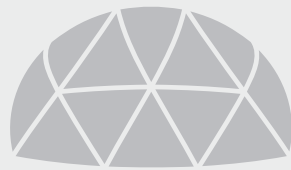


TEAM
CHALLENGE



Team-Challenge

Ein Team, ein Event.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION

HILDESHEIM



ATMOSFLAIR
EVENTLOCATION
HILDESHEIM

Team-Challenge by Atmosflair

Ein Team, ein Event.

Gut ist, was Spaß macht.

Ob mit zehn oder 200 Personen, ob als Tagesveranstaltung oder als Rahmenprogramm zu einer Feier oder Tagung - begeistern Sie Ihre Freunde oder Kollegen mit einer Team-Challenge, bei der Sie nicht nur gemeinsam neue Erfahrungen sammeln, sondern auch Stunden voller Spaß und Spannung erleben.

Abwechslungsreiche Stationen wie Speedklettern, Twister oder Leitergolf sorgen für jede Menge Spaß. Aus einer umfangreichen Liste „Schlag den Raab“- Spielen können Sie sich Ihre Favoriten aussuchen - die Spiele decken die Bereiche Sport, Wissen und Geschicklichkeit ab.





Portfolio

Flaschenschieben

Versucht wird eine leere Plastikflasche mit einem Fuß von der Markierung über die Ziellinie zu schieben. Fällt die Flasche um, muss der Spieler zurück zur Startlinie. Wenn er die Startlinie erreicht hat, ist der nächste Spieler dran. Zwei Teams spielen parallel gegeneinander.

Wellenrutsch-Staffel

Jeweils 2 Spieler aus einem Team starten mit einem Balltablett durch das Klettergerüst. Bälle, die auf dem Weg herunterfallen, müssen wieder eingesammelt werden. Eine Runde ist beendet, wenn der Spieler am Ende der Rutsche angekommen ist und alle Bälle noch auf dem Tablett sind. Pro Runde gibt es einen Punkt. Danach startet der nächste Spieler.

Pedalo-Rennen

Jeweils eine Person aus jedem Team startet an der Startlinie. Innerhalb von 5 Minuten wird im Team durch rotierend versucht, sooft wie möglich mit den Pedalos von der Startlinie bis zu einer bestimmten Markierung und dann wieder zurück zu fahren. Gezählt wird, wie oft die Startlinie überquert wird.

Trampolin-Volleyball

Je 2 Spieler eines Teams befinden sich hintereinander auf den Trampolinen, die 2 Spieler des anderen Teams auf den Trampolinen Ihnen gegenüber. Ziel ist es wie beim Volleyball mit dem Ball im Feld des Gegners den Boden zu berühren. Jede Bodenberührung zählt als Punkt. Nach einer bestimmten Zeit werden die Spieler in beiden Teams gewechselt.

Tischkicker

Jeweils 2 (oder 4 Spieler) aus dem Team treten gegen das andere Team an, nach der Halbzeit wird gewechselt, sodass alle Teilnehmer aus dem Team die Möglichkeit haben zu spielen. Es gelten die Tischkickerregeln.



Tabu

Zwei Spieler eines Teams bekommen 2 Minuten um seinem Mitspieler das vorgegebene Wort zu beschreiben. Einige Begriffe, die vorweg gegeben sind, dürfen nicht genannt werden. Eine der 2 Personen hat die Aufgabe, der anderen Person dieses Wort zu beschreiben.

Twister

Twister besteht aus einer etwa zwei Quadratmeter großen Plastikfolie mit großen bunten Punkten (blau, rot, grün, gelb) und einer Drehscheibe. Die Decke wird zum Spielen auf dem Boden ausgebreitet, die Drehscheibe bereitgelegt. Die Drehscheibe ist in farbige Viertel nach der Farbe der Kreise auf der Spieldecke eingeteilt. Jedes Viertel steht für einen Körperteil. Nach dem Drehen wird die Kombination angesagt und die Teilnehmer müssen versuchen, die Anweisung zu befolgen. Ziel des Spiels ist es, nicht diejenige Person zu sein, die als erstes umfällt.

Distanzen schätzen

Es werden den Teilnehmern 2 Städte genannt. Diese müssten die Distanz der Luftlinie (von Zentrum zu Zentrum) schätzen und auf einem Blatt Papier notieren. 30 Sekunden haben die Spieler Zeit. Das Team, das am nächsten an der tatsächlichen Entfernung liegt, bekommt einen Punkt.

Umrisse erraten

Der Spielleiter zeigt beiden Teams ein Bild, auf dem ein Umriss abgebildet ist. Das Team, welches zuerst die richtige Antwort liefert bekommt einen Punkt.

Tauziehen

Die Teams treten gegeneinander an. 2 Spieler positionieren sich jeweils rechts und links von der aufgezeichneten Mittellinie (In- oder Outdoor). Nach Anpfiff des Spielleiters ist es die Aufgabe, den Gegner über die Mittellinie zu „ziehen“. Der Stärkere gewinnt und bekommt einen Punkt.

Klartext

Das Partyspiel mit Lachgarantie. Es gilt, im Team möglichst viele Sätze richtig zu erraten. Klingt einfach? Ist es aber nicht, denn die Maulsperren sorgen nicht nur dafür, dass die Wörter beim Aussprechen verzerrt und komisch klingen. Schaffen es die Teammitglieder trotz Lachflash, die Sätze zu erraten?

Fußballwappen

Fußballwappen von nationalen und internationalen Vereinen müssen erraten werden. Der Verein muss exakt genannt werden. Der Schnellere erhält den Punkt, bei falscher Antwort bekommt der Gegner den Punkt.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION
HILDESHEIM

Blind Soccer

Jedes der 2 Teams wählt 2 Spieler aus. Den ausgewählten Spielern werden die Augen verbunden. Die anderen Spieler müssen den "blinden" Spieler durch das Fußballspiel lotsen. Gewechselt wird nach 4 Minuten innerhalb des Teams.

Ninja Challenge

Trete gegen deinen Challenge-Gegner an und beweise, wer zuerst den roten Buzzer drückt.

Die Münze

Auf einem Tisch steht ein Glas. An die Tischkante wird ein Token gelegt. Das Glas hat von der Tischkante etwa 15 cm Abstand, diese Stelle ist markiert. Es spielen immer 2 Spieler gegeneinander 2 min. Die Spieler erhalten eine Schüssel voller Token und versuchen so viele Token, wie möglich in das Glas zu schnipsen.

Torwand

Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit um so viele Tore wie möglich von der Mittellinie zu schießen.

Basketball

Jeder Spieler hat 2 Minuten Zeit, um so viele Körbe wie möglich von der Bank aus zu werfen. Die anderen 3 Teammitglieder werfen den Ball nach jedem Korbversuch wieder zurück zum Kandidaten.

Tic Tac Toe

In einem 3x3 Spielfeld setzt nacheinander jeder Spieler sein Symbol auf ein freies Kästchen. Gewonnen hat, wer als erster 3 seiner eigenen Symbole in einer Reihe gesetzt hat. Es werden 5 Runden gespielt oder bis einer 3 Punkte erreicht hat.

Pusteball

Beide Spieler setzen sich am Tisch gegenüber, nachdem der Moderator den Ball in der Mitte fallen lässt, müssen die Spieler den Ball durch Pusten auf die andere Seite bringen. Fällt der Ball vom Tisch, bekommt der Gegenspieler einen Punkt. Auch bei Körperkontakt mit dem Ball erhält der Gegenspieler einen Punkt. Gewonnen hat, wer zuerst 3 Tore erzielt.

Wasser einfüllen

In diesem Spiel kommt es auf Augenmaß, Erfahrung, Geschick und etwas Glück an. Das Hauptziel des Spieles besteht darin, eine von dem Spielleiter festgelegte Menge Wasser in das Glas zu füllen. Dazu haben alle Mitspieler maximal 1 Minute Zeit. Anschließend werden die Gläser gewogen und der Spieler, der das genannte Gewicht am ehesten erreicht hat, bekommt einen Punkt.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION
HILDESHEIM

Untersetzer

Untersetzer werden auf einen ca. 2m entfernten Tisch geworfen. Hier befindet sich wie beim Bogenschießen ein Ziel (auf dem Tisch aufgezeichnet). Wenn man den äußersten Kreis trifft, bekommt man einen Punkt. Trifft man den 2. Kreis, erhält man 2 Punkte und trifft man den inneren Kreis, bekommt das Team 3 Punkte.

Sektpyramide

Die Pyramide wird nach Aufbauanleitung aufgestellt. Jetzt ist eure Geschicklichkeit gefragt: Im Uhrzeigersinn entnimmt jeder Mitspieler pro Runde vorsichtig ein Glas aus der Pyramide. Das pinke Glas ganz oben sollte so lange wie möglich stehen bleiben. Verloren hat das Team dessen Mitspieler, durch einen Spielzug das pinke Glas zu Fall gebracht hat.

Barbiepuppen

Jedes Team bekommt eine Barbiepuppe. Aus einem Haufen von Barbiepuppenkleidung soll die eigene Puppe so schnell wie möglich, der Vorlage entsprechend, an- und wieder ausgezogen werden.

Bierdeckel-Ralley

Auf das Startzeichen wirft jeder Spieler den Bierdeckel aus der Hand und muss einen Fuß auf den geworfenen Bierdeckel setzen. Dabei darf kein Fuß den Boden berühren. Gewinner ist, wer als erster das Ziel durchschreitet. Disqualifiziert ist, wer mit dem Fuß neben seinen Bierdeckel tritt.

Quartern

Die Spieler stellen sich hintereinander auf. Auf dem Tisch sind Gläser in verschiedenen Abständen von der Tischkante platziert, welche verschiedene Punkte bringen. Der vordere Spieler erhält einen Behälter mit Token/Münzen drin. Gelingt es ihm, eine Münze in einem Glas zu platzieren, indem er sie auf den Tisch wirft, ist der nächste Spieler dran. Der erste stellt sich dann wieder hinten an.

Wer liebt wen?

Promipärchen müssen vervollständigt werden. Es wird ein Foto gezeigt und der Partner des Abgebildeten muss genannt werden. Nachspieler, wenn die Promis bekannt sind.

Rolle rückwärts

Am Ende der Klopapier-Streifen liegen Gewichte, die ins Ziel gezogen werden müssen. Dafür hat man allerdings nur 30 Sekunden Zeit und nur die Rolle darf angefasst werden, ohne dass das Klopapier reißt. Gewonnen hat wer 5 Runden gewinnt.



BUMMS

Der erste Spieler beginnt mit dem durchzählen. Bei jeder Zahl, die eine 7 enthält (7,17,27,...) sagt man BUMMS. Ist die Zahl durch 7 teilbar (7,14,21,...) findet ein Richtungswechsel statt. Bei 70 ist Schluss und bei einem Fehler wird man bestraft, vorzugsweise mit einem Strafschluck, damit es in der nächsten Runde besser klappt.

Versteinerte Füße

Der erste Teilnehmer legt sich den Stein auf den Fuß. Dann wird das Bein angehoben, der Fuß darf den Boden nicht mehr berühren. Jetzt wird das Startsignal gegeben und die Teilnehmer der Teams müssen eine vorher festgelegte Strecke ablaufen oder abspringen. Ist die Strecke abgesprungen, ohne den Boden zu berühren, wird der Stein nur mit den Füßen an den nächsten übergeben.

Bleistift-Golf

Eine Schnur wird um die Hüfte des Spielers gebunden, auf Kniehöhe befindet sich ein Stift. Auf „Los“ rennt jeder zu seiner Flasche und versucht den Stift einzulochen.

Kistenstapeln

Nachdem der Spieler gesichert wurde, kann der Spieler damit beginnen einen Turm mit Kisten zu stapeln. Ziel ist es, so viele Kisten wie möglich unter sich zu stapeln und den Turm dabei hochzuklettern, ohne dass dieser umfällt.

Entenmarsch

Jeder Spieler erhält 2 Bälle, die er sich in die Kniekehle legt, dabei muss er eine gewisse Strecke ablaufen ohne die Bälle zu verlieren.

Abräumen - Werfen, Sammeln, Fangen!

Der Tischtennisball muss nach oben geworfen werden. Solange er fliegt, hat der Spieler Zeit, mit der Wurfhand so viele Figuren wie möglich vom Tisch einzusammeln. Anschließend muss er den Tischtennisball mit der Wurfhand auffangen. Für jede Figur gibt es 1 Punkt.

Hol dir den Ball!

Ein Ball wird in der Mitte platziert, jeder Spieler der Mannschaft erhält vorab eine Zahl genannt. Nachdem der Schiedsrichter eine Zahl nennt, muss der Spieler mit der jeweiligen Zahl versuchen den Ball aus der Mitte zu holen, während die Gegner ihn versuchen zu fangen. Gewonnen hat, wer den Ball geholt hat, ohne sich vom Gegner berühren zu lassen.

Wiegenspiel

Das Team muss aus Gegenständen ein vorgegebenes Gewicht zusammenstellen und nachwiegen. Wer näher an der Vorgabe ist, erhält den Punkt.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION
HILDESHEIM

Schmecken

Innerhalb von 3 Minuten müssen 5 Substanzen erschmeckt werden. Gewonnen hat, wer die meisten Substanzen erschmeckt hat. Pro Substanz darf nur einmal geraten werden.

Girls vs. Guys Quiz

Im spannenden Wissensduell treten die Spieler des Teams einzeln gegen das Gegenteam an. Wer weiß mehr über das andere Geschlecht? Wer viel weiß und schneller auf den Buzzer drückt, sammelt viele Punkte für das Team. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Luftballons zertreten

Bei diesem wilden Spiel bekommt jeder Spieler einen Luftballon mit einem Faden an das linke Bein gebunden. Auf Kommando versuchen alle die Ballons des gegnerischen Teams zu zertreten. Spieler, dessen Ballon geplatzt ist, scheiden aus - das Team, wo der letzte heile Luftballon am Spielenden übergeblieben ist, gewinnt.

Buchstabieren

Es müssen Wörter rückwärts buchstabiert werden. Nacheinander wird jeweils drei Minuten gespielt. Nach jedem Punkt oder jedem Fehler wird das neue Wort genannt. Beide Spieler bekommen die gleichen Wörter. Es gibt keine Möglichkeit, seine Buchstaben zu korrigieren. Wer mehr Wörter richtig rückwärts buchstabiert hat, gewinnt.

Speedklettern

Jeder Kandidat hat 2 Minuten Zeit. Mit einem Ball zwischen den Beinen wird die Kletterwand nach oben geklettert (Route egal). Ist der Kletterer oben angekommen (hat mit beiden Händen den obersten Griff berührt), darf er erneut starten. Fällt der Ball zwischendurch runter, zählt diese Route nicht.

Scheibe schnappen

Der Bierdeckel wird so auf die Tischkante gelegt, dass er nicht herunterfallen kann. Der Spieler muss jetzt mit seiner Hand den Bierdeckel nach oben katapultieren und ihn mit derselben Hand auffangen. Schafft er dies, bekommt er 1 Punkt.

Würfelzahlen rechnen

5 Würfel werden auf einen Tisch geworfen, wer als erstes das Ergebnis errechnet, drückt auf die Klingel in der Mitte. Ist das Ergebnis falsch, bekommt der Gegner einen Punkt.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION

HILDESHEIM

Becher Tic Tac Toe

Doppelte Herausforderung bei der Kombination von Tic Tac Toe und Becher flippen. Erst wenn der Becher beim Flip auf der richtigen Seite landet, darf er gesetzt werden. Danach gelten die Tic Tac Toe Regeln.

Diktat

Wie in der Schule müssen die vom Spielleiter vorgelesenen Begriffe und Sätze aufgeschrieben werden. Am Ende wird die Vorlage mit den Spielern verglichen. Für jeden Fehler, egal ob Rechtschreibung, Komma oder Satzzeichen, gibt es einen Fehlerpunkt. Es gewinnt die Gruppe mit den wenigsten Fehlern.



ANMELDEFORMULAR

Team Challenge

Name, Vorname

Telefonnummer

E-Mail

Anzahl der Personen

Wunschdatum /-uhrzeit der Challenge*



info@jim-jimmy.de
05121 - 690 49 56

Nach Eingang des Anmeldeformulars prüfen wir Ihre Anfrage und melden uns bei Ihnen bezüglich einer Zu- oder Absage zurück. Die Anfrage ist unverbindlich.

*Samstags und sonntags nehmen wir Challenges erst ab 18.00 Uhr entgegen.

WIR FREUEN UNS AUF SIE.