

Event ohne Übernachtung

Outdoor-Event: Fordern Sie sich heraus!

Das ideale Teamtraining für Ihre Mitarbeiter



Programm-Idee

Motivationssteigerung der Teilnehmer - diese gilt es zu nutzen, um das Unternehmen weiter voran zu bringen! Lassen Sie sich diese Möglichkeit mit diesem Programm zur Teamentwicklung in Dannenfels nicht entgehen und bieten Sie Ihren Mitarbeitern etwas Besonderes, damit diese Besonderes leisten. Denn: Das Durchschnittliche gibt der Welt ihren Bestand, das Außergewöhnliche ihren Wert! Das ideale Teamtraining für Ihre Mitarbeiter. Der Fun-Faktor kommt dabei bestimmt nicht zu kurz! So viel Teamgeist und Motivation machen hungrig - keine Sorge, wir kümmern uns darum.

Paket-Nummer: 0002969

Region:	📍	67814 Dannenfels
Verfügbarkeit:	📅	ganzjährig
Teilnehmer:	👤	7 - 20 Teilnehmer
Dauer:	🕒	2 Tage
Mögliche Sprachen:	🌐	deutsch
Preis inkl. MwSt:	💰	ab 470,00 € p.P.

Event ohne Übernachtung

Outdoor-Event: Fordern Sie sich heraus!

Das ideale Teamtraining für Ihre Mitarbeiter

Beschreibung

Ziele der Veranstaltung

Die Bindung an das Unternehmen erhöhen; das Kennenlernen der Mitarbeiter untereinander; Aufbau von persönlichen Beziehungen zwischen Mitarbeitern bzw. Kunden, dadurch Erhöhung der Loyalität und Treue; Schaffung einer gelösten Atmosphäre unter den Teilnehmern und nicht zuletzt ... gemeinsam Spaß haben!

1. Tag Ankunft und Teambildung

Sie reisen individuell zum Zielort an oder nutzen unser Angebot für einen Transfer unter Zusatzleistungen. Am ersten Abend erfolgt bereits die Teameinteilung für den nächsten Tag. Es gibt verschiedene Möglichkeiten der Einteilung. Wir schlagen vor, unterschiedliche Kleinteile (Beispiel: Schraubenmutter M8, etc.) als Symbole der einzelnen Gruppen zu wählen. Jeder Teilnehmer findet beim Einchecken auf dem Zimmer sein Teamsymbol vor. Auch die Tische sind beim Abendessen mit dem jeweiligen Teamsymbol gekennzeichnet, so dass sich die Teams dort finden können. Jeder erhält seine persönliche Akkreditierung am Tisch für die Challenge. Jedes Team kreiert während des Abendessens seinen eigenen Namen und später werden die einzelnen Teams mit ihrem Teamnamen vorgestellt und begrüßt.

2. Tag Und los geht's!

Nach dem Frühstück beginnt das Outdoor-Programm. Jedes Team erhält eine Fahne, die mit Logo und dem Teamnamen bemalt werden soll. Diese wird sie während des gesamten Programms begleiten. Um den Spirit dieses Tages zu bewahren, besteht die Möglichkeit, die Fahnen in den folgenden Tagen weiter zu verwenden. Darüber hinaus können diese am Firmensitz ausgestellt werden, um die nachhaltige Wirkung der Veranstaltung zu unterstützen. In der Folge durchlaufen die Teams im Rotationsverfahren einen Parcours mit 5 Stationen. Die Aktionszeit an jeder Station beträgt ca. eine Stunde, zuzüglich eines „Boxenstopps“. Wir empfehlen, in das Finale das Motto der Veranstaltung „Enlight the Fire“ bzw. die Philosophie der Firma einzubinden. Hierzu eine erste Idee: Herstellung einer überdimensionalen Welt-/Europakarte aus Holz (ca. 5mx6m) oder aus anderen Materialien. Darauf sind alle Steelcase Standorte verzeichnet. Diese Karte wird in 30 Puzzleteile zerlegt. Jedes Team erhält nach gemeinsam bestandenen Abenteuern am Ende des Outdoorprogramms einen Teil der Karte. Diese Teilstücke müssen nacheinander an dem senkrecht stehenden Metallgerüst vor der ganzen Gruppe montiert werden. Anschließend werden die Standorte der Kunden mit großen Pins und Logo der jeweiligen Firma auf der Karte fixiert. Es soll die Bedeutung jedes Einzelnen, sowie die Stärke dieses internationalen Netzwerkes darstellen. Durch audiovisuelle Inszenierungen wird das Finale zum emotionalen Höhepunkt. Im folgenden sind die einzelnen Stationen näher erläutert.

2. Tag 1. Station: Zick Zack

Es stehen vier Baumstümpfe innerhalb eines abgegrenzten Gebietes auf dem Boden, die mit Einfräsungen versehen sind. Die Gruppe hat die Aufgabe, mit Hilfe von drei unterschiedlich langen Balken und einem Seil auf die gegenüberliegende Seite des abgegrenzten Gebietes zu kommen, ohne jedoch den Boden zu berühren. Die Balken müssen in die Kerben eingelegt werden, dürfen also nicht flach auf den Pfosten liegen. Die Crux der Aufgabe ist, dass der kurze Balken in keinen Abstand passt, also spätestens hier die einfache Planung nicht mehr funktioniert. Spätestens hier ist Teamarbeit und Strategie gefragt. Die Aufgabe muss in einer knapp kalkulierten Zeit gelöst werden.

2. Tag 2. Station: Trolli und Säureteich

Trolli: Alle Teilnehmer des Teams müssen mit Trollis eine Wegstrecke zurücklegen. Ein Trolli besteht aus zwei Balken, die mit mehreren Seilen miteinander verbunden sind. An diesen können sich die Teilnehmer festhalten, während sie auf den Balken stehen und versuchen sich vorwärts zu bewegen. Der Boden darf dabei selbstverständlich nicht berührt werden. Die Aufgabe ist mit Riesenski zu vergleichen. Hier geht es nur gemeinsam vorwärts. Spaß ist garantiert.

Säureteich: Ein Seil wird an den Enden zusammengeknotet und auf einer ebenen Wiese oder ähnlichen Fläche als Kreis mit einem Durchmesser von mindestens vier Metern ausgelegt. Im Mittelpunkt befindet sich das zu lösende Rätsel. Aufgabe der Gruppe ist es, mit Hilfe ausschließlich eines Kletterseils, das Rätsel innerhalb einer bestimmten Zeit aus dem Kreis zu holen und zu lösen. Der Kreis stellt einen Teich mit giftiger Säure dar und darf zu keiner Zeit berührt werden.

2. Tag 3. Station: Laufendes A

Das laufende A besteht aus drei Holzbalken, die miteinander verschraubt sind. Auf dem Querbalken steht ein Teilnehmer der Gruppe. An der Spitze des A sind mehrere Seile befestigt. Mit Hilfe dieser Seile kann das Team das A ausbalancieren und bewegen. Dabei muss eine abgesteckte Strecke überwunden werden. An einzelnen Streckenabschnitten müssen gemeinsam Aufgaben und Rätsel gelöst werden.

2. Tag 4. Station: Blind Walk und Spinnennetz

Blind Walk: Eine Wegstrecke muss blind im Team zurückgelegt werden. Hierbei müssen bestimmte Zwischenziele angelaufen werden. Nach einer Planungsphase, in der die Teilnehmer die Strecke besichtigen können um sich eine Strategie zurecht zu legen, werden die Augenbinden vergeben und das Team versammelt sich am Startpunkt. Ab diesem Zeitpunkt müssen die Augenbinden getragen werden und alle Teilnehmer müssen sich an den Händen halten, bis das Ziel gemeinsam erreicht ist.

Spinnennetz: Seilkonstruktion, die einem Spinnennetz gleicht und so viele unterschiedlich große Öffnungen wie Teilnehmer hat. Jedes Team muss durch diese Öffnungen des geknüpften Netzes auf die andere Seite gelangen, ohne die Seilkonstruktion zu berühren. Das Spinnennetz ist eine universelle und komplexe Problemlösungsaufgabe, die sich durch eine große Variabilität auszeichnet und einen sehr hohen Anforderungscharakter hat.

Event ohne Übernachtung

Outdoor-Event: Fordern Sie sich heraus!

Das ideale Teamtraining für Ihre Mitarbeiter

Anbieter-Bewertungen

5 abgegebene Bewertungen	★★★★☆	4.40 von 5 Sternen
Preis/Leistungsverhältnis:	★★★★☆	3.80 von 5 Sternen
Vollständigkeit der Leistungen:	★★★★☆	4.40 von 5 Sternen
Freundlichkeit des Personals:	★★★★★	4.60 von 5 Sternen
Zutreffen der Beschreibung:	★★★★★	4.60 von 5 Sternen
Erwartungen erfüllt?	★★★★☆	4.40 von 5 Sternen
Persönliches Engagement:	★★★★★	4.60 von 5 Sternen

Leistungen inkl.

- Ausarbeitung und Durchführung der Veranstaltung
- Abendessen
- Mittagessen
- Betreuung durch qualifizierte Trainer
- Notwendige Genehmigungen
- Ausrüstung und Material

Zusatzleistungen

- Reiseleitung ab/ an Ausgangsort
Preis: 100,00 € p.P.
- Übernachtung/ Frühstück im Doppel- oder Einzelzimmer
Preis: auf Anfrage!
- Ausarbeitung eines Unterhaltungsprogrammes
Preis: auf Anfrage!

Event ohne Übernachtung

Outdoor-Event: Fordern Sie sich heraus!

Das ideale Teamtraining für Ihre Mitarbeiter

Wie Sie in 3 Schritten ein individuelles Angebot für diese Programm-Idee kostenfrei anfordern und offene Fragen klären können

www.hirschfeld.de - Paket-Nr. 0002969

