

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.



ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION
HILDESHEIM

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?

Racing Seat

Wer fährt die besten 3 Runden auf dem Daytona Speedway? Unser Virtual Reality Racing Seat fordert euch dabei alles an Konzentration ab, was ihr aufbringen könnt. Straßenbeleg, Kurven Fliehkraft und Reifenabrieb - nichts bleibt euch erspart.



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.

11 Stich

Die Teams setzen sich gegenüber an den Tisch. Jedes Team erhält ein Kartenspiel mit 11 Karten. Ziel ist es das gegnerische Team in Stechen zu besiegen. Gefragt hierbei ist Taktik, da beide Mannschaften jeweils die gleichen Karten haben.

Billard

Die Spieler beider Teams legen eine Spielerreihenfolge fest. Spieler 1 von Team 1 beginnt die Kugeln seines Teams mit einem Versuch zu versenken. Anschließend ist Spieler 1 von Team 2 am Zug. Ziel ist es, die Kugeln seines Teams so schnell wie möglich zu versenken. Gezählt werden die benötigten Züge. Nach 4 Versuchen pro Team startet wieder der 1. Spieler eines Teams.

Beat Saber

Laute Partymusik, Lichtschwerter und Koordination - wer hat das beste Rhythmusgefühl und erreicht die höchste Punktzahl?



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.

Memory

Je 1 Spieler aus dem Team tritt an. Die Gegner haben 2 Minuten Zeit um nacheinander immer 2 Kärtchen aufzudecken. Sollten die Karten ein Paar ergeben, behält der Spieler diese, sind es ungleiche Karten, werden Sie wieder umgedreht. Nach 2 Minuten Spielzeit kommt das jeweils nächste Teammitglied an der Reihe.

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.





ATMOSFLAIR

EVENTLOCATION
HILDESHEIM

Riechen

Innerhalb von 4 Minuten müssen 8 Substanzen errochen werden. Gewonnen hat, wer die meisten Substanzen errochen hat. Po Substanz darf nur einmal geraten werden.

Girls vs. Guys Quizz

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.





ATMOSFLAIR
EVENTLOCATION
HILDESHEIM

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.