|  |  |
| --- | --- |
| **Übersicht: Kompetenztraining als Teambuilding-Event** | |
| **Teambuilding: Events** | **Kompetenzen / Nutzen** |
| **Führungskräfte-Training mit Pferden**  Pferde kommunizieren sehr fein, sie reagieren nicht auf das gesprochene Wort, sondern auf die Körpersprache. War das tatsächlich freundlich gemeint oder nur eine Floskel, was steckt hinter dem Lob und warum soll ich ihm vertrauen? Das Pferd antwortet auf Gefühle und deckt so Verhaltensweisen und fehlerhafte Selbstbilder auf, gleichzeitig unterstützt es dabei, sich selbst zu finden. | * Kooperationsfähigkeit * Selbstwahrnehmung * Reflexionsfähigkeit * Empathiefähigkeit |
| **Escape Room**  Ein Escape Room erfordert Kooperation, das Lösen eines gemeinsamen Problems und das Eruieren von Strategien. Gepaart ist dies mit einer Portion Spaß – super, um seine eigenen Fähigkeiten spielerisch zu erweitern. Achten Sie darauf, dass die Gruppen bunt gemischt und nicht immer dieselben zusammen sind. | * Problemlöse-kompetenz * Teamfähigkeit * Arbeitskompetenz |
| **Floßbau mit anschließender Seefahrt**  Eine große Herausforderung mit einer tatsächlichen „Gefahr“ – bei diesem Event geht es ans Eingemachte. Ganz konkret muss gemeinsam etwas erschaffen werden, das dann bestimmten Ansprüchen genügen muss, denn niemand darf kentern. In Gruppen bauen Ihre Lehrkräfte ein Floß, mit diesem sie dann eine vorher definierte Strecke in einem Gewässer überwinden müssen. Wer schafft es und wer wird nass? | * Kooperationsfähigkeit * Konfliktfähigkeit * Problemlösefähigkeit * Arbeitskompetenz |
| **Auto zertrümmern**  Klingt erst mal brutal, kann aber auch sehr befreiend sein. Diese drastische Form ist vor allem dann geeignet, wenn es Spannungen in Ihrem Kollegium gibt. Manchmal muss Dampf abgelassen werden, da bietet sich das Zertrümmern eines Autos an. Im Anschluss gibt es meist auch wieder Raum für neue Wege. | * Selbstkonzept * „loslassen“ * „sich befreien“ |
| **Teambuilding: Maßnahmen/Spiele** | |
| **Zwei Wahrheiten und eine Lüge**  Ein einfaches Spiel, das tief blicken lässt und auf spielerische Weise Brücken baut. | * soziale Wahrnehmungs-fähigkeit * „sich kennenlernen“ * „sich öffnen“ * Selbstkonzept |
| **Flaschendrehen: Wahrheit oder Pflicht?**  Nach anfänglicher Skepsis hat dieser Teenager-Klassiker absolutes Potenzial. Die Wahrheit sagen, eine Aufgabe meistern – auf jeden Fall holt es Ihre Lehrkräfte aus der Komfortzone und schafft gemeinsame Erlebnisse. |
| **Minenfeld**  Dies ist in erster Linie ein vertrauensbildendes Spiel. Stecken Sie ein Feld mit einem Seil oder Band ab. Nun werden Hindernisse und Hürden eingebaut: Tonnen, Pylonen oder eine Wand. Hinzu kommen Aufgaben, die erledigt werden müssen – etwa einen Ball aufheben oder ein gefülltes Glas tragen, ohne dass zu viel verschüttet wird. Bilden Sie mehrere Teams, die gegeneinander spielen. Einer im Team muss mit verbundenen Augen durch den Parcours laufen und die Aufgaben bewältigen. Die anderen stehen am Rand und leiten ihn hindurch. Das Team, das am schnellsten den Parcours bewältigt und dabei alle Aufgaben gelöst hat, ist Sieger. | * „vertrauensbildende Maßnahme“ * Kooperationsfähigkeit * Teamfähigkeit * soziale Wahrnehmungs-fähigkeit * Problemlöse-kompetenzen |