

Spieleverleih



Reservierung über:?

<https://www.jugendbuero-sundern.de/ausleihe/>

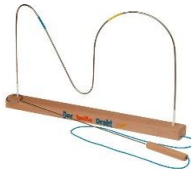
Wichtige Informationen vorab:

- Bitte nicht mehr als 5 - 6 Spiele ausleihen.
- Die Spiele dürfen nur von Kindern genutzt werden.
- Spiele NUR mit Termin abholen & zurückbringen.
Es erfolgt ein Übergabeprotokoll.
- Eine Aufsicht durch Erwachsene muss während
der Nutzungszeit gewährleistet sein.
- Verschmutzungen müssen vor der Rückgabe beseitigt werden.
- Beschädigungen müssen bei der Rückgabe angegeben werden.
- Fehlende Teile müssen ersetzt werden.

Spiele Katalog

Nr.	Spiel	Anzahl	Beschreibung/ Zusatz	Lagerplatz
1	Badmintonschläger* 	8	Mit Federbällen	
2	Balancier-Murmespiele groß 	1	<i>Bitte eigene Murmeln mitbringen</i> Mit den Füßen das Brett bewegen, um die Murmeln in die Mitte zu befördern	
3	Balancier-Murmespiele klein 	3	<i>Bitte eigene Murmeln mitbringen</i> Mit den Händen das Brett bewegen, sodass die Murmel zur Mitte gelangt	
4	Baseball 	1 Set	6 Handschuhe 1 Schläger	
5	Belly-Bumper* 	2		
6	Bierzeltgarnituren Bänke 	6		
7	Boule 	3		

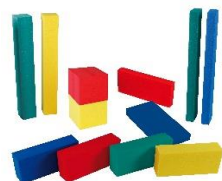
8	Buttonmaschine 	3	2 x Buttonmaschine 55mm Buttons 1 x Buttonmaschine 25mm Buttons <i>Pro verbrauchter Button werden 20 Cent berechnet.</i>	
9	Cornhole* 	1 Set	Zwei große Holzrahmen mit blauen und roten Säckchen	
10	Discmania 	1	Frisbee auf Entfernung in den Korb werfen	
11	Dosenwerfen 	1	kleine Dosen (auf Wunsch mit Säckchen oder Bällen)	
12	Dreirad 	1		
13	Einrad 	3	1 großes Einrad (silber) 2 kleine Einräder (rot)	
14	Erbsenterminator 	1	<i>Bitte eigene Erbsen kaufen.</i> <i>Der Gummihammer ist sehr groß, für kleinere Kinder bitte selbst einen kleinen Gummihammer mitbringen.</i> Ziel: Die Erbse wird in den Trichter geworfen und muss mit dem Hammer getroffen werden.	
15	Erzi Kugelbahn* 	1	Teamspiel	

16	Fluss Steine* 	2 Sets	1 Set = 11 verschiedene Steine	
17	Frisbee 	9	1 Kunststoff (auch für Discmania) 6 Schaumstoff Frisbee 6 leichte Frisbees mit Loch	
18	Heißer Draht 	1		
19	Heißluftballon 	1	Teamspiel Heißluftballon muss in der Luft gehalten werden	
20	Hula Hoop Reifen* 	10	verschiedene Größen	
21	Hüpfpferdchen* 	6		
22	Hüpfsäcke klein* 	10	<i>Müssen im Anschluss gewaschen werden!</i>	
23	Jahrmartk Aufsteller 	1	Auf diese Aufsteller können die drei Spiele Glücksrad, Ringo Bingo oder Zorro aufgestellt werden. (Siehe nachstehende Positionen)	

24	Jahrmarkt-Glücksrad 		Glücksrad zum Drehen mit Zahlen von 1 - 20 oder Tier Motiven (Ein Brett, welches man auf einen Tisch stellen, oder anlehnen kann. Oder man leiht sich dazu den Jahrmarkt Aufsteller aus.)	
25	Jahrmarkt-Ringo Bingo 	1	Ringo Bingo mit 3 Wurfringen Ringe aus angemessener Entfernung auf die Stäbe werfen (Ein Brett, welches man auf einen Tisch stellen, oder anlehnen kann. Oder man leiht sich dazu den Jahrmarkt Aufsteller aus.)	
26	Jahrmarkt-Zorro 	1	Zorro Blind mit einem Holzdegen den richtigen Punkt treffen (Ein Brett, welches man auf einen Tisch stellen, oder anlehnen kann. Oder man leiht sich dazu den Jahrmarkt Aufsteller aus.)	
27	Jenga klein 	1	ca. 80cm hoch	
28	Jenga 	1	Platz beim Transport: Dies sind sehr große und schwere Taschen ca. 1,50m l	
29	Kegel / Pilonen 	10		
30	Kegel mit Zahlen od. ABC* 	11	Zahlen 0 - 11 Oder mit ABC	
31	Kinderrutsche 	1	In- und outdoor geeignet.	

32	Kindersitzgruppe 	2		
33	Kooperationsspiel Turmbau 	1	Ziel des Spieles ist es, im Team Holzklötze mithilfe von Schnüren aufzustapeln oder den aufgebauten Turm wieder abzubauen. Zu Beginn bilden die Spieler einen Kreis und stellen in dessen Mitte die Bauklötze auf. Jeder nimmt ein oder mehrere Schnüre in die Hand und spannt sie straff, sodass der Bügel ausgerichtet wird. Um die Klötze zu stapeln, muss der Bügel in die Nut eingehängt, der Klotz angehoben und positioniert werden.	
34	Krichtunnel als Kreuz (Beispielbild) 	1	großer Tunnel durch den man kriechen kann (aus Stoff, ohne Stäbe)	
35	Krocket 	1	Das Krocket-Spiel eignet sich ideal für Spielfeste Ihres Vereins, Freizeitentrums oder Ihrer Schule und Senioreneinrichtung. Ziel ist es mithilfe von hammerförmigen Schlägern die bunt markierten Bälle, in der vorgegebenen Reihenfolge durch Tore zu stoßen. Die Tore bestehen aus U-förmig gebogenen Drahtbügeln. Das Krocket-Spiel fördert nicht nur die Bewegung an der frischen Luft, sondern schult zusätzlich auch noch den Umgang mit Ball und Schläger	
36	Kullerkreisel klein* 	1	Kullern, kreiseln, wippen, hin- und herschaukeln – wer in den Kullerkreisel steigt, wird ganz schön durchgerüttelt. Zu zweit macht es fast noch mehr Spaß. Umgedreht ist der Kreisel ein prima Versteck.	
37	Kullerkreisel XXL* 	1	Nur mit Anhänger(gr. Bulli) transportierbar! Spielerisch Motorik und Gruppendynamik trainieren. Um den Großkreisel in Rotation zu versetzen, müssen die Teilnehmer die Muskelkraft gezielt einsetzen und koordinieren. Für bis zu 4 Kinder oder 2 Erwachsene Stabiler Kunststoff, sicher gerundete Kanten Besonders stabil: Belastbar bis 160 kg	
38	Lego Bausteine 	1 Satz		
39	Leitergolf* 	2	Beim Leitergolf treten zwei oder mehr Spieler gegeneinander an, die einzeln oder in Teams spielen können. Jedes Team erhält drei Golfball-Bolas in jeweils gleicher Farbe. Mit etwas Entfernung werden die Bolas auf die Stufen geworfen. Einen Zusatzpunkt gibt es, wenn alle drei Bolas auf einer Stufe hängen beziehungsweise wenn sich eine Bola auf der oberen, eine auf der mittleren und eine auf der unteren Stufe befindet.	

40	Mega Tunnel*	1	ø 91,4 cm x L: 370 cm	
				
41	Mikado*	3	1 x klein 1 x großes Mikado (90cm) 1 x Riesen Mikado (ca. 1.30 cm)	
				
42	Moderationsaufsteller	7		
				
43	Mölkky*	1	Geschicklichkeitsspiel, ab ca. 8 Jahren Mölkky ist ein im Freien gespieltes finnisches Geschicklichkeitsspiel, bei dem mit einem Wurfholz, dem „Mölkky“, auf zwölf hochkant stehende Spielhölzer geworfen wird. Das Ziel des Spiels ist es, exakt fünfzig Punkte zu erreichen	
				
44	Murmeltafel klein	1	Bitte eigene Kugeln/Murmeln mitbringen Ein Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel. Die Spieler müssen mit Hilfe von Seilzügen eine Murmel durch einen Irrgarten aus Löchern ins Ziel bringen, ohne die Murmel vorzeitig in einem der zahlreichen Löcher zu verlieren.	
				
45	Pavillon	1		
				
46	Pedelos Einfach*	3		
				
47	Pedelos Fortgeschrittene*	2		
				

48	Rasen Ski* 	4 Paar	2 Paar große Ski mit 4 Schlaufen (4 Personen) 2 Paar kleine Ski mit 2 Schlaufen (2 Personen)	
49	Rasenhockey* 	1 Set		
50	Riesen Bauklötze* 	2 komplette Sets	12 Steine zwischen 80cm und 20cm lang	
51	Rollbretter 	4		
52	Schaumstoffwürfel* 	3	2 kleine 30 cm Würfel 1 großer 40 cm Würfel	
53	Schläger 	8		
54	Schwungtuch Käse* 	1	4 Meter 12 Griffschlaufen	
55	Schwungtuch Welle* 	1	8 x 1 Meter	

56	Schwungtuch* 	1	6 Meter 16 Grifflöcher	
57	Scoop Spiel (Beispielbild) 	1 Set		
58	Seifenblasen Angel 	2	Die Flüssigkeit und ein Behälter zum Eintauchen der Angel muss selbst mitgebracht werden. Gut eignet sich Wasser mit Spülmittel	
59	Shuffle Board* 	2		
60	Spielefass* 	1	Spielfass aus witterungsbeständigem, stoß- und schlagfestem Kunststoff Vielseitiges Spielgerät, welches dem natürlichen Bewegungsdrang der Kinder entspricht Drinnen rollen oder darüber krabbeln	
61	Spikeball* 	1		
62	Springseile* 	Ca. 20		
63	Stelzen groß* 	7 Paar		

64	Stelzen klein* 	10 Paar		
65	Sulky* 	1	Das besondere Laufrad für Kinder. Wer zieht wen?	
66	Tau ziehen 	2		
67	Team Slackline* 	1	Hier balanciert das Team! Zum Einhängen in eine Sprossenwand Fördert Koordination und Gleichgewicht 1 Kind balanciert, bis zu 21 Kinder halten das Band	
68	Tischfußball 	1	<i>Bitte eigenen kleinen Fußball/Kugel mitbringen</i>	
69	Torwand klein 	1		
70	Trampeltrecker + Anhänger 	2		
71	Vier Gewinnt klein* 	1		

72	Vier Gewinnt XXL 	1		
73	Wikinger Schach* 	1	Beim Wikingerspiel "Kubb" müssen die Kubbs/Bauern mit den Wurfhölzern auf der gegenüberliegenden Seite umgeworfen werden. Dann erhält man anschließend die Chance, den König in der Mitte zu Fall zu bringen. Im direkten Duell gegen einen Mitspieler oder im Spiel im Team mit je bis zu 6 kann auf Sand-, Kies-, oder Grasflächen gespielt werden	
74	Wurfwand* (Beispielbild) 	1	Auf Wunsch mit Säckchen/ Bällen	
75	Würfel mit Einstecktaschen* 	3	Aufgaben ausdenken - Kärtchen einstecken – los geht's. Auch für viele andere Spiele und Ideen geeignet. z. B. Bewegungs-Kommandos als Karten in die Seiten stecken. In den anderen Würfel Zahlen 3 x Hüpfen etc....	
76	Zahlenwerfer 	1		
77	Zit Play* 	2	Gemeinsam fortbewegen – nur wenn sich alle abstimmen, geht's vorwärts. Ideales Gruppenspielgerät Besonders sicher: Der Rand ist umgenäht, dadurch keine scharfe Schnittkante	