



„Kleine Helden unterwegs...“



Kurzbeschreibung:

Dieses technikfreie Klassenfahrtprogramm dient der Entschleunigung und der Bewegung in der Natur, kombiniert mit vielfältigen Spielen und Übungen, die aber auch der Teamfähigkeit und dem Gruppenerleben dienen.

Mögliche Inhalte: u.a.

- bewegte Spiele in und mit der Natur
- Waldspiele
- Geländespiele wie das Chaosspiel
- Bau von kleinen Naturflößern
- Team - und Interaktionsübungen in der Natur
- Nachtaktion der ruhigeren Art (optional)

Spannende Teamaufgaben im Freien, die gleichzeitig der Entschleunigung und dem Erleben von Natur dienen sollen, können durch spezielle Teamaufgaben ergänzt werden. Je nach Anzahl der Programmtage steht Ihnen eine unterschiedliche Anzahl an Bausteinen zur Auswahl.

Möglicher Ablauf:

1. Tag: Die Helden orientieren sich...

Nach einer ersten Kennlernrunde lernt Ihr das Kiez und das Gelände kennen.

Beim Chaosspiel **oder der Fotorallye** kommt ihr in Bewegung und könnt Euer Wissen um die Natur und allgemeine Wissensfragen testen. Am Nachmittag baut Ihr in Kleingruppen aus Naturmaterialien kleine Flöße – die wir dann am Abend gemeinsam am See auf große Tour schicken. Weitere Spiele und Aktionen runden den Tag ab, den wir auch mit einem Cool Down, z.B. einer Igelball oder Pizzamassage beenden können.



Kurzzeithelden gGmbH

NB 52° 33`132` E 013° 27`359`

2. Tag: Kleine Helden on Tour...

Kleine Wanderung rund um das Kiezgelände. Unterwegs wartet ein Wald- und Wiesenspiel auf Euch und die gesammelten Naturmaterialien werden später zu kleinen Kunstwerken verarbeitet. Zudem dürft Ihr den Magischen Wald betreten – ein Geländespiel der besonderen Art.

Weitere Geländespiele erwarten Euch, bei denen es nicht nur um Schnelligkeit – sondern gerade um Strategie und Taktik und Kooperation miteinander und einen achtsamen Umgang in der Natur geht. Das Programm endet mit einer Abschlussreflexion.

Möglicher Programmablauf für 1, 5 Tage – dient der Orientierung

Anreisetag, Montag oder Mittwoch 14.00 – 17.00 Uhr

- Begrüßung
- Chaosspiel zum Einstieg und zur Orientierung
- Kleines Kennlernspiel
- Team - Interaktionsspiele im Gelände
- Tagesabschluss

Dienstag oder Donnerstag 09.- 17.00 Uhr (inkl. Pausen)

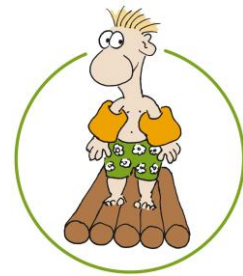
- Warm Up z.B. Mein Freund der Baum, Motte/ Fledermaus
- Wald- und Wiesenspiel
- Kleiner Floßbau
- Geländespiele
- Magischer Wald – Gelände Interaktionsspiel
- Abschluss des Programmes und Verabschiedung

Weitere mögliche Inhalte: u.a.

- Lagerfeuer
- Nachtaktion

Zielstellungen:

- Zusammenhalt der Gruppe und das Vertrauen innerhalb der Gruppe stärken
- Naturpädagogische Inhalte vermitteln
- für die Natur sensibilisieren und begeistern und einen achtsamen Umgang schulen
- soziale Kompetenzen (u.a. Konfliktfähigkeit, Frustrationstoleranz, Kommunikation in der Gruppe) schulen und erweitern
- Spaß in und mit der Gruppe



Kurzzeithelden gGmbH

NB 52° 33`132` E 013° 27`359`

Leistungen:

- individuelle Gestaltung des Programmes entsprechend Alter und Zielgruppe
- Reflexion und Transfer - Was können die Klassen und Schüler:innen als Anregungen und Erfahrungen mit in den Schulalltag nehmen?
- Betreuung und Begleitung durch erfahrene, zertifizierte Pädagog:innen/ Trainer:innen/ Erlebnispädagog:innen mit entsprechenden Qualifikationen
- gesamtes Programmmaterial
- Veranstalterhaftpflichtversicherung

„QUALITÄT IN DER INDIVIDUAL- UND ERLEBNISPÄDAGOGIK MIT SICHERHEIT PÄDAGOGISCH!“



be Bundesverband
Individual- und
Erlebnispädagogik e.V.

Im Bereich „Klassenfahrten und Gruppenprogramme“ kennzeichnet das Qualitätssiegel „beQ“ hochwertige erlebnispädagogische Programme und deren Anbieter. (Zitat BE)