



Einführung und teambuilding-aktivitäten

tellyourstorymap.eu



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

EINFÜHRUNG UND TEAMBUILDING-AKTIVITÄTEN

Dieses Dokument soll Richtlinien für die Nutzung der im Rahmen des Projekts «Tell Your Story» durchgeführten Aktivitäten liefern.

Bevor Sie mit der Einführung des Kurses beginnen, sollten Sie einige Stunden des ersten Tages mit nicht-formalen Aktivitäten verbringen, um das Eis zu brechen und den Grundstein für eine positive Gruppenatmosphäre zu legen. Nachfolgend finden Sie die Liste der Aufwärm- und Teambuilding-Aktivitäten, die in den ersten drei Stunden des ersten Tages durchgeführt wurden. Jeder Sitzung folgt eine Erläuterung der Ziele und ist mit einem beigefügten Infoblatt verknüpft, das alle Informationen enthält, die bei jeder Aktivität zu beachten sind.

1. Kennenlernen (30 Minuten)

Die ersten Aktivitäten, die wir vorschlagen, sind Spiele, um die Namen der Personen in der Gruppe zu kennen und einen ersten Kontakt herzustellen.

1.1. Namen sortieren

1.2. Wirf den Ball

Darüber hinaus haben die Teilnehmer die Möglichkeit, sich als Individuen innerhalb einer Gruppe zu sehen und zu experimentieren und über Gruppendynamik, Soft Skills und Führungsqualitäten, die während des Spiels entstehen, nachzudenken.

Es ist wichtig, dass der Moderator die Gruppendynamik verfolgt und beobachtet und am Ende des Spiels einen letzten Roll-up vornimmt. Der Moderator sollte ein Feedback über die Bedeutung der Aktivität geben und die Teilnehmer fragen, wie sie sich in dieser Rolle fühlten, ob es Frustration, Führung oder Zusammenarbeit gab, ob das Endergebnis durch einen gemeinsamen Beitrag und Zusammenarbeit erreicht wurde oder ob jemand eine weniger demokratische Entscheidung getroffen hat, ob jemand die Rede halten wollte und aus irgendeinem Grund nicht, und so weiter, und so fort.

4.1. Marshmallow Herausforderung

4.2. Zug des Vertrauens

2. Grundregeln festlegen (30 Minuten)

Als zweite Aktivität ist es gut, die Grundregeln festzulegen, die von allen Mitgliedern der Gruppe befolgt werden müssen, um ein gemeinsames Verständnis und eine gemeinsame Grundlage für Gespräche und die Vermeidung von Konflikten zu haben.

2.1. Vielfalt, Respekt, Vertraulichkeit und Zusammenarbeit

3. Erwartungen und Bedenken (20 Minuten)

Dieser Raum ist notwendig, um ein sicheres Umfeld zu schaffen, in dem sich die Teilnehmer frei fühlen, ihre Messen und ihre Erwartungen an den Kurs auszudrücken. Daher ist es für den Trainer ein sehr wichtiges Werkzeug, um zu verstehen, welches das Niveau der Gruppe ist, wenn es einen besonderen Bedarf gibt, ein besonderes Hindernis, um das er sich kümmern muss und welches das Niveau der Erwartung in der Gruppe ist.

3.1. Erwartungen - Ängste - Beiträge mit der Skala

4. Teambuilding-Aktivitäten (30 Minuten)

Es ist sehr wichtig, Zeit in der Gruppenbildung zu verbringen, besonders am ersten Tag des Kurses. Dadurch geben Sie den Teilnehmern die Möglichkeit, sich besser kennen zu lernen, indem Sie für das gleiche Ziel zusammenarbeiten.

5. Abschließende Bewertung

Am Ende der täglichen Sitzung ist es gut, eine abschließende tägliche Bewertung mit der Gruppe vorzunehmen.

Mit diesen Richtlinien wollen wir die Aktivitäten und Methoden, die wir in unserem Projekt beschlossen haben, teilen, aber natürlich gibt es viele andere ähnliche Aktivitäten mit den gleichen Zielen. Die oben beschriebene Liste ist nur ein Vorschlag, wie man eine Trainingseinheit mit positiver Stimmung beginnen kann und wie man eine gute Gruppe für die nächsten Tage zusammenstellen kann. Aus diesem Grund empfehlen wir den Moderatoren, die Aktivitäten und die Reihenfolge, in der sie sie durchführen werden, auf der Grundlage der Bedürfnisse des Kurses und der Teilnehmer auszuwählen.



LERNMODULE 02&03

ACTIVITY SHEET

TITEL : « Sortieren nach Namen »

MIT DIESEM MODUL &
ARTIKEL VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Sich einander
kennenlernen.

BESCHREIBUNG,
SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Die Teilnehmer stehen im Kreis und «sortieren» sich nach dem ersten Buchstaben ihres Vornamens.



2

Jeder wechselt den Platz, ohne zu sprechen, so dass er schließlich in alphabetischer Reihenfolge ist.



3

Am Ende erhält jeder Teilnehmer einen Wäscheklammer und schreibt seinen Namen darauf.

LERNERGEBNISSE

Der Teilnehmer kann den Namen jedes Mitglieds der Gruppe erfahren.



DAUER

15 minuten

ROLLE
MODERATOR - TIPPS

Geben Sie klare Anweisungen und stellen Sie sicher, dass die Kommunikation nur ohne zu Sprechen stattfindet.

LERNMATERIAL

Spiele und Übungen
Internationale Workcamps
und Seminare (EN).

ZUSÄTZLICHE
KOMMENTARE

Benötigtes Material:
Wäscheklammern

TITEL : « Wirf den Ball »

MODUL & ARTIKEL VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Sich einander
kennenlernen.



BESCHREIBUNG, SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Die erste Person, die den Ball nimmt, sagt seinen Namen und wirft den Ball zu einem anderen Teilnehmer, der seinen Namen sagt und so weiter.



2

Nach 3 Minuten ändern sich die Regeln: Die erste Person, die den Ball fängt, muss ihren Namen und den Namen der Person sagen, zu der sie den Ball werfen will, und so weiter.

LERNERGEBNISSE

Der Teilnehmer wird in der Lage sein, den Namen jedes Mitglieds der Gruppe zu kennen und sich zu merken.



DAUER

15 minuten



ROLLE MODERATOR - TIPPS

Der Moderator führt das Spiel an und sagt laut, wenn sich die Regeln ändern.

LERNMATERIAL

Ball



ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE

/

TITEL : « Diversity, Respekt, Vertraulichkeit und Zusammenarbeit »

MODUL & ARTIKEL
VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Grundregeln festlegen.

BESCHREIBUNG,
SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Teilen Sie die Teilnehmer in vier kleinere Gruppen ein, um wenige Regeln zu den folgenden Themen zu erstellen: Vielfalt, Respekt, Vertraulichkeit und Zusammenarbeit.

2

Jede Gruppe kann die Regeln, die sie erstellt hat, auf ein Flipchart-Blatt schreiben und im Raum aufhängen, so dass die Teilnehmer noch später darauf zurückgreifen können.

3

Überprüfen Sie die Grundregeln des Workshops in der großen Gruppe. Eine Person pro Gruppe teilt die Ergebnisse mit allen anderen und der Moderator schreibt die Grundregeln inzwischen auf einem großen Flipchart für das gesamte Training.

4

Der Moderator liest sie laut vor und fragt die Teilnehmer, ob sie damit einverstanden sind.

LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer werden in der Lage sein, die Grundregeln für die Tage zusammenzustellen, um ein gemeinsames Verständnis zu schaffen, Konflikte zu vermeiden und um die Teilnehmer verantwortungsvoll und respektvoll zu machen.

DAUER

30 minuten

ROLLE
MODERATOR - TIPPS

Der Trainer muss schnell sein, um die gemeinsamen Regeln aller Gruppen zu verstehen, den Inhalt zusammenzufassen und Synonyme zu vermeiden; wenn eine Regel nur von einer Gruppe erwähnt wurde, frage alle Teilnehmer laut, ob sie damit einverstanden sind, bevor die Regel in die endgültige Liste aufgenommen wird.

LERNMATERIAL

Training Grundregeln,
National-Demokratisches
Institut (NDI) (EN).

ZUSÄTZLICHE
KOMMENTARE

- 5 Flipcharts
- Marker
- Klebeband

TITEL : « Erwartungen- Ängste- persönlicher Beitrag »

MODUL & ARTIKEL VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Erwartungen und
Bedenken.



BESCHREIBUNG, SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Die Teilnehmer können ihre Ängste, ihre Erwartungen an den Kurs und das, was sie der Gruppe geben können, zum Ausdruck bringen.



2

Durch die Analyse der Ergebnisse am Ende des Kurses sind die Teilnehmer in der Lage, ihren Wachstumspfad zu verfolgen und zu erkennen, ob sie vorangekommen sind oder nicht.

LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer können ihre Ängste, ihre Erwartungen an den Kurs und das, was sie der Gruppe geben können, zum Ausdruck bringen. Durch die Analyse der Ergebnisse am Ende des Kurses sind die Teilnehmer in der Lage, ihren Wachstumspfad zu verfolgen und zu erkennen, ob sie vorangekommen sind oder nicht.

DAUER

20 minuten



ROLLE MODERATOR - TIPPS

Der Trainer gibt klare Anweisungen und die 3 bunten Post-its.

LERNMATERIAL

Erwartungen - Ängste -
persönlicher Beitrag, Salto-
Jugendliche (EN).



ZUSÄTZLICHE KOMMENTARE

- 5 Flipchart
- Marker
- Klebeband

TITEL : « Marshmallow Herausforderung »

MODUL & ARTIKEL
VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Gruppenbildungsaktivitäten.

BESCHREIBUNG,
SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Teilnehmer werden in 4 Gruppen unterteilt.



2

In 18 Minuten müssen die Teams die höchste freistehende Struktur aus 20 Spaghetti, einem Meter Klebeband, einem Meter Schnur und einem Marshmallow bauen. Der Marshmallow muss oben sein.



3

Nachbesprechung.

LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer sind in der Lage, in Gruppen zu arbeiten, ihre Soft Skills und ihre Führungsqualitäten zu erproben.



DAUER

20 minuten

ROLLE
MODERATOR - TIPPS

Der Trainer gibt den Teilnehmern klare Anweisungen und stoppt die Zeit, um niemandem einen Vorteil zu verschaffen. Er beobachtet die Gruppendynamik und gibt am Ende des Spiels ein Feedback über die Bedeutung der Aktivität und leitet die Nachbesprechung über die Aufgabe, in dem er mit den Teilnehmern über die verschiedenen Strategien der Gruppen reflektiert und die Leistung des Teams vergleicht.

Der Trainer kann sie fragen, wer besser gearbeitet hat? Wer ist schlimmer? Warum? Hast du dich irgendwann frustriert gefühlt? Warum? Hat sich deine Gruppe zuerst auf eine gemeinsame Strategie geeinigt und dann den Turm gebaut, oder habt ihr plötzlich damit begonnen? Welche Rolle hattest du in deiner Gruppe und wie hast du dich gefühlt? Und so weiter.

LERNMATERIAL

Marshmallow-
Herausforderung ,
Tom WUJEC

ZUSÄTZLICHE
KOMMENTARE

- 80 Stück Spaghetti (20 x 4 Gruppen)
- Klebeband
- Schnur
- 4 Marshmallows

TITEL : « Zug des Vertrauens »

MODUL & ARTIKEL VERBUNDEN

Einführung und
Teambuilding-Aktivitäten.

ZIEL

Gruppenbildungsaktivität.



BESCHREIBUNG, SCHRITT FÜR SCHRITT

1

Die Teilnehmer sind in 4 Reihen aufgeteilt.

2

Jeder hat die Augen verbunden, außer dem letzten, der die Reihe führen muss, um eine bestimmte Stelle zu erreichen.

3

Dieser «Fahrer» kann seine Hände nur mit bestimmten Gesten benutzen, um die anderen anzutreiben: ein Schlag auf den Rücken, um die Reihe geradeaus zu fahren, ein Schlag auf die linke Schulter, um nach links zu gehen, ein Schlag auf die rechte Schulter, um nach rechts zu gehen, und schließlich zwei Schlag auf den Rücken, um alle zu stoppen.

4

Die Botschaft geht von einander an den Leiter des «Zuges», der aufgrund dieser Informationen die Bewegungen leitet.

Ziel ist es, die Teilnehmer über die Bedeutung von Kommunikation und Vertrauen in einer Arbeitsgruppe nachzudenken.

LERNERGEBNISSE

Die Teilnehmer werden in der Lage sein, eine sicherere Umgebung zu schaffen, den Anderen aus der Gruppe zu vertrauen und zuzuhören.

DAUER

10 minuten



ROLLE MODERATOR - TIPPS

Geben Sie klare Anweisungen und stellen Sie sicher, dass niemand sehen kann, außer dem letzten, der laut sprechen muss, um von der ganzen Reihe gehört zu werden.

Achten Sie darauf, dass in den Räumen keine physischen Barrieren vorhanden sind und dass die Gruppen den endgültigen Ort leicht erreichen können.

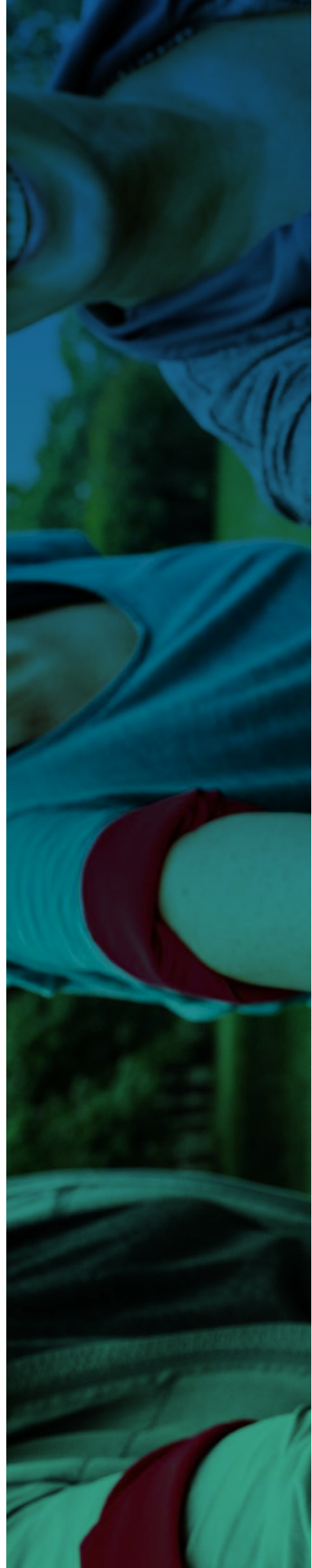
LERNMATERIAL

25 Augenklappen



TELL YOUR STORY WORKSHOPS PROGRAMME

FOR LEARNING MODULES 02 & 03



ERSTE SESSION (max. 360 Minuten)

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
	Einführung und Teambuilding-Aktivitäten.	<ul style="list-style-type: none"> - Einander kennenlernen - Grundregeln festlegen - Erwartungen und Anliegen der TeilnehmerInnen - Gruppenbildung - aktivitäten 	180 min.
<p>02</p> <p>1. WAS IST GESCHICTENERZÄHLEN</p> <p><i>1.1 Einleitung</i></p>	Vorstellung des TYS-Projekts, Projekt- und Workshop-Ziele.	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation - Erster Teil der Evaluierung 	15 min.
<p>02</p> <p>1. WAS IST GESCHICTENERZÄHLEN</p> <p><i>1.2 Was ist eine Geschichte?</i></p>	Was ist eine Geschichte?	<ul style="list-style-type: none"> - Startpunkt des Geschichtenerzählens - Stellen Sie sich in 3 Sätzen vor! - Nachbesprechung über notwendige Zutaten für eine Story 	30 min
<p>03</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p><i>1.0 So erstellen Sie Ihre Karte</i></p>	Vorstellung von ArcGIS und seiner praktischen Anwendung.	<ul style="list-style-type: none"> - «Learning by doing» Erstellen von Konten durch die Teilnehmer und Erkunden der Plattform (Karten und Daten - Erstellen der Karte - Grundlagen - Daten finden, Karten und Daten auswählen - Mapping-Funktionen). - Nachbesprechung über den Nutzen des Einsatzes digitaler Karten. Der Mehrwert der ArcGIS-Plattform. 	120 min.

ZWEITE SESSION (max. 360 Minuten)

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
<p>O2</p> <p>1. WAS IST STORYTELLING</p> <p><i>1.3 Wie ist eine Geschichte aufgebaut?</i></p>	<p>Wie man Geschichten erzählt und schreibt & grundlegende Elemente der Geschichte?</p>	<p>- Zeichnen Sie sich selbst!</p> <p>- Wir sind alle Helden!</p>	60 min.
<p>O2</p> <p>1. WAS IST STORYTELLING</p> <p><i>1.4 Varianten des Geschichtenerzählens</i></p>	<p>Verschiedene Arten des Geschichtenerzählens.</p>	<p>Brainstorming über verschiedene Arten des Geschichtenerzählens. Lasst uns das Geschichtenerzählen üben!</p> <p>Die Teilnehmer mussten eine Geschichte auf verschiedene Art und Weise erstellen: schriftlich, visuell: Schauspiel, Bilder aus alten Magazinen, mit DIXIT-Karten.</p>	45 min.
<p>O2</p> <p>2. WARUM ERZÄHLT MAN GESCHICHTEN?</p> <p><i>2.1 Assets of telling a story</i></p> <p><i>2.2 Get the motivation going</i></p> <p>3. HOW TO TELL STORIES</p> <p><i>3.3 Digital storytelling</i></p>	<p>Vorteile des Erzählens einer Geschichte durch digitale Werkzeuge.</p> <p>Einführung in das digitale Geschichtenerzählen.</p>	<p>- Präsentation der Lebensgeschichte & Fotografie.</p> <p>- Präsentation verschiedener Video-CVs und Beispiele für verschiedene existierende Tools für digitales Storytelling (Stop-Motion-Technik, Video mit Kamera....).</p>	45 min

Deuxième session - suite

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
<p>03</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p><i>1.1 So entwickeln Sie Ihre Story-Map</i></p>	<p>Achfolgend finden Sie Tutorials und die Erstellung Ihrer Story-Map.</p> <p>Teil 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation verschiedener Vorlagen, mit denen Jugendliche ihre eigenen Geschichten erzählen können. - Präsentation verschiedener Medien, die wie eingesetzt werden können. 	<p>120 min.</p>
<p>02</p> <p>3. WIE MAN GESCHICHTEN ERZÄHLT</p> <p><i>3.1 Geschichten mit Ihren persönlichen Erfahrungen verbinden</i></p>	<p>Geschichten mit Ihren persönlichen Erfahrungen verbinden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wetterbericht - Gehen Sie, was Sie fühlen - Erinnerungsturm 	<p>60 min.</p>

DRITTE SESSION (max. 360 Minuten)

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
<p>O3</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p><i>1.1 So entwickeln Sie Ihre Story-Map</i></p>	<p>Nachfolgend finden Sie Tutorials und die Erstellung Ihrer Story-Map.</p> <p>Teil 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation verschiedener Vorlagen, mit denen Jugendliche ihre eigenen Geschichten erzählen können. - Präsentation verschiedener Medien, die wie eingesetzt werden können. 	<p>60 min.</p>
<p>O2</p> <p>3. WIE MAN GESCHICHTEN ERZÄHLT</p> <p><i>3.2 Storytelling und story-sharing</i></p>	<p>Storytelling und Story-Sharing.</p>	<p>Karte: Die Reise des Lebens.</p>	<p>120 min.</p>
<p>O3</p> <p>1. DIGITAL MAPPING</p> <p><i>1.1 So entwickeln Sie Ihre Story-Map</i></p>	<p>Weiteres Erstellen einer eigenen Story Map.</p> <p>Teil 3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Working in pairs? (Depending on the size of the group). Choose a part of a story to tell from your Journey of Life. - How to plan a digital story map? - What do I want to share and how? What kind of multimedia content do I need? 	<p>180 min.</p>

VIERTE SESSION (max. 360 Minuten)

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
<p>03</p> <p>2. MULTIMEDIALE INHALTE FÜR IHRE STORY-MAP ERSTELLEN</p> <p>2.3 – 2.8</p>	<p>Präsentation und Entwicklung von multimedialen Inhalten für persönliche Story-Maps.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipps zur Erstellung von Medienproduktionen: Videoshow, wie man ein Storyboard erstellt ... - Erstellung von Material zur Integration in die Story-Map. 	<p>360 min.</p>

FÜNFTE SESSION (max. 360 Minuten)

Mit Diesem Modul & Artikel Verbunden	Titel	Activity	Dauer
<p>03</p> <p>3. MEDIENRECHT & ETHIK</p> <p>3.1 – 3.2</p>	<p>IP & Lizenzierung Ethik & Mediennutzung.</p>	<p>/</p>	<p>60 min.</p>
<p>03</p> <p>2. MULTIMEDIALE INHALTE FÜR IHRE STORY-MAP ERSTELLEN</p> <p>2,3. – 2.8</p>	<p>Weiterentwicklung der persönlichen Story Maps.</p>	<p>Integration des Materials in die Story Maps.</p>	<p>120 min.</p>
<p>Offizielle Präsentation der Geschichten.</p>			<p>120 min.</p>
<p>EVALUIERUNG</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zweiter Teil des individuellen Fragebogens - Diskussion in der Gruppe 	<p>120 min.</p>

NB :

- Während jeder Sitzung wird empfohlen, Pausen und Auswertungen am Ende jeder Sitzung in einer nicht formalen Form (5-10 Minuten) durchzuführen. Es wird für die abschließende Bewertung mit den Teilnehmern am Ende aller Sitzungen nützlich sein.

- Stellen Sie sicher, dass Sie alle benötigten Materialien zur Verfügung haben (Computer, Kamera, Smartphones, Internetzugang...).

pistes solidaires

PISTES-SOLIDAIRES / Frankrijk
www.pistes-solidaires.fr



DIE BERATER / Oostenrijk
www.dieberater.com



**EUROPEAN ASSOCIATION
OF GEOGRAPHERS / België**
www.eurogeography.eu

RINOVA

RINOVA LIMITED / Verenigd Koninkrijk
www.rinova.co.uk



CESIE / Italië
www.cesie.org



RIS Dvorec Rakicàn / Slovenia
www.ris-dr.si



Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgelideWerken 4.0 Internationaal-licentie.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der
Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.