

Teamentwicklung für Abteilungen und Arbeitsgruppen: Indoor/Outdoor

*„Zusammenkommen ist ein Beginn,
Zusammenbleiben ist ein Fortschritt,
Zusammenarbeiten führt zum Erfolg.“ (H.Ford)*

Wo Menschen miteinander arbeiten entstehen unweigerlich gruppenspezifische Prozesse. Rollen, Abläufe, Aufgaben, Werte und Spielregeln entstehen. Kommen neue MitarbeiterInnen hinzu oder scheiden welche aus, ändert sich die Zielsetzung oder kommt es zu Beförderungen – immer sind TeamleiterInnen und das Team gefordert, erfolgreiche Arbeit zu leisten und gleichzeitig das Miteinander zu pflegen. Von einer Gruppe zu einem Team werden, Teamreflexion und Vertrauensarbeit sind die Hauptzielrichtungen dieses „bewegenden Trainings“. Je nach Zielgruppe und Ziel der Veranstaltung werden maßgeschneiderte „Übungen“ eingebaut, z.B. Feuerlauf, Klettergarten, Segeln, Vertrauenslauf, Blind Walk, Drommelevent, Acidriver, uva. Indoor-Übungen sind sehr bewährte Kurzformate erlebnispädagogischer Übungen mit sehr hohem Transfercharakter zentraler Erkenntnisse in den Arbeitsalltag.

Ziele

- Vertrauensbildung und Teamentwicklung: Bindung durch Zugehörigkeit.
- Verbesserung der Zusammenarbeit und Bündelung der Kräfte
- Reflexion der Rollen, Prozesse und Aufgaben
- Integration von Personen bzw. neuen Aufgaben
- Reduktion von Zeitfressern und Missverständnissen

Inhalte

- Grundlagen der Teamentwicklung: Gruppe vs. Team
- Rangdynamik und Phasen der Teamentwicklung
- Teamgeist
- Führungskompetenz im Team
- Gesprächsformen: Feed-Back und Aktives Zuhören
- 3-Felder-Ansatz: Ziel- und Lösungsorientierung
- Teamspezifische Themenstellungen
- Kollegiale Beratung

Methoden

Fachinputs, Einzel- und Gruppenarbeiten, Teamcoaching, Übungen, Demonstrationen, Gruppeneinblick, BrainSurfing®, Rituale, u.a.

Zielgruppe: Teams, Arbeitsgruppen, Projektteams, Bereiche, Schlüsselkräfte;

Dauer: 2 Tage (ev. Mit Follow-Up)

IFUM INSTITUT FÜR FÜHRUNGSKOMPETENZ
UND MOTIVATION EU

Internet: www.ifum.eu

Tel.: +43 (0) 664 162 48 86

e-mail: office@ifum.eu

IFUM ©

www.ifum.eu