

VARIANTE 1

Das Teamerlebnis als SCHILF-Angebot (Pädagogischer Tag)

Das Teamerlebnis im Kollegium soll die Vor- und Nachteile von Teamarbeit aufzeigen. Außerdem soll es die Möglichkeit geben, Stärken und Potentiale jedes Einzelnen zu erkennen und zu nutzen.

Kreativität, Motivation, Teamarbeit, Zuverlässigkeit und zielgerichtete Kommunikation sind Aspekte, die an diesem Tag an erster Stelle stehen und durch DasTeamerlebnis! maßgeblich gefördert werden.

Dieser Fortbildungstag, der durchaus als Pädagogischer Tag eines Lehrerkollegiums genutzt werden kann, soll bewirken, dass die Lehrer, neben dem Spaß am Erleben, sich als Team verstehen, und den Gedanken der Teamfähigkeit im Schulalltag bei Ihren Schülern wecken und festigen.

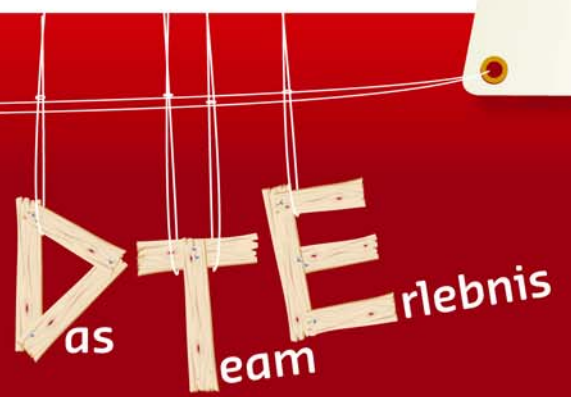


Ziele

- Teamarbeit erfahrbar machen
- Möglichkeiten der Kommunikation erlebbar machen
- Kreativität fördern
- Herausforderungen meistern

Inhaltliche Schwerpunkte

- Teamparcours - Herausforderungen im Team kreativ meistern
- Bogenschießen - Kennenlernen und das intuitive Schießen als persönlichen Gewinn erleben
- Gestaltung von Kleinprojekten - Wie wird Teamarbeit wahrgenommen?
- Präsentation der Kleinprojekte - Welche Möglichkeiten der Präsentation habe ich?



VARIANTE 2

Ihr Pädagogischer Tag: Eine Kombination aus Team- und Spielerlebnissen im Kletterwald Leipzig

Gerade für ein großes Kollegium bietet sich hier eine optimale Gestaltungsmöglichkeit Ihres Pädagogischen Tages.

Ziele

- Herausforderungen im Team meistern
- Sensibilisieren für den Umgang mit Regeln und Qualitätssicherung
- Kreativität entwickeln
- Vertrauen schenken und erleben
- Teamfähigkeit fördern
- Problemstellungen erkennen und gemeinsam nach Lösungen suchen
- eigene Stärken und Schwächen kennenlernen
- Die Wichtigkeit von zielgerichteter Kommunikation wahrnehmen
- Wie kann ich das Erlebte für meinen Alltag in der Schule oder auch privat nutzen?
- Spaß

Aufgeteilt in kleinere Teams bestreiten Sie die verschiedenen Stationen:

TEAMERLEBNIS KLETTERWALD LEIPZIG

Nach einer Sicherheitseinweisung als Voraussetzung für das Klettern im Parcours wird das Vertrauen in die Sicherungstechnik erprobt und gefestigt. Danach geht es in die verschiedenen Parcours und der Spaß kann beginnen: Über wackelige Brücken, durch schwingende Holztonnen, balancierend auf dem Drahtseil, hängend im Netz und natürlich vor Vergnügend schreiend bei den Flying Fox Abfahrten.



TEAMERLEBNIS FLOßBAU

Wie baut man aus Fässern, Brettern und Seilen ein funktionsfähiges Floß? Diese Frage können Sie nach diesem Erlebnis mit Sicherheit beantworten. Aber erst einmal gilt es, Ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und im Team gemeinsam eine Lösung zu finden.

Auswertung der Übungen mittels Diskussion.

- Hat jeder seine Rolle wahrgenommen?
- Wurde im Team zusammen gearbeitet?
- Wie ist man auf die Lösung gekommen?
- Waren alle an der Durchführung beteiligt?
- Was könnte man verbessern?



TEAMERLEBNIS BOGENSCHIEßEN

Lernen Sie, sich auf Ihre Intuition zu verlassen und treffen Sie so ins Ziel! Nach einer kurzen Einweisung in die Technik des Bogenschießens darf sich jeder als Schütze fühlen, den Bogen spannen und versuchen, ins Ziel zu treffen. Nutzen Sie dieses Erlebnis als Entspannung, als Abschalten vom Alltag und als vollkommen neue Erfahrung!



- mit dem Ziel: gegenseitige Unterstützung, voneinander Lernen, gelerntes anwenden und weitergeben
- Lernfaktor: Umgang mit Konzentration, Verlassen auf die Hand-Auge-Koordination

TEAMERLEBNIS TEAMPARCOURS

Die Aufgaben sind mal geistiger, sportlicher oder kreativer Natur: Nutzen Sie die individuellen Stärken jedes Einzelnen, um gemeinsam eine Strategie zu entwickeln, damit die Aufgaben erfolgreich gemeistert werden können. Erleben Sie Herausforderungen wie.

- Die „Kugelbahn“: Schaffen Sie es im 10-Mann Team 20 Meter Weg mit nur drei Kugelbahnen zurückzulegen – ohne dass die Kugel fällt? Und das auch noch in einer guten Zeit? Genaue Absprachen und viel Teamgeist sind nötig, um diese Herausforderung zu meistern.
- „Leonardos Brücke“: fördert den kreativen Teamgeist und bietet ein sichtbares Ergebnis, dass die Gruppe nachhaltig beeindruckt wird!



- „Tangram“: 7 Teile – 8 Leute im Team. Also nicht jeder hat ein Puzzleteil, um dieses Tangram zu legen. Und bitte alle erst gemeinsam ablegen, wenn sich jeder seiner und natürlich der Position der Anderen im Tangram sicher ist. Denn nur das ganze Team kann gewinnen.

Auswertung der Übungen mittels Diskussion

- Was ist bei den Übungen passiert, wie haben wir die Aufgabe gelöst?
- Welche Schwierigkeiten haben wir wahrgenommen; wie effektiv wurde kommuniziert?
- Welche Rolle habe ich während der Übung eingenommen?
- Wie wurden Bedürfnisse, Aufgaben und verschiedene Rollen im Team kommuniziert?