



TeamChamp



Schul-Aktivitäten

Erlebnis Gruppe



Herzlich willkommen!

Sie erhalten auf den nächsten Seiten einen kleinen Einblick in die Schul-Aktivitäten, die von uns durchgeführt werden.

Die Inhalte sind beispielhaft und können nach Belieben mit Ihren Vorschlägen und Ideen ergänzt werden - jede Aktivität wird auf Ihre individuellen Bedürfnisse angepasst, um zu einer besonderen Erinnerung für die Schüler/-innen zu werden...



Bleibende Eindrücke, spannende Erlebnisse und persönliche Erfahrungen - das sind Gruppen-Aktivitäten von TeamChamp.

Jakob Schmidt
Dipl. Erlebnispädagoge
& Outdoor-Trainer



1. Gruppen-Erlebnisse mit Lern-Effekt

Unsere Kinder & Jugendlichen sind im Schulalltag zwar immer von den Mitschülern/-innen umgeben, letztendlich zählen meistens jedoch die Einzelleistungen - logisch, jede(r) möchte am Jahresende ein gutes Zeugnis in den Händen halten.

Manchmal ist auch unter dem Schuljahr einfach die Luft draußen und es wird Zeit für eine außerschulische Aktivität, um mit einem gemeinsamen Erlebnis für erfrischende Abwechslung zu sorgen.

Die Auswirkungen dieser können vielfältig sein:

- **Klassengemeinschaft**

Auf einmal ist die Klasse als solche mit ungewohnten Einflüssen von außen konfrontiert (=uns Trainer). Somit rückt sie als Reaktion zusammen und beobachtet erst einmal, was da passiert.

Mit diesem Effekt und der Durchmischung der gewohnten Freundschaften zielen wir auf eine Stärkung der Klassengemeinschaft ab.

- **Bewegung**

Wir wählen unsere Übungen, Aufgaben und Spiele sorgfältig aus - auch mit dem Fokus, den Teilnehmern/-innen körperlich einen Ausgleich zu sitzenden Aktivitäten (Gruppenplakaten etc.) zu bieten.

„Ein reger Geist braucht einen regen Körper“ beschreibt den Hintergrund für mich sehr treffend!



TeamChamp

- **Kommunikation**

Bei unseren Aktivitäten werden oft bestehende Cliques durchmischt und so findet ein Austausch zwischen Teilnehmern statt, die normal wenig miteinander zu tun haben.

Spannend ist es, wenn Aufgaben mit eingeschränkter Kommunikation stattfindet (Augenbinden, ohne sprechen) - das ist für Manche besonders schwierig 😊

- **Kreativität**

Bei ungewohnten Herausforderungen wird die Kreativität der Teilnehmer angeregt - bei Gruppenaufgaben, Landarts oder gestaltenden Tätigkeiten können die Schüler/-innen in neuen Rollen (oder auch für sich) ihren Ideen freien Lauf lassen - vielleicht ist ja der eigene Ansatz der, der zur Lösung führt?

- **Erinnerungen**

Die Erlebnisse von heute sind die Erinnerungen von morgen - vergangene Projektwochen, Skikurse oder Sprachwochen wecken oft Erinnerungen an außergewöhnliche Aktivitäten und haben für die Beteiligten meist einen besonderen Stellenwert.



2. Welche Erlebnisse stehen zur Auswahl?

Unsere Gruppen-Aktivitäten sind je nach Schwerpunkt und Anlassgrund in verschiedene Kategorien eingeteilt:

- Kennenlern-Tage
- Soziales Lernen
- Projektstage
- Abschluss-Erlebnisse

Diese Einteilung ist beispielhaft und jedes Erlebnis kann an die individuellen Bedürfnisse (favorisierter Standort, Dauer, Umfang der Leistungen) angepasst werden!

Die Konzepte im Anhang dienen der Veranschaulichung und können beliebig mit weiteren Aktivitäten (z.B. Wanderungen oder Hochseilgarten, aber auch Workshops) kombiniert werden.



TeamChamp

Kennenlern-Tage

Selbst im Mittelpunkt zu stehen und sich aktiv mit den Mitschülern/innen zu beschäftigen - das bringt für jeden Herausforderungen mit sich!

Besonders am Beginn neuer Abschnitte oder wenn Klassen neu durchmischt werden, kann hier unterstützend eingegriffen werden, um das Eis zu brechen oder neue Blickwinkel auf das Gegenüber zu bieten.



Soziales Lernen

Gegenseitige Unterstützung ist erforderlich, um abgestimmte Gruppen-Aufgaben zu lösen und Spiele zu meistern. Dabei wird das WIR über das ICH gestellt - und das ist nicht immer einfach!

Wem vertraue ich, wer kann mir den notwendigen Halt geben?





TeamChamp

Projektstage

Bei der Verbindung von Outdoor-Aktivitäten und erlebnispädagogischen Elementen entstehen Erlebnisse mit Mehrwert - dabei können auch sportliche Aktivitäten oder Ausflüge ergänzt oder z.B. die Betreuung der nächsten Projektwoche mit vorab bekannten Trainern durchgeführt werden.

Der Standort kann vom nächsten Park bis hin zur entfernten Almhütte liegen & die Dauer ist von einigen Stunden bis hin zu mehrtägigen Aktivitäten möglich.



Abschluss-Erlebnisse

Der lang ersehnte Abschluss steht auf einmal direkt bevor?

Bevor sich die Wege wieder trennen, stellen gemeinsame Erlebnisse als langjährige Klassengemeinschaft eine besondere Erinnerung dar!

Wie euer Abschluss-Erlebnis gestaltet sein soll, hängt von euren Vorlieben und Wünschen ab, auf die wir bestmöglich eingehen.





3. Unsere Inklusivleistungen

Mit TeamChamp als Partner bei Schul-Aktivitäten gibt es u.a. folgende Vorzüge:

- * ein individuell abgestimmtes Programm*
- * von der Planung bis zur Durchführung einen Ansprechpartner*
- * Methoden mit Praxis-Transfer*
- * Einsatz von Outdoor-Übungen*
- * flexible Standortwahl*

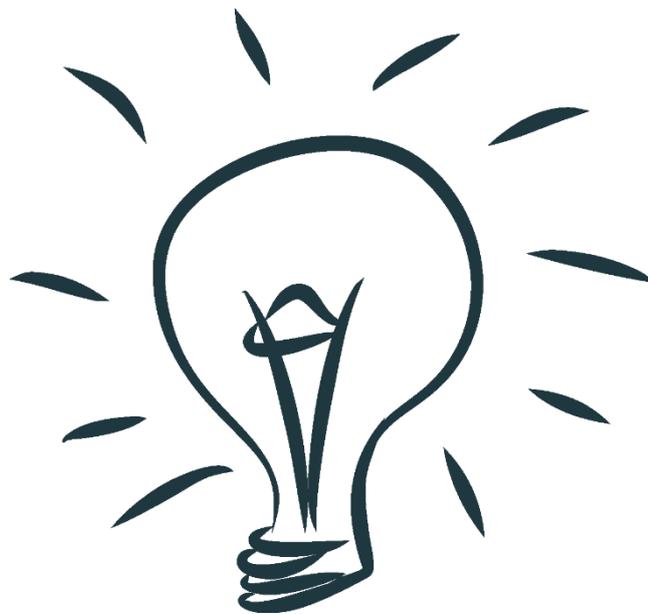


4. Anhang

Es folgen Konzepte von Schul-Erlebnissen, wie sie beispielsweise durchgeführt werden können. Diese werden natürlich noch auf den Standort, die Teilnehmerzahl und die aktuellen Bedürfnisse angepasst!

Sollte das Wunschprogramm (noch) nicht enthalten sein, werden wir nach Rücksprache unser Möglichstes tun, damit auch eure Idee bald Realität wird...!

Euer Jakob
Dipl. Erlebnispädagoge
& Outdoor-Trainer



Abschluss-Erlebnis „Hoch hinaus“



1. Beschreibung

Ihr habt es endlich geschafft und bald beginnt ein neuer Abschnitt?

Ein gemeinsamer Tag mit Gruppen-Aufgaben, spannenden Übungen und Spielen UND als Draufgabe zusammen in den Hochseilgarten - das macht Spaß und bildet bleibende Erinnerungen!

2. Programm-Vorschlag:

- > Gruppendynamischer Einstieg
- > Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele
- > Mittagspause
- > Hochseilgarten
- > Abschlussreflexion
- > Verabschiedung

Projekttag „Zauberwald“



1. Beschreibung

Lasst euch von Fritzi und Fridolin auf eine zauberhafte Reise ins Land der Magie mitnehmen!

Schaffen Sie es mit **euch**, die Fee aus dem Finsterschloss zu befreien?

Ein märchenhaftes Programm für Kinder im Kindergarten oder in der Volksschule.

2. Programm-Vorschlag:

- › Gruppendynamischer Einstieg
- › Abenteuerliche Reise durchs Märchenland
- › Abschlussreflexion
- › Verabschiedung

Abschluss-Erlebnis „Hütten-Übernachtung“



1. Programm-Vorschlag:

Tag 1

- › Anreise
- › Gruppendynamischer Einstieg
- › Aufstieg zur Hütte
- › Mittagessen
- › Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele
- › Abendessen & gemütlicher Ausklang

Übernachtung im rustikalen Ambiente einer Berghütte

Tag 2

- › Frühstück
- › Programm nach Wahl
- › Mittagessen
- › Abstieg und Verabschiedung

Erlebnistag „Indianer“



1. Beschreibung

Lasst euch von Mediziner „Grauer Luchs“ durch einen Tag voller Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele mit dem Motto „Indianer“ führen.

Gelingt es euch, dem Mediziner zu helfen und die wertvolle Medizin zurückzuholen?

Ein abwechslungsreiches Indianer-Erlebnis für Volksschüler.

2. Programm-Vorschlag:

- > Gruppendynamischer Einstieg
- > Indianer-Abenteuer
- > Abschlussreflexion
- > Verabschiedung

Erlebnistag „Kennenlernen“



1. Beschreibung

Ihr seid neu in der Schule und kennt die Mitschüler/-innen noch nicht so gut?

Dann hilft ein gemeinsamer Tag mit Gruppen-Aufgaben, spannenden Übungen und Spielen, das Eis zu brechen und die anderen aus einer anderen Perspektive kennenzulernen!

2. Programm-Vorschlag:

- › Gruppendynamischer Einstieg
- › Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele Teil 1
- › Mittagspause
- › Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele Teil 2
- › Abschlussreflexion
- › Verabschiedung

Erlebnistag „Soziales Lernen“



1. Beschreibung

Die Cliques in eurer Klasse sind eingeschweißte Truppen und eine Klassengemeinschaft ist kaum zu erkennen?

Ein Tag mit dem Schwerpunkt „Soziales Lernen“ kann wieder vor Augen führen, dass die Schulzeit ein gemeinsamer Weg ist, der zusammen einfacher ist, als wenn jeder alleine „kämpft“.

2. Programm-Vorschlag:

- › Gruppendynamischer Einstieg
- › Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele Teil 1
- › Mittagspause
- › Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele Teil 2
- › Abschlussreflexion
- › Verabschiedung

Erlebnis-Tage „Kurz-mal-weg“



1. Programm-Vorschlag:

Tag 1

- > Anreise
- > Gruppendynamischer Einstieg
- > Gruppen-Aufgaben, Übungen und Spiele
- > Mittagessen
- > Programm nach Wahl
- > Abendessen & gemütlicher Ausklang

Übernachtung in einer Jugendherberge

Tag 2

- > Frühstück
- > Hochseilgarten
- > Mittagessen
- > Abschlussreflexion & Verabschiedung