



# ideen.kollektiv

## XXL Kreiselzeichner

XXL String Puller

XXL Tireur de ficelles

XXL Tirador de hilo

XXL Estrattore di corde

PDF Download



# DE Anleitung - XXL Kreiselzeichner

## Planung:

Dauer ca. 15-60 Minuten

## Teilnehmende:

Bis zu 21 Personen

## Ziel des Spieles:

Als Team eine Aufgabe lösen oder etwas zeichnen.

## Lieferumfang:

- 1 Kreiselzeichner
- 20 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

## 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.

## Vorlagen:

Die PDF-Vorlagen sind unter <https://qrco.de/bcwMZi> kostenlos downloadbar. Du kannst aber auch einfach den QR-Code auf dieser Seite mit deinem Smartphone 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.

## Danach:

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

## Zeichenvorlagen



# Spielvarianten

## 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.

## Teams

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

## 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.

## 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).

## 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.

## Stille

Während des Ablaufs wird nicht miteinander gesprochen.

## Ballons

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

## 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

# EN Instruction - XXL String Puller

**Planning:**

Duration approx. 15-60 minutes

**Participants:**

Up to 21 people

**Aim of the game:**

To solve a task or draw something as a team.

**Scope of delivery:**

- 1 string puller
- 20 strings
- 1 extra long string
- 1 pen

**What else is needed (depending on the game variant)?**

- Stopwatch or smartphone
- Printer (to print out the PDF templates)
- Additional pens

**How to play:**

The pencil is placed in the appropriate slot and secured with the Velcro tape. Additional adhesive tape can also be used if the pencil is very large or if street chalk is used.

The strings can be attached to the holes. You can also attach a short string or the extra long string at the top, underneath the ball (depending on the game variant). Each player holds a string in their hand.

**Templates:**

The PDF templates can be downloaded for free at <https://qrco.de/bcwMZi>. You can also simply scan the QR code on this page with your smartphone.

There you will find mazes, mandalas and graphs. We recommend printing out the templates in A3 or A4 and then tracing, solving and editing them with the string puller. The sheet should be attached to the table with adhesive tape.

The trainer specifies a motif and the group implements it together in self-organized consultation.

**Afterwards:**

After completion, a short reflection phase should be planned to discuss what went well and what went badly and why.

Drawing templates



# Game variants

## Parkour

A parkour with obstacles is set up. The string puller must always touch the floor/table with its tip and must get from the starting point to the finish point without touching the obstacles.

## Blind cow

Some participants are blindfolded. The group must try to guide the blind participants with words alone and integrate them into the group.

## Teams

One group draws an object and the other group tries to guess what was drawn.

## Back drawer

The group draws a number, a letter or a simple picture on the back of another player with the tip of the string puller. This person has to guess what is being drawn.

## Outdoor

Just like indoors, the spinning top can also be used outdoors. You can either insert road chalk into the slot or use the tip to draw on a soft surface (for example in sand).

## Disturbance factor

The long string is attached to the upper part of the sting puller. The trainer can deliberately disrupt the team's task. He/she can walk around the group and pull lightly and in a controlled manner from any side. At the same time, the group has to solve the set task (e.g. drawing a maze) and deal with the external disruptive factor. The long ribbon can also be used as an aid to change the inclination of the string puller.

## Silence

There is no talking during the process.

## Balloons

Inflated balloons are distributed around the room and must be popped using a sharpened pencil attached to the string puller.

## Further variants

Of course, game variants can be combined or new variants can be devised.

Please send us your feedback and suggestions about our product by e-mail to:  
[kundenservice@universals101.com](mailto:kundenservice@universals101.com)

# Instructions - XXL Tireur de ficelles

**Planification:**

Durée environ 15-60 minutes

**Les participants:**

Jusqu'à 21 personnes

**Objectif du jeu:**

Résoudre une tâche ou dessiner quelque chose en équipe.

**Contenu de la livraison:**

- 1 tireur de ficelles
- 20 ficelles
- 1 ficelle extra longue
- 1 crayon

**Que faut-il encore (selon la variante de jeu)?**

- Chronomètre ou smartphone
- Imprimante (pour imprimer les modèles PDF)
- D'autres crayons

**Le déroulement du jeu:**

Le stylo est placé dans la rainure appropriée et fixé à l'aide de la bande velcro. Si le stylo est très grand ou si l'on utilise de la craie de rue, on peut également utiliser du ruban adhésif supplémentaire.

Les ficelles peuvent être fixées aux trous. En outre, il est possible de fixer une ficelle courte ou la ficelle extra longue en haut, sous la boule (selon la variante de jeu). Chaque joueur tient une ficelle dans sa main.

**Les modèles:**

Les modèles PDF peuvent être téléchargés gratuitement sur <https://qrco.de/bcwMZi>. Mais tu peux aussi simplement scanner le code QR sur cette page avec ton smartphone.

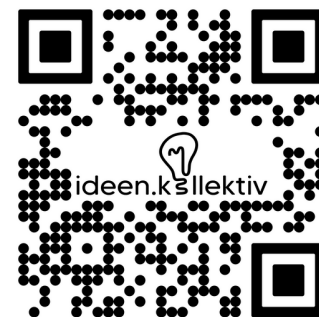
Tu y trouveras des labyrinthes, des mandalas et des graphiques. Nous recommandons d'imprimer les modèles en A3 ou A4, puis de les tracer, de les détacher et de les modifier avec le Tireur de ficelles. La feuille doit être fixée à la table avec du ruban adhésif.

Le formateur donne un motif et le groupe le réalise ensemble en s'organisant lui-même.

**Après:**

Après avoir terminé, il faut prévoir une courte phase de réflexion pour parler de ce qui s'est bien passé et de ce qui s'est mal passé, et pourquoi.

Modèles de dessin



# Variantes de jeu

## **Parkour**

Un parkour avec des obstacles est mis en place. Le Tireur de ficelles doit toujours toucher le sol/la table avec la pointe et doit se rendre du point de départ au point d'arrivée sans toucher les obstacles.

## **Vache aveugle**

Les yeux de certains participants sont bandés. Le groupe doit essayer de guider les participants aveugles uniquement avec des mots et de les intégrer dans le groupe.

## **Équipes**

Un groupe dessine un objet et l'autre groupe essaie de deviner ce qui a été dessiné.

## **Dessinateur de dos**

Le groupe dessine un chiffre, une lettre ou un simple dessin avec la pointe du Tireur de ficelles sur le dos d'un coéquipier. Cette personne doit deviner ce qui est dessiné.

## **En extérieur**

Tout comme à l'intérieur, le Tireur de ficelles peut également être utilisé à l'extérieur. Soit on utilise des craies de route dans la rainure, soit on se sert de la pointe pour dessiner sur un sol mou (par exemple dans le sable).

## **Facteur de perturbation**

La longue ficelle est fixée à la partie supérieure du Tireur de ficelles. L'entraîneur(e) peut perturber de manière ciblée la tâche de l'équipe. Il/elle peut courir autour du groupe et tirer légèrement et de manière dosée de n'importe quel côté. Le groupe doit résoudre en parallèle la tâche fixée (par exemple dessiner un labyrinthe) et gérer l'élément perturbateur externe. De même, le long ruban peut être utilisé comme aide et modifier ainsi l'inclinaison du Tireur de ficelles.

## **Silence**

On ne se parle pas pendant le déroulement.

## **Ballons**

Des ballons gonflés sont répartis dans la salle et doivent être éclatés à l'aide d'un crayon pointu fixé au Tireur de ficelles.

## **Autres variantes**

Il est bien sûr possible de combiner des variantes de jeu ou d'en imaginer de nouvelles. N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires et vos suggestions sur notre produit par e-mail à:  
[kundenservice@universals101.com](mailto:kundenservice@universals101.com)

# Instrucciones - XXL Tirador de hilo

**Planificación:**

Duración aproximada:  
15-60 minutos

**Participantes:**

Hasta 21 personas

**Objetivo del juego:**

Resolver una tarea o dibujar algo en equipo.

**Volumen de suministro:**

- 1 Tirador de hilo
- 20 cuerdas
- 1 cable extra largo
- 1 clavija

**¿Qué más se necesita (según la variante del juego)?**

- Cronómetro o smartphone
- Impresora (para imprimir las plantillas en PDF)
- Bolígrafos adicionales

**Secuencia de juego:**

El lápiz se coloca en la ranura correspondiente y se fija con la cinta adhesiva. También se puede utilizar cinta adhesiva adicional si el lápiz es muy grande o si se utiliza tiza callejera.

Las cuerdas pueden fijarse a los agujeros. También se puede fijar una cuerda corta o la cuerda extralarga en la parte superior, debajo de la pelota (según la variante de juego). Cada jugador sujeta un cordel en la mano.

**Plantillas:**

Las plantillas en PDF pueden descargarse gratuitamente en <https://qrco.de/bcwMZi>. También puede simplemente escanear el código QR de esta página con su smartphone.

Allí encontrará laberintos, mandalas y gráficos. Recomendamos imprimir las plantillas en A3 o A4 y luego trazarlas, resolverlas y editarlas con el Tirador de hilo. La hoja debe fijarse a la mesa con cinta adhesiva.

El formador proporciona un motivo y el grupo lo pone en práctica conjuntamente en una consulta autoorganizada.

**Después:**

Tras la finalización, debe planificarse una breve fase de reflexión para debatir qué ha ido bien y qué ha ido mal y por qué.

Plantillas de dibujo





# Variantes del juego

## **Parkour**

Se establece un parkour con obstáculos. El Tirador de hilo debe tocar siempre el suelo/la mesa con la punta y debe llegar desde el punto de partida hasta el punto de llegada sin tocar los obstáculos.

## **Vaca ciega**

Algunos participantes tienen los ojos vendados. El grupo debe intentar guiar a los participantes ciegos sólo con palabras e integrarlos en el grupo.

## **Equipos**

Un grupo dibuja un objeto y el otro intenta adivinar qué se ha dibujado.

## **Dibujo en la espalda**

El grupo utiliza la punta del Tirador de hilo para dibujar un número, una letra o un dibujo sencillo en la espalda de uno de los otros jugadores. Esta persona tiene que adivinar lo que se está dibujando.

## **Al aire libre**

Al igual que en interiores, el Tirador de hilo también puede utilizarse en exteriores. Puede introducir la tiza en la ranura o utilizar la punta para dibujar sobre una superficie blanda (por ejemplo, en la arena).

## **Factor de interferencia**

La cuerda larga está sujeta a la parte superior del Tirador de hilo. El entrenador puede interrumpir deliberadamente la tarea del equipo. Puede caminar alrededor del grupo y tirar suavemente y de forma controlada desde cualquier lado. Al mismo tiempo, el grupo tiene que resolver la tarea fijada (por ejemplo, dibujar un laberinto) y enfrentarse al factor perturbador externo. La cinta larga también puede utilizarse para ayudar y cambiar la inclinación del tirador de hilo.

## **Silencio**

No se habla durante el proceso.

## **Globos**

Los globos inflados se distribuyen por la sala y deben reventarse con un lápiz afilado sujeto a la peonza.

## **Otras variantes**

Por supuesto, se pueden combinar variantes de juego o idear otras nuevas.

Envíenos sus comentarios y sugerencias sobre nuestro producto por correo electrónico a [kundenservice@universals101.com](mailto:kundenservice@universals101.com)

# Istruzioni - XXL Estrattore di corde

**Pianificazione:**

Durata circa 15-60 minuti

**Partecipanti:**

Fino a 21 persone

**Scopo del gioco:**

Risolvere un compito o disegnare qualcosa in squadra.

**Contenuto della fornitura:**

- 1 Estrattore di corde
- 20 corde
- 1 corda extra lunga
- 1 perno

**Cos'altro serve (a seconda della variante di gioco)?**

- Cronometro o smartphone
- Stampante (per stampare i modelli in PDF)
- Penne supplementari

**Sequenza di gioco:**

La matita viene inserita nell'apposita scanalatura e fissata con il nastro velcro. Se la matita è molto grande o se si usa il gesso da strada, si può usare del nastro adesivo aggiuntivo.

Le corde possono essere attaccate ai fori. Si può anche attaccare una corda corta o la corda extra lunga in alto, sotto la palla (a seconda della variante di gioco). Ogni giocatore tiene in mano una corda.

**Modelli:**

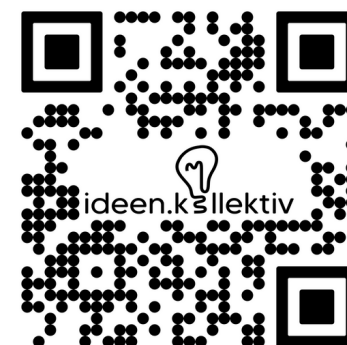
I modelli in PDF possono essere scaricati gratuitamente dal sito <https://qrco.de/bcwMZi>. È anche possibile scansionare semplicemente il codice QR su questa pagina con il proprio smartphone.

Qui troverete labirinti, mandala e grafici. Si consiglia di stampare i modelli in formato A3 o A4 per poi tracciarli, risolverli e modificarli con l'Estrattore di corde. Il foglio deve essere attaccato al tavolo con del nastro adesivo.

Il formatore fornisce un motivo e il gruppo lo realizza insieme in consultazione autogestita.

**Dopo:**

Dopo il completamento, si dovrebbe prevedere una breve fase di riflessione per discutere ciò che è andato bene e ciò che è andato male e perché.

**Modelli di disegno**

# Varianti di gioco

## **Parkour**

Viene allestito un parkour con ostacoli. L'Estrattore di corde deve sempre toccare il pavimento/tavolo con la punta e deve arrivare dal punto di partenza al punto di arrivo senza toccare gli ostacoli.

## **Mucca cieca**

Alcuni partecipanti sono bendati. Il gruppo deve cercare di guidare i partecipanti ciechi con le sole parole e di integrarli nel gruppo.

## **Squadre**

Un gruppo disegna un oggetto e l'altro gruppo cerca di indovinare cosa è stato disegnato.

## **Marcatore di schiena**

Il gruppo usa la punta dell'Estrattore di corde per disegnare un numero, una lettera o una semplice immagine sulla schiena di un altro giocatore. Quest'ultimo deve indovinare cosa viene disegnato.

## **All'aperto**

Come per gli ambienti interni, l'Estrattore di corde può essere utilizzato anche all'esterno. È possibile inserire il gesso nella scanalatura o utilizzare la punta per disegnare su una superficie morbida (ad esempio sulla sabbia).

## **Fattore di interferenza**

La corda lunga è attaccata alla parte superiore dell'Estrattore di corde. Il formatore può disturbare deliberatamente il compito della squadra. Può camminare intorno al gruppo e tirare in modo leggero e controllato da qualsiasi lato. Allo stesso tempo, il gruppo deve risolvere il compito stabilito (ad esempio, disegnare un labirinto) e gestire il fattore di disturbo esterno. Il nastro lungo può essere utilizzato anche come ausilio per cambiare l'inclinazione dell'Estrattore di corde.

## **Il silenzio**

Durante il processo non si parla.

## **Palloncini**

I palloncini gonfiati vengono distribuiti nella stanza e devono essere fatti scoppiare con una matita appuntita attaccata all'estrattore di corde.

## **Ulteriori varianti**

Naturalmente, le varianti di gioco possono essere combinate tra loro o possono essere ideate nuove varianti.

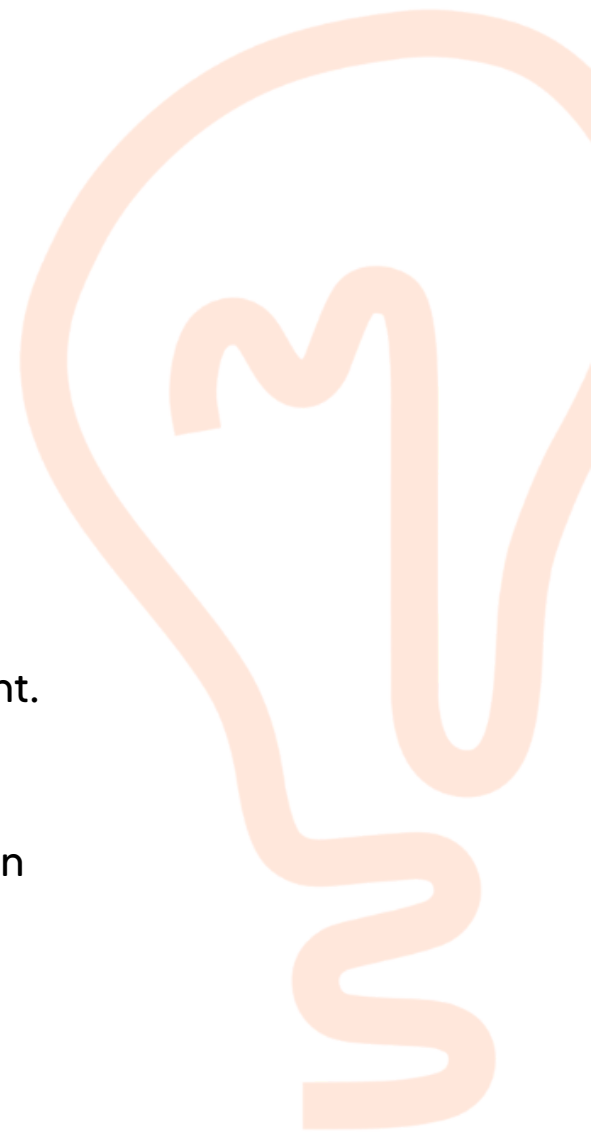
Inviatemi i vostri commenti e suggerimenti sul nostro prodotto via e-mail a [kundenservice@universals101.com](mailto:kundenservice@universals101.com)

## Über Uns:

ideen.kollektiv ist ein junges Startup aus München für Teambuilding- und Coachingprodukte.

"Unsere Mission ist es Teams durch unsere Produkte zu stärken."

Kommunikation bietet in Unternehmen oder im Team immer die größten Reibungsverluste und ist in den meisten Fällen ineffizient. Wir versuchen durch Produkte und Instrumente, die Kommunikation soweit es geht zu vereinfachen. Teambuildingmaßnahmen bauen zum Beispiel soziale Blockaden ab und lassen eine Zusammenarbeit in Zukunft einfacher von statten gehen.



Als Zentek-Partner setzen wir uns gemeinsam für eine saubere und nachhaltigere Zukunft ein. Das Duale-System sorgt dafür, dass Abfälle ordnungsgemäß recycled und entsorgt werden.



Mit jedem Einkauf unterstützt du nicht nur ein regionales Startup, sondern sorgst auch dafür, dass in Deutschland Bäume wachsen!



Gutschein  
**10%\***

Code:

"TEAMBUILDING"

\*Bücher, Fremdwaren  
und Bundles ausgeschlossen



### Das Wichtigste auf einen Blick:

- Reibungsloser und schneller Ablauf nach der Bestellung
- 3-jährige Rückgabemöglichkeit
- schneller und lösungsorientierter Kundensupport

Besuche unseren Online-Shop



**Wir sind für Dich da!**

✉ kundenservice@universals101.com

🌐 www.ideen-kollektiv.de

ideen.kollektiv

## About us:

ideen.kollektiv is a young start-up from Munich for team building and coaching products.

"Our mission is to strengthen teams with our products."

Communication always causes the greatest friction losses in companies or teams and is inefficient in most cases. With our products and tools, we try to simplify communication as much as possible. Team-building measures break down social barriers and make it easier to work together in future.



As a Zentek partner, we are working together for a cleaner and more sustainable future. The dual system ensures that waste is properly recycled and disposed of.



With every purchase you not only support a regional startup, but also ensure that trees grow in Germany!



Coupon  
**10%\***

Code:

"TEAMBUILDING"

\*Books, third-party goods  
and bundles excluded



### The most important things at a glance:

- Smooth and fast process after ordering
- 3-year return option
- Fast and solution-oriented customer support

Visit our Online Shop



**We are here for you!**

✉ kundenservice@universals101.com

🌐 www.ideen-kollektiv.de

  
ideen.kollektiv



ideen.kollektiv