



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.....

In der Jugendherberge werdet Ihr von den Kurzzeithelden begrüßt und nach einer ersten Kennlernrunde lernt Ihr die Jugendherberge 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.

2. Tag: Kleine Helden on Tour...

Wanderung und ganztägige Tour zum Wehlaberg, Krausnicker Berge. 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 14.00 – 17.30 Uhr

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

Dienstag 09.- 17.30 Uhr (inkl. Pausen)

- Warm up z.B. Mein Freund der Baum, Motte/ Fledermaus
- Wald- und Wiesenspiel
- Kleiner Floßbau
- Fahnenraub oder Dratego als mögliche Geländespiele
- Magischer Wald – Gelände Interaktionspiel
- Abschluss des Programmes und Verabschiedung

Weitere mögliche Inhalte: u.a.

- Lagerfeuer
- Nachtaktion
- Schatzsuche

Das Programm wird in Absprache mit Ihnen und der Klasse individuell erstellt. Dazu dient u.a. ein Fragebogen im Vorfeld. Ihre Wünsche und Zielstellungen bauen wir gern in das Programm ein.