



FAF Kids

#WirBewegenKids



Gemeinsam mehr Bewegen

Ganzheitlich – Nachhaltig – Innovativ

DAS KOMPETENZ TEAM



Markus Schnitzer

Schulleiter kaufm. Berufsschule Sindelfingen (Kolping)
Holistischer Gesundheitsberater (ADNH)
Yoga Lehrer (AYI)
Kinderyogalehrer (AGS)
UEFA B-Lizenz
Life Kinetik Trainer



Marc Brinkmann

Dipl. Sportwissenschaftler
Sportlehrer
Erlebnispädagoge
Hochseilgartentrainer
Event Manager



Simon Schmoll

M.Sc. SpOec.
Doktorand (Sporthochschule Köln)
UEFA B+ Lizenz
Life Kinetik Trainer
Visual- und Kognitionstrainer (DynamicEye)
Parkour Trainer Level I (parkour.org)



Wir gehen voran!



Unser Anspruch:

Gezielte Motivation und Förderung von SchülerInnen und Lehrpersonal im Schulalltag

Unser Ziel:

Vielfältig begeistern und nachhaltig stärken.

Unser ganzheitliches Konzept

Academy

Workshops & Ausbildungen in den Bereichen:

- Erlebnispädagogik
- Brain Gamez
- Kooperations- und Geländespiele

Bewegter Ganzttag

- Sport AGs im Ganzttag
- Sport Angebote in der Ferienbetreuung
- Abenteuer-Klassenfahrten

Alltagskompetenzen - Schule fürs Leben

- Projektwochen für kommunale und staatliche Schulen
- Projektwoche Ernährung
- Projektwoche Bewegung

Wir gehen voran!



Unser Anspruch:

Gezielte Motivation und Förderung von SchülerInnen und Lehrpersonal im Schulalltag.

Unser Ziel:

Vielfältig begeistern und nachhaltig stärken.

Unser ganzheitliches Konzept

Themenbereich A: Erlebnispädagogik

Modul 1: Vertrauen
und Wahrnehmung

Modul 2: Interaktion
und Kooperation

Modul 3:
ICEBREAKER

Themenbereich B: BRAIN GAMEZ

Modul 1: Spiele im
Klassenzimmer

Modul 2:
Gruppenspiele

Modul 3: Exekutive
Funktionen

Themenbereich C: Kooperations- & Geländespiele

Modul 1: Koop-Spiele mit
und ohne Zusatzmaterial

Modul 2:
Gruppendynamik durch
kleine Spiele

Modul 3: Geländespiele

Academy



Allgemeines zu den Workshops

- **9 Workshops (entsprechend der 9 Module) á 90 Minuten** zu je drei verschiedenen Themenbereichen
- Zu folgenden Zeitfenstern jeweils ein Workshop zu einem der Themenbereiche (**A/B/C**) auswählbar:
- 9.00 - 10.30 Uhr: Modul 1 aus **A, B oder C**
- 11.00 – 12.30 Uhr: Modul 2 aus **A, B oder C**
- 13.00 – 14.30 Uhr: Modul 3 aus **A, B oder C**
- Module der einzelnen Themenfelder frei miteinander kombinierbar
- **Hoher Praxisanteil** – Interaktion, Spiel, Spaß und Selbsterfahrung
- **Handouts** zu allen Workshops

Academy



Themenbereich Erlebnispädagogik

WAS: Spannende und nicht alltäglichen Sportangebote in der Natur, im Klassenzimmer und auf dem Pausenhof werden verknüpft mit sozialem Training, um so Erlebnisse für die Kinder und Jugendlichen zu schaffen, die ihnen in Erinnerung bleiben.

WIE: Die Erlebnispädagogik macht sich das Lernen im Umfeld der Natur zu Nutze. Aus dem Klassenraum herauszukommen und eine neue Lernumgebung zu schaffen, reicht oftmals schon aus, um starke Impulse zu setzen.

WARUM: Weil eine Idee oder Vorstellung davon, wie es sein sollte, oftmals nicht reicht. Wir brauchen einen Werkzeugkoffer, um unsere Wertvorstellungen und ethischen Grundsätze nachhaltig zu implementieren.



Themenbereich Erlebnispädagogik

Wozu dieser Workshop

Auch wenn von SuS im Verlauf ihrer schulischen Laufbahn meistens Einzelleistungen erwartet werden, so kann es doch für das ganzheitliche Erleben sehr förderlich sein, das Klassengefüge zu stärken und seine Mitschüler/innen in neuen, ungewohnten Situationen zu erleben. Häufig treten bei Interaktions-, Kooperations-, und Wahrnehmungsaufgaben in der Erlebnispädagogik ungeahnte Talente in einem selbst und bei den Mitschülern ans Tageslicht. Es gibt zahlreiche dieser Spiele mit geringem Materialaufwand, die sich auch für die Anwendung im Ganzttag eignen.



Themenbereich Erlebnispädagogik

MODUL 1: Vertrauen und Wahrnehmung

Um das Gefüge einer Gruppe zu stärken bedarf es vor allem das gegenseitige Vertrauen. Die Teilnehmer müssen sich selbst vertrauen, und auch den anderen Gruppenmitgliedern und dem Gruppenleiter vertrauen, damit eine erfolgreiche Gestaltung eines Programms möglich wird und die gesetzten Ziele erreicht werden können.

Exemplarische Inhalte:

- Sinnes-Parkour
- Vertrauens-fall/transport
- Wahrnehmung und Ablenkung



Themenbereich Erlebnispädagogik

MODUL 2: Interaktion und Kooperation

Im Mittelpunkt dieses erlebnispädagogischen Blocks steht das gelingende Miteinander. Durch Gruppenstrategien gemeinsam ein Ziel erreichen, die gegenseitigen Perspektiven einnehmen, miteinander kommunizieren und als Team funktionieren. In diesem Modul werden freudbetonte Aufgaben gestellt, die die Gruppe gemeinsam lösen muss.

Exemplarische Inhalte:

- Gefängnisausbruch
- Säureteich
- Eisschollenspiel



MODUL 3: ICEBREAKER GAMES

Immer wenn eine neue Gruppe miteinander in Kontakt kommen soll, stehen Gruppenleiter vor großen Herausforderungen, Methoden zu finden, um die einzelnen Kinder miteinander vertraut zu machen. Diese Spiele sind nicht mit „Kennenlern-Spielen“ zu verwechseln. Vielmehr geht es darum, Methoden anzuwenden, um eine Gruppe schneller zueinander finden zu lassen – „das Eis zu brechen“. Vor allem sollte es darum gehen, die Identität als Klasse oder des Verbands zu stärken, um in Zukunft stärker zusammenzuhalten. Dafür stellen wir eine Auswahl kleiner Spiele vor und erproben die Methode der Pyramidenchallenge selbst.

Academy



Themenbereich BRAIN GAMEZ

WAS: Das Ziel von BRAIN GAMEZ ist es, durch freudbetonte Spiele zu mehr Leistung bei Aufgaben im Beruf, Sport und Alltag beizutragen.

WIE: Mit BRAIN GAMEZ werden grundlegende kognitive und motorische Fähigkeiten in Form von kleinen Spielen effektiv geschult.

WARUM: Einfach nur Sport machen und hoffen, dass dadurch alle kognitiven und motorischen Fähigkeiten optimal geschult werden, ist unsystematisch und greift zu kurz. In den BRAIN GAMEZ werden einzelne koordinative und kognitive Fähigkeiten akzentuiert angesprochen und dadurch verbessert.



Themenbereich BRAIN GAMEZ

WOZU BRAINGAMEZ?

Neben dem Faktor Spaß können diese Spiele u.a. folgende Effekte begünstigen:

- + Zunahme der Kreativität beim Lösen von Aufgaben
- + Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit
- + Verbesserte Signalverarbeitung und Entscheidungsfindung
- + Verbesserung der Körperbeherrschung
- + Verbesserung der sensomotorischen Lernfähigkeit



Themenbereich BRAIN GAMEZ

MODUL 1: Spiele im Klassenzimmer

Hier liegt der Fokus auf Mini-Spielen, die man leicht im Klassenzimmer durchführen kann. Das Credo lautet: „immer, überall und schnell durchzuführen“. Dabei stehen der Spaß und die Freude im Vordergrund. Diese Spiele zeichnen sich darüber hinaus durch den interaktiven Charakter aus. Es werden die folgende Lernbereiche und pädagogischen Perspektiven angesprochen – natürlich immer unter der Prämisse der Freudbetontheit:

#Selbstwirksamkeit #Eindruck #Selbstwahrnehmung

#Koordinative Fähigkeiten #Sensomotorik

#Wahrnehmungsfähigkeit #Kognitive Aktivierung



Themenbereich BRAIN GAMEZ

MODUL 2: Gruppenspiele

Mit unseren Gruppenspielen wird das Wahrnehmungssystem (z.B. visuelle Wahrnehmung) akzentuiert angesprochen und effektiv geschult. Dabei wird zugleich das Miteinander gestärkt und unterschiedliche kognitive und koordinative Bereiche trainiert. Das Credo hier lautet: „Als Team kooperieren und Spaß haben“. Es werden die folgende Lernbereiche und pädagogischen Perspektiven angesprochen

#Perspektivübernahme #Kooperationsfähigkeit
#Kommunikationsfähigkeit #Eindruck
#Selbstwahrnehmung #Koordinative Fähigkeiten
#Sensomotorik #Wahrnehmungsfähigkeit



Themenbereich BRAIN GAMEZ

MODUL 3: Exekutive Funktionen

Zu den elementaren kognitiven Fähigkeiten gehören die sog. „Exekutiven Funktionen (EF)“, welche zielgerechtes, zukunftsorientiertes Handeln steuern, insbesondere in nicht- routinemäßigen Situationen.

Dazu gehört u.a. sich schnell auf neue, wechselnde Situationen und Anforderungen einstellen zu können und sich diesen anzupassen.

Lernbereiche:

#Entscheidungsfähigkeit #Feinkoordination

#Eindruck #Selbstwahrnehmung #Koordinative
Fähigkeiten #Sensomotorik #Wahrnehmungsfähigkeit



Themenbereich Kooperations- und Geländespiele

WAS: Kooperatives Lernen zeichnet sich dadurch aus, dass die SuS in kleineren oder größeren Gruppen arbeiten, um sich beim Meistern einer Aufgabe gegenseitig zu helfen.

WIE: Die Methode ergibt sich bei dieser Spielform aus der Aufgabenstellung. Zumeist sind es herausfordernde Aufgabenstellungen, die die Voraussetzung beinhalten, dass jeder Mitspieler eingebunden werden muss.

WARUM: Fehler bei Spielen oder sportlichen Wettkämpfen entstehen oftmals daraus, dass die Kommunikation sowie die Koordination und Kooperation der Teilnehmer untereinander nicht funktioniert – einfach nur „Spielen lassen“ ist daher unsystematisch und greift zu kurz. Spielformen, die gemeinsame Gruppenziele, Entscheidungsspielräume, individuelle Verantwortung und positive Wechselbeziehungen generieren sind daher die Basis für die gewünschten Kompetenzen: Kooperationsspiele.



Themenbereich Kooperations- und Geländespiele

WOZU Kooperations- und Geländespiele?

- Verbesserung der Kommunikationsfähigkeit
- Schult die Fähigkeit zur Perspektivübernahme
- Verbessert den Zusammenhalt in der Gruppe
- Schafft Identifikation mit der Gruppe
- Schafft einen aufgabenbezogenen Zusammenhalt der Gesamtgruppe durch gemeinsame Ziele,
- Erzeugt einen Aufgabenzugehörigkeit des Einzelnen
- Schafft eine soziale Verantwortung für die Gruppe
- Stärkt die Selbstwirksamkeit (ich bin wichtig für die Gruppe)



Themenbereich Kooperations- und Geländespiele

MODUL 1: Koop-Spiele mit Zusatzmaterial

An den Klassikern kommen wir in diesem Workshop nicht vorbei – aber auch wir waren kreativ und haben viele neue Impulse mitgebracht. Gemeinsam - im wahrsten Sinne des Wortes – Brücken bauen, Hindernisse überwinden, miteinander und zusammen. In diesem Modul ist Kooperieren angesagt - mit diversen Zusatzmaterialien und mit großem Aufforderungscharakter. Diese lassen sich jedoch meist mit einfachen Mitteln selbst herstellen und schaffen nachhaltige und ganzheitliche Gruppendynamiken.



Themenbereich Kooperations- und Geländespiele

MODUL 2: Gruppendynamik durch kleine Spiele

Die Spiele in diesem Modul sind variabel einsetzbar und durch kleine Veränderungen auch beliebig auf verschiedene Gruppentypen adaptierbar. Hauptziel ist hierbei immer, das Miteinander zu stärken und die Kommunikation zu verbessern. Ob mit und ohne Bewegung, im Klassenzimmer, in der Turnhalle oder im Freien – zur Auflockerung zwischendurch oder als Icebreaker. Die Spiele in diesem Modul zeichnen sich durch einen hohen Grad an Freudbetontheit, Kurzweiligkeit und Dynamik aus.



Themenbereich Kooperations- und Geländespiele

MODUL 3: Geländespiele

Pausenhof, Sportplatz, Schulgebäude – das Reich der unbegrenzten Bewegungsmöglichkeiten. Man muss es nur nutzen. Die gute alte Schnitzeljagd in neuem Gewand? Unser ALL-Time Lieblingspiel Stratego und weitere Impulse erwartet euch in diesem Modul. Geländespiele vereinen Bewegung, Kommunikation, Strategie und natürlich Kooperation. Der Vorteil dabei ist, dass sich diese mit innovativen Veränderungen stets individuell auf jede Altersstufe von Kindern und Jugendlichen abstimmen lässt. Ein Fokuspunkt dieses Moduls ist die “Innovationsfähigkeit“ der Teilnehmer/innen. Mach aus einem Spiel „dein Spiel“.

A person is seen ziplining over a lush green forest and a rocky cliff face. The sky is clear and blue. The zipliner is positioned in the upper center of the frame, suspended from a cable. The background features a dense line of trees and a prominent rocky outcrop on the right side.

HABEN
SIE FRAGEN?

—