



Inhaber: Jana Barth und Sebastian Schröder

Max-Steenbeck-Straße 15

99097 Erfurt

Tel. mobil: 0173/6972753 u.

0176/82124352

office@kultour-erleben.de

www.kultour-erleben.de

USt-IdNr: DE283633178

„dictum factum! – gesagt, getan!“

-

Motivationstraining mit Ritter Gottfried und Burgfräulein Johanna

Zeit: buchbar ab Oktober 2012

Ort: Tagungshaus Rittergut e.V., Lützensömmern

„dictum factum! – gesagt, getan!“

-

Motivationstraining mit Ritter Gottfried und Burgfräulein Johanna

In Kooperation mit dem Tagungshaus Rittergut e.V. planen wir, die Inhaber der Kultour GbR, die Durchführung eines Motivationstrainings für Unternehmen in der Bundesrepublik Deutschland.

Ziel ist es, dieses an der historischen Zeit des Mittelalters angelehnte 2-tägige Training insbesondere im Bereich der Mitarbeitermotivation dauerhaft anbieten und durchführen zu können.

2

Über die Kultour GbR:

Wir, das Unternehmer-Team, bestehend aus Jana Barth und Sebastian Schröder, wollen mit unseren Dienstleistungsangeboten, in Kooperation mit verschiedenen - vorrangig in Thüringen ansässigen - Kultur-, Bildungs-Freizeit sowie sozial engagierten Einrichtungen, bei allen Kunden ein neues Gefühl für sämtliche Formen von Kultur entstehen lassen.

Sowohl Erlebnispädagogische Workshops und Events vor historischem Hintergrund als auch pädagogisch fundierte Weiterbildungsangebote für Lehrkräfte sind nur ein Teil unserer breiten Angebotspalette.

1. Intention:

Neben den elementaren Bedürfnissen wie Hunger, Durst oder Atmen treiben den Menschen ebenso die drei Basis-Motive Leistung, Macht und sozialer Anschluss laut dem Professor für Persönlichkeitspsychologie, Herrn Julius Kuhl, an. Ziel aller sei es dabei, etwas auf die Beine zu stellen, Leistung zu beweisen und damit einhergehend geschätzt zu werden. Ganz egal ob in Beruf oder Privatleben stehen diese Bestrebungen an erster Stelle, um sich in einer Gesellschaft behaupten und zugleich wohlfühlen zu können.

Um eine Handlung auszulösen, bedarf es bei allen Menschen eines bestimmten Anreizes. Gerade in unserer heutigen, mehr und mehr leistungsorientierten Gesellschaft ist das Schaffen solcher Anreize wohl wichtiger denn je.

Unser Hauptziel ist es, Unternehmern und deren Mitarbeitern die Möglichkeit zuteilwerden zu lassen, herausgelöst aus der täglichen Arbeitsumgebung und in Anlehnung an eine Zeit der Entstehung von Gewerbebetrieben jeglicher Art, spielerisch genau solche Anreize zu schaffen.

Motivation bedeutet Ansporn, Freude und Interesse daran, etwas allein oder innerhalb einer Gruppe zu bewegen. Positives Denken, Selbstbewusstsein, innere Ausgeglichenheit und Tatendrang bilden genau hierfür die Grundpfeiler.

Mit unseren einzelnen Angeboten, welche individuell, je nach den Bedürfnissen interessierter Kunden zusammengestellt werden können, wollen wir genau diese Grundpfeiler stärken und ausbauen.

Angebote:

Unsere gesamten Angebote beziehen sich auf einen 2-tägigen Aufenthalt auf dem Rittergut. Je nach Anreisezeit werden die einzelnen gewünschten Workshop-Inhalte auf zwei Tage verteilt.

2. Ablaufplan:

2.1 Einführung/Aufwärmung

- Anreise der Teilnehmer, Begrüßung
- Zimmerbezug
- Führung über das Rittergut mit Ritter Gottfried und Burgfräulein Johanna
- kurze Einführung zu inhaltlichen Trainingsschwerpunkten (Seminarraum)
- Auflockerungsübungen
- Erwartungen der Teilnehmer festhalten
- Kennenlern-Spiele
- Erstellung und Präsentation von Mindmaps zum Mittelalter (Gruppenarbeit)

2.2 „in medias res“ - Perspektiven und Ziele in Theorie und Praxis

Bei allen Arbeitsaufträgen, die durch Ritter Gottfried und Burgfräulein Johanna angewiesen werden, sollen insbesondere in Gruppenarbeit Lösungsvorschläge theoretisch erarbeitet sowie dann praktisch umgesetzt und den anderen Teilnehmern präsentiert werden.

Nach Abschluss eines Arbeitsauftrages erfolgt jeweils eine Auswertung des gesamten Arbeitsprozesses. Hier haben alle Teilnehmer die Möglichkeit positive und negative Kritik an einzelnen Teilnehmern Gruppe sowie sich selbst vorzunehmen. Ebenso werden die jeweiligen Präsentationen der Arbeitsergebnisse gegenseitig bewertet.

Ein Gruppenteilnehmer, der bei jedem Arbeitsauftrag neu durch die Gruppe bestimmt werden kann, hat dabei die Aufgabe, den Arbeitsablauf mithilfe eines vorgegebenen Bogens zu protokollieren. Dieser ausgefüllte Bogen soll dann zunächst innerhalb der Gruppe ausgewertet werden. Hierbei steht die Kritikfähigkeit (Selbst- und Fremdwahrnehmung) der einzelnen Teilnehmer im Vordergrund.

Hauptanliegen ist es, bei allen Arbeitsaufträgen die gemeinsame(n) Schnittstelle(n) zur Förderung des Entstehens eines größtmöglich positiven Arbeitsergebnisses zu finden und hervorzuheben.

2.3 Arbeitsaufträge

1. Rollenspiel „Die Trotzburg“

Die kleine, arme mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen, reichen Nachbarstadt Hochberg. Durch ein Ereignis, den Tod eines Kaufmanns aus Hochberg, welcher in Trotzburg vom Schmied überfallen wurde, treffen beide Orte im Zwist aufeinander. Der Schuldige am Tod soll in Trotzburg durch die Einwohner selbst gefunden und den Soldaten von Hochberg binnen einer Stunde ausgeliefert werden.

Fünf verschiedene Personen können am Tod des Kaufmanns schuld sein. Eine Soll am Ende den Soldaten übergeben werden.

4

Aufgabe:

Die Teilnehmer beraten zunächst in Gruppen zu einer Person darüber, wie deren Unschuld bewiesen werden kann. Ein Gruppenteilnehmer wird dann von der Gruppe bestimmt und muss dann die Gruppenansichten vor den aus den anderen Gruppen bestimmten Leitern verteidigen. Es werden zwei Beobachter des „Streitgesprächs“ bestimmt, die dann die einzelnen Argumentationen bewerten und festhalten müssen, hierbei gilt es herauszuarbeiten,

WER

- verteidigt sich wie (sachlich, unsachlich)?
- gibt eigene Fehler zu (sachlich, unsachlich)?
- greift andere an (sachlich, unsachlich)?
- hilft anderen (sachlich, unsachlich)?
- hetzt gegeneinander auf?
- vermittelt zwischen wem?

Am Ende sollte ein schuldiger herausgestellt werden!

Spieldauer:

ca. 1 Stunde

2. Mittelalterliche Burg und mittelalterliches Katapult bauen

Aufgabe:

In Gruppen müssen von den Teilnehmern jeweils eine Burg und ein Katapult aus dem dafür zur Verfügung gestellten Material gebaut werden. Dafür müssen zunächst einmal theoretische Konzepte erstellt werden. Nachdem dies geschehen ist, geht es an den praktischen Bau. Eine Zeitvorgabe soll die Arbeit in der Gruppe zusätzlich beeinflussen (Zusammenarbeit in Stresssituationen).

Katapult und Burg müssen nach Fertigstellung durch jeweils zwei Gruppenmitglieder präsentiert und erklärt werden.

Was die Teilnehmer nicht wissen!!!

Sowohl die Burg als auch das Katapult müssen nahezu funktionstüchtig, beziehungsweise standhaft sein. Die Funktion des Katapults sowie die Festigkeit der Burg werden überprüft, in dem mit dem Katapult drei Schüsse auf die Burg abgegeben werden, welche die Burg in ihren Grundfesten „überleben“ muss.

In beiden Gruppen sollen ebenfalls wieder Protokolle zum Arbeitsprozess geführt werden, welche dann gemeinsam ausgewertet werden (Was war gut, was war weniger gut, Verbesserungsvorschläge zur Zusammenarbeit).

Dauer:

ca. 1 Stunde

3. Kreativität gefragt! Das Minnelied als kultureller Kompetenzbeweis

Minnesang versteht sich wesentlich als ritterliche Liebhaberei und innerhalb der höfischen Ritterkultur als Konkurrenz hochadeliger Ritter untereinander – analog zu den anderen Formen des Wettkampfes, etwa dem Turnier. Der geglückte Vortrag eines Minneliedes durch einen Ritter ist in erster Linie als kultureller Kompetenzbeweis zu begreifen – ähnlich einem Jagderfolg oder einem Sieg im Ritterturnier auf sportlichem Gebiet.

Aufgabe:

Die Teilnehmer erhalten in Gruppen jeweils einige Strophen eines mittelalterlichen Minneliedes. Die letzte Strophe fehlt jedoch und soll in Gruppenarbeit erstellt werden. Dabei kommt es nicht auf unbedingt auf die „geschwollenste“ Wortwahl, sondern eher auf die Einhaltung des Kontextes an. Die hinzugefügten Zeilen müssen nicht im mittelalterlichen Schreibstil verfasst werden! Eine gegenwärtige oder sogar moderne Wortwahl darf die sonst so strenge Form gern ein wenig auflockern.

Zwei durch die jeweilige Gruppe bestimmte Teilnehmer müssen dann das komplette Lied vortragen. Nachdem alle Gruppen an der Reihe waren, gibt jede Gruppe eine Stimme für den besten Vortrag ab, ohne sich selbst zu wählen. Danach wird dann die Siegergruppe ermittelt.

Dauer: ca. 45 Minuten

3. „noster Signum“ – unser Zeichen auf einem Wappen

Aufgabe:

Alle Teilnehmer sollen zunächst in Gruppen einen Entwurf für ein unternehmensbezogenes/Abteilungsbezogenes Wappen erstellen. Durch uns bereits vorbereitete Anschauungsobjekte sollen erste Anreize zur Ideenfindung gegeben werden. Der Entwurf einer Gruppe soll zunächst einmal auf einem Papier (Plakatgröße) festgehalten werden. Nach Fertigstellung der Entwürfe werden alle sichtbar im Raum einander gegenübergestellt und durch die einzelnen Gruppen verglichen. Gemeinsam soll dann entschieden werden, welche Form eines Wappens endgültig gewählt werden soll. Hierbei geht es darum, die Kompromissfähigkeit der einzelnen Teilnehmer zu testen, zu protokollieren und auszuwerten. Der endgültige Entwurf wird dann auf eine große Pappe, die als Wappen zurechtgeschnitten werden muss, übertragen und darf natürlich von den Teilnehmern mitgenommen werden.

Dauer:

Ca. 1-1 ½ Stunden

4. Wettkampf Bogenschießen

Vor dem eigentlichen Wettkampf zwischen den einzelnen Teams erfolgte durch Ritter Gottfried eine kurze Einführung in die mittelalterliche Waffenkunde sowie in die Theorie und Praxis des Bogenschießens.

Aufgabe:

Die einzelnen Gruppen probieren sich im Bogenschießen aus und bestimmen dann zwei aus der Gruppe, die gegen die jeweils anderen Gruppen antreten müssen. Nach mehreren Durchgängen wird dann die Gruppe mit der höchsten Trefferquote ermittelt. Sie erhält einen kleinen Preis.

5. „Vertrauenssache“ – Schwertkampftraining

Ritter Gottfried erklärt zunächst einmal allen Teilnehmern Grundsätzliches zum Schwertkampf im Mittelalter (Schwertarten, Schlagtechniken, Parieren, usw.) Unter Anleitung werden dann zunächst mit dem Ritter selbst praktische Übungen gemacht. Um Verletzungen vermeiden zu können, werden für die Kämpfe Trainingsschwerter aus Holz verwendet.

Teilnehmer, die sich zutrauen miteinander zu kämpfen, sollen dann das erlangte Wissen in einem 2-Mann- Kampf anwenden. Hier kommt es insbesondere darauf an, dem eigentlichen „Gegner“ vertrauen zu können.

Nach einem circa 2-minütigen Kampf sollen die während dessen entstandenen Eindrücke sowie die damit einhergehenden Emotionen der Kämpfer und Beobachter ausgewertet werden.

Folgende Fragen sollen beantwortet werden:

Die Kämpfer:

1. Wann fühlte man sich stark/überlegen? Worin machte sich dies bemerkbar?
2. Wann fühlte man sich schwach/unterlegen? Worin machte sich dies bemerkbar?
3. Wann wusste man genau, was zu tun ist und wann nicht?
4. Woran hat man vor, beim und nach dem Kampf gedacht?
5. Vertraute man dem Gegner? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Die Zuschauer:

1. Wen empfand man als stärker/schwächer? Warum?
2. Wer wirkte sicherer? Woran ließ sich dies feststellen?
3. Wer wirkte bedächtiger?
4. Wer war der eigene Favorit und warum?

Durch dieses Training soll insbesondere wieder die Eigen- und Fremdwahrnehmung getestet und ausgewertet werden.

3. Seminarabschluss:

Zum Abschluss des Programmes wird eine Auswertung mit den gesamten Teilnehmern vorgenommen. Abschließende Fragen können gestellt werden.

- Was hat gefallen und was weniger?
- Wie fühlen sich die Teilnehmer nach diesem Tag?
- Wie haben Sie die Arbeit in den einzelnen Gruppen empfunden?
- Was nehmen Sie an diesem Tag in jedem Falle mit nach Hause?
- Wurden die Erwartung an das Training erfüllt oder nicht?
- Was hat gefehlt?

Urkundenvergabe plus abschließendes Gruppenfoto:

Das Unternehmen bekommt eine Teilnehmerurkunde von Ritter und Burgfräulein überreicht.

Verabschiedung der Teilnehmer

4. Ergänzende Hinweise zum Programm

Fotobegleitung

Während des gesamten Programms erfolgt eine Fotobegleitung, Fotos werden auf der HP des Rittergutes aus- und zum Download bzw. zur Bestellung für zur Verfügung gestellt.

Kleidung der Teilnehmer:

Es ist auf bequeme und wetterfeste Kleidung zu achten. Sollte das Schwertkampftraining gebucht werden, ist die Mitnahme von Handschuhen erforderlich. Sportschuhe sollten angezogen, beziehungsweise mitgebracht werden.

Pausen:

Bei einem Tagesaufenthalt sind Pausen in die Planung einzubeziehen. Die Versorgung mit Getränken und Speisen vor Ort muss hierfür individuell je nach Teilnehmerzahl abgeklärt werden.

Abendprogramm:

Nach Abschluss eines Tagesprogramms bieten wir vor Ort die Möglichkeit, ein gemeinsames Abendessen einzunehmen. Dies kann sowohl in der Kantine als auch bei schönem Wetter am Lagerfeuer erfolgen. So kann der erste Tag entspannt ausklingen.

Wir Freuen uns auf Sie!

