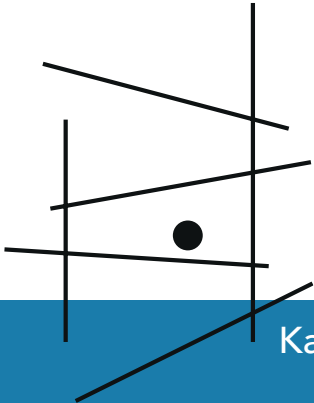




Tourmello®

Erlebnis Murmelturm

Einfach. Gut. Murmeln.



Katalog für Trainer und Coaches

...ein Murmelturmsystem

...ein ebenso einfaches wie modulares System

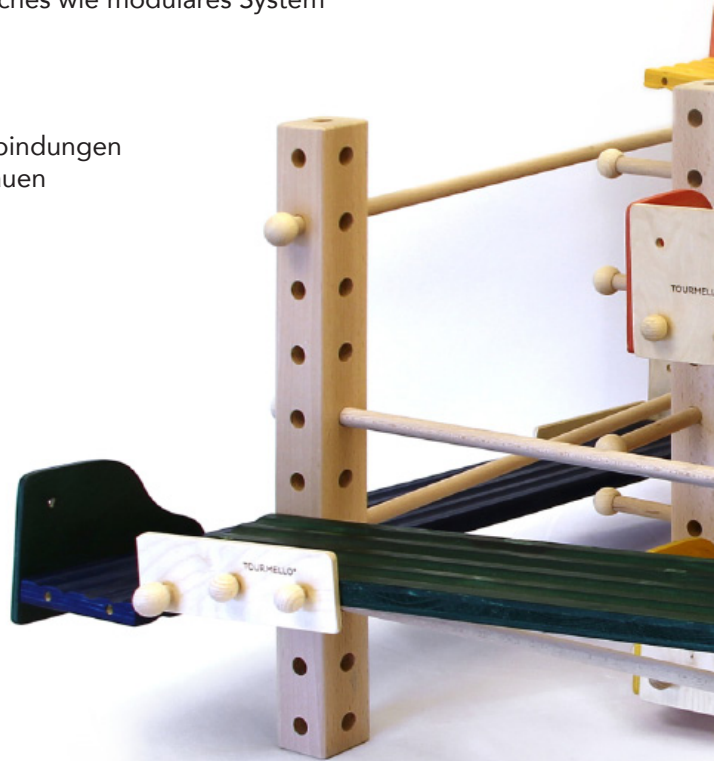
...durch einfache Steckverbindungen
flexibel auf- und umzubauen

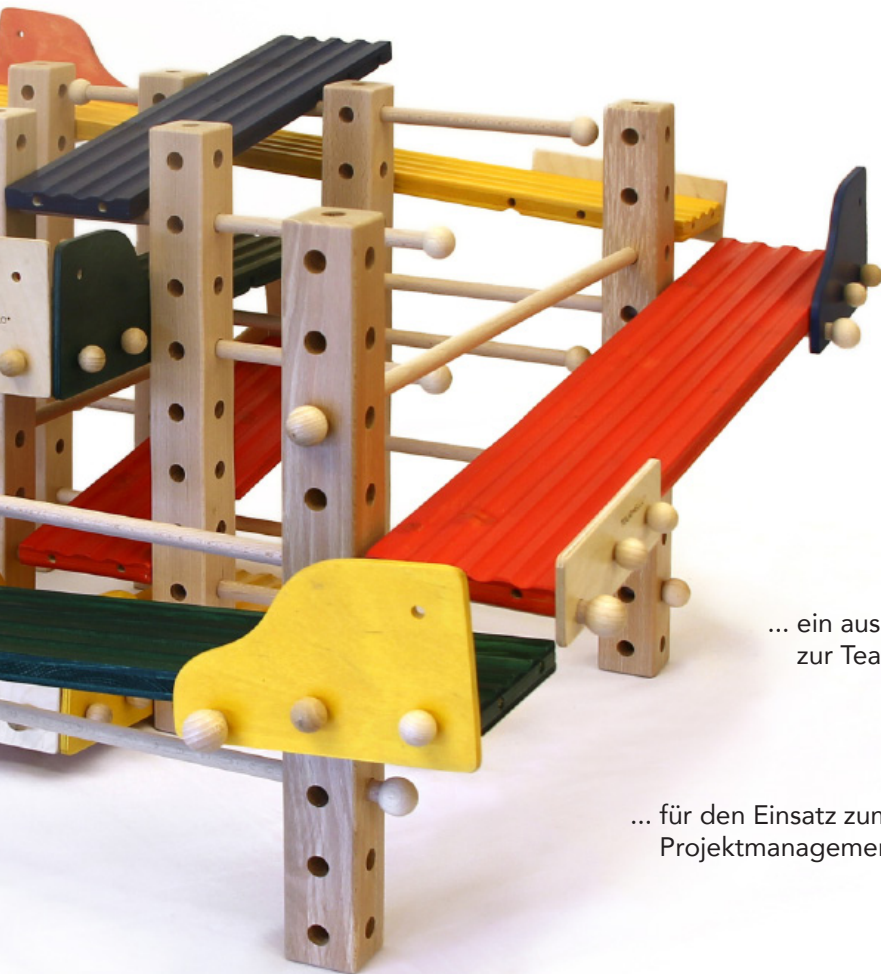
...vielfältig in seiner Anwendung

...nachhaltig produziert

...komplett aus Holz gebaut

...in Zusammenarbeit mit Behindertenwerkstätten entstanden



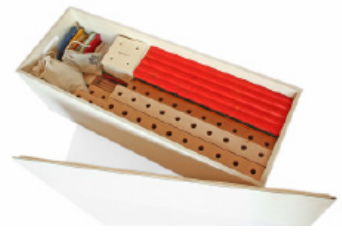


... ein ausgezeichnetes Instrument
zur Teamentwicklung

... für den Einsatz zum Thema
Projektmanagement optimal geeignet

... ein besonderes Mittel für Ihr
Kommunikations- und Verkaufstraining

... das -Tüpfelchen für Ihren Einsatz als Trainer.



Die Aufgabe für Ihr Team

Die Aufgabe dieses Projektes ist die gemeinsame Planung und der Bau eines Tourmello® Marmelturms, der ein vorgegebenes Ziel (z.B. Murmel soll die größten Höhenunterschiede rollend überwinden, am längsten rollen, etc.) erfüllt.

Wie in den meisten Projekten im Geschäftsleben gilt es mit begrenzten Ressourcen (Personal, Material) in begrenzter Zeit ein definiertes Auskommen möglichst nah an einem vorgegebenen Qualitätsstandard zu erreichen.



Lernaspekte und Ziele

Organisation und Führung: Entscheidungsfindung, Planung. **Rollenfindung:** Festlegung der Rollen im Projektteam. **Kommunikation:** zur Lösungs- und Entscheidungsfindung. **Zeit- und Projektmanagement:** Arbeiten mit begrenzten Ressourcen und unter Zeitdruck. **Qualitätsorientierung:** Einhaltung von vorgegebenen Qualitätskriterien. **Unterhaltung:** Spaß am Spiel und gemeinsamen Erfolgserlebnis.



1 bis 2 Stunden



5 bis 25 Personen



ganzjährig



Outdoor und Indoor





Empfohlener Ablauf

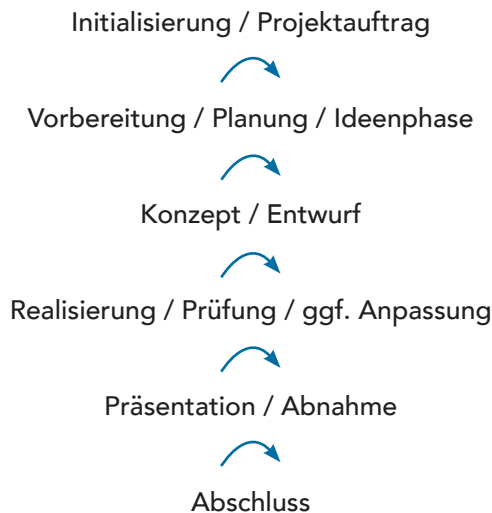
Das Team erhält zunächst eine kurze Einführung in das Projektziel und die Bauteile für den Tourmello®-Turm.

Der Spielleiter repräsentiert die „Geschäftsführung“, die dem Projektteam (= begrenzte personelle Ressource) mit dem zur Verfügung stehenden Material (= begrenzte materielle Ressource) die Aufgabe stellt in einer vorgegebenen Zeit (= begrenzte Zeit / Projekt-Deadline) eine definierte Zielvorgabe (= Projektziel / Kundenauftrag) nach festgelegten messbaren Kriterien (= Qualitätsstandards) zu erreichen.

Außer der Zielvorgabe und dem Material erhält das Team zunächst keine weiteren Anweisungen.

Das Team soll sich selbständig mit der Zielvorgabe auseinandersetzen, den Projektprozess und Rollen im Team festlegen, die einzelnen Projektphasen planen, Lösungskonzepte ausarbeiten und anschließend realisieren, Lösungsvarianten testen und ggf. anpassen und am Ende den fertigen Murmelturm zur Abnahme der „Geschäftsführung“ präsentieren und die eigene Leistung bewerten.

Das Tourmello® Team Projekt bildet dabei alle typischen Projektabläufe ab:



Der Schwierigkeitsgrad ist anpassbar, z.B. durch Vorgabe des nachzubildenden Projektprozesses, Einteilung der Rollen, Bilder von fertigen „Wettbewerbsprodukten“, etc. Der Spielleiter kann auf Wunsch mehr oder weniger aktiv die „Geschäftsführung“ repräsentieren und zum Abschluss aus deren Sicht reflektieren.

Die Aufgabe für Ihr Team

Bei diesem abwechslungsreichen Programm ist zum einen das Geschick des Einzelnen wie auch Teamwork an den Spielstationen gefragt und zum anderen planerisches strategisches Denken, wenn es darum geht, die anderen Teams beim Murmelturmbau auszustechen. Jedes Team erspielt an jeder Spielstation die Bauteile für seinen Tourmello®-Turm, die es meint zu benötigen, um einen Turm zu erbauen, der die Zielvorgabe messbar am Besten erfüllt.

Jedes Team verfolgt ein vorher klar definiertes Ziel, z.B. den höchsten, längsten, langsamsten oder schnellsten Murmelturm zu bauen und das Projekt als Sieger abzuschließen.

In die abschließende Bewertung können verschiedene Aspekte einfließen, z.B. Funktionalität, Stabilität, Design und Kreativität.



2,5 bis 5 Stunden



25 bis 100 Personen



ganzjährig

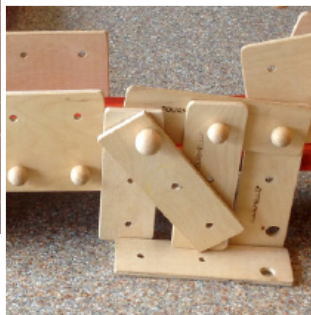
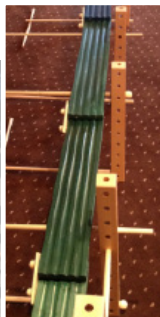


Outdoor und Indoor



Lernaspekte und Ziele

Teambildung: jeder leistet seinen Beitrag. **Rollenfindung:** verschiedene Stärken gezielt einsetzen. **Kommunikation:** Stärken erkennen, Ideen entwickeln, zu Lösungen beitragen. **Organisation und Führung:** Entscheidungsfindung forcieren, geschickt planen, unter Zeitdruck arbeiten. **Qualitätsorientierung:** Einhaltung von vorgegebenen Qualitätskriterien. **Unterhaltung:** Spaß am Spiel und Wettbewerb.





Empfohlener Ablauf

Phase 1: Planungs- und Konzeptphase (20 Minuten)

Zu Beginn haben die Teams Zeit sich mit den Aufgaben an den Spielstationen vertraut zu machen und Ihre Tourmello®-Turmbau-Strategie zu planen.

In dieser Phase sollten sowohl Skizzen für Baupläne entstehen, als auch Materialplanung und Taktiken zum Erlangen des Materials besprochen werden. Gibt es im Team besondere Fähigkeiten, die es leichter machen an einer bestimmten Station Bauteile zu gewinnen? Welche strategisch wichtigen Bauteile liegen an welcher Station?

Phase 2: „Materialbeschaffung“ (60 bis 120 Minuten)

Hier haben die Teams die Chance, sich an Spielstationen Bauteile zu erspielen, welche sie später beim Murmelturmbau in Phase 3 einsetzen.

Alle Spielstationen können beliebig oft gespielt werden, aber nur so lange, bis alle Bauteile an der Station erspielt wurden.

Beispiele für Stationen finden Sie auf der nächsten Seite aufgelistet.



Phase 3: Realisierungs- und Testphase (30 Minuten)

Nun setzen die Teams ihre Bauteile ein.

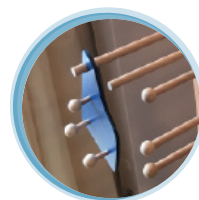
Soll strategisches Planen im Vordergrund stehen, findet Phase 3 auf Phase 2 folgend statt. Liegt der Schwerpunkt auf Dynamik und Kreativität unter sich ändernden Bedingungen, stellen Phase 2 und 3 in abwechselnder Abfolge Materialgewinnungs- und Bauphasen dar.

Anpassungs- und Optimierungsphase (15 bis 30 Minuten)

Wer gewinnt, ist nicht vorhersehbar, denn die Teams beeinflussen sich immer wieder gegenseitig, da geplante Bauteile vom gegnerischen Team gewonnen werden oder sich Baupläne als nicht umsetzbar erweisen.

Gibt es keine Bauteile mehr an den Stationen, müssen die Teams mit Ihren gewonnenen Bauteilen auskommen. Ein Handel unter Wettbewerbern kann vereinbart werden.

Nicht verwendete Bauteile bringen Abzüge in der Endwertung, da Ressourcen verschwendet wurden (Effektivität statt Effizienz).



Phase 4: Abnahme und Projektabschluss (15 bis 30 Minuten)

Zum Schluss wird bestimmt, wer den besten Murmelturm gebaut und damit den Wettbewerb gewonnen hat. Die Bewertung kann je nach Wunsch in der Komplexität variieren – von der Messung einer Zielvorgabe (z.B. Welche Murmel rollt am längsten?) bis hin zur detaillierten Bewertung jeder einzelnen Projektphase.

Optional: Siegerehrung und Preisverleihung (15 bis 30 Minuten)

Miete
ab 25 €
pro Tag

Kauf
155€

Tangram XXL

Siebenschlaues Legespiel.

Nicht einfach nur alleine puzzeln, sondern gemeinsam nach Lösungen suchen.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 1 / 7 / 10

Spieldauer: 10 - 30 Minuten

Platzbedarf: 2 x 2 Meter



Riesenmikado

Riesig. Verwirrend. Spaßig.

Ein Wirrwarr aus Holzstäben. Gemeinsam abwägen, Risiken minimieren, sich für das Richtige entscheiden.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 2 / 6 / 12

Spieldauer: 10 - 30 Minuten

Platzbedarf: 5 x 5 Meter

Miete
ab 50 €
pro Tag

Kauf
250€



Kreisel- Teamspiel

Kreiselnd. Balanciert. Abwechselnd.

Während der Kreisel sich dreht, gilt es ihn möglichst oft zu übergeben.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 1 / 7 / 12

Spieldauer: 10 - 30 Minuten

Platzbedarf: 1 x 1 Meter bis 1 x 3 Meter

Miete
ab 15 €
pro Tag

Kauf
79€



Kugelbahn

Bewegend. Schnell. Aktionsreich.

Die Kugelbahn ist ein Teamspiel mit viel Action. Sie bietet hervorragende Möglichkeiten, Koordination und Kooperation zu thematisieren.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 2 / 6 / 10

Spieldauer: 10 - 30 Minuten

Platzbedarf: Laufstrecke von min. 15 Meter

Miete
ab 15€
pro Tag

Kauf
ab 36€

spielend

Miete
ab 10€
pro Tag

Kauf
50€

Somawürfel XXL

Logisch. Fordernd. Vielfältig.
Über 200 Varianten machen es nicht einfacher, auch nur eine zu finden. Vielleicht hilft das Denken im Team.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 1 / 7 / 10
Spieldauer: 10 - 30 Minuten
Platzbedarf: 1 x 1 Meter



10IN1

Zehn Spiele in Einem: Knobel- und Geschicklichkeitsübungen für einen oder mehrere.

Kauf
28,90€

Spieleranzahl (min./opt./max.): 1 / 2 / 4
Spieldauer: 10 - 30 Minuten
Platzbedarf: ein Tisch und gegebenenfalls 2 Stühle gegenüber



Streichholzspiele XXL

Geometrisch. Zündend. Knifflig.
Durch die Größe der Streichhölzer spielt und knobelt nicht jeder für sich alleine, sondern man kann gemeinsam überlegen und logisches Denken trainieren.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 1 / 6 / 12
Spieldauer: 10 - 30 Minuten
Platzbedarf: 3 x 3 Meter



Miete
ab 20 €
pro Tag

Kauf
129€

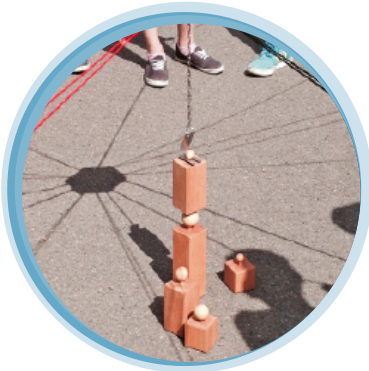
Kugeltower

Erbauend. (Erbaulich.) Gemeinsam.
Die Aufgabe ist, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit fünf Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen.

Spieleranzahl (min./opt./max.): 2 / 12 / 24
Spieldauer: 30 - 60 Minuten
Platzbedarf: 5 x 5 Meter

Miete
ab 25€
pro Tag

Kauf
169€



erleben

Sie wollen Tourmello® kennenlernen?

- Mieten Sie Tourmello® für eines Ihrer nächsten Seminare.
- Kaufen Sie die Tourmello®-Box für Trainer.
- Besuchen Sie einen unserer Workshops – aktuelle Termine unter www.spielend-erleben.de

Tourmello® Trainer Box

Lieferumfang: 4 Pfosten klein (50cm), 4 Pfosten mittel (65cm), 4 Pfosten groß (80cm), 4 Bretter, klein, 4 Bretter mittel, 4 Bretter groß, 4 Stäbe klein, 4 Stäbe mittel, 4 Stäbe groß, Endkugeln inkl. Stoffsäckchen, 12 Seitenstopper, 12 Frontstopper, 12 Längsstopper, 20 verschiedene Murmeln inkl. Stoffsäckchen, Transportbox
 Packmaß: 80 x 30 x 30 cm
 Gewicht: 31 kg
 Art.-Nr.: TO_BOX_833
EUR 998,00

kaufen



mieten

Tourmello® Trainer Box

1 Tag: EUR 150,00

Wochenende: EUR 250,00

1 Woche: EUR 398,00

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten.

... und viele weitere Spiele ...



spielend erleben

Teamspiele
 Logikspiele
 Bewegungsspiele
 Murmelspiele
 Erlebnisspiele XXL

- Verwendung von einheimischen Hölzern und Materialien

- in Deutschland produziert



Die CE-Kennzeichnung aller Spiele ist Pflicht und wird in der Regel vom Hersteller selbst angebracht. Zusammen mit einer so genannten EG-Konformitätserklärung bescheinigt er dadurch, dass er bei der Herstellung des Produktes die grundlegenden Sicherheits- und Gesundheitsanforderungen der entsprechenden EG-Richtlinien eingehalten hat.



Herausgeber

Anett Buddrus
Wilhelm-Külz-Straße 16
04683 Naunhof



Auflage 01. Juli 2016

Inhaltliche und technische Änderungen sowie Irrtümer bleiben vorbehalten. Alle Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Nachdrucke und Veröffentlichungen, auch auszugsweise, sind nur mit ausdrücklicher Genehmigung gestattet. Die AGB's finden Sie unter www.spielend-erleben.de

Konzeption und Gestaltung

Elisabeth Seyferth, www.elisabethseyferth.de



spielend erleben

Anett Buddrus

M \ 0177 - 5 02 26 01

T \ 03 42 93 - 5 56 44

E \ mail@spielend-erleben.de

W \ www.tourmello.de