



ERLEBNISPÄDAGOGISCHE PROGRAMME FÜR IHRE KLASSENFAHRT

Im Rahmen einer Klassenfahrt bieten wir Ihnen verschiedene Programme und Aktivitäten an, die individuell zusammengestellt werden können.

KATAPULTBAU

Kommunikation und Teamwork stehen hier im Vordergrund. Die Aufgabe besteht darin, ein Katapult zu bauen und dieses anschließend in einem Wettschießen auf seine Funktionalität zu testen.

Dauer: 135 Minuten

Preis: 12,00 €



BOGENSCHIEßEN

In diesem Workshop lernen die Schüler die Grundkenntnisse des Bogenschießens und erste Schießtechniken kennen. Anschließend erproben sie ihr Können bei einem Wettschießen auf die Zielscheibe.

Dauer: 60 Minuten

Preis: 5,00 €



Ist Bogenschießen nicht genug?

Dann kombinieren Sie dies doch mit unserem **Archery Tag Parcours**, in dem zwei 2 Teams gegeneinander antreten und sich mit schützendem Equipment wie beim Völkerball versuchen aus dem Feld zu schießen. Viel Spaß und Action ist bei dieser neuen Aktivität garantiert!

Dauer: 135 Minuten

Preis: 12,00 €*



* Dauer und Preis beziehen sich hier auf die Kombination von Bogenschießen und Archery Tag Parcours.



TEAMBUILDING WORKSHOP

Hier fördern und stärken wir die Klassengemeinschaft und die Schüler lernen dabei ihre eigenen Stärken und Schwächen kennen. Jeder im Team trägt zum Erfolg der Gemeinschaft bei und nur im Team lassen sich auch schwierige Aufgaben lösen. Herausforderungen wie „Spider Web“ und „Prison Break“ sind geeignete Methoden, die dafür eingesetzt werden. Eine ausführliche Erklärung der einzelnen Übungen finden Sie im Anhang. Es werden 4-5 Übungen pro Workshop behandelt.

Dauer: 135 Minuten
Preis: 12,00 €



SUCHTPRÄVENTION

Die Schüler erwartet eine tolle Mischung aus Bewegung, kreativen Workshops und interaktiver Suchtprävention, in der sie mehr über Süchte jeglicher Art lernen.

Dauer: 135 Minuten
Preis: 5,00 €



ALL CAMP GAMES

Tolle Spiele für die ganze Gruppe – ob „Capture the Flag“, „Schmuggler“ oder viele andere tolle Ideen. Wir bringen die gesamte Gruppe zum gemeinsam Spielen und Toben auf dem Gelände.

Dauer: 135 Minuten
Preis: 5,00 €



**Alle Preise gelten ab 10 zahlenden Personen und pro Person.
10/2018**



ÜBUNGEN

TEAMBUILDING WORKSHOP

COUNT YOUR GROUP

Folgende Aufgabe ist zu lösen: Die Gruppe soll ohne Absprache versuchen, einmal durchzuzählen. Es darf immer nur einer die Zahl sagen, sprechen mehrere Spieler gleichzeitig, muss wieder von vorn begonnen werden. Welche Zahl wird maximal erreicht?

Schwerpunkt: Gruppengefühl

GATE TO THE ISLAND

Die Gruppe bekommt die Aufgabe mit einem Springseil verschiedene Varianten zu durchlaufen: nacheinander im Schlagrhythmus, gleichzeitig als Team, in verschiedenen Gruppengrößen etc.

Schwerpunkt: Kommunikation/Absprache in der Gruppe

STEP OVER THE ROPE

Die Gruppe versucht mit einem Schritt über ein Seil zu treten. Die Herausforderung liegt darin, dies genau zur gleichen Zeit zu tun, sodass es sich wie ein Schritt anhört.

Sinn: Kommunikation/Absprache in der Gruppe

FOOD RESCUE

Die Gruppe hat einen Ring, an dem so viele Bänder befestigt sind, wie die Gruppe Mitglieder hat. Ziel ist es einen Ball, der auf diesem Ring liegt, durch einen Hindernisparcours zu manövrieren ohne dass er runter fällt. Für die schwierige Variante werden den Mitspielern die Augen verbunden und sie werden mit Kommandos durch den Parcours geführt.

Schwerpunkt: Zusammenarbeit

FLYING STICK

Die Gruppe hat die Aufgabe einen Stock auf dem Boden abzulegen. Die Herausforderung liegt darin, den Stock nur mit einem Zeigefinger (nicht mehr) eines jeden Gruppenmitgliedes zu berühren und den Kontakt zum Stock bis zum Ende nicht zu lösen.

Schwerpunkt: Zusammenarbeit und Kommunikation

WATER HOLE

Ziel ist es, das Wasser eines Eimers in einen anderen Behälter zu gießen ohne etwas zu verschütten. Die Gruppe bekommt zwei Seile zur Hilfe und darf weder die Eimer mit den Händen berühren noch die Kreisgrenze überschreiten.

Schwerpunkt: Zusammenarbeit und Problemlösungen

WATER RESCUE

Die Gruppe hat die Aufgabe, sich das umgefüllte Wasser zu holen. Sie dürfen weder den Kreis betreten noch andere Hilfsmittel benutzen.

Schwerpunkt: Kooperationsfähigkeit und die Entfaltung der persönlichen Initiative

ISLAND HOPPING

Die Gruppe soll eine Wasserüberquerung auf die nächste Insel durchführen, wobei sie das Wasser nicht berühren dürfen. Sie bekommen ein Flipchart-Papier o.Ä. zur Hilfe, das sie frei für ihre Problemlösungen verwenden dürfen.

Schwerpunkt: Entwicklung eines ungezwungenen Umgangs mit sich und Anderen (Berührungängste abbauen)

SURVIVAL RUN

Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Sie strecken ihre Arme nach vorne aus, sodass jeder Teilnehmer einen Arm vom Gegenüber zwischen seinen Eigenen hat. Eine Person macht sich bereit zum Durchlaufen der Gasse, während alle anderen die Arme nur kurz vor Erreichen des Läufers heben.

Schwerpunkt: Vertrauen



TRUST CIRCLE

Alle stehen ganz dicht hintereinander in einem geschlossenen Kreis. Ziel ist es, dass sich jeder auf die Schulter/Knie der hinteren Person setzt. Ist gar nicht so einfach wie es sich anhört, denn der ganze Kreis kann ganz leicht an irgendeiner Stelle auseinanderbrechen.

Schwerpunkt: Vertrauen und Berührungsängste abbauen

MOUSE TRAPS

In einem Spielfeld werden 10-20 Mausefallen platziert. Ein blinder Mitspieler muss nun versuchen, durch das Spielfeld zu laufen ohne eine Mausefalle zuzuschnappen zu lassen. Die übrigen Mannschaftsmitglieder dürfen ihm vom Spielfeldrand aus durch Kommandos helfen. Bei diesem Spiel sollte jeder Spieler feste Schuhe tragen.

Schwerpunkt: Vertrauen und klare Absprachen

KEY RECOVERY (nur bei warmen Wetter)

Ein auf einer Seite verschlossenes Rohr steht auf dem Boden mit der Öffnung nach oben. Das Rohr hat viele kleine Löcher und ein Schlüssel liegt im Rohr. Das Rohr darf nicht bewegt werden. Aufgabe ist es, den Schlüssel ohne das Rohr zu berühren zu erreichen.

Schwerpunkt: Zusammenarbeit und Problemlösungen

TARPS

Die Gruppe bekommt verschiedene Aufgaben, die mit dem Tarp (Plane) zu bewältigen sind: Alle müssen unter das Tarp ohne die Arme zu benutzen; alle stehen auf dem Tarp, das einmal komplett umgedreht werden muss; alle stehen auf dem Tarp, das so häufig wie möglich gefaltet werden soll. Der Boden darf dabei nicht betreten werden.

Schwerpunkt: Vertrauen und klare Absprachen

PRISON BREAK

Das Team befindet sich in einem tiefen Canyon, dessen einziger Ausgang durch ein gigantisches Spinnennetz versperrt ist. Jedes Mitglied der Gruppe muss versuchen, durch das Netz auf die andere Seite zu gelangen, ohne das Netz zu berühren. Jede Netzöffnung darf nur einmal benutzt werden. Die anderen Mannschaftsmitglieder dürfen mithelfen, ohne dabei das Netz zu berühren.

Schwerpunkt: Zusammenarbeit und Kommunikation

KNOTEN IM SEIL

Alle fassen sich an 1m langen Seilstücken an, sodass eine lange Kette aus Seilstücken und Menschen entsteht. Die Aufgabe besteht nun darin, in jedes Seil einen Knoten zu machen, ohne dass irgendjemand das Seil loslässt.

Schwerpunkt: Bewegungskoordination, Gruppengefühl

BALLONTURM

In einer Zeit von 15 Minuten sollen die Schüler einen möglichst hohen Luftballonturm bauen. Folgendes Material steht dafür zur Verfügung: 15 Luftballons, eine Rolle Bindfaden, eine Rolle Tesakrepp, eine Tageszeitung. Wichtige Vorgabe ist: Das Tesakrepp darf die Luftballons nicht berühren.

Schwerpunkt: Kommunikation und Problemlösung

MITEINANDER

Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf und bekommt immer einen Luftballon zwischen Bauch und Rücken zur vorderen Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballons zu verlieren.

Schwerpunkt: Bewegungskoordination, Gruppengefühl

Für die verschiedenen Programmbausteine werden internationale Teamer eingesetzt. Es ist immer sichergestellt, dass die Sprache keine Barriere ist. Diese Internationalität ist ein besonderer Mehrwert und fördert so auch das gelernte Englisch einmal anzuwenden.

