

Die Elmforscher

Ein Klassenfahrtsprogramm für die 1. – 4. Klasse

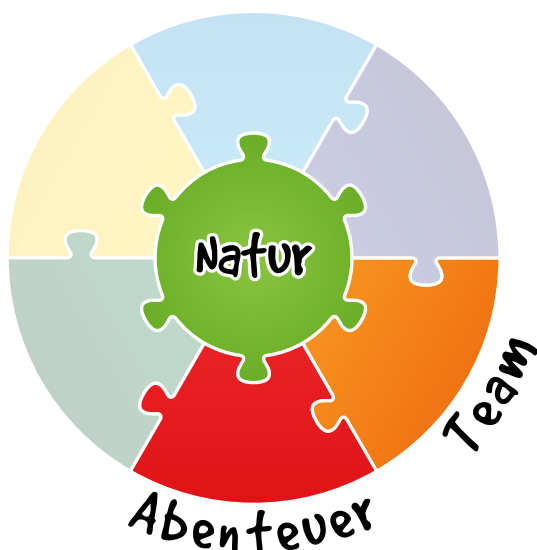
Buchbar als Ein- bis Dreitagesprogramm



Unglück und Dunkelheit liegt über dem Elm, in den Dörfern herrschen Missgunst und Feindschaft. Doch unsere Klasse ist auserwählt, dass Licht und die Freude zurückzubringen! Mit einem Teilstück der Landkarte ziehen wir durch die Schlucht der Einsamkeit und errichten unser Expeditionslager. Ziel der Abenteuer-Rallye ist es, mithilfe aller Kartenteile die leuchtenden Steine zu finden. Wird die Klasse den Elm befreien können?



In diesem Abenteuerprogramm begeben wir uns gemeinsam auf eine spannende Reise durch den Wald. Bei verschiedenen Naturerlebnisaktionen erforschen die Kinder die Umgebung und kommen den Geheimnissen des Waldes auf die Schliche. Während knifflige Aufgaben zu lösen sind, werden innerhalb der Klasse gegenseitiges Vertrauen und Zusammenhalt gestärkt.



Inhalte:

- » Forschungsaufgaben zum Thema Wald
- » Naturerlebnisaktionen
- » Erlebnispädagogische Spiele für den Klassenzusammenhalt
- » Erlebte Sagengeschichte
- » Abenteuer-Rallye „Schatzsuche“

„Nacht aktiv“: Ergänzend zu diesem Programm können Sie eine spannende Nachterlebnisaktion buchen.

Ort:

Das Programm ist in der Jugendherberge Schöningen buchbar.

Weitere Informationen:

Arillus gemeinnützige GmbH

Tel. 0551 – 38 94 783, info@arillus.de

1. Tag: Als Forscher den Wald erkunden

Auf den Spuren von Riesen, Zwergen und Zauberern machen wir uns auf, um den Wald zu erforschen. Wir lernen die Bäume aus einer neuen Perspektive kennen, schleichen uns an einem schlafenden Riesen an und finden den ersten Teil einer geheimnisvollen Landkarte...

Programmblock 1 / 14.00 – 17.00 Uhr

- » Riesen, Zwerge, Zauberer – Ein Bewegungsspiel
- » Perspektivenwechsel – Als Riesen laufen wir durchs Kronendach der Bäume
- » Transport geheimer Waren!

Programmblock 2 (zusätzlich buchbar) ca. 1 Stunde

» „Nacht aktiv“

Nachterlebnisaktion am Vorabend oder im Anschluss an das Programm. Mit spannenden Aktionen geht es auf geheimnisvollen Wegen in die Nacht. Hier werden die Sinne geschärft und kleine Abenteuer bestanden. Angepasst an den Mut der Schülerinnen und Schüler und ohne Grusel-Überforderung.

2. Tag: Auf der Suche nach den leuchtenden Steinen

Gemeinsam wollen wir nach Bodentieren suchen, Tierspuren finden und das Tal der Klapperschlangen durchqueren. Endlich haben wir alle Kartenteile geborgen und können uns auf die Suche nach den leuchtenden Steinen machen!

Programmblock 3 / 9:00 Uhr

- » Krabbeltiere aufgepasst! Aus Zwergensicht erforschen wir die Bodenfauna
- » Gemeinsam durch das Tal der Klapperschlangen

Mittagessen / 12:00 Uhr

- » Mittagspause (Jugendherberge)

Programmblock 4 / 14:00 – 17:00 Uhr

- » Abenteuer-Rallye „Schatzsuche“
- » Gemeinsamer Abschluss und Rückweg zur Jugendherberge



Fotos: Arillus: „Mit Papa auf Outdoortour“, Jens Kühr: Photocase, oO-!Alex-!oO; Photocase, designritter