

Die McArena SPIELEBOX

SPIELE FERTIG LOS!

-SPIELESAMMLUNG-

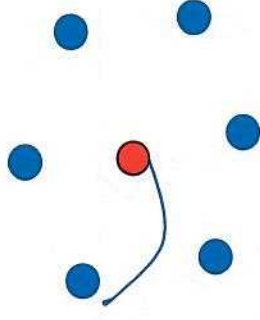
Linien-Überbrücken

Spielaufbau:	Ein Spieler steht mit einem Ball an der Strafraumlinie der McArena
Spielablauf:	- Ziel ist es, den Ball von der Linie ohne Bodenkontakt in das Tor zu schießen/werfen. - Wird das geschafft, darf der Spieler eine Linie weiter nach hinten gehen und versucht das selbe. - Wird es nicht geschafft, muss der Spieler es erneut von der Linie versuchen.
Schwierigkeitsstufen:	- Leicht: - Der Ball darf zwischen Linie und Tor einmal aufspringen. - Mittel: - Der Ball darf zwischen Linie und Tor nicht aufspringen. - Schwer: - Der Ball muss genau einmal zwischen Linie und Tor einmal aufspringen.
Material:	Fußball



Schwingseil-Helikopter

Spielaufbau:	• 1 Kind steht auf dem Mittelpunkt der McArena • Das Kind hat ein Ende des Seiles in der Hand • Die anderen Kinder stehen im Kreis (ca.5m) um das Kind mit Seil.
Spielablauf:	• Das Seil wird schnell im Kreis über den Boden geschleudert. • Die im Kreis stehenden Kinder müssen versuchen über das Seil zu hüpfen, ohne berührt zu werden. • Wird ein Kind mit dem Seil getroffen, scheidet es aus.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Die Kinder dürfen beidbeinig hüpfen. • Mittel: • Die Kinder müssen einbeinig stehen und hüpfen. • Schwer: • Die außen stehenden Kinder gehen zu zweit zusammen. Ein Kind trägt eine Augenbinde. Das Kind, welches keine Augenbinde trägt, gibt Kommandos, damit sein Partner rechtzeitig hüpf.
Material:	• Rope Skipping Schwingseil • Augenbinden



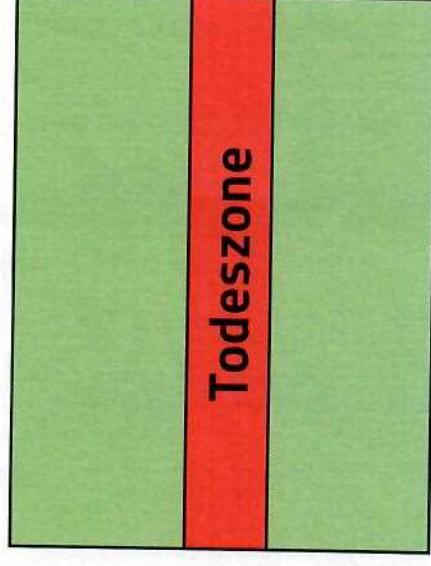
Schwingseil-Springen

Spielaufbau:	• 2 Kinder stehen sich gegenüber. • Beide Kinder haben je ein Seilende in der Hand.
Spielablauf:	• Das Seil wird gleichmäßig im Kreis geschwungen • Die anderen Kinder versuchen durch das schwingende Seil zu hüpfen, ohne es zu berühren.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Die Kinder versuchen von einer auf die andere Seite zu kommen, ohne das Seil zu berühren. • Mittel: • Die Kinder müssen nacheinander von der einen Seite auf die andere kommen, dabei müssen sie 3x über das Seil hüpfen. • Schwer: • Siehe Stufe „Mittel“, jedoch springen immer zwei Kinder gleichzeitig.
Material:	• Rope Skipping Schwingseil



Todeszone

Spielaufbau:	• Es werden 2-3 Fänger ausgewählt • Die Fänger dürfen sich nur in der Todeszone aufhalten • Es wird mit den Mini Hütchen eine Todeszone in der Mitte des Feldes markiert, ca. 3m vor bis 3m hinter der Mittellinie. • Die Spieler müssen versuchen durch die Todeszone auf die andere Seite des Feldes zu gelangen, ohne von den Fängern gefangen zu werden.
Spielablauf:	
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Der Spieler der von einem Fänger gefangen wurde bleibt in der Mittelzone und wird zum Fänger. Der letzte Verbleibende hat gewonnen. • Mittel: • Das Spielerteam hat 20 Hütchen auf der einen Seite. Ziel ist es, die Hütchen auf die andere Seite des Feldes zu bringen. Wer gefangen wird, verliert sein Hütchen an die Fänger. Gewonnen hat das Team, dass am Ende mehr Hütchen hat. • Schwer: • Siehe Schwierigkeitsgrad „Mittel“, allerdings darf nur noch gekrabbelt werden.
Material:	• Mini Hütchen



Tic-Tac-Toe

Leibchen

McArena
HALLE FERTIG LOS!



Blindenfußball

Spielaufbau:	• Es werden 2 Mannschaften gebildet • Innerhalb jeder Mannschaft bilden sich Pärchen • Ein Spieler jedes Pärchen hat eine Augenbinde auf und sieht nichts
Spielablauf:	• Der blinde Spieler wird nun vom sehenden Partner geführt. • Den Ball darf nur der Spieler mit Augenbinde spielen. • Gewonnen hat das Team, das mehr Tor geschossen hat.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Siehe Spielablauf • Mittel: • Es müssen mindestens 3 Pässe gespielt werden, bevor ein Tor erzielt werden kann. • Schwer: • Die Pärchen dürfen nicht miteinander sprechen. Das Führen des blinden Spielers muss durch Berührung passieren.
Material:	• Augenbinden • Fußball



Eisbergfangen

Spielaufbau:	• Es werden 2-3 Fänger ausgewählt • Gespielt wird in einer Hälfte
Spielablauf:	• Die Fänger versuchen die anderen Spieler mit dem Softball abzuwerfen. • Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. • Wird ein Spieler getroffen, muss dieser eine Brücke machen. • Getroffene Spieler können wieder befreit werden, wenn andere Spieler unter der Brücke durchkrabbeln. • Ziel ist es der Fänger, dass alle Spieler getroffen sind und eine Brücke machen.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Die getroffenen Spieler dürfen nicht mehr befreit werden. • Mittel: • Die getroffenen Spieler stellen sich breitbeinig auf und es muss durch die Beine gekrabbelt werden. • Schwer: • Die getroffenen Spieler machen eine Brücke und es muss durch die Brücke gekrabbelt werden.
Material:	• Softball

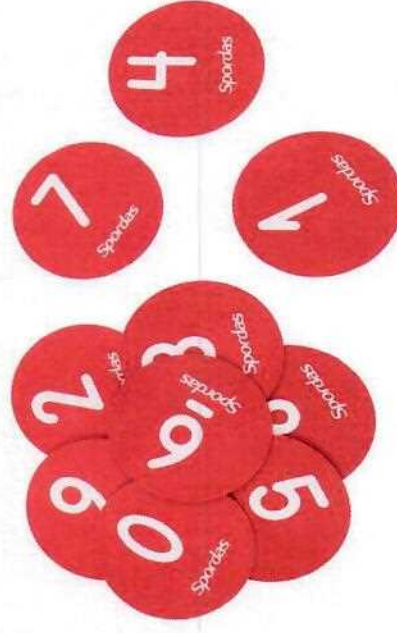


Mathe-Sprinten

Spielaufbau:	- Die Bodenmarkierungen werden in der McArena verteilt. - Es werden 2 Mannschaften gebildet. - Es werden mit den Mini-Hütchen je ein Startpunkt pro Mannschaft festgelegt.
Spielablauf:	- Der jeweils erste pro Mannschaft startet, sobald der Schiedsrichter (z.B. ein Elternteil) eine Zahl gesagt hat. - Die Spieler versuchen die Zahl durch Addition der Zahlen auf den Bodenmarkierungen zu erreichen, indem sie hinrennen und die Markierung berühren und die Zahl laut sagen. - Wurde die Zahl erreicht, muss der Spieler zurück zu seiner Gruppe rennen und erhält einen Punkt. - Das Team, das zuerst 10 Punkte hat, gewinnt.
Schwierigkeitsstufen:	- Leicht: - Siehe Spielablauf - Mittel: - Die entsprechenden Markierungen müssen eingesammelt werden und zur eigenen Gruppe gebracht werden. - Schwer: - Die Markierungen werden mit der Zahl nach unten in der McArena verteilt.
Material:	- Bodenmarkierungen - Mini-Hütchen

$$7 + 3$$

$$5 + 4$$



Teamturm bauen

Spielaufbau:	• Die Turmteile werden nebeneinander an den Mittelpunkt der McArena gelegt. • Die Seile werden durch die Seilaufnahme gefädelt. • Jeder Spieler bekommt zwei Seilenden und steuert dieses mit beiden Händen.
Spielablauf:	• Die Gruppe versucht die Turmbausteile mithilfe der Seile und dem Bügel aufeinander zu bauen. • Die Turmbausteine dürfen mit keinem Körperteil berührt werden.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Die Seile dürfen ganz eng an der Mitte gegriffen werden • Mittel: • Je Spieler darf nur eine Hand benutzt werden. • Schwer: • Die Seile müssen fast ganz am Ende gegriffen werden
Material:	• Erzi Teamturm



„Ein Blindes Huhn findet auch mal ein Korn!“

Spielaufbau:	• Es werden 2 Mannschaften gebildet. • Innerhalb jeder Mannschaft werden Pärchen gebildet, jeweils einer mit Augenbinde. • Es werden 25 Mini Hütchen in der McArena verteilt
Spielablauf:	• Die Pärchen versuchen die Hütchen einzusammeln und in die eigene Zielzone (Tor) zu bringen. Dabei darf nur der Spieler mit Augenbinde die Hütchen einsammeln, dieser wird vom jeweils anderen geführt. • Gewonnen hat die Mannschaft, die es schafft, mehr Hütchen in die eigene Zielzone zu bringen.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Jeder Spieler darf bis zu 3 Hütchen einsammeln, bevor diese in die Zielzone gelegt werden müssen. • Mittel: • Jeder Spieler darf nur ein Hütchen einsammeln, bevor er es in die Zielzone legen muss. • Schwer: • Die Pärchen dürfen nicht miteinander sprechen. Das Führen des blinden Spielers muss durch Berührung passieren.
Material:	• Augenbinden • Mini-Hütchen



Tauziehen

Spielaufbau:	• Es werden 2 Mannschaften gebildet. • Das Ziehtau wird mit der roten Markierung auf die Mittellinie gelegt. • Es wird 2m links/rechts der Mittellinie eine Ziellinie mit Hütchen markiert.
Spielablauf:	• Die 2 Mannschaften ziehen gleichzeitig am Ziehtau. • Gewonnen hat das Team, das es schafft, die rote Markierung über die eigene Ziellinie zu ziehen.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Die rote Markierung muss über die eigene Ziellinie gezogen werden. • Mittel: • Es darf pro Spieler nur eine Hand benutzt werden. • Schwer: • Während die Mannschaften an dem Ziehtau ziehen, stellt der Schiedsrichter (z.B. Elternteil) Aufgaben (z.B. Matheaufgaben oder Quizfragen). Bei dem Team, das die Antwort später weiß, muss ein Spieler (angefangen von hinten) das Ziehtau mit einer Hand loslassen und die Hand nach oben strecken.
Material:	• Ziehtau • Mini-Hütchen



Wie viele Spieler hat die Fußballmannschaft?

9-3

11

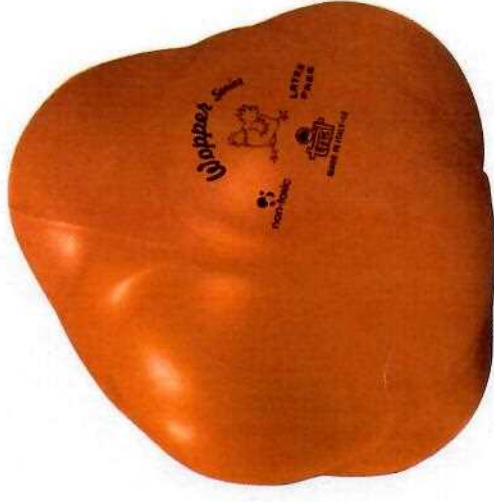
Flaggen-Fangen

Spielaufbau:	• Es werden 2 Mannschaften gebildet. • Eine Mannschaft wird mit den Gürteln und den Flaggen ausgestattet. • Jeder Spieler zieht einen Gürtel an und befestigt 2 Flaggen daran
Spielablauf:	• Das Team ohne die Flaggen hat die Aufgabe die Flaggen der gegnerischen Mannschaft zu fangen. • Es wird die Zeit gestoppt, die das Team benötigt, alle Flaggen des gegnerischen Teams zu fangen. Anschließend werden die Rollen der Teams getauscht. • Gewonnen hat das Team, das schneller die gesamten Flaggen des gegnerischen Teams gefangen hat.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Es dürfen beiden Flaggen des Gegners gleichzeitig gefangen werden. • Mittel: • Es darf immer nur eine Flagge des Gegners gefangen werden. Nach 5 Sekunden darf die andere Flagge des Gegners gefangen werden. • Schwer: • Es darf immer nur eine Flagge des Gegners gefangen werden, diese wird dann in eine Zielzone (ein Tor) gebracht. Das gejagte Team darf Flaggen aus der Zielzone zurückerobern. Es darf immer nur eine Flagge pro Spieler zurückerobert werden, danach muss die Mittellinie überquert werden, um die nächste Flagge zurückerobern. Spieler ohne Flaggen sind aus dem Spiel.
Material:	• Flag Football-Set • Uhr • Leibchen



Reaktions-Fußball

Spielaufbau:	• Gespielt wird auf die Tore in der McArena. • Es werden 2 Mannschaften gebildet.
Spielablauf:	• Gespielt wird ein ganz normales Fußballspiel der beiden Mannschaften gegeneinander auf die Tore in der McArena. • Die Tore werden gezählt. • Gewonnen hat das Team, das zuerst 10 Tore erzielt hat.
Schwierigkeitsstufen:	• Leicht: • Gespielt wird ohne Einschränkungen auf beide Tore. • Mittel: • Bevor die Mannschaft ein Tor erzielen darf, müssen 5 Zuspiele ohne dass ein Gegner den Ball berührt geschafft werden. Erst dann darf ein Tor erzielt werden. • Schwer: • Der Ball darf nur mit dem schwachen Fuß gespielt werden.
Material:	• Reaktionsball Wopper • Leibchen



Hüpf sack/Stelzen-Rennen

Spielaufbau:

- Start- und Wendepunkt der Strecke mit Hütchen markieren
- 2 Mannschaften bilden

Spielablauf:

- Der vorderste jeder Mannschaft hüpf im Hüpf sack zum Wendehütchen, drumherum und wieder zurück.
- Der Hüpf sack wird an den nächsten in der Mannschaft übergeben, dieser darf dann sofort los hüpfen.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die schneller mit allen Mitspielern durch ist.

Schwierigkeitsstufen:

- Leicht:
 - Die Hüpf er müssen um das Wendehütchen hüpfen und wieder zurück
- Mittel:
 - Es wird zwischen Start- und Wendehütchen ein Stalom Parkour aufgebaut, der absolviert werden muss.
- Schwer:
 - Gestartet wird am eigenen Starthütchen, Ziel ist es, um das Wendehütchen der anderen Mannschaft zu hüpfen, sodass der Hüpfweg des anderen Teams gekreuzt werden muss.
 - Anstatt der Hüpf säcke, kann das Spiel auch mit den Stelzenrollen gespielt werden.

Material:

- Hüpf säcke/ Stelzenrollen
- Mini-Hütchen

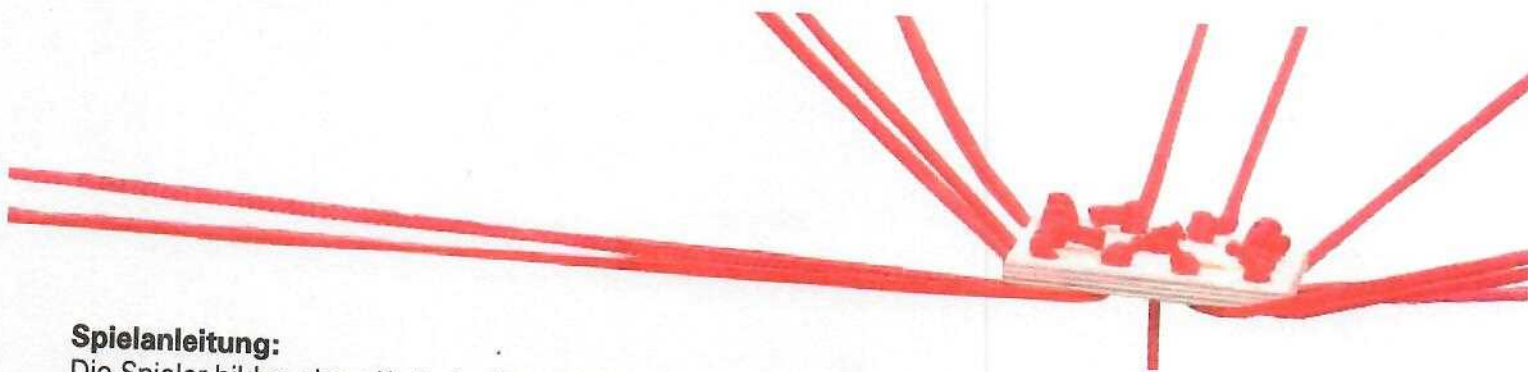




MADE IN
GERMANY

TEAMTURM TEAMTOWER TOUR D'ÉQUIPE





Spielanleitung:

Die Spieler bilden einen Kreis, in deren Mitte die Holzklötze liegen. Jede Person nimmt eine oder mehrere Schnüre in die Hand. Ein Holzklötz wird mithilfe der Hängevorrichtung in die richtige Position gebracht, so dass sich die Nut im oberen Drittel des Holzklotzes befindet. Nun werden die Schnüre erneut gespannt, um den Bügel in die Nut eines anderen Klotzes zu manövrieren. Dieser wird angehoben und auf den ersten Klotz gestapelt. Dabei gilt es zu beachten, dass die Spieler ihre Schnur am hinteren Ende festhalten. Die Spielgruppe sollte im Vorfeld entscheiden, ob ein umgefallener Holzklötz wieder aufgestellt wird oder aus dem Spiel ausscheidet. Die Holzklötze dürfen nur mithilfe der Hängevorrichtung bewegt werden.

Game instructions:

All players form a circle. The wooden blocks are placed in the middle of the circle. Each person takes hold of one or more cords. Using the suspension device, one of the wooden blocks is moved to the correct position so that the groove is situated in the upper one-third of the wooden block. The cords are now stretched so as to manoeuvre the stirrup into the groove of another block. This is then raised and stacked onto the first block. It is important for the players to grasp their cord(s) at the rear end. The playgroup should decide beforehand whether a wooden block that has accidentally toppled over should be set up again or eliminated from the game altogether. The wooden blocks may only be moved using the suspension device.

Règles du jeu:

Les joueurs forment un cercle, au centre duquel sont disposés les cubes en bois. Chaque personne prend une ou plusieurs ficelles dans la main. Chaque cube en bois doit être positionné correctement au moyen du dispositif de suspension de sorte que la rainure se trouve dans le tiers supérieur du cube en bois. Maintenant, les ficelles sont à nouveau tendues pour manœuvrer la branche dans la rainure d'un autre cube. Il est soulevé et empilé sur le premier cube. Dans ce cadre, il convient de veiller à ce que les joueurs maintiennent leur ficelle à l'extrémité arrière. Le groupe de joueurs doit décider, avant de démarrer le jeu, si les cubes en bois qui sont tombés peuvent être replacés ou s'ils ne sont plus pris en compte. Les cubes en bois doivent uniquement être mis en mouvement au moyen du dispositif de suspension.

Spielvarianten:

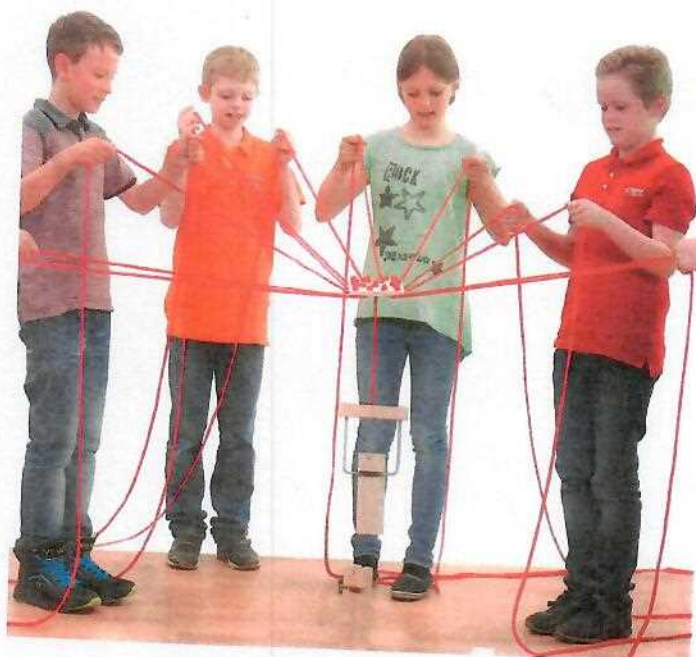
- die Spieler verwenden nur eine Hand
- die Spieler verwenden ihre schwächere Hand
- Teamturm muss abgebaut werden
- während des Spiels darf nicht gesprochen werden
- die Spielregeln können selbst erweitert werden

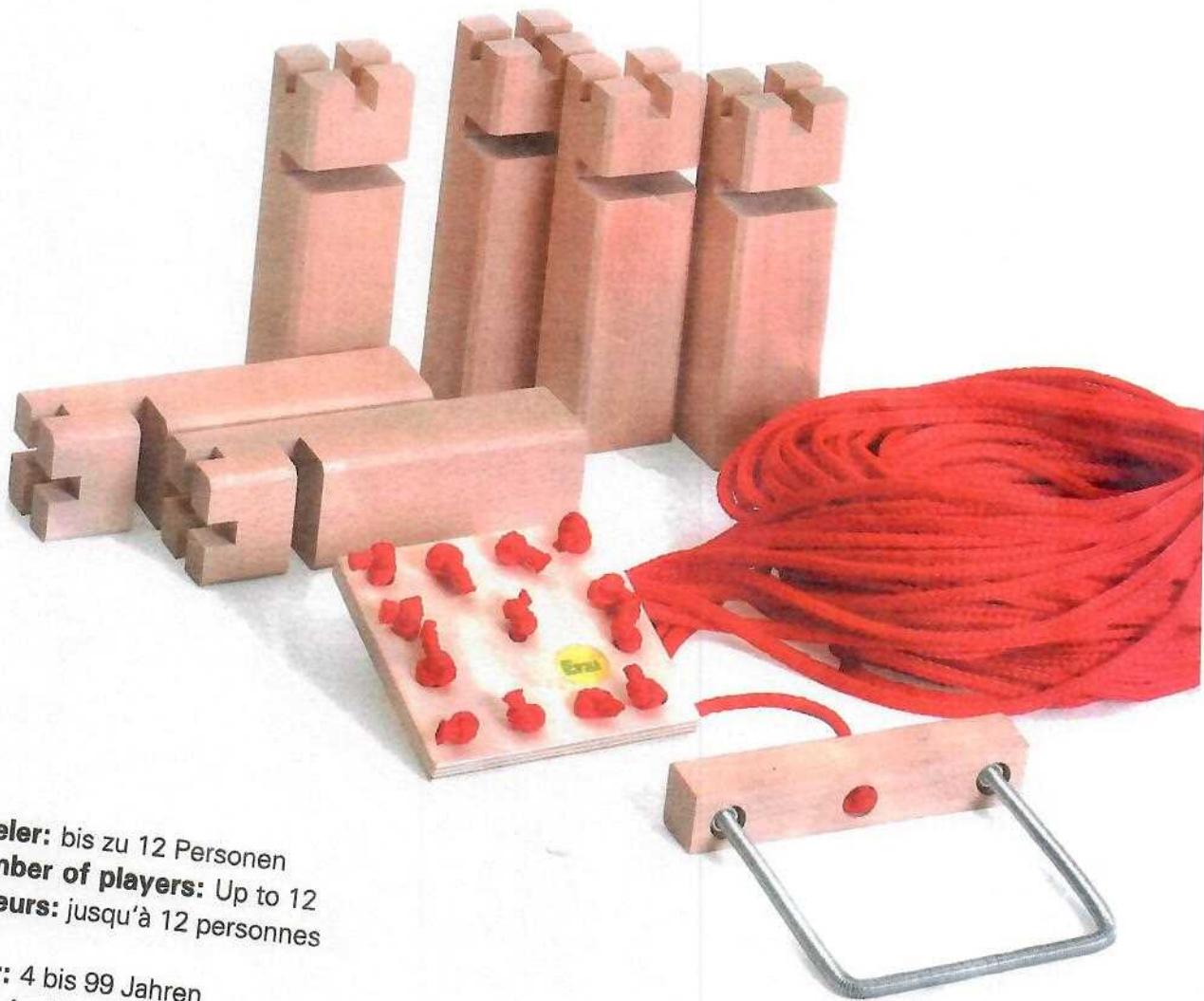
Variantes de jeu :

- les joueurs n'utilisent qu'une main
- les joueurs utilisent leur main la moins habile
- la tour d'équipe doit être démontée
- interdiction de parler pendant le jeu
- les règles du jeu peuvent être modifiées à souhait

Different ways of playing the game:

- The players use one hand only.
- The players use their weaker hand.
- The TeamTower has to be dismantled.
- No talking allowed during the game.
- The rules of the game can be extended at will.





Spieler: bis zu 12 Personen
Number of players: Up to 12
Joueurs: jusqu'à 12 personnes

Alter: 4 bis 99 Jahren
Age: 4 – 99 years
Âge: 4 à 99 ans

Material: 6 Hartholzklötze
1 Bügel mit Metallstab
1 Holzscheibe mit 13 Bohrungen und 12 Schnüre à 4m Länge

Material: 6 hardwood blocks
1 stirrup with metal bar
1 wooden disc with 13 holes and 12 cords, each with a length of 4m

Matériel: 6 cubes en bois
1 branche avec tige métallique
1 disque en bois avec 13 trous et 12 ficelles de 4 m de longueur

Ziel des Spiels: Auf- und Abbau eines möglichst hohen Teamturms, durch vereinte Kräfte.
Aim of game: Applying joint effort to erect and dismantle a team tower as high as possible.

But du jeu: montage et démontage d'un tour d'équipe la plus haute possible grâce à un bon travail d'équipe.

Anleitung

Instructions

zum Einfädeln der Seile des Teamturms
for threading the cords of the TeamTower
pour enfiler les cordes de la tour d'équipe

Befestigen Sie die Seile so, wie Sie es der Abbildung entnehmen können.
Die Seile müssen durch die Löcher der Holzscheibe und des Bügels gefädelt und mit Knoten festgezogen werden.

Proceed to thread the cords as illustrated.
The cords should be threaded through the holes of the wooden disc and stirrup and then pulled tight to form a knot.

Fixez les cordes comme indiqué sur l'illustration.
Les cordes doivent être enfilées dans les trous du disque en bois et de la branche et fixées au moyen d'un nœud.



Art.-Nr. 44329

Erzi® Qualitätsprodukte aus Holz GmbH
Lengefelder Straße 16
09579 Grünhainichen
Germany

Telefon / phone: +49 (37294) 920-0
Telefax / fax: +49 (37294) 920-49
E-Mail / e-mail: info@erzi.de
Internet / internet: www.erzi.de