



kreiselzeichner - Spielanleitung

Planung:

Dauer ca. 15-60 Minuten

Teilnehmende:

Bis zu 11 Personen

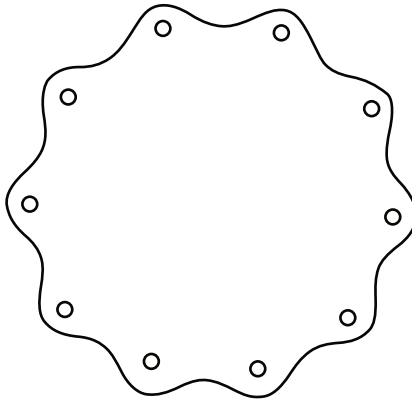
Lieferumfang:

1 Kreiselzeichner

10 Schnüre

1 extra lange Schnur

1 Stift



Was wird je nach Spielvariante noch benötigt?

- Stoppuhr oder Smartphone
- Drucker (zum ausdrucken der PDF-Vorlagen)
- Weitere Stifte

Ziel des Spieles:

Als Team eine Aufgabe lösen oder etwas zeichnen.

Spielablauf:

Der Stift wird in die passende Nut gelegt und mit dem Klettverschlussband befestigt. Sollte der Stift sehr groß sein oder beim Verwenden von Straßenkreide kann ebenfalls zusätzliches Klebeband verwendet werden.

Die Schnüre können an den Löchern befestigt werden. Zusätzlich kann man eine kurze Schnur oder die extra lange Schnur oben, unterhalb der Kugel befestigen (je nach Spielvariante). Jede*r Mitspieler*in hält eine Schnur in der Hand.

Spielvarianten:

Vorlagen:

Die PDF-Vorlagen sind unter <https://qrco.de/bcwMZi> kostenlos downloadbar.

Oder direkt den QR-Code scannen



Dort gibt es Labyrinth, Mandalas und Graphen. Wir empfehlen die Vorlagen in A3 oder A4 auszudrucken und dann mit dem Kreiselzeichner nachzuzeichnen, zu lösen und zu bearbeiten. Das Blatt sollte mit Klebeband am Tisch befestigt werden.

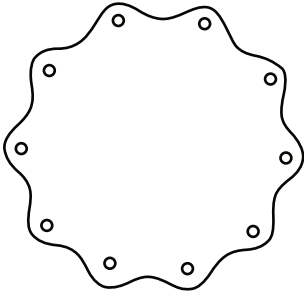
Der Trainer oder die Trainerin gibt ein Motiv vor und die Gruppe setzt dieses gemeinsam in selbstorganisierter Absprache um.

Parkour:

Es wird ein Parkour mit Hindernissen aufgebaut. Der Kreiselzeichner muss stets mit der Spitze den Boden/Tisch berühren und muss vom Startpunkt, ohne dabei die Hindernisse zu berühren, zum Zielpunkt kommen.

Blinde Kuh:

Einigen Teilnehmenden werden die Augen verbunden. Die Gruppe muss versuchen die blinden Teilnehmer*innen allein mit Worten zu führen und in die Gruppe zu integrieren.



Rückenzeichner:

Die Gruppe zeichnet mit der Spitze des Kreiselzeichners auf dem Rücken eines Mitspielenden eine Zahl, einen Buchstaben oder ein einfaches Bild. Diese Person muss erraten was gezeichnet wird.

Ballons:

Aufgeblasene Luftballons werden im Raum verteilt und müssen mithilfe eines spitz angespitzten Bleistiftes, befestigt am Kreiselzeichner, zum Platzen gebracht werden.

Stille:

Während des Ablaufs wird nicht miteinander gesprochen.

Outdoor:

Genau wie Indoor ist die Nutzung des Kreiselzeichners auch Outdoor möglich. Entweder man setzt Straßenkreide in die Nut ein oder man nutzt die Spitze um auf weichem Untergrund zu zeichnen (zum Beispiel im Sand).

Teams:

Eine Gruppe zeichnet einen Gegenstand und die andere Gruppe versucht zu erraten was gezeichnet wurde.

Störfaktor:

Die lange Schnur wird am oberen Teil des Kreiselzeichners befestigt. Der Trainer oder die Trainerin kann gezielt die Aufgabe des Teams stören. Er/Sie kann um die Gruppe laufen und von jeder beliebigen Seite leicht und dosiert ziehen. Die Gruppe muss parallel die gesetzte Aufgabe (Beispielsweise ein Labyrinth durchzeichnen) lösen und mit dem externen Störfaktor umgehen. Ebenfalls kann das lange Band aber auch zur Hilfe genutzt werden und so die Neigung des Kreiselzeichners verändern.

Weitere Varianten:

Natürlich können Spielvarianten kombiniert werden oder neue Varianten erdacht werden.

Schickt uns gerne Feedback und Anregungen zu unserem Produkt per Mail an:

kundenservice@universals101.com

Anleitung als PDF downloaden:



Digitale Version

Nach Beendigung sollte eine kurze Reflektionsphase eingeplant werden, in der darüber gesprochen wird was gut und was schlecht lief und warum.

Das könnte Dir auch gefallen:

Teambahn:

Das Kooperationsspiel für viel Platz. Es trainiert Organisation, Kommunikation und Prozessoptimierung innerhalb des Teams.
Ein großartiges Spiel für Kinder, aber auch für erwachsene Teams.



Fröbelturm:

Mit dem Fröbelturm lässt sich gemeinsamer Teamfortschritt erlebbar machen. Geduld und gute Kommunikation sind hierbei Fähigkeiten die gezielt trainiert werden. Ebenfalls geeignet für Kinder, sowieso für fortgeschrittene Teams.



Weitere Infos unter:

www.ideen-kollektiv.de

