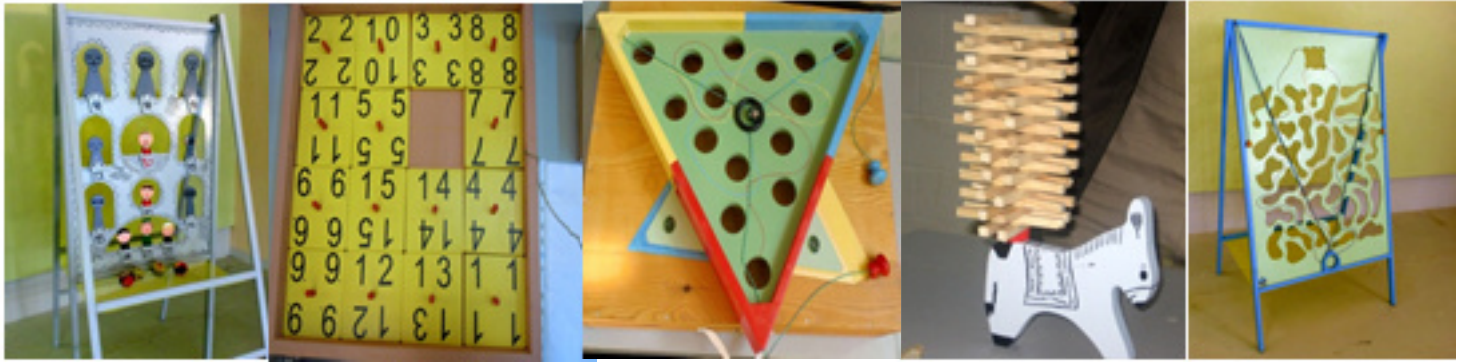




Mobile Individuelle Spiel-, Sport-, Spaßgeräte



Redaktion:

Überbetriebliches Ausbildungszentrum Bauwirtschaft Frankfurt (Oder)-Wriezen
Am Erlengrund 20, 15234 Frankfurt (Oder)
Tel.: 0335-4140-0 oder 0335-4140-137
h.bigesse@bfw-bb.de
www.bfw-bb.de



Quartiersmanagement Frankfurt (Oder) „Innenstadt – Beresinchen“
Franz-Mehring-Str. 20, 15230 Frankfurt (Oder)
Tel.: 0335 3871894
quartiersmanagement-ffo@stiftung-spi.de
www.wir-im-quartier-ffo.de



Gefördert durch die ARGE Jobcenter Frankfurt (Oder) und das Landesprogramm „Arbeit für Brandenburg“

Stand:

Juli 2011

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Abwurfspiel Burg	2
Angelspiel	3
Die Sechs muss weg	4
Dosenwurfspiel	5
Käsespiel mit Kugelhaus	6
Käsespiel mit Stange	7
Mensch ärgere dich nicht	8
Packesel	9
Schiebefix	10
Schiffsbillard	10
Shuffleboard	13
Siegerpodest	14
Teufelsknoten	15
Tischfußball	16
Tischhockey	17
Tischkäsespiel	18
Tischlabyrinth	19
Tonkin	20
Torwand	21

Mobile individuelle Spiel-, Sport- und Spaßgeräte

Das ist Spielzeug der etwas anderen Art – ohne Kabel, Maus oder Bildschirm und trotzdem kann man damit fantastisch spielen.

Seit September 2009 werkten in einer Halle des Überbetrieblichen Ausbildungszentrums Bauwirtschaft (ÜAZ) im Frankfurter „Erlengrund“ zeitweise bis zu 14 langzeitarbeitslose Frankfurter rund um Projektleiter Hartmut Bigesse. Bei dieser durch die ARGE Job-Center geförderte Maßnahme wurde eifrig gesägt, gebohrt, geschraubt und auch gemalt.

Das Spielzeug ist für Kinder zwischen 5 und 14 Jahren geeignet, aber auch Erwachsene haben daran viel Vergnügen. Alle Spiele sind so gebaut, dass sich selbst kleinere Kinder daran nicht verletzen können.



Soziale oder gemeinnützige Einrichtungen können sich diese Spiele kostenlos ausleihen. Einzige Bedingung ist, dass das Spielzeug selbst abgeholt und wieder zurückgebracht wird. Die Ausleihfrist beträgt maximal eine Woche. Eine kleine Spende zur Werterhaltung der Spiele, gegen Spendenquittung, ist jederzeit willkommen.

Rund 70 Spiele jeglicher Art warten, auch dank einer Unterstützung bei den Materialkosten durch das Programm Soziale Stadt, in den Räumen des ÜAZ darauf abgeholt zu werden:

Überbetriebliches Ausbildungszentrum Bauwirtschaft Frankfurt (Oder)-Wriezen

Hartmut Bigesse

Am Erlengrund 20, 15234 Frankfurt (Oder)

Tel.: 0335-4140-0 oder 0335-4140-137

Viel Spaß!

Abwurfspiel Burg

1. Wurfentfernung für Kinder bis 10 Jahren 2,5 m
2. Wurfentfernung für Kinder von 10 – 14 Jahren 4,0 m
3. Wurfentfernung für Jugendliche ab 14 Jahren 5,0 m
4. Zum Abwerfen dürfen grundsätzlich nur die mitgelieferten Bälle (10 Stück) verwendet werden.
5. Zur Vermeidung von Schäden an den Figuren sind sehr scharfe Würfe aus kurzer Entfernung nicht erlaubt.
6. Eine Figur gilt nur dann als getroffen, wenn sie nach hinten umgefallen ist. Eine Figur, die durch einen zu starken Wurf zurückspringt, gilt als nicht getroffen.

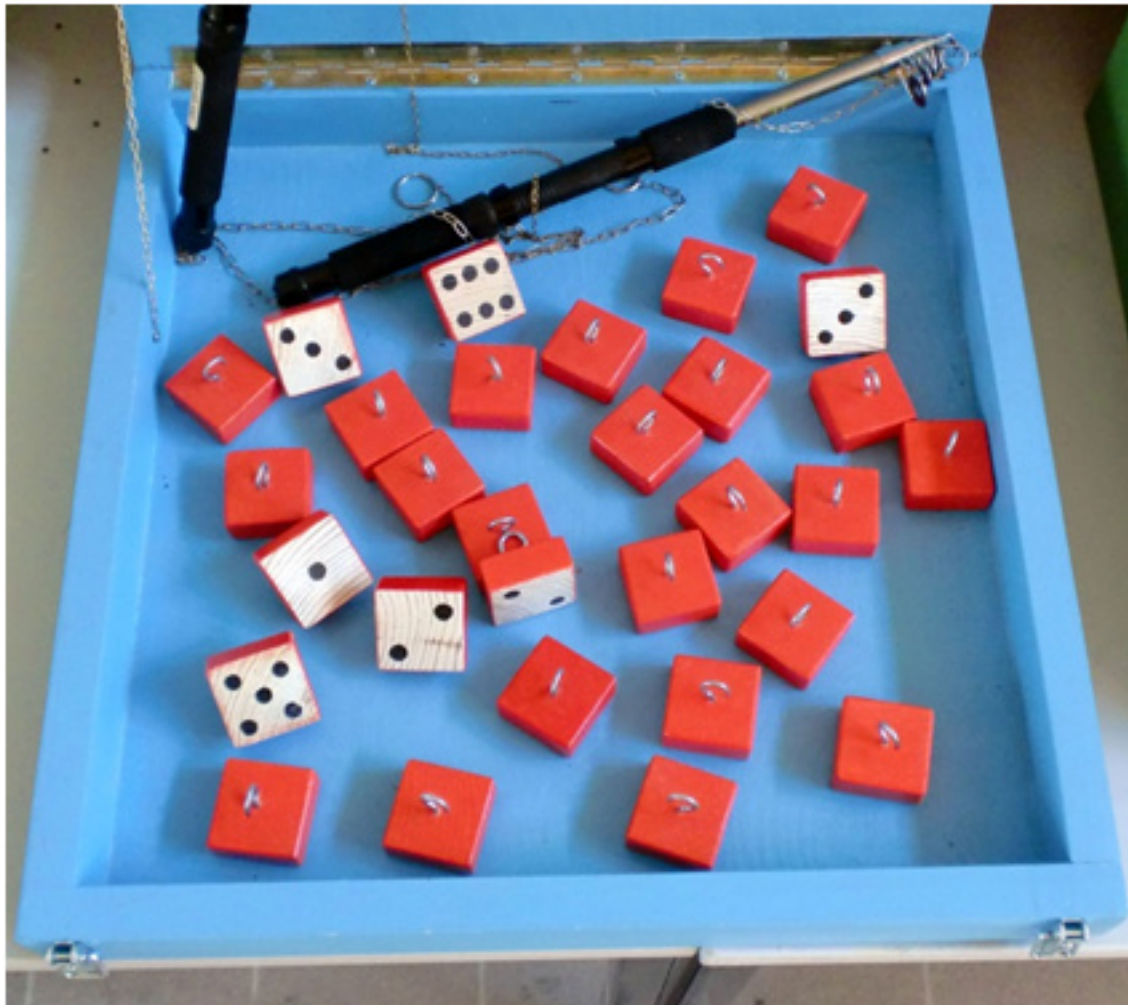


Maße: 220cm x 95cm x 15cm

Gewicht einschließlich Transportkiste: 30 kg

Angelspiel

- Der „Fischteich“ sollte auf einem Tisch aufgestellt werden (Höhe 70-85 cm).
- Der Angler hält einen Abstand von 1,4 m zum „Fischteich“.
- Die Angel wird nur mit einer Hand gehalten.
- Ein Fisch gilt dann als gefangen, wenn der Schlüsselring freischwebend den Haken erfasst.
- Bei aufgelegtem Schlüsselring oder Erfassen mit der Kette, gilt der Fisch als nicht gefangen und ist zurückzusetzen.



Spielempfehlung

1. Angeln nach vorher festgelegter Fischanzahl (z. B. 5 Fische) ohne Zeitbegrenzung. Sieger ist derjenige, der in kürzester Zeit die festgelegte Fischanzahl gefangen hat.
2. Angeln nach vorher festgelegter Zeit (z. B. 2 Minuten). Die gefangenen Fische werden „gewogen“, d. h. die Augen gezählt. Anschließend werden die Fische für den nächsten Angler in den „Teich“ zurückgesetzt.

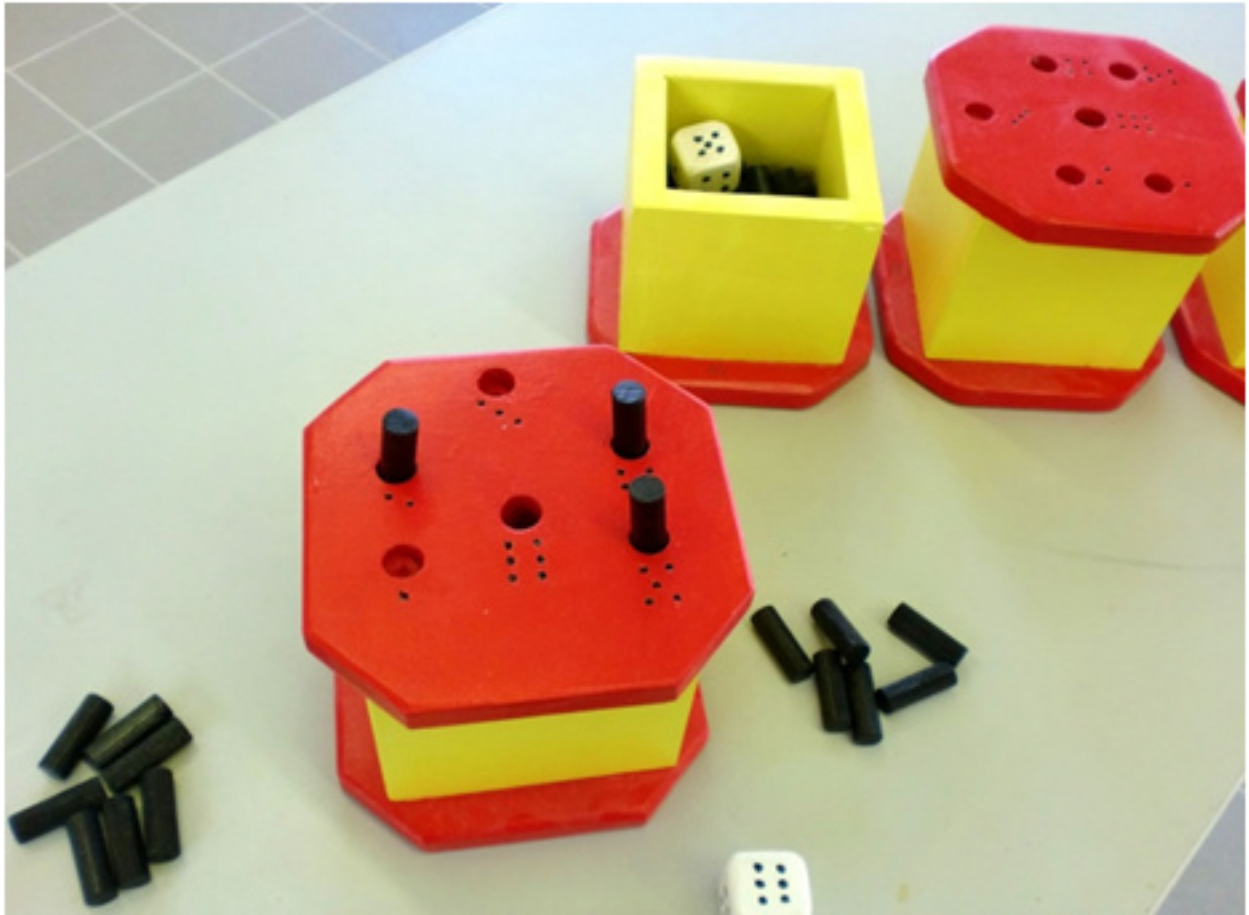
Petri Heil!

Maße: 50cm x 50cm x 8cm

Gewicht: 4 kg

Die Sechs muss weg

Das Spiel ist für 2 bis 4 Personen gedacht. Es besteht aus einer Sammelbox mit Zifferndeckel, 40 Spielsteinen und einem Würfel.



Spielempfehlung

Jeder Spieler erhält die gleiche Anzahl Spielsteine. Dann wird reihum gewürfelt. Entsprechend dem Würfelergebnis wird dann ein Spielstein in die Vertiefung mit gleicher Augenzahl auf dem Zifferndeckel gestellt. Ist eine Vertiefung auf dem Zifferndeckel bereits durch einen Spielstein besetzt, so ist dieser zu den eigenen Spielsteinen zu nehmen. Würfelt ein Spieler eine 6, versenkt er einen Spielstein im Loch mit der Augenzahl 6 auf dem Zifferndeckel.

Das Spiel ist beendet sobald ein Spieler, wenn er mit Würfeln an der Reihe ist, seinen letzten Spielstein versenkt oder seinen letzten Spielstein in eine freie Vertiefung auf dem Zifferndeckel setzen kann.

Es ist nicht zu empfehlen Platz 2 bis 4 auszuspielen, da es für die Spieler, die keine Spielsteine mehr besitzen, langweilig wird.

Viel Spaß beim Versenken!

Maße: 15cm x 15cm x 15cm

Gewicht: 2 kg

Dosenabwurfspiel

Das Spiel besteht aus einem aufklappbarem Sperrholzkasten, 10 Blechdosen und 10 Abwurfballs.



Spielempfehlung

Der Spielkasten, der gleichzeitig Auffangbehälter für die Dosen und die Bälle ist, sollte auf einen Tisch o.ä. aufgestellt werden. Die Entfernung zum Dosenabwerfen sollte individuell nach dem Alter der spielenden Kinder festgelegt werden. (2 bis 4 Meter)

Mit 5 Bällen sollen so viel Dosen wie möglich, abgeworfen werden. Dosen gelten als abgeworfen wenn sie nicht mehr auf der Aufstellfläche stehen oder liegen. Wird in mehreren Durchgängen gespielt, ist der Spieler Sieger, der die wenigsten Dosen auf der Abstellfläche liegen hatte.

Viel Glück beim Abwerfen!

Maße: 90cm x 70cm x 65cm

Gewicht: 20 kg

Käsespiel mit Kugelhaus

Die in einem Holzring befindliche Kugel muss vom unteren Spielfeldrand in das oben befindliche Zielloch geführt werden. Der Holzring ist an zwei Seilen befestigt und muss mit deren Hilfe an den Käselöchern vorbei nach oben bewegt werden. Dabei darf das Seil allerdings nicht nachgefasst werden. Diverse „Wanderrouuten“ für die Kugel sind auf dem Spielbrett vorgezeichnet.

In der Regel spielt eine Person, egal ob mit oder ohne Zeitbegrenzung. Bei der Ausleihe mehrerer Spiele, sind Teamwettbewerbe mit jeweils zwei Personen pro Spiel möglich. Eine ruhige Hand und ein gutes Auge führen zum Erfolg.



Maße: 160cm x 95cm x 10cm

Gewicht einschließlich Transportkiste: 20 kg

Käsespiel mit Stange

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel muss eine Kugel von der Startposition in das Zielloch transportiert werden. Mit Hilfe der Zugseile wird die Stange mit der darauf befindlichen Kugel nach oben bewegt. Durch vorsichtiges Absenken oder Anheben der Stange bewegt sich die Kugel und kann zwischen den Löchern zum Zielloch manövriert werden.



Maße: 160cm x 95cm x 10cm

Gewicht einschließlich Transportkiste: 20 kg

Mensch ärgere dich nicht

Dieses bei Jung und Alt beliebte Spiel gibt es in einer kleinen und einer großen Variante.

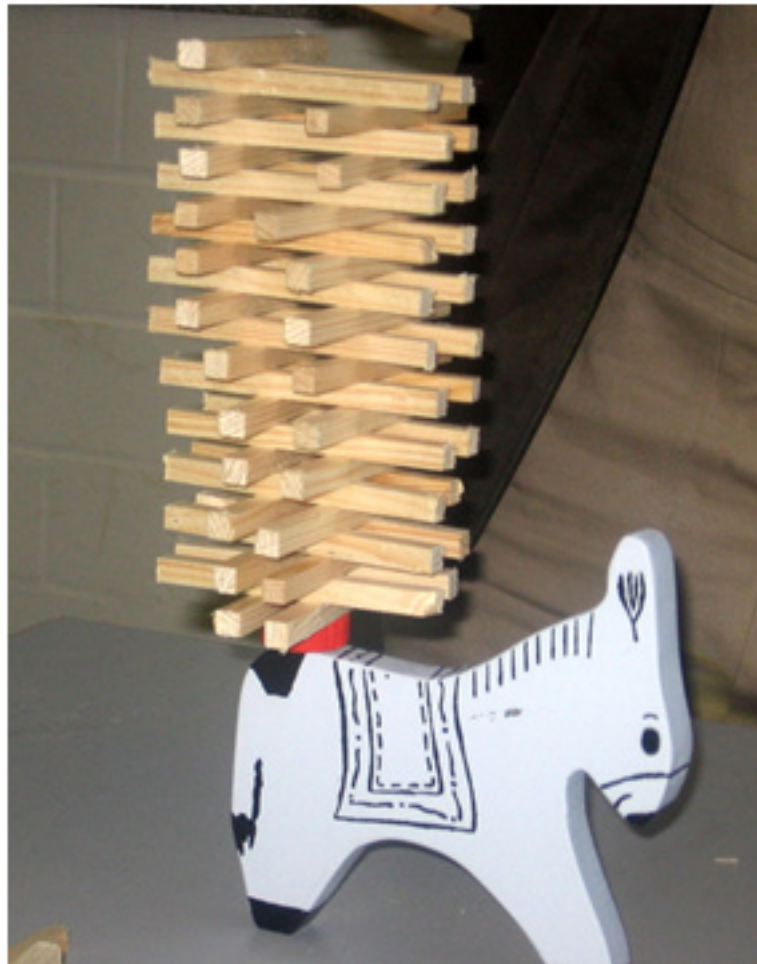


Maße XXL: 80cm x 80cm x 2cm
Maße klein: 50cm x 50cm x 1,5cm

Gewicht: 5 kg
Gewicht: 2 kg

Packesel

- Der Packesel sollte auf einen Tisch gestellt werden. (Höhe 70-85 cm)
- Es werden zuerst zwei Hölzchen parallel auf die Packfläche gelegt.
- Zwei weitere Hölzchen werden wieder parallel, aber um 90° versetzt auf die ersten beiden gelegt.
- Dies geht so weiter bis der Hölzchen-Vorrat aufgebraucht ist.



Spielempfehlung

1. Ein Spieler stapelt so lange, bis der Turm umfällt. Dabei sind die Hölzchen während des Stapelns zu zählen, um den „Hochstapler“ des Spiels zu ermitteln.
2. Zwei Spieler legen abwechselnd je zwei Hölzchen auf die Packfläche. Verloren hat der Spieler, bei dem der Turm umfällt.
3. Zwei Spieler legen abwechselnd je ein Hölzchen auf die Packfläche. Verloren hat wiederum der Spieler, bei dem der Turm umfällt.

Viel Spaß!

Maße: 25cm x 50cm x 7cm

Gewicht: 3 kg

Schiebfix

Nur durch horizontales und vertikales Verschieben der 15 Zahlenfelder soll eine vorab abgesprochene Zahlenfolge erreicht werden.



Vorschläge für Zahlenfolgen:

1 2 3 4	1 2 3 4	15 14 13 12	15 14 13 12	1 3 5 7	15 13 11 9
5 6 7 8	8 7 6 5	11 10 9 8	8 9 10 11	2 4 6 8	14 12 10 8
9 10 11 12	9 10 11 12	7 6 5 4	7 6 5 4	9 11 13 15	7 5 3 1
13 14 15 X	X 15 14 13	3 2 1 X	X 1 2 3	10 12 14 X	6 4 2 X

Viel Spaß beim Schieben!

Maße: 50cm x 50cm x 7cm

Gesamtgewicht: 6 kg

Schiffsbillard

Start des Schiffsbillards

Mindestens 2 Spieler treten an das Spiel heran und platzieren ihre 8 Spielsteine lückenlos auf der ihnen gegenüberliegenden Seite des Schiffsbillards. Jeder beginnende Spieler spielt mit der Schlag-Scheibe. Diese kann beliebig innerhalb der sogenannten „Stoß- oder Schießzone“ positioniert werden.

Sollten beide Spieler mit einer eigenen Schlag-Scheibe spielen, so hat jeder Spieler bei einem Spielerwechsel seine Schlag-Scheibe von der Spielfläche zu entfernen. Der ausführende Spieler darf zwar mit seiner Hand/Finger die Stoß- und Schiesszone berühren, nicht aber jedoch den Spieltisch.

Als Stoß/Schuss wird laut Spielregeln jede Berührung der Schlagscheibe mit dem Spielqueue gewertet (ähnlich wie beim Tischbillard). Ein erfolgreich versenkter Spielstein in einer der 4 Spieltaschen berechtigt den ausführenden Spieler zum Fortsetzen seines Spieles.

Sieger ist, wer als erster sämtliche Spielsteine in den Ecktaschen versenkt hat. Sollte der beginnende Spieler in seinem Lauf alle Spielsteine versenken, so steht dem zweiten Spieler auch noch ein Spiellauf zu, und zwar solange bis er einen Fehlstoß vorlegt, bzw. einen Spielstein nicht versenken kann. In diesem Fall ist der erste Spieler der Sieger.

Während des Spiels: Stoßen- bzw. Schießen

Jeder Spieler darf seine Spielsteine direkt anspielen, es sei denn Sie liegen in der eigenen Schiesszone oder im Mittelkreis des Spieltisches. Spielsteine in der eigenen Stoß-oder Schießzone oder aus dem Mittelkreis dürfen nur indirekt über die Bande der gegenüberliegenden Stoß- oder Schießzone angespielt werden. Spielsteine in der eigenen Stoß-oder Schießzone oder aus dem Mittelkreis dürfen nur indirekt mit der Schlagscheibe oder einem anderen Spielstein gespielt werden

Strafspielstein / Strafscheibe

In einigen Situationen erhält der Spieler eine zusätzliche Spielscheibe zu seinen Spielsteinen hinzu. Diese wird genau in die Mitte der gegenüberliegenden Schiesszone positioniert. Ist diese Position belegt, wird auf die Seite mit den wenigsten Spielsteinen ausgewichen.

Eine zusätzliche Spielscheibe erhält der Spieler, wenn:

1. Nach einem Stoß- oder Schuss mit der Schlagscheibe keine eigenen Spielscheiben berührt wurden
2. Wenn die erste berührte Spielscheibe die des Gegenspielers ist
3. Wenn die Schlagscheibe selbst in den Ecktaschen versenkt wird
4. Wenn die Schlagscheibe durch zu hohe Wucht aus dem gesamten Spielfeld fliegt
5. Wenn eine Spielscheibe direkt im Zentrum des Mittelkreises angespielt wird

Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel erfolgt immer dann, wenn

1. - der Gegenspieler keine eigene Spielscheibe angespielt hat
2. - eine gegnerische Spielscheibe in einer der Ecktaschen versenkt wurde
3. - die eigene Schlagscheibe in die eigene Schießzone zurückläuft
4. - nach einem Stoß-oder Schuss Spielscheiben oder die Schlagscheibe von der Spielfläche fliegen
5. - ein Strafscheibenfehler geschieht (siehe oben)

Maße: 100 cm x 100 cm x 6 cm

Gewicht: 15 kg



Shuffleboard



Vereinfachte Spielregeln

Der Spieler bekommt 16 Steine, die er nacheinander versucht unter dem Ablagebalken hindurch in eine der vier Toröffnungen zu schießen. Sind alle 16 Steine gespielt, wird mit den Spielsteinen die nicht im Tor sind, ein zweiter Versuch unternommen, diese ins Tor zu schießen. (Alle Spielsteine, die egal wie tief unter der Toröffnung liegen, bleiben für den zweiten und auch dritten Versuch liegen.)

Danach erfolgt mit den restlichen frei auf der Spielfläche liegenden Spielsteinen ein dritter Versuch, nach dem dann abgerechnet wird.

Liegt in jedem Fach ein Spielstein, so zählt das 20 Punkte. Es sind also maximal 80 Punkte möglich. Bei jeder unvollständigen Viererreihe wird nur der über der Toröffnung angegebene Punktwert hinzuaddiert.

Gewertet werden nur die Spielsteine, die im Fach liegen und die nicht, auch nicht geringfügig, vom Torbalken bedeckt werden.

Ausführliche Spielregeln sind im Internet zu finden.

Maße: 200cm x 50cm x 12cm

Gewicht: 35 kg

Siegerpodest

Das Siegerpodest besteht aus einer Grundplatte und drei unterschiedlich hohen Podesten. Die Podeste werden auf die Grundplatte gesteckt. Sie sind gegen Verschieben gesichert. Die Podeste sind aus MDF Platten gefertigt. Sie sind auf einen Leistenrahmen verleimt und verschraubt.



Maße: Grundplatte: 150cm x 40cm x 2cm Gewicht: 40 kg
Podest 1: 50cm x 40cm x 62cm
Podest 2: 50cm x 40cm x 48cm
Podest 3: 50cm x 40cm x 32cm

Teufelsknoten

Bauanleitung

1. Teil **I** mit den Aussparungen nach oben und der unbearbeiteten Hälfte nach hinten (vom Körper weg), hinlegen.
2. Teil **II** mit breiter Öffnung zum Körper und der unbearbeiteten Hälfte nach links in die hintere Aussparung von Teil **I**, linksbündig einlegen.
3. Teil **I** und Teil **II** anheben, ohne diese zu kippen oder zu drehen, und Teil **III** mit der unbearbeiteten Hälfte nach unten, links neben Teil **I** auf Teil **II** schieben.
4. **Achtung!** Ab hier den Knoten nicht mehr drehen oder kippen, da ansonsten die im Weiteren beschriebenen Bezugspunkte für die Teile **IV**, **V** und **VI** verlorengehen.
5. Teil **IV** mit der unbearbeiteten Hälfte nach rechts in die vordere Aussparung von Teil **I** einsetzen.
6. Teil **V** in die sich ergebende rechteckige Aussparung von Teil **I**, **II** und **IV** mit der unbearbeiteten Hälfte zum Körper einsetzen und nach links unter Teil **III** schieben.
7. Um Teil **VI** einzusetzen, Teil **II** nach links schieben, Teil **III** nach hinten (vom Körper weg) schieben und Teil **IV** nach rechts schieben. Teil **VI** mit der unbearbeiteten Hälfte nach oben auf Teil **II** setzen und zum Körper hin in Teil **IV** schieben, dann anheben und nach links auf Teil **V** schieben.
8. Zum Fertigstellen des Knotens Teil **IV** nach links, Teil **III** zum Körper ziehen, Teil **II** nach rechts und Teil **V** nach hinten (vom Körper weg) schieben. **Fertig!**



Viel Spaß! Und immer daran denken, auseinander geht der Knoten in umgekehrter Reihenfolge.

Maße: 45cm x 40cm x 10cm

Gewicht: 8 kg

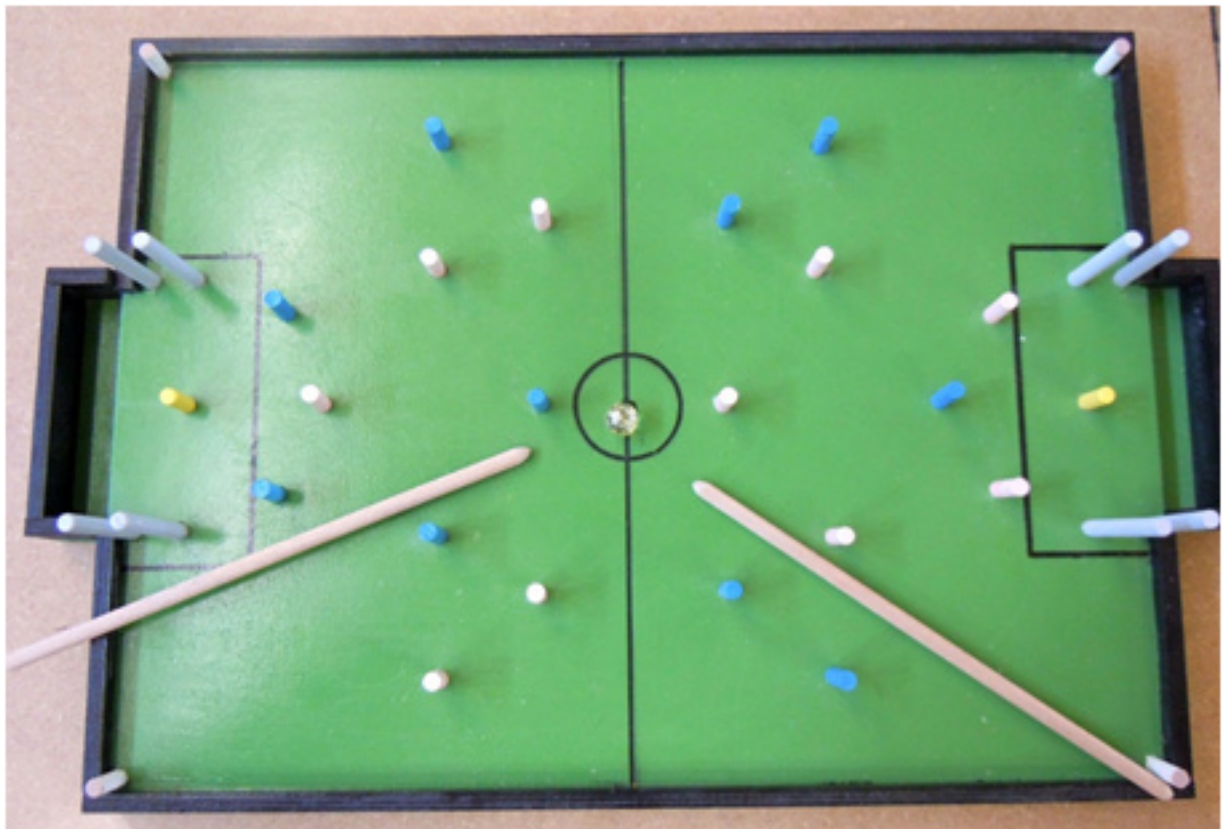
Tischfußball

Anstoß ist am Mittelkreis nach Auslosung (Münze) oder nach Absprache. Es wird immer abwechselnd gespielt. Die Kugel wird mit der Spitze des Spielstabes angestoßen. Der Spielstab ist dabei waagrecht bis leicht geneigt zu führen (Billardhaltung). Erst wenn die Kugel zum Stillstand gekommen ist, darf der Gegner seinerseits die Kugel mit dem Spielstab bewegen. Ein Stoß gilt auch dann als ausgeführt, wenn sich durch eine versehentliche Berührung oder eine Unkonzentriertheit die Kugel bewegt hat.

Ein Tor gilt dann als erzielt, wenn die Kugel in die hinter dem Tor befindliche Tasche fällt. Das Bewegen der Kugel mit senkrecht gehaltenem Stab gilt als regelwidrig.

Sieger ist der Spieler, der zuerst eine vorab festgelegte Anzahl von Toren erreicht hat.

Viel Spaß!



Maße: 65cm x 40cm x 10cm

Gewicht: 6 kg

Tischhockey

Spielempfehlung

1. Anstoß von der Mittellinie nach Auslösung oder Absprache. Der Gegner darf dabei zur Abwehr eine gedachte Linie am Ende des Zählwerks nicht überschreiten. Schussrecht hat immer der Spieler in dessen Spielfeldhälfte sich die Spielscheibe befindet, egal über welchen Weg sie dorthin gekommen ist.
2. Die Spielscheibe darf in der eigenen Spielfeldhälfte zur eventuellen Verbesserung der Schussposition 2x über die eigene Bande gespielt werden. Die 3. Berührung der Spielscheibe muss der Schuss ins gegnerische Feld sein. Sollte die Spielscheibe dabei das gegnerische Feld wegen eines zu schwachen Schlages, nicht erreichen erhält der Gegner einen Freischuss von der Mittellinie auf das ungeschützte Tor. Sollte dabei das Tor nicht getroffen werden, läuft das Spiel wie unter Punkt 1 beschrieben weiter. Liegt der Spielstein in einer Ecke und kann mit der Schussscheibe nicht mehr bewegt werden, so ist er per Hand mit einem Spielsteindurchmesser mittig vor das eigene Tor zu legen. Durch schießen über die Bande wird dann weitergespielt.
3. Fällt ein Tor, betätigt der Torschütze sein Zählwerk und es gibt Anstoß von der Mittellinie für den Gegner. Wer zuerst 10 Tore geschossen hat, ist Sieger. Die beiden angeschraubten Holzplatten dienen als Körperschutz und sind gleichzeitig akustische Toranzeiger. Bitte die Muttern an den Holzplatten nicht verändern.
4. Sollte die Spielscheibe einmal exakt auf der Mittellinie zum Liegen kommen, hat der Spieler das Schussrecht, aus dessen Feld die Spielscheibe die Spielscheibe auf die Mittellinie gelangt ist.

WARNUNG

Eine Abänderung der unter Punkt 2 vorgegebenen Spielweise, z.B. ständiges wechselseitiges schießen, kann zu Verletzungen an der Hand führen.



Maße: 160cm x 100cm x 10cm

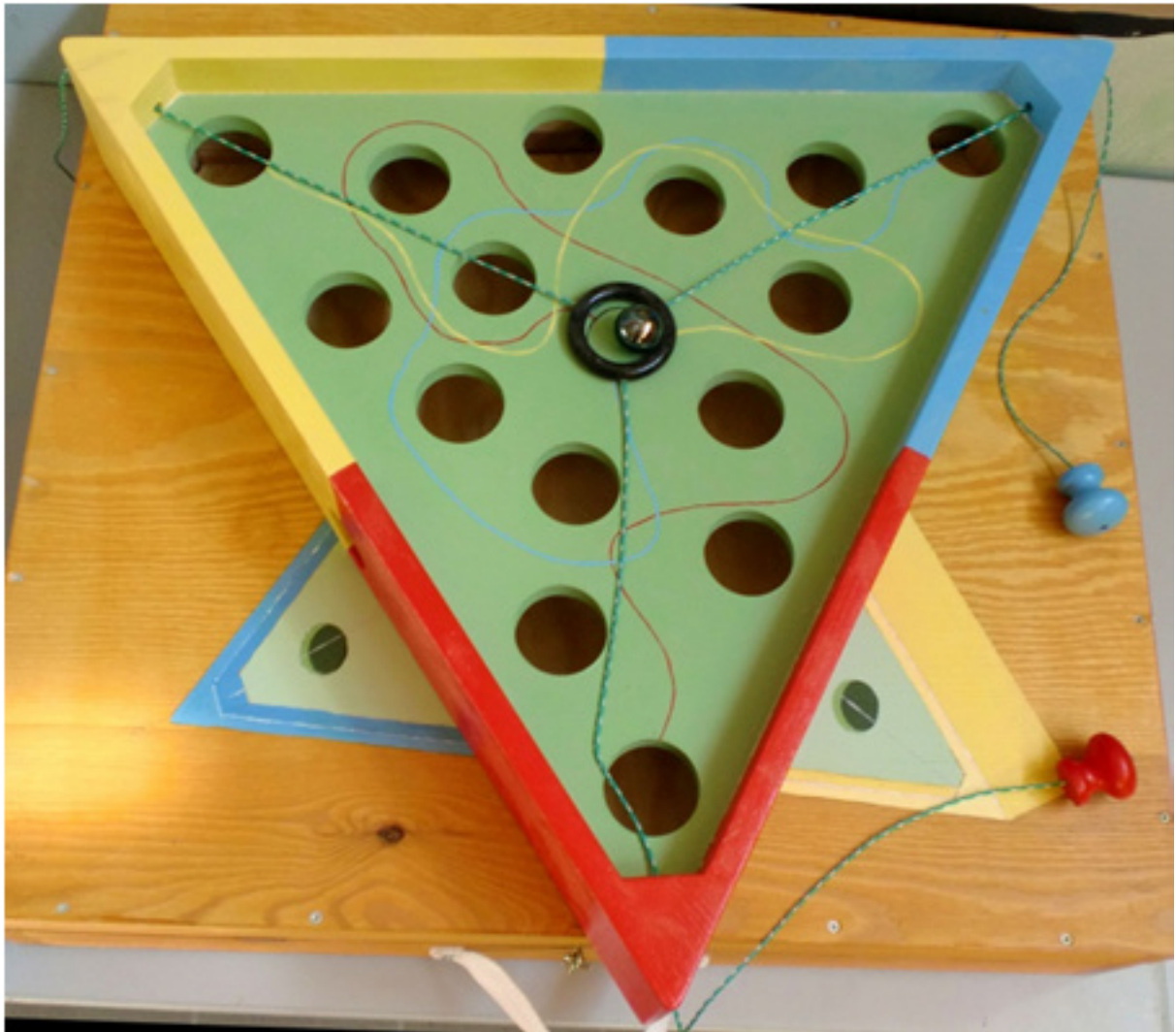
Gewicht: 35 kg

Tischkäsespiel

Das Spiel besteht aus einem dreieckigen Spielfeld in Kastenform, mit Löchern, sowie 3 Zugseilen die mit einem Ring verbunden sind und einer Kugel. Das Spiel befindet sich in einer Transportbox.

Spielempfehlung

Der Ring mit eingeleger Kugel wird in die Mitte des Spielfeldes gelegt. Nun müssen 3 Spieler versuchen, mit Hilfe der Zugseile den Ring mit der Kugel auf einem der farbig markierten Wege zum Ziel-Feld zu bewegen, ohne dass die Kugel – außer im Ziel-Feld – durch eines der Löcher fällt.



Maße: 60cm x 60cm x 12cm

Gewicht: 5 kg

Tischlabyrinth

Das Spiel ist für 2 Personen gedacht. Es besteht aus einer Grundplatte mit 4 Säulen. Durch die Säulen sind die Zugseile geführt, mit deren Hilfe die Spielplatte mit dem Labyrinth bewegt wird.



Spielempfehlung

Durch geschicktes Anheben, Kippen oder Absenken mittels der Seilzüge ist eine Spielkugel durch das Labyrinth zu führen. Bei Teamwettbewerben kann mittels Stoppuhr das schnellste Team ermittelt werden. (Stoppuhr gehört nicht zum Spieleumfang)

Viel Spaß!

Maße: 50cm x 50cm x 25cm

Gewicht: 1,5 kg

Tonkin

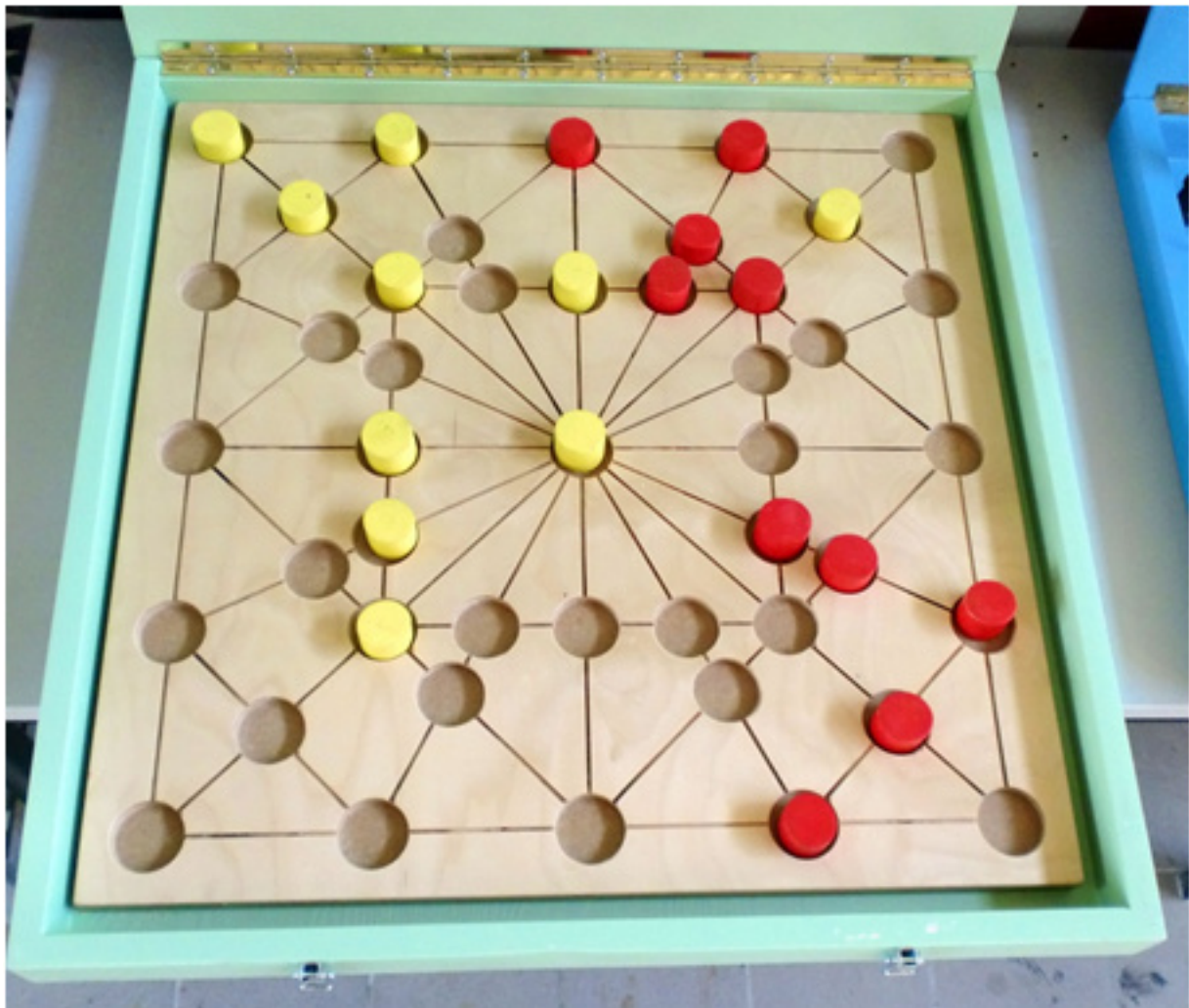
Spielregeln

Tonkin ist ein asiatisches Mühlespiel. Jeder Spieler erhält 10 Spielsteine. Der Spieler, der beginnt, muss seinen ersten Spielstein in das mittige Loch stellen. Dann setzt der zweite Spieler seinen ersten Spielstein in ein beliebiges Loch auf dem Spielfeld. Es wird immer abwechselnd gesetzt.

Ziel des Spiels ist es, mit der eigenen Farbe eine Reihe zu errichten, die aus 3 oder 5 oder 7 Steinen besteht. Gleichzeitig muss man verhindern, dass der Gegner eine dieser Reihen fertig bekommt. Sollte während des Setzens der Steine keine der Reihen fertiggestellt werden können, muss mit wechselseitigem Verschieben der Steine um jeweils ein Loch auf das Erreichen einer der o. g. Reihen hingearbeitet werden. Besetzte Löcher dürfen nicht übersprungen werden.

Sieger ist derjenige Spieler, der zuerst eine mit seiner Farbe durchgehende Reihe von drei, fünf oder sieben Steinen errichtet hat.

Viel Spaß!



Maße: 70cm x 70cm x 8cm

Gewicht: 15 kg

Torwand

Die Torwand besteht aus einem vierteiligen Grundgestell, bestehend aus drei senkrechten Stützen und einem Querträger. In das Grundgestell werden die vier Torwandplatten eingehängt. Die Teile des Grundgestells werden durch 3 Schrauben miteinander verbunden.

Die Aufbauzeit beträgt ca. 3 Minuten (2 Personen).



Maße der Platten: 135cm x 90cm x 1,5cm
Maße der Stützen (max.): 280 cm x 8 cm x 4 cm

Gesamtgewicht: 45 kg