

Acid River (grosses Set)

Der Acid River ist ein Klassiker, bei dem ordentlich nachgedacht, koordiniert und angepackt wird. Er wird in den Bereichen Teamentwicklung, Führung, Projektmanagement und Kommunikation eingesetzt.

Übersicht:

Nach einer imaginären Notlandung befinden sich die Akteure auf zwei Inseln und müssen zum Festland. Auf den beiden Inseln gibt es je drei Holzbretter, diese sollen unversehrt mit zum Festland genommen werden. Die Inseln sind von einem imaginären Säurefluss umgeben, sodass die Reise zum Festland nur mit den drei Brettern und mit vier sich im Säurefluss befindlichen Holzblöcken möglich ist.

Den Acid River gibt es in zwei Varianten:

Großes Acid-River-Set: Es befinden sich zwei Gruppen auf zwei Inseln und müssen zu einem gemeinsamen Festland. Damit können Sie den Acid River zusätzlich ideal überall einsetzen, wo abteilungs- oder themenübergreifendes Denken gefragt ist und Schnittstellen optimiert werden sollen, da die zwei Gruppen meist gegeneinander anstatt miteinander arbeiten. (Kleines-Acid-River-Set siehe separaten Artikel)

Themen und Ziele:

- ✓ Das gemeinsame Ziel sehen – Teamwork
- ✓ Schnittstellenoptimierung – Kommunikation und Kooperation
- ✓ Wertschätzender Umgang miteinander
- ✓ Zeitmanagement, Planung & Strategie
- ✓ Arbeitsqualität, Einhalten von Rahmenbedingungen
- ✓ Ressourcen optimal einsetzen – Rollen verteilen
- ✓ Führung – Führungskommunikation, den eigenen Führungsstil reflektieren
- ✓ ... und viele mehr ☺

Platzbedarf ca. 7 x 8 Meter

Akteure 3 - 16

Zeitbedarf 20 – 35 Minuten (ohne Auswertung)

Packmass pro Tasche (L/B/H): 160/24/22 cm

Gewicht pro Tasche: 12.5 kg inkl. Tasche, das Set besteht aus zwei Taschen, Total 25 kg

Lieferumfang

Großes Acid-River-Set: 3 achtfach geflochtene 8 Millimeter Seile (1 langes Seil für das Festland, 2 kürzere Seile für die Inseln), 6 stabile, leichte Fichtenholzbretter - profiliert und geschliffen, 8 Fichtenholzklötze mit Rutschsicherung, 1 Übungsbeschreibung, 2 Aufbewahrungstaschen

Preis siehe separate Preisliste

