



Extreme Challenge B2

Ich kann mir ein schwieriges Ziel setzen und es verfolgen.

Entrepreneurial Culture



Sport und Entrepreneurial Spirit

Wie man sich längerfristige Ziele setzt und erreicht, darum dreht sich diese Challenge. Nach einem Laufspiel zum Einstieg formulieren die Jugendlichen schriftlich ein sportliches Semester-Ziel – und fixieren die nötigen Meilensteine. Am Ende des Semesters erfolgt die Evaluation von Prozess und Ergebnis.

Materialien für Schüler/innen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung









KIRCHLICHE
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
WIEN/KREMS



Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

basierend auf dem TRIO-Modell für Entrepreneurship – www.youthstart.eu

Core Entrepreneurial Education				Entrepreneurial Culture						Entrepreneurial Civic Education	
	Idea Challenge		Hero Challenge		Empathy Challenge		Storytelling Challenge		Buddy Challenge		My Community Challenge
	My Personal Challenge		Lemonade Stand Challenge		Perspectives Challenge		Trash Value Challenge		Open Door Challenge		Volunteer Challenge
	Real Market Challenge		Start Your Project Challenge		Extreme Challenge		Be A YES Challenge		Expert Challenge		Debate Challenge

Das TRIO-Modell ist eine ganzheitliche Definition von Entrepreneurship, die drei Bereiche umfasst:

Core Entrepreneurial Education bezeichnet die Basisqualifikation unternehmerischen Denkens und Handelns: eigene innovative Ideen entwickeln und sie kreativ und strukturiert umsetzen.

Entrepreneurial Culture steht für Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.

Entrepreneurial Civic Education bedeutet die Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger/in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

Jede Challenge gehört zu einer **Challenge-Familie**, die durch ein eigenes Piktogramm charakterisiert wird und farblich einem der TRIO-Bereiche zugeordnet ist. Eine Challenge-Familie umfasst mehrere Challenges auf verschiedenen Kompetenzniveaus. Die in den Unterrichtsmaterialien verwendeten Bezeichnungen stehen für folgende Niveaus:

A1 – Primarstufe; A2 – Sekundarstufe I; B1 und B2 - Sekundarstufe II; C1 – Schnittstelle Sekundarstufe II zu Tertiärstufe. Das jeweils nächste Niveau baut auf dem vorigen auf.



Arbeitsblatt 1: Spielanleitung Laufspiel

1. Ihr seid in euer Team eingeteilt. Gemeinsam löst ihr die Extreme Challenge!
Euer Ziel ist es, die richtigen Wörter bzw. Satzteile (Achtung: Sie müssen komplett ident sein!) zu finden, diese unten in der Tabelle einzutragen und einen vollständigen Satz in der richtigen Reihenfolge zu bilden. Nur wenn ihr alle gemeinsam mit der ausgefüllten Tabelle ans Ziel kommt, zählt das Ergebnis. Gewonnen hat das Team, das den Lösungssatz oder die meisten Begriffe davon in der vorgegebenen Zeit findet. Nun zieht ihr als Team einen Begriff, den ihr an die erste Stelle eurer Tabelle eintragt.
2. Eure Aufgabe ist es nun, jenes Begriffsblatt zu finden, wo euer Begriff, Satzteil **links oben unterstrichen** steht. Habt ihr das Begriffsblatt gefunden, tragt jenen Begriff/Satzteil, der neben eurem Begriff **rechts in der gleichen Zeile steht**, an zweiter Stelle in die Tabelle für den Lösungssatz ein. Achtet bei den Begriffen auf eine komplett idente Schreibweise.
3. Jetzt müsst ihr das Begriffsblatt finden, wo euer zweiter Begriff/Satzteil **irgendwo auf der linken Seite** steht. Der Begriff/Satzteil rechts in der **gleichen** Zeile ist euer nächstes Ziel. Tragt es in die dritte Zeile der Tabelle mit dem Lösungssatz ein und sucht das dazugehörige Begriffsblatt mit dem neuen Zielbegriff, das **irgendwo auf der linken Seite** stehen muss.
4. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn der gefundene Begriff/Satzteil auf eurem letzten Begriffsblatt **unterstrichen rechts unten** steht. Die maximale Spieldauer ist 30 Minuten.

Tabelle für den Lösungssatz:

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	

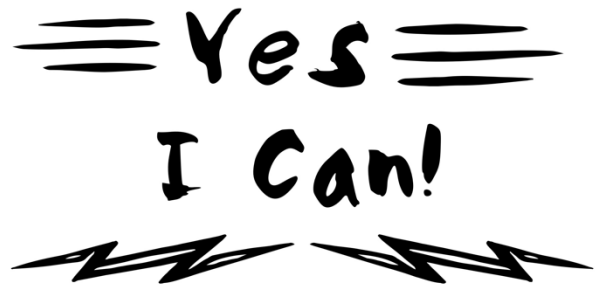


Arbeitsblatt 2: Individuelle Zielvereinbarung

Name: _____

Klasse/Schuljahr: _____

Mein Metaziel – Was möchte ich erreichen?



Ziel und Aktivitäten nach der SMART-Formel

S	Spezifisch	Wie will ich es erreichen?	_____

M	Messbar	Wie merke ich den Erfolg?	_____

A	Attraktiv	Was gewinne ich dadurch?	_____

R	Realistisch	Wie realistisch ist mein Ziel auf einer Skala zwischen 1 und 10?	_____
T	Teminierbar	Wann will ich das Ziel erreichen?	_____

Wer kann mich dabei unterstützen? _____

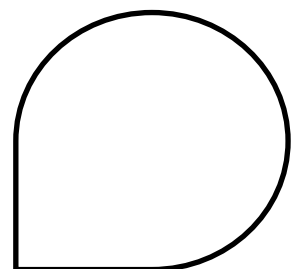
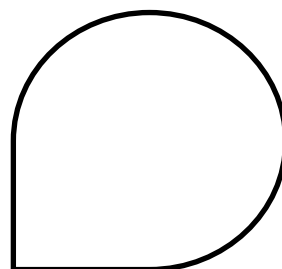
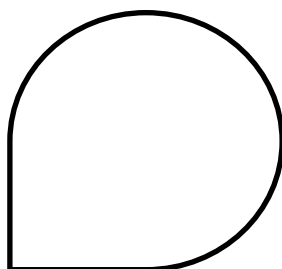
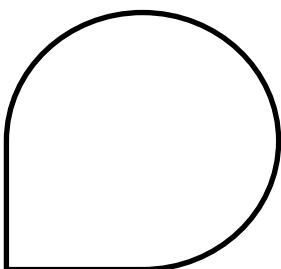
Zeitleiste:

Start

nach 2 Monaten

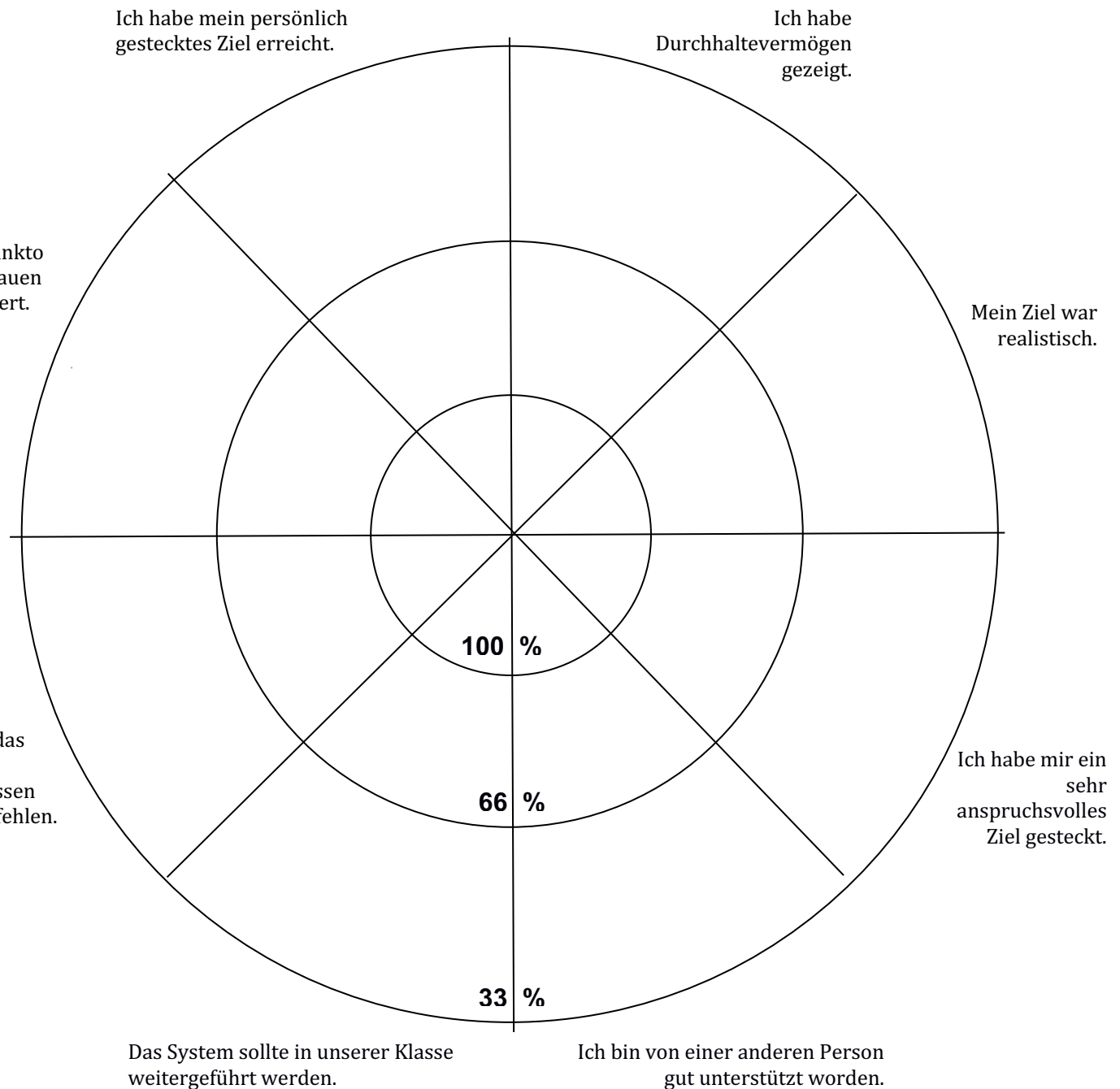
nach 4 Monaten

Ziel





Arbeitsblatt 3: Feedback-Stern für die Extreme Challenge: Sport





Arbeitsblatt 4: Feedback-Stern Formular für Evaluation der Extreme Challenge

Zustimmung	100%	66%	33%	0%
1. Ich habe mein persönlich gestecktes Ziel erreicht.				
2. Ich habe Durchhaltevermögen gezeigt.				
3. Mein Ziel war realistisch.				
4. Ich habe mir ein sehr anspruchsvolles Ziel gesteckt.				
5. Ich bin von einer anderen Person gut unterstützt worden.				
6. Das System sollte in unserer Klasse weitergeführt werden.				
7. Ich würde das System für andere Klassen weiterempfehlen.				
8. Ich habe punkto Selbstvertrauen sehr profitiert.				



➔ Arbeitsblatt 5: Selbsteinschätzung

Kreuze die Smileys an, die deine Fähigkeiten am besten darstellen.

Ich kann meine Stärken und Schwächen erkennen.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich verfolge meine Ziele konsequent.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich bin bereit, Verantwortung zu übernehmen, und kann Schwierigkeiten überwinden.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich kann Ziele planen, dazu Arbeitspakete schnüren und schwierige Situationen überwinden.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich kann geeignete Strategien entwickeln und schwierige Situationen überwinden.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich kann gut Netzwerke knüpfen und Kooperationen entwickeln.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich kenne die SMART_Ziele und kann sie anwenden.	☺	☺☺	☺☺☺
Ich kann realistische Ziele setzen.	☺	☺☺	☺☺☺



➔ Arbeitsblatt 6

Selbsteinschätzung am Ende der Lektion

1. Glaubst du, dass sich nach der Extreme Challenge deine Fähigkeiten verbessert haben? Wenn ja: warum? Wenn nein: warum nicht? Nenne und erkläre es anhand von 3 Beispielen.
2. Kannst du irgendetwas von der Extreme Challenge in dein tägliches Leben übernehmen? Was könnte es sein? Erkläre, was und wie du es übernehmen könntest.
3. Welche Aspekte der Extreme Challenge fandest du schwierig, welche leicht? Erkläre es anhand von Beispielen.
4. Überlege, ob es nach Beendigung der Challenge etwas gibt, was du noch wissen möchtest, bzw was dich neugierig gemacht hat. Beschreibe es anhand von Beispielen.