategien. Dabei helfen wir uns gegenseitig.
- 3. Kommunikationg: Wir lernen taktisch zu denken und diese Taktiken abzusprechen; dabei können wir z.B. eine Geheimsprache entwickeln.







Spieldauer 15 - 30 Min.



Teilnehmer 12 bis 24 (max. 28)



## "10IN1" - 28 Holzstäbe – 10 Spielvarianten

Wir nutzen "10IN1" im Team-Parcours an drei Stationen: als Geschicklichkeits-Teamspiel "Packesel", zum Bau einer "Leonardo-Brücke" und als "Streichhölzer" für Logik-Legespiele. Beim "Packesel" gilt es möglichst viele Stäbe übereinander zu legen, bei "Leonardo-Brücke" soll ohne weitere Hilfsmittel eine freitragende Bogenbrücke konstruiert werden und bei "Streichholzspielen" müssen Rätsel mit Dreiecken, Quadraten, Sechsecken sowie Gleichungen mit arabischen und römischen Zahlen gelöst werden.

- Bewegung: Die Feinmotorik und Geschicklichkeit der Teilnehmer werden gefördert.
- 2. Teamarbeit: Wir denken und planen gemeinsam und schaffen es den Plan umzusetzen.
- Kommunikation: Wir tauschen uns zu Ideen aus und einigen uns auf eine gemeinsame Lösung.
- **4. Persönlichkeitsentwicklung:** Wir lernen logisches Denken und steigern die Sozialkompetenz im Team.





## Team-Dom – eine Kuppelkonstruktion aus Tennisbällen

Wir nutzen gebrauchte Tennisbälle zum Bau einer freitragenden Kuppel - seit 5.000 Jahren eines der ausgefeiltesten Strukturelemente der Baukunst. Unsere Kuppeln haben eine Mindestspannweite und Höhe von 50 Zentimetern und erheben sich über einem eckigen Grundriss. Die Konstruktion ist nur im Team möglich, da erst der "Schlussstein" alles stabilisiert.







Spieldauer 15 – 45 Min.



Teilnehmer 5 bis 25

- Teamarbeit: Wir sammeln Ideen, probieren diese aus und erfahren, dass wir nur gemeinsam zum Ziel kommen.
- 2. Kommunikation: Wir diskutieren Lösungsansätze und einigen uns auf ein Vorgehen.
- Persönlichkeitsentwicklung: Wir trainieren unser dreidimensionales Denken und finden unsere Rolle im Team.





## mag, wird leichter im Team.

Somawürfel & Tangram

Jeweils sieben Bauteile und unzählige Möglichkeiten, diese zu verschiedenen 2- oder 3-dimensionalen Figuren zu kombinieren. Was für den Einzelnen schwierig sein



Platzbedarf 4 x 4 m



Spieldauer 30 - 45 Min. (10 - 15 Min. je Aufgabe)



Teilnehmer 24 bis 32 (max. 48)

- LERNASPEKTE & ZIELE:
- 1. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen, uns unter Zeitdruck zu konzentrieren, entwickeln räumliches Vorstellungsvermögen und nutzen logisches Denken.
- 2. Teamarbeit: Wir lernen, uns unter Zeitdruck zu konzentrieren, entwickeln räumliches Vorstellungsvermögen und nutzen logisches Denken.
- **3. Kommunikation:** Wir tauschen uns zu verschiedenen Lösungsansätzen aus.









Platzbedarf 4 x 4 m



Spieldauer 30 - 45 Min. (10 - 15 Min. je Aufgabe)



Teilnehmer 24 bis 32 (max. 48), ), bei 6 bis 12 TN je Aufgabe

### TEAM-KOORDINATIONSSPIELE

Es gibt eine Vielzahl mehr oder weniger bekannter Kooperations- und Koordinationsspiele. In unserem Team-Spiel-Parcours stellen wir z.B. folgende Aufgaben an einer Station:

**Stabwechsel:** die Gruppe steht im Kreis und jeder hält einen Stab senkrecht vor sich stehend. Auf ein Kommando lässt jeder den eigenen Stab los, greift den fallenden Stab des rechten (oder linken) Nachbarn und macht gleichzeitig einen kleinen Schritt nach rechts (oder links). Dabei darf keiner der Stäbe zu Boden fallen.

**Teppich wenden**: die Gruppe steht auf einem Teppich, der am Boden ausgebreitet ist. Nun soll der Teppich umgedreht werden, so dass sich am Ende die Unterseite oben befindet. Dabei dürfen die Teilnehmer den Boden nicht betreten.

Schwebender Stab: der Spielleiter legt eine Stange auf die ausgestreckten Finger der sich in zwei Reihen gegenüberstehenden Teilnehmer. Die Gruppe muss nun die Stange gemeinsam auf den Boden legen. Dabei darf kein Finger den Kontakt zur Stange verlieren.

**Teambalken:** alle Teilnehmer stehen auf einem Balken und sollen sich nach einer bestimmten Ordnung aufstellen, z.B. nach Größe, Alter oder in alphabetischer Reihenfolge. Dabei dürfen die Teilnehmer den Boden nicht betreten.

- 1. Teambildung: Wir erleben wie wichtig es ist, sich als gesamte Gruppe richtig zu koordinieren und kooperativ zu verhalten, damit eine Aufgabe erfüllt werden kann
- Kommunikation: Wir üben uns effektiv und eindeutig auszudrücken, aber auch non-verbale Kommunikation.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung:
  Wir lernen mit körperlicher Nähe zu Teammitgliedern
  umzugehen und entwickeln Vertrauen in andere.



## PÄDAGOGISCHER TAG

Anregend. Spielerisch. Kreativ.

Nutzen Sie unsere vielfältigen Team-Spiele, um der Routine klassischer Teambildungsmaßnahmen zu entkommen und Ihren pädagogischen Tag zu etwas Besonderem zu machen.

### **UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS**

**Team.Spiel.Mobil.** gestaltet Ihren Pädagogischen Tag nach Ihren Vorstellungen und Zielvorgaben. Wechseln Sie die Perspektive und nutzen Sie unsere Team-Spiele selbst, um einen fundierten Einblick in das Erleben der Kinder zu erhalten. Tauschen Sie sich mit Ihren Kollegen über die Spiele und deren Einsatzmöglichkeiten aus und erfahren Sie deren Mehrwert aus erster Hand. Durch die Unterstützung von Team.Spiel.Mobil. können Sie auf spielerische Weise, individuelle Konzepte für die Nutzung in Ihrer Einrichtung entwickeln.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- Kugelturm, Eiertransport, Ballsammler, Team-Tafel, Kettenreaktion
- › Kugelbahn "Ballance"
- 3 "242" Vier-Gewinnt
- > Einsatzmöglichkeiten von "10IN1"
- > Somawürfel, Tangram, Streichholzspiele
- > Team-Dom und Team-Pavillon
- > Tourmello® Murmelturmsystem
- > Einsatzmöglichkeiten von 3-Meter-Seilen





### **UNSERE LEISTUNGEN**

- › Vermietung der Team-Spiele
- > Moderation, Anleitung, Betreuung & Feedbackrunde

### **OPTIONALE ZUSATZLEISTUNGEN**

- > strukturierte Auswertung, Reflexion
- gemeinsame Entwicklung von Nutzungskonzepten für Ihre Einrichtung



Indoor / Outdoor



Dauer 3 bis 5 h



Teilnehmer bis 50





# Mitmach-Projekttage -Spielewerkstatt

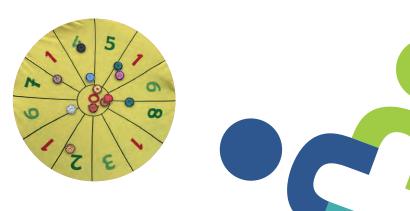
Kreativ. Konstruktiv. Nachhaltig.

Erweitern Sie Ihren Teamspielfundus mit unseren Spielideen! Was man selbst erschaffen hat, wird mehr geschätzt. Lassen Sie Ihre Schützlinge unsere Spiele ausprobieren und anschließend selbst nachbauen!

### **UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS**

Aus unserem breiten Spieleportfolio stellen wir nach Absprache mit Ihnen eine Auswahl zusammen, die am Teamspieltag gemeinsam ausprobiert wird.

Zum Upcycling-Projekttag werden aus selbst gesammeltem oder von uns gestelltem gebrauchtem Rohmaterial mit vielen konstruktiven Ideen Spielgeräte gebaut, die mit nach Hause genommen werden oder im Spielebestand der Einrichtung verbleiben können. Beim Projekttag Teamspielbau werden nach Ihren Vorgaben und Wünschen gemeinsam verschiedene Spielplatten oder andere Teamspiele selbst gebaut, die bei Ihnen verbleiben. Gespielt und gebaut wird jeweils im Klassenverbund oder ähnlicher Gruppenstärke, wobei alternativ an mehreren Tagen mehrere Klassen jeweils ein Projekt (Spieletag, Upcycling, Spielplattenbau) durchlaufen oder eine Klasse an einem Tag alle drei Projekte.





### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- Team-Spiel-Tag (eine beliebige Kombination aus unserem breiten Spieleportfolio)
- › Upcycling-Projekttag
- > Projekttag Teamspielbau
- als Zwei-Tage-Workshop, z.B. Team-Spiel-Tag in Kombination mit dem Projekttag "Teamspielbau" oder dem Projekttag "Upcycling"
- als Drei-Tage-Workshop aus Spieletag, Projekttag "Upcycling" und Projekttag "Spielplattenbau"

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Bereitstellung des Spieleinventars nach Absprache
- > Bereitstellung der Baumaterialien und benötigtes Werkzeug sowie Zubehör
- Auf- und Abbau der Stationen, Einweisung in Sicherheitsaspekte, Anleitung, Betreuung



Indoor, z.B. Werkraum, Klassenzimmer, Turnhalle



Dauer 1 bis 3 Tage á 4 bis 8 h vor Ort



Teilnehmer bis 25 gleichzeitig (je Gruppe als Aktion) / bis 100 TN pro Tag





## **Projekttag Upcycling**

Sammeln. Basteln. Spielen.

Buchen Sie diese Aktion als Projekttag zum Thema "Upcycling" oder im Rahmen eines zwei-tägigen Workshops, z.B. in Kombination mit dem Projekttag "Spielplattenbau". Ziel ist, aus leeren Plastikflaschen, Joghurtbechern, Kaffeepads, gebrauchten Tennis-, Golf- und Federbällen, gestanzten Neoprenresten und mit vielen konstruktiven Ideen Spielmaterial zu bauen, das mit nach Hause genommen werden kann oder im Spielebestand der Einrichtung verbleibt.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Ein Teil des Materials (z.B. leere Plastikflaschen, Joghurtbecher und Kaffeepads) wird von den Teilnehmern selbst gesammelt, einen Teil stellen wir (z.B. gestanzte Neoprenreste und Tennisbälle) zusammen mit dem benötigten Werkzeug und Zubehör (z.B. Bohrer, Heißkleber, Gummischnüre, Magnete, Filzgleiter, Klettband). Es ist erstaunlich, welche Bandbreite an faszinierenden Spielideen und -geräten sich aus diesen wenigen Zutaten zaubern lässt. Aus Kaffeepads und anderen Teilen entstehen unterschiedlichste Kombinationen zum Schieben, Schnippen, Werfen und Rollen. Gepresst und mit Klettband beklebt werden daraus bunte Wurfgeräte, die auf faserigen Stoffzielen haften. In Kombination mit gestanzten Tennisball- oder Neoprenresten werden daraus Wurfscheiben, mit denen zum Beispiel eine Art Mini-Boule gespielt wird. In Kombination mit Tennis- und Golfbällen oder großen Murmeln sind es Pucks und Spielsteine, mit denen auf jeder glatten Oberfläche Curling oder Kegeln möglich sind. Gebrauchte Tennis-, Feder- und Übungs-Golfbälle erhalten in Kombination, z.B. mit aufgeklebten Neoprennoppen, völlig neue Flugeigenschaften beim Spiel mit Federball-Schlägern. Geringere Windanfälligkeit, keine Verletzungsgefahr und größere Spieldistanzen sind nur einige Vorteile dieser Aufwertung. Aus Plastikflaschen, etwas Gummiband oder Stahlfedern, Stäben und Neoprenresten entstehen Schnips-Queues, mit denen die selbst gebauten Pucks und Spielsteine auf glatten Oberflächen (z.B. unseren Spielplatten) bewegt werden.



### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > Diverse Wurf- und Treffspiele
- > Diverse Geschicklichkeits- und Koordinationsspiele
- > Diverses Spielmaterial zur Nutzung mit Spielplatten
- › Diverse Flugkörper zum Spiel mit Federball- oder Tennis-Schlägern
- > Entwicklung eigener Spielideen

### **LERNASPEKTE & ZIELE:**

- 1. Nachhaltigkeit: Wir lernen, dass jedem Ding ein zweites Leben innewohnen kann. Aus einfachen Ausgangsmaterialien entstehen fesselnde Spielideen.
- 2. Zusammenarbeit im Team: Wir entwickeln gemeinsam Spielideen und lernen den Umgang mit Entscheidungsfindung, Planung und Umsetzung mit begrenztem Material.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen um-die-Ecke-zu-denken, räumliches Vorstellungsvermögen, Konzentration, Sorgfalt, Ausdauer und Geduld.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

> Bereitstellung der Baumaterialien und benötigtes Werkzeug sowie Zubehör

> Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung







4 bis 8 h



bis 25 gleichzeitig (je Gruppe als Aktion) / bis 100 TN pro Tag



je nach Anzahl TN, Werkraum, Klassenzimmer, Turnhalle Tische zum Arbeiten müssen gestellt werden





# Projekttag Teamspielbau

### Durchdacht. Geplant. Gebaut.

Buchen Sie diese Aktion als einzelnen Projekttag oder in Kombination mit einem Spieletag und/ oder dem Projekttag Upcycling. Die gemeinsam selbst gebauten Spiele verbleiben in Ihrer Einrichtung und sind einsetzbar in der Pausengestaltung, in sozialen Stunden, im Sportunterricht, in der Mittagsbetreuung und zu Schulfesten.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Nach Ihren Vorgaben und Wünschen zur Anzahl der Spiele und deren Ausführungsform stellen wir das Baumaterial (z.B. Siebdruckplatten, Holzleisten, Schrauben, Gummischnüre) und Werkzeug (z.B. Sägen, Schleifgeräte, Bohrer und Akkuschrauber) zur Verfügung. Unter Anleitung werden gemeinsam verschiedene Spiele selbst gebaut und ggf. angemalt. Dabei besteht immer auch die Möglichkeit eigene kreative Ideen einzubringen und so neue Spielideen zu konzipieren und zu konstruieren. Sind die Spiele fertig wird gemeinsam gespielt – zu zweit, zu viert oder als größere Teams gegeneinander.

Beim eigenständigen Projekttag besteht die Möglichkeit Spiel-Material (z.B. Neopren-Pucks, Kaffeepad-Pucks, Kegel, Curlingsteine) aus unserem vorgefertigten Sortiment zu erwerben. Bei der Kombination mit dem Projekttag Upcycling wird das Spiel-Material gemeinsam angefertigt und kann zum Spielen genutzt werden.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > Siebdruck-Spielplatten in verschiedenen Größen (62cm x 2,00; 1,25m x 2,00m; 1,25m x 1,25m) Hinweis: Die Spielideen zu unseren Spielplatten sind auf den Seiten 3-8 beschrieben.
- > Teamspiele, z.B. Ballsammler, Eiertransporter, 10In1, Kugelbahnen, Rasenskier Hinweis: Alle Teamspiele sind auf den Seiten 11-18 beschrieben.



### **LERNASPEKTE & ZIELE:**

- 1. Zusammenarbeit im Team: Wir beziehen alle Teilnehmer in der Gruppe mit ein und koordinieren uns gemeinsam. Wir entwickeln Ideen und lernen den Umgang mit Entscheidungsfindung, Planung und Umsetzung.
- 2. Handwerkliche Fähigkeiten: Wir lernen den Umgang mit Werkzeug und Baumaterial.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung: Wir üben uns in Sorgfalt, Wertschätzung und Geduld.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Bereitstellung der Baumaterialien und benötigtes Werkzeug sowie Zubehör
- > Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung



Indoor



Dauer 4 bis 8 h



bis 25 gleichzeitig (je Gruppe als Aktion) / bis 100 TN pro Tag



je nach Anzahl TN, Werkraum, Klassenzimmer, Turnhalle Tische zum Arbeiten müssen gestellt werden





## **ALTERNATIVES SPORTFEST**

Sportlich. Teamfähig. Koordiniert.

Wir bieten Ihnen eine komplette Alternative zu einem klassischen Sportfest bzw. ergänzen dieses durch eine Reihe besonderer sportlicher Aktionen.

### **UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS**

Aus unseren Angeboten kombinieren wir für Sie Aktionen deren Fokus auf Bewegung liegt. Wir bauen auf einem Sportplatz Ihrer Wahl die gebuchten Stationen auf, die in kleinen Gruppen, optional in Form eines Wettbewerbs, durchlaufen werden. Eingewiesen und unterstützt von *Team.Spiel.Mobil.* werden die Stationen von Ihnen betreut. Auf Wunsch erstellen wir auch die Möglichkeit zur Dokumentation (Wertungsbögen), mit denen die Leistungen der Teilnehmer erfasst und ausgewertet werden können.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > Rasenskier-Wettlauf (siehe Seite 14)
- > Ballsammler und/oder Eiertransport (siehe Seiten 11-12)
- > Kettenreaktion (siehe Seite 13)
- Team-Spielplatten für jeweils 4 Spieler, z.B. Team-Flitzpuck,
   Labyrinth, Kreiselspiel, usw. (siehe Seiten 3-8)
- > Staffellauf mit der "Ballance" Kugelbahn (siehe Seiten 29-30)
- > Ziel- und/oder Weitwurfspiele (siehe Seiten 31-32)
- > Bogenschießen (siehe Seiten 33-34)
- > Slackline oder Team-Slackline (sofern örtliche Gegebenheiten es zulassen)





### **UNSERE LEISTUNGEN**

- › Vermietung der Sportgeräte
- Auf- und Abbau der Stationen, Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung

### **OPTIONALE ZUSATZLEISTUNGEN**

- › Wettbewerb mit Siegerehrung
- » weitere Spielleiter / Betreuer



Outdoor



Dauer 3 bis 5 h



Teilnehmer bis 200



Platzbedarf hoch (Sportplatz, Fußballfeld) mindestens ein stabiler Pfosten oder Baum für die Team-Slackline









### Balanciert. Koordiniert. Bewegt.

Buchen Sie "Ballance" als Bestandteil eines alternativen Sportfestes, im Rahmen des Sportunterrichts oder als Team-Spiel-Aktion, mit der sowohl das eigene Körpergefühl der Teilnehmer als auch das Arbeiten im Team trainiert wird.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Wir bieten Ihnen mit dieser Aktion eine hervorragende Möglichkeit, sich im Team Themenfeldern wie Koordination, Kooperation und Prozessoptimierung zu widmen.

Jeder beginnt mit einer Kugelbahn und einer Kugel, um den Umgang mit dem Spielmaterial zu üben. Durch das Balancieren und Hin- und Herrollen der Kugel werden die rechte und linke Hirnhälfte spielerisch in Einklang gebracht.

Nach und nach werden Kugeln aus dem Spiel genommen, so dass zuerst zwei, dann vier, dann acht Teilnehmer das gegenseitige Übergeben einer Kugel trainieren können.

Nun bilden alle Teilnehmer einen Kreis, in dem eine oder mehrere Kugeln in gleicher Richtung in Bewegung bleiben sollen.

Schließlich wird die Gruppe in Teams von 6 bis 10 Teilnehmern aufgeteilt. Die Aufgabe jedes Teams ist, eine Kugel mittels der Kugelbahnen über eine bestimmte Strecke zu transportieren. Dabei lässt sich der Schwierigkeitsgrad und die Aufgabenstellung variieren, z.B. durch die Anzahl der Spieler ohne Kugelbahn, Vorgaben (Kugel darf nicht runterfallen, anhalten, rückwärtslaufen), Distanz und ggf. Hindernisse auf der Strecke, etc.



### **LERNASPEKTE UND ZIELE:**

- 1. Bewegung: Wir trainieren die Fein- und Grobmotorik, die Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit sowie das Körpergefühl.
- Persönlichkeitsentwicklung: Wir trainieren Schnelligkeit in der kognitiven Verarbeitung und im Reaktionsverhalten, die Konzentrationsfähigkeit, den Umgang mit Stress und fördern Sozialkompetenz.
- 3. Kommunikation: Wir kommunizieren zielgerichtet und effektiv, vor Allem bei der Übergabe der Kugel und dabei, sich und sein Team zu verbessern.
- **4. Zusammenarbeit im Team:** Wir lernen, alle einzubeziehen, sich gegenseitig zu helfen, Schwächen anderer auszugleichen und Abläufe zu optimieren.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- Vermietung der "Ballance" Kugelbahnen und Kugeln (jeweils eine Kugelbahn und Kugel pro TN)
- > Einweisung, Moderation, Betreuung



Indoor/ Outdoor



Dauer 0,75 bis 1,5 h je Gruppe



Teilnehmer bis 48 gleichzeitig



Platzbedarf ca. 10 x 20 m





## **WURFSPIEL-PARCOURS**

\* Nur in Kombination mit anderen Aktionen oder ab 3 Stunden für mehrere Gruppen buchbar!

Werfen. Treffen. Fangen.

Nutzen Sie unseren Wurfspiel-Parcours als Bestandteil eines alternativen Sportfestes oder im Rahmen des Sportunterrichts, als Freizeitangebot oder als Bestandteil Ihres Spieletages.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Mit speziell ausgesuchten und angefertigten Wurf-, Treff- und Fangspielen fördern und entwickeln wir die Fertigkeiten und Fähigkeiten der Kinder und Teilnehmer. Die Wurfspiele werden auf Stationen, z.B. auf dem Schulhof, Sportplatz, Fußballfeld oder in der Turnhalle, verteilt. Die Verteilung erfolgt möglichst ringförmig, wobei Ziel-Spiele mit geringem Platzbedarf im äußeren Bereich und Fang-Spiele zentral gespielt werden. Die Teilnehmer werden je nach Anzahl an Stationen bzw. Teilnehmerzahl in Teams aufgeteilt. Jede Spielergruppe beginnt an einer anderen Station, in regelmäßigen Abständen wird die Station gewechselt.

- Bewegung: Wir unterstützen die Entwicklung und Förderung von körperlicher Geschicklichkeit, Schnelligkeit und von Hand-Auge-Koordination.
- Persönlichkeitsentwicklung: Wir trainieren die Schnelligkeit in der kognitiven Verarbeitung und des Reaktionsverhaltens. Wir probieren Neues aus und bewegen uns in einer lockeren Wettbewerbssituation ohne den klassischen Wettbewerbsdruck.





### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- › NeoFlitzer® Frisbee
- > NeoFlitzer® Wurfringe
- > Comet®
- > Ringwurfspiele mit Neopren-Wurfreifen
- › Neopren Wurfstäbe & Auffangbehälter
- › Magnetbälle & -zielscheibe
- › Leitergolf mit Tennisball-Bolas
- › Sackloch (aka Bean Bag oder Cornhole)

Sicherheitshinweis: Alle Spiele bzw. Spielmaterialien bergen aufgrund der Materialwahl – Neopren und weiche Bälle – kein Verletzungsrisiko.



### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Vermietung der Wurfspiele
- Auf- und Abbau des Parcours, Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung



Indoor/ Outdoor



Dauer 0,75 bis 1,5 h je Gruppe



Teilnehmer bis 32 gleichzeitig



Platzbedarf hoch (z.B. Schulhof, Sportplatz, Fußballfeld, Turnhalle)





## **BOGENSCHIESSEN**

\* Nur in Kombination mit anderen Aktionen oder ab 3 Stunden für mehrere Gruppen buchbar!

### Konzentriert. Gespannt. Entspannt.

Buchen Sie Bogenschießen als Bestandteil eines alternativen Sportfestes, als Aktion im Rahmen von Projekttagen oder Ferienangeboten oder zur Unterhaltung bei Schulfesten und Veranstaltungen wie z.B. Tag der offenen Tür.

Bogenschießen hat eine nachhaltige Wirkung auf Team- und Persönlichkeitsentwicklung. Und auch sich einmal wie Robin Hood oder ein Indianer fühlen wird beim Bogenschießen möglich.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Wir ermöglichen den Teilnehmern die Erfahrung intuitiven Bogenschießens, bei dem man nur mit einem traditionellen Bogen, Konzentration und der richtigen Technik und Körperhaltung ins Ziel trifft. Ganz nebenbei werden Teamfähigkeiten geschult, indem die Teilnehmer sich gegenseitig Hinweise und Hilfestellung geben. Wir haben immer mehrere Zielscheiben und Bögen dabei, so dass alle Teilnehmer ausreichend oft dazu kommen, sich mit Pfeil und Bogen auszuprobieren. Und mit unserem mobilen Pfeilfangnetz und einer Absperrung der Schießbahn ist die Sicherheit der Durchführung gewährleistet.

- 1. Bewegung: Wir nehmen unseren Körper wahr und schulen Haltung sowie Grobund Feinmotorik.
- 2. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen intuitiv zu handeln, üben Achtsamkeit, Konzentrationsfähigkeit und entwickeln Selbstvertrauen.
- 3. Teambildung: Wir geben uns gegenseitige Hilfestellung und Unterstützung, lernen voneinander und können das Gelernte unmittelbar und erfolgreich anwenden.
- **4. Kommunikation:** Wir geben uns gegenseitig Hinweise und intensivieren den Austausch in der Gruppe.



### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > Bögen für unterschiedliche Altersklassen (ab 5 Jahre)
- › Armbrüste mit Saugnapf-Bolzen
- > Unterschiedliche Ziele (z.B. Luftballons, thematische Ziele, wie Büffel oder Drachen)
- > Schießen aus unterschiedlichen Entfernungen zwischen 3 und 15 m
- > Schießen beim Schein von Fackeln

Sicherheitshinweis: ggf. nur mit Absperrung und Pfeilfangnetz ohne Gefahr durchführbar.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- Vermietung der benötigten Ausrüstung nach Bedarf und Veranstaltungsort (jeweils 1 Bogen für bis zu 8 Teilnehmer; ggf. Absperrung und Pfeilfangnetz)
- Auf- und Abbau, Einweisung in Sicherheitsaspekte und die grundlegenden Techniken



### **OPTIONALE ZUSATZLEISTUNGEN**

- › thematische Ausrichtung, z.B. zu den Themen Indianer und Mittelalter
- Wettkampf mit Siegerehrung (Siegerpreise nach Absprache)
- › Fackeln für Schießen bei Dämmerung und Dunkelheit



Outdoor



Dauer 0,75 bis 1,5 h je Gruppe



Teilnehmer bis 32 gleichzeitig



Platzbedarf 10 x 20 m





## **SEILSPIELEREIEN**

\*
Nur in Kombination mit anderen
Aktionen oder ab 3 Stunden für
mehrere Gruppen buchbar!

Verbinden. Verknoten. Vertrauen.

Buchen Sie Seilspielereien als Maßnahme zur Stärkung der Klassengemeinschaft und des Zusammengehörigkeitsgefühls in der Gruppe, z.B. im Rahmen eines Teamtages.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Wir nutzen Seile in verschiedenen Längen, die eine unglaubliche Vielfalt an Aufgaben und Spielen ermöglichen und mit denen Teilnehmer vor interessante und herausfordernde Aufgaben gestellt werden. Mit kurzen Fäden erlernen die Kinder einfache Zaubertricks und nützliche Knoten. Mit 3-Meter langen Seilen kann Katz-und-Maus gespielt, ein Gordischer Knoten aufgelöst, eine Seilsonne geknüpft und diese als Schwungnetz für einen Ball und für Kinder genutzt, eine Hängebrücke gebaut werden, und vieles mehr. Mit Slacklines wird Balancieren geübt, erst mit Hilfestellung durch die ganze Gruppe, dann mit Hilfe von Klassenkameraden und schließlich vielleicht sogar allein. Die Team-Slackline wird nur auf einer Seite an einem Baum oder Pfosten befestigt – das andere Ende wird mittels Schlaufen durch das Team gespannt gehalten, sodass eine Person darüber balancieren kann.

### **LERNASPEKTE UND ZIELE**

- 1. Teambildung: Wir lernen Lösungen gemeinsam zu entwickeln, "an einem Strang ziehen" und agieren koordiniert(er).
- 2. Kommunikation: Wir hören aktiv zu, treffen gemeinsame Absprachen, lernen unsere Ängste zu kommunizieren, und nach Hilfestellung zu fragen.
- 3. Bewegung: Wir stärken die Grob- und Feinmotorik und trainieren den Gleichgewichtssinn bzw. das Gefühl für Balance.
- 4. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen, persönliche Grenzen in der Gruppe zu überwinden, entwickeln Vertrauen in andere, können Hilfe annehmen sowie Hilfestellung anbieten.



### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > 10-Meter Team-Springseil zum Aufwärmen
- > Fadenspiele als motorische Geschicklichkeitsübung
- › Diverse Teamspiele mit 3-Meter-Seilen
- > Mobile Slacklines als Balance- und Vertrauensübung



### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Vermietung der benötigten Seile und Slacklines nach Bedarf und Veranstaltungsort
- › Auf- und Abbau, Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung, Feedbackrunde



Outdoor



0,75 bis 1,5 h je Gruppe



bis 32 gleichzeitug



10 x 10 m ca. 5m Abstand für Slacklines







# **BRÜCKEN BAUEN**



\*Nur in Kombination mit anderen Aktionen oder ab 3 Stunden für mehrere Gruppen buchbar!

### Durchdacht. Geplant. Gebaut.

Buchen Sie diese Aktion im Rahmen eines Projekttages zum Thema "Mathematik & Physik spielerisch erleben" oder als Abenteuer-Teamspiel im Rahmen eines Teamtages. Die Aufgabe ist, mit begrenztem Material und gänzlich ohne Werkzeug, dafür mit konstruktiven Ideen und Teamgeist, Brücken zu bauen und Hindernisse zu überqueren.



### **UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS**

Wahlweise kann der Brückenbau als Abenteuer-Teamspiel verschiedene
Aufgaben zu Brückenkonstruktionen umfassen – mit verschiedenen Baumaterialien
wie Seilen, Balken, Reifen, Brettern – oder als Leonardo-Brücke-Projekt gestaltet werden.
Beim Leonardo-Brücke-Projekt, bekommt die Gruppe die Aufgabe, aus 28 Holzstäben eine sich selbst tragende Bogenbrücke zu bauen – getreu dem Vorbild von Leonardo Da Vinci. Geübt wird zunächst in kleinen Teams von 3-4 Teilnehmern und mit kleinen Stäben, um die verschiedenen Bauvarianten auszuprobieren. Wenn die Modelle funktionieren, muss eine Entscheidung für eine Bauvariante getroffen werden, denn nun wird es ernst: die nun entstehende Brücke soll eine Spannweite von mindestens drei Metern haben und von der ganzen Gruppe nacheinander überquert werden.







- 1. Teamarbeit: Wir beziehen alle Teilnehmer in der Gruppe mit ein und koordinieren uns gemeinsam. Wir entwickeln Ideen und Iernen den Umgang mit Entscheidungsfindung, Planung und Umsetzung mit begrenztem Material und unter Zeitdruck. Wir entwickeln Zusammenhalt keiner darf "zurückbleiben".
- 2. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen "um-die-Ecke-zu-denken", räumliches Vorstellungsvermögen, Konzentration, Sorgfalt, Ausdauer und Geduld.
- 3. Physik: Wir entdecken die physikalischen Prinzipe der Mechanik und Statik.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- › als Leonardo-Brücke-Projekt, z.B. im Rahmen von "Mathematik & Physik spielerisch erleben"
- › als Abenteuer-Teamspiel, bei dem mit Balken, Autoreifen und Seilen z.B. ein Treibsandfeld, Piranha-Fluss oder Säureteich überquert werden sollen

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Vermietung der Baumaterialien
- Einweisung in Sicherheitsaspekte, Moderation, Anleitung, Betreuung, Feedbackrunde



Indoor/ Outdoor



Dauer 0,75 bis 1,5 h je Gruppe



Teilnehmer bis 28 gleichzeitig



Platzbedarf 10 x 10 m ggf. ein Baum mit einem stabilen Ast in ca. 2-3m Höhe





Recycled. Clever. Effizient.

Buchen Sie diese Aktion im Rahmen eines Projekttages zum Thema "Mathematik & Physik spielerisch erleben" oder im Rahmen eines Teamtages. Die Zielstellung ist, nur aus Tennisbällen und Rundhölzern große dreidimensionale Konstrukte, wie eine Kuppel oder einen Pavillon, zu konzipieren und zu bauen.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Wahlweise kann diese Aktion verschiedene Aufgaben zu dreidimensionalen Konstruktionen umfassen, wobei ausschließlich Tennisbälle und Rundhölzer zum Einsatz kommen. Beim Team-Dom stehen bis zu 160 Tennisbälle zur Verfügung. Die Hälfte ist durchgelocht, die andere Hälfte ist ganz. Zusätzlich werden Diabolo-förmige Verbindungsteile aus den Stanzresten bereitgestellt. Einige Bälle weisen 4 kreuzförmig angeordnete Auflagen auf – diese sind jeweils der "Schlussstein" in einem Bogenportal mit vier Streben. Zunächst sichtet das Team das verfügbare Material und einigt sich auf eine Art der Umsetzung. Alle müssen sich während der Errichtung der Streben beteiligen, bis der "Schlusstein" diese vereinigend hält.

Für den Team-Pavillon bekommt die Gruppe bis zu 75 kreuz und quer durchgelochte Tennisbälle und ebenso viele Ein-Meter lange Rundhölzer. Aus diesem Material und ohne weitere Hilfsmittel soll ein dreidimensionales Gebilde konstruiert werden, in dem das gesamte Team Platz findet. Die Methode ist klar – die Rundhölzer werden mittels der Bälle verbunden – doch welche Form eignet sich? Wie groß muss der Rauminhalt sein? Wie wird Stabilität hergestellt? Passen am Ende wirklich alle hinein?



- 1. Mathematik & Physik: Wir schätzen oder berechnen Materialbedarfe und Rauminhalte. Wir wenden die physikalischen Prinzipe der Statik an.
- 2. Teamarbeit: Wir beziehen alle Teilnehmer in der Gruppe in Ideen- und Entscheidungsfindung, Planung und Umsetzung ein und nutzen dabei individuelle Kompetenzen.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung: Wir trainieren räumliches Vorstellungsvermögen, Achtsamkeit und den Mut sich einzubringen.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- Team-Pavillon und Team-Dom eignen sich besonders ab Klassenstufe 5 im Rahmen von "Mathematik & Physik spielerisch erleben"
- der Team-Dom kann auch eigenständig als Bestandteil eines Team-Spiel-Parcours genutzt werden
- ab Klassenstufe 1 als freie Konstruktionsaktion, bei der mit dem Material nach selbstgewählter Aufgabenstellung oder Lösungsvorgabe experimentiert werden kann



### **UNSERE LEISTUNGEN**

- › Vermietung der Baumaterialien
- Einweisung in Sicherheitsaspekte,
   Moderation, Anleitung, Betreuung, Feedbackrunde



Indoor/ Outdoor



Dauer 0,75 bis 1,5 h je Gruppe



Teilnehmer bis 50 gleichzeitig



Platzbedarf ca. 10 x 10m





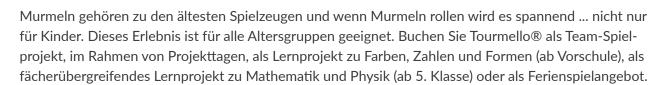
# TOURMELLO® MURMELTURM

TNur in Kombination mit anderen Aktionen oder ab 3 Stunden für mehrere Gruppen buchbar!

Kreativ. Vielfältig. Begeisternd.

### WAS IST TOURMELLO®?

- ein ebenso einfaches wie komplexes
   Murmelturmsystem
- › mit unzähligen Aufbaumöglichkeiten
- > durch Steckverbindungen leicht auf- und umzubauen
- vielfältig in seiner Anwendung
- Tourmello® ist ein Produkt von spielend erleben (https://spielend-erleben.de).



### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Aus Brettern, Pfosten, Rundstäben und Stoppern sollen Murmeltürme entstehen. Doch wie werden die Bauteile miteinander verbunden? Je nach Altersgruppe erfolgt der Aufbau unter mehr oder weniger Anleitung. Jüngere (Kita bis 2. Klasse) werden Schritt-für-Schritt durch den Aufbau geführt, wobei immer wieder Zählen geübt wird. Bei Älteren (ab 3. Klasse) entstehen mit viel Kreativität und in Teamarbeit einzigartige Konstruktionen. Am Aufbau sind vier bis sechs Kinder je Murmelturm beteiligt. Schon der Aufbau ist ein Erlebnis, wobei sich alle freuen, wenn endlich ausgiebig gemurmelt werden kann.



- 1. Persönlichkeitsentwicklung: Wir erkennen unterschiedlichen Materialien, Farben und Formen und können diese benennen. Wir fördern Kreativität beim freien Bauen, können eigene Ideen entwickeln und einbringen und Iernen Rücksichtnahme gegenüber den Ideen anderer.
- 2. Teamarbeit: Wir setzen eine spielerische Einführung in Grundprinzipien von Projekt-, Zeitund Qualitätsmanagement um, unterstützen die Rollenfindung, Planung, und Einhaltung von vorgegebenen Kriterien. Wir lernen, was Zielerreichung mit begrenztem Material und unter Zeitdruck bedeutet.
- 3. Kommunikation: Wir lernen den Meinungsaustausch zur Lösungs- und Entscheidungsfindung.
- 4. Bewegung: Wir schulen Grob- und Feinmotorik beim Einfädeln der Rundstäbe und Dübel.
- 5. Mathematik: Wir üben das Zählen von Baumaterial und Berechnungen zur Verteilung sowie das Zählen beim Aufbau, da die Rundstäbe in die richtigen Löcher der Pfosten gesteckt werden müssen.
- 6. Physik: Wir erkennen Zusammenhänge zwischen Neigungswinkel, unterschiedlichen Murmeln (Größe, Glas, Kork, Metall, Styropor, Holz) und Rollgeschwindigkeit.

#### **UNSERE LEISTUNGEN**

- Vermietung der Tourmello®Bausätze (jeweils 1 Bausatz für maximal 6 Teilnehmer)
- Einweisung, Moderation, Anleitung, Betreuung, Feedbackrunde



Indoor/ Outdoor



Dauer 1 bis 2 h je Gruppe



Teilnehmer bis 30 gleichzeitig



Platzbedarf 10 x 10 m





# TOURMELLO® TEAM CHALLENGE

Herausfordernd. Strategisch. Dynamisch.

Die Tourmello® Team Challenge bietet Ihnen viele Einsatzmöglichkeiten, z.B.

- › als Team-Spielprojekt im Rahmen von Projekt- oder Teamtagen
- > als fächerübergreifendes Lernprojekt (ab 4. Klasse)
- > als Kennenlern-Aktion nach dem Wechsel in die weiterführende Schule (5. Klasse)
- › als Maßnahme zur klassenstufenübergreifenden Integration (5. bis 12. Klasse)
- > als berufsvorbereitende Aktion mit Fokus auf Projektmanagement (9. bis 12. Klasse)

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Die Tourmello® Team Challenge vereint verschiedene Teamaufgaben in einem zwei-stufigen Konzept, wobei kleine Teams (4 bis 6 Teammitglieder) während der gesamten Challenge untereinander im Wettbewerb um Material und Zielerreichung stehen.

Im ersten Teil werden durch das Lösen von verschiedenen Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben an vier Stationen (z.B. Tangram, Somawürfel, Streichholzspiele, Packesel) die Bauteile für die

Tourmello®-Murmelbahn (Bretter, Pfosten, Rundstäbe, Stopper), erspielt. Im zweiten Teil muss aus dem erspielten Material eine Tourmello®-Murmelbahn nach vorher festgelegten Zielkriterien gebaut werden. Hier ist Teamarbeit gefragt, um bei Funktionalität, Stabilität und Kreativität zu punkten. Am Ende zählt: auf welcher Murmelbahn ist die Murmel am längsten in Bewegung?







- 1. Teamarbeit: Wir lernen die unterschiedlichen Stärken der Teammitglieder zu erkennen, diese gezielt einzusetzen und jeden zu integrieren und zu motivieren, einen Beitrag zu leisten. Wir lernen unter Zeitdruck zu arbeiten, vorgegebene Kriterien einzuhalten und Lösungen zur Zielerreichung mit begrenztem Material zu entwickeln und umzusetzen.
- **2. Kommunikation:** Wir üben durch Austausch die Lösungs- und Entscheidungsfindung, sowie den sprachlichen Umgang bei Schwierigkeiten und Stress.
- 3. Persönlichkeitsentwicklung: Wir erkennen die eigenen Stärken, entdecken neue Fähigkeiten und entwickeln eigene Ideen, die zur Lösung beitragen. Wir Iernen Rücksichtnahme gegenüber anderen, und können gemeinsam Entscheidungen treffen.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- Vermietung des Materials für die Stationen und der Tourmello® Bausätze entsprechend der Teilnehmerzahl
- > Planung und Organisation des Ablaufs
- > Einweisung, Moderation, Betreuung, Feedbackrunde
- Optional: Siegerehrung und Preisverleihung (Siegerpreise nach Absprache)

### **DURCHFÜHRUNG**



Indoor/ Outdoor



Dauer 3 bis 4 h



Teilnehmer bis 40 gleichzeitig



hoher Platzbedarf, z.B. Schulhof



Bereitstellung von Tischen für die Stationen durch den Auftraggeber



# MOBILER FLOSSBAU AN SEEN IM LEIPZIGER UMLAND

### Konstruktion. Zusammenhalt. Tragfähigkeit.

Wie kann man aus Tonnen, Seilen, Spanngurten, Rundhölzern und Brettern ein seetüchtiges Floß bauen? Mit einem engagierten Team und vielen guten Ideen!

Buchen Sie Floßbau an einem See im Leipziger Umland im Rahmen einer Klassenfahrt, als Tagesexkursion, als Sommerfest, zum Schuljahresende gemeinsam mit den Eltern oder als Team-Bildungsmaßnahme für die Klasse oder das Kollegium.

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Gemeinsam wird das Baumaterial aufgeteilt und bereitgelegt. Nach einer kurzen allgemeinen Einweisung in Sicherheitsaspekte und Bauteile erhält jedes Team zunächst die Gelegenheit ohne weitere Hilfe eine Konstruktion zu planen. Wenn der Spielleiter feststellt, dass der Lösungsansatz nicht erfolgversprechend ist, werden Fotos von früheren Flößen gezeigt. Nur, jede abgebildete Konstruktion weist mehr oder weniger große Fehler und Schwächen auf, die es gilt zu erkennen und zu vermeiden. Am Ende der Bauphase, nach der Abnahme durch den Spielleiter, können die erfolgreichen Teams eine Testfahrt absolvieren. Gutes Wetter (und Badeerlaubnis) vorausgesetzt überqueren wir den See und genießen das klare kühle Nass.

Da beim Floßbau alle Charaktere eines optimalen Teams zum Zug kommen, kann man im Team u.a. folgende Rollen verteilen: Spezialisten, die ihr technisches Wissen, z.B. zur Knotenkunde und Lastenverteilung teilen; unabhängige Denker und kritische Geister, die Ideen zur Konstruktion entwickeln und kritisch hinterfragen; Pragmatiker und Realisten, die sich auf das mit dem verfügbaren Material Machbare konzentrieren und Wege finden, die Ideen zu realisieren; zuverlässige Umsetzer, die anpacken und das Floß zusammenbauen; und nicht zuletzt Motivatoren, die gewinnen wollen und das Team – auch bei Rückschlägen – bei der Stange halten.



- 1. Teamarbeit: Wir entwickeln gemeinsam kreative Lösungsansätze, erkennen und nutzen Stärken und verteilen Rollen in der Gruppe. Wir lernen planvoll vorzugehen, mit begrenztem Material auszukommen und unter Zeitdruck zu arbeiten. Dabei beachten wir Qualitätskriterien, die einer Prüfung stand halten müssen.
- 2. Persönlichkeitsentwicklung: Wir lernen, unsere eigenen Fähigkeiten einzubringen, fördern die eigene Ideenfindung sowie die der anderen Gruppenmitglieder, können Kreativität entfalten und Ehrgeiz kanalisieren.
- **3.** Kommunkation: Wir lernen zielgerichtet Lösungsansätze zu diskutieren, die Vor- und Nachteile konstruktiv zu besprechen und sachlich Kritik zu üben.

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Vermietung der Floßbausätze (für bis zu 4 Flöße) inkl. Paddel und Schwimmwesten (bis 60kg)
- > Einweisung in Sicherheitsaspekte und die grundlegenden Prinzipien der Konstruktion, Betreuung und Unterstützung während der Bauphase
- Optional: Begleitung durch einen Rettungsschwimmer mit SUP während der Probefahrt

### DURCHFÜHRUNG von April bis Oktober



Outdoor am Cospudener See, Naunhofer Grillensee oder Moritzsee



Dauer 2,5 bis 4 h inkl. Materialverteilung, Einweisung, Probefahrt, Badezeit, Abbau und Wegräumen des Baumaterials



Teilnehmer bis 28







# TEAMFITNESS-ANGEBOTE IM NATURFREUNDEHAUS GRETHEN:

Seit dem Frühjahr 2019 bietet das Naturfreundehaus (NFH) Grethen seinen Gästen den Team-Parcours "Pfad & Fädchen".

Der Team-Parcours wird durch **Team.Spiel.Mobil.** betreut und kann im Rahmen von Wandertagen oder Klassenfahrten gebucht werden. Im Parcours stehen fünf Team-Spiel-Installationen unterschiedlicher Natur zur Verfügung:





### Fadenturm - Sisyphus-Turm

Höhepunkt des Parcours ist der Fadenturm, in dem es gilt, einen Ball ausschließlich mit Hilfe der durch den Turm führenden Seile nach oben zu transportieren. Ohne enge Zusammenarbeit, zielgerichtete Kommunikation und Erfahrungsaustausch wird das zur "Sisyphus-Aufgabe".



### Vier-Gewinnt - "242" XXL

Basierend auf dem Prinzip des klassischen Vier-Gewinnt-Spiels trainieren die Teilnehmer hier in der Gruppe die Kommunikation zur taktischen Umsetzung von Spielstrategien und lernen spielerisch die Auswirkungen unterschiedlicher Perspektiven auf die Erreichung gemeinsamer Ziele.



### Wackelscheibe mit Spieltisch -Team-Balance

Wie lässt sich die Murmel am schnellsten durch das Labyrinth bewegen? Das funktioniert am besten, wenn das Team die Scheibe in Balance hält und koordiniert die Richtung bestimmt.





### Schiebepuzzle -Buchstabensalat

Mit den häufigsten Buchstaben im deutschen Wortschatz lassen sich viele Worte bilden. Aber gelingt es auch die Buchstaben richtig im Schiebepuzzle zusammenzusetzen?

### Spinnennetz - Das Netz der Tarantula

Da die Aufgabe nur im Team durch gegenseitige Hilfestellung gemeistert werden kann, ist es ein Spiel mit viel Körperkontakt, bei dem Vertrauen und Absprachen eine wichtige Rolle spielen.

Darüber hinaus führt **Team.Spiel.Mobil.** die Teamfitness-Angebote des NFH Grethen durch (siehe http://www.nfh-leipzig.de/activcamp\_team/).

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- > Zwei Türme eine Kombination von Sisyphus-Turm und Kugelturm
- > Kugelbahn eine Kombination von "Ballance" (siehe Angebot auf S. 29-30) und Wackelscheibe
- > **Brücken bauen** wahlweise die Überquerung eines Treibsandfeldes, eines Säureteiches und eines Flusses mit verschiedenen Baumaterialien oder als Leonardo-Brücke-Projekt (siehe Angebot auf S. 37-38)
- > Werfen-Treffen-Fangen (siehe Angebot auf S. 31-32)
- > Seilspielereien (siehe Angebot auf S. 35-36)
- > Lernerlebnis Tourmello®-Murmelturm (siehe Angebot auf S. 41-42)
- > Tourmello®-Team-Challenge (siehe Angebot auf S. 43-44)
- > **Bogenschießen** (siehe Angebot auf S. 33-34)

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- > Bereitstellung des benötigten Materials entsprechend dem Angebot und der Teilnehmerzahl
- > Einweisung, Moderation, Betreuung, Feedbackrunde



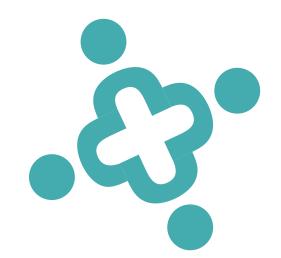
Indoor / Outdoor



Dauer 1 bis 1,5 h



Teilnehmer bis 30 gleichzeitig



# "KNACK-DIE-NUSS" IM NATURFREUNDEHAUS GRETHEN

### Einzigartig. Unterhaltsam. Vielseitig.

"Knack-die-Nuss" ist ein von *Team.Spiel.Mobil.* entwickeltes Teamspiel, das Elemente aus bekannten Formaten, wie Escape Room, Team Duell, Schatzsuche und Schnitzeljagd verbindet.

ab 12,50 € Miete je Kartenset bei Selbstdurchführung

ab 187,43 € Mindestpauschale für moderierte Durchführung

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Entdecken Sie das Gelände des NFH Grethen mit viel Spaß in einem einzigartigen Spiel! Teilnehmer erhalten ein Kartenset und Hilfsmittel, mit denen verschiedene knifflige Aufgaben an unterschiedlichen Orten im Bereich des Objektes gelöst werden sollen. Zur Lösung der Aufgaben gilt es zu finden, zählen, puzzeln, schätzen, rätseln, rechnen, wissen – und dabei immer, um die Ecke zu denken.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- moderierter Wettbewerb von 3 bis
   5 Gruppen mit je 3 bis 5 TN
   (max 25 TN)
- moderiertes Teamspiel für größere Gruppen ab 10 bis 50 TN
- Selbstdurchführung mit gemieteten Kartensets für Kleingruppen

### **UNSERE LEISTUNGEN**

> Einweisung, Moderation, Betreuung



Outdoor



Dauer 1 bis 1,5 h



Teilnehmer bis 50 gleichzeitig







# "KNACK-DIE-STADT" IN GRIMMA

Analog. Digital. Knifflig.

Buchen Sie "Knack-die-Stadt" Grimma im Rahmen einer Exkursion nach Grimma, als Teambildungsmaßnahme oder im Rahmen einer Klassenfahrt.

So entdeckt man die Perle des Muldentals auf die rätselhafteste Art - mit viel Spaß beim Lösen von kniffligen Aufgaben!

17,90 €
pro Kartenset &
Actionbound-Lizenz

ab 297,50 €

Mindestpauschale bei moderierten Kleingruppen bis 15 TN; Pauschale für größere Gruppen nach Absprache

### UNSER ANGEBOT FÜR IHR ERLEBNIS

Dieses Spiel ist geeignet für Teilnehmer ab 12 Jahren.

Auf einem Rundgang durch Grimmas Altstadt können 10 bis 14 knifflige Rätsel gelöst werden. Die Lösungen findet man durch die besonderen Gegebenheiten und Informationen vor Ort. Das Spiel vereint erlebnisorientierte Elemente aus bekannten und erfolgreichen Formaten, wie Escape-Room, Team Duell, Schatzsuche und Schnitzeljagd. Der Rundgang ist rund vier Kilometer lang und führt vom Markt durch die Altstadt, über den Schwanenteichpark, entlang dem Muldeufer zum Schloss und von der Pöppelmannbrücke zurück zum Startpunkt. Wahlweise kann das Spiel rein digital als Team Challenge in der Actionbound App oder rein analog mittels Kartensets durchgeführt werden.

### **IHRE MÖGLICHKEITEN**

- selbstverantwortliche Durchführung mittels käuflich erworbener analoger Kartensets für Kleingruppen
- moderierte Durchführung mittels analoger Karten sets für bis zu 10 Gruppen mit je 3 bis 6 TN
- Digitale Team Challenge für größere Gruppen ab 10 bis 70 TN mittels Actionbound App – Vorraussetzung dafür ist, dass jedes Kleinteam (max 6 TN) ein mobiles Endgerät (Smartphone) mit der App nutzt

### **UNSERE LEISTUNGEN**

- Bereitstellung der analogen Kartensets bzw. der benötigten Actionbound Lizenzen
- > Einweisung, Moderation, Betreuung

### **DURCHFÜHRUNG**



Outdoor Altstadt Grimma



Dauer 1,5 bis 2,5 h



Teilnehmer bis 70 gleichzeitig





### **Preisgestaltung & Preisliste**

Für Aktionen bei Ihnen vor Ort oder an einem Veranstaltungsort Ihrer Wahl berechnen wir üblicherweise Pauschalpreise, unabhängig von der tatsächlichen Teilnehmerzahl. Diese basieren auf der gebuchten Dauer der Aktion und werden stundenweise abgerechnet. Für Angebote, die sowohl als Einzelaktion, als auch in Kombination mit anderen Aktionen gebucht werden können, gilt üblicherweise:

- > Durchführung bei Ihnen vor Ort, ab drei (3) Stunden gebuchter Dauer.
- > Davon abweichend sind Aktionen im Naturfreundehaus Grethen ab einer Stunde buchbar.
- > Wenn die Gesamtzahl der geplanten Teilnehmer die maximale gleichzeitige Teilnehmerzahl einer Aktion überschreitet, erfolgt die Durchführung der Aktion in Gruppen zeitlich nacheinander.
- > Bei der Kombination von Aktionen werden die Stundensätze werden die Stundensätze je Aktion entsprechend der jeweils gebuchten Dauer addiert.

z.B.: 1 h Seilspielereien 130,90 € + 1 h Wurfspiel-Parcours 148,75 € + 1 h Bogenschießen 166,60 € = 446,25 €

### PREISLISTE (Stand Januar 2023)

Erlebnis/Aktion	Dauer in h	Mindestpreis	Preis je h	2 Std.	3 Std.	4 Std.	5 Std.
Einfach-nur-Spielen	2,5	416,50 €	166,60€	n.b.	499,80€	666,40 €	833,00€
Team-Spiel-Parcours	3,0	446,25€	148,75 €	n.b.	446,25€	595,00€	743,75 €
Mitmach-Projekttage	4,0	666,40 €	166,60€	n.b.	n.b.	666,40 €	833,00€
Pädagogischer Tag	3,0	392,70€	130,90 €	n.b.	392,70€	523,60 €	654,50€
Alternatives Sportfest	3,0	499,80€	166,60€	n.b.	499,80€	666,40 €	833,00€
"Ballance" Kugelbahn	1,0 *	130,90 €	130,90€	261,80€	392,70€	523,60 €	654,50€
Wurf-Spiel-Parcours	1,0 *	148,75 €	148,75 €	297,50 €	446,25€	595,00€	743,75 €
Bogenschießen	1,0 *	166,60€	166,60€	333,20 €	499,80€	666,40 €	833,00€
Seilspielerei	1,0 *	130,90 €	130,90 €	261,80€	392,70€	523,60 €	654,50€
Brücken bauen	1,0 *	130,90 €	130,90 €	261,80€	392,70€	523,60 €	654,50€
Team-Portal & Team-Pavillon	1,0 *	130,90 €	130,90 €	261,80 €	392,70€	523,60 €	654,50€
Tourmello® Team-Projekt	1,0 *	130,90 €	130,90 €	261,80€	392,70€	523,60 €	654,50€
Tourmello® Team Challenge	3,0	446,25 €	148,75 €	n.b.	446,25€	595,00€	743,75 €
Floßbau	2,5	416,50€	166,60€	n.b.	499,80€	666,40 €	833,00€
Teamfitness im NFH Grethen	1,0	Mindestpauschale 124,95 €; 8,33€ pro TN ab 15 TN					
"Knack-die-Nuss" im NFH Grethen	1,5	12,50€ je Kartenset; ab 187,43 € für moderierte Gruppen					
"Knack-die-Stadt" in Grimma	2,0	17,90€ je Kartenset & Actionbound Lizenz; ab 297,50 € für moderierte Gruppen					

<sup>\*</sup> nur in Kombination bzw. ab 3 Stunden buchbar

n.b. = nicht buchbar

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzlichen Umsatzsteuer in Höhe von 19% sowie An- und Abfahrt ab/nach 04683 Naunhof (bei Leipzig) und Umland bis 25 km. Längere An- und Abfahrten werden mit 0,50€ je tatsächlich angefallenem Mehrkilometer abgerechnet.
Gegebenenfalls fallen zusätzliche Kosten für optionale Zusatzleistungen, zusätzliches Personal oder Versandkosten bei reiner Miete von Aktionsmaterial an. Alle Kosten werden in jedem Fall mit der Buchung vereinbart, so dass keine unerwarteten "versteckten" Kosten auftreten.

### **Unsere Kooperationspartner**

Das Naturfreundhaus in Grethen bietet ein weitläufiges Gelände und optimale Bedingungen für eine spannende Klassenfahrt oder einen Tagesausflug.

Nahezu alle unsere Spiele, Aktionen und Erlebnisse können hier durchgeführt werden. Darüberhinaus betreibt Team. Spiel. Mobil. im Naturfreundehaus den Team-Parcours mit fünf Team-Spiel-Installationen unterschiedlicher Natur.







**Naturfreundeaus Grethen** 

>> www.nfh-leipzig.de

Die von uns eingesetzten Spiele und Aktionsmaterialien können zum Teil käuflich erworben werden, unter anderem bei unserem Partner:





### **ErdwindSpiele**

Kreative Spiele aus Neopren für Kinder (ab 3 Jahre), Erwachsene, Schulen, Kindergärten, Seniorenheime u.v.m.! Besuchen Sie den Online-Shop von ErdwindSpiele (Büchelberg bei Gunzenhausen, Deutschland).

>> www.erdwind.de



### Allgemeines & Geschäftsbedingungen

Hier finden Sie die wichtigsten Antworten auf Fragen zu unserem Angebot an Team- und Spielerlebnissen, sowie unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

### **TEILNEHMERANZAHL**

Die mögliche Teilnehmerzahl ist abhängig vom gewählten Programm. Wir arbeiten vor Allem mit Gruppengrößen von 15 bis 50 Personen — auf Anfrage sind auch kleinere oder größere Gruppen möglich.

### **ORT**

Alle unsere Aktionen sind mobil und können am Veranstaltungsort Ihrer Wahl durchgeführt werden. Allerdings ist die Durchführbarkeit einiger Aktionen (z.B. Floßbau, Bogenschießen, Niedrigseilparcours) abhängig von den Gegebenheiten vor Ort.

Wir sind zwischen Leipzig und Dresden ansässig und kooperieren mit verschiedenen Veranstaltungsorten im Umland. Auf Wunsch vermitteln wir Ihnen gern einen unserer Kooperationspartner als Veranstaltungsort.

#### **DAUER**

Unsere Spiele und Aktionen dauern zwischen 10 Minuten und 4 Stunden und können einzeln oder kombiniert gebucht werden. Unsere Aktionspakete sind auf 3 bis 5 Stunden ausgelegt. Durch die Kombination verschiedener Angebote können jedoch auch ganz- oder mehrtägige Veranstaltungen gebucht werden.

### **ALTER & KONDITION**

Unser Aktions-Portfolio bietet vielfältige Angebote für jedes Alter. Von Kindern ab 4 Jahren, bis zu Erwachsenen, so dass – unabhängig von Alter, körperlichen oder psychischen Einschränkungen – alle Teilnehmer in das Programm integriert werden können.

### **WETTER**

Unsere Outdoor-Aktionen finden bei (fast) jedem Wetter statt. Bei Dauerregen und Gewitter behalten wir uns vor, Veranstaltungen abzusagen. Viele Aktionen sind auch in Räumen möglich, dies ist jedoch abhängig vom Veranstaltungsort.

### **PREISGESTALTUNG**

Alle Preise verstehen sich inkl. der jeweils geltenden gesetzlichen Umsatzsteuer. Für manche Angebote gelten Pauschalpreise oder Mindestpreise.

Gegebenenfalls fallen zusätzliche Kosten für optionale Zusatzleistungen, längere An- und Abfahrten über 25 km ab 04683 Naunhof (0,50€/km) oder Versandkosten bei reiner Miete von Aktionsmaterial an. Diese werden in jedem Fall mit der Buchung vereinbart, so dass keine "versteckten" Kosten auftreten können.

#### RECHNUNGSSTELLUNG

Sie erhalten die Rechnung nach Abschluss der Aktion und haben die Möglichkeit der Barzahlung vor Ort am Tag des Erlebnisses oder Sie überweisen fristgerecht innerhalb von 14 Tagen. Alternativ bieten wir die Möglichkeit zur Vorkasse mit 3% Skonto bei verbindlicher Buchung der Dauer und Teilnehmeranzahl.

#### SICHERHEIT & HAFTUNG

Die Teilnahme an unseren Aktionen ist grundsätzlich freiwillig und alle Teilnehmer erhalten eine der jeweiligen Aktion angemessene Sicherheitseinweisung. Für die sicherheitsrelevanten Aktionen Floßbau, Bogenschießen, Niedrigseilparcours und Brückenbau übernehmen wir ausdrücklich keine Haftung für die Teilnehmer – insbesondere nicht, bei von der Sicherheitseinweisung abweichendem Verhalten.

Für folgende Aktionen gelten besondere Regelungen:

- > Floßbau: Dieses Erlebnis setzt die Schwimmfähigkeit sämtlicher Teilnehmer voraus. Allein der Auftragnehmer und von diesem beauftragte Personen bestimmen über das Zu-Wasserlassen des Floßes. Bei persönlicher Durchführung durch Uwe Buddrus ist kein Rettungsschwimmer nötig; andernfalls ist ein Rettungsschwimmer ggf. zu stellen.
- > Bogenschießen: Die Bögen sind ausschließlich nach und laut Einweisung seitens des Auftragnehmers ordnungsgemäß zu benutzen.
- > Seilspielerei und Brückenbau: Das Begehen von selbst gebauten Brücken und Niedrigseilparcours erfolgt auf eigene Gefahr durch die Teilnehmer.

Die Teilnahme an manchen Aktionen setzt eine gewisse persönliche Eignung unter anderem hinsichtlich Beweglichkeit, Gewicht, Alter oder kognitiven Fähigkeiten voraus. Der Auftraggeber ist verantwortlich dafür, dass Teilnehmer die jeweiligen Mindestvoraussetzungen erfüllen. Sofern dies nicht der Fall ist, ist eine Rückerstattung der Vergütung ausgeschlossen.

Material, welches der Auftragnehmer an den Auftraggeber verleiht oder vermietet, ist im ordnungsgemäßen Zustand und vollständig nach Ablauf der vereinbarten Leistungszeit zurückzugeben. Für Schäden haften die Auftraggeber und dritten Teilnehmer nach gesetzlicher Maßgabe. Der Auftragnehmer übernimmt keinerlei Haftung für von dritten Teilnehmern während der Teamerlebnisse mitgeführte Gegenstände. Wird die durch den Auftragnehmer zu erbringende Leistung witterungsbedingt negativ beeinträchtigt oder gemindert, so behält der Auftragnehmer gleichwohl seinen vollen Vergütungsanspruch.

### ÄNDERUNGEN & GÜLTIGKEIT

Änderungen und Anpassungen der Inhalte unserer Angebote sind möglich, da wir uns ständig weiterentwickeln.

Die Konditionen und Preise in diesem Katalog gelten bis zum Erscheinen des Folgekatalogs.

#### **EIGENTUMSVORBEHALT**

Alle in Aktionen genutzten oder vermieteten Materialien sind und bleiben Eigentum des Anbieters.

#### **GERICHTSSTAND**

Gerichtsstand ist in Leipzig.

#### **DATENSCHUTZ**

Die Verarbeitung von personenbezogenen Daten erfolgt zu Ihrer Sicherheit grundsätzlich nach den datenschutzrechtlichen Bestimmungen und Gesetzen. Dabei berücksichtigen wir selbstverständlich Ihre sämtlichen schutzwürdigen Belange. Die für die Geschäftsabwicklung notwendigen Daten werden von uns gespeichert.



### Kontakt & Impressum:

Team.Spiel.Mobil. Geschäftsführer: Uwe Buddrus Sitz: Wilhelm-Külz-Straße 16 04683 Naunhof

Sie haben weitere Fragen oder wünschen ein individuelles Angebot?
Rufen Sie mich einfach an unter der Rufnummer
0179 – 45 99 334. Oder schreiben Sie mir eine
E-Mail an uwe@teamspielmobil.de

www.teamspielmobil.de