

Ein Tag für das Klasse(n)Team

Ein Team-Erlebnisprogramm ab der 7. Klasse

Eintagesprogramm



Ein Netz versperrt den Jugendlichen den Weg. Sie müssen versuchen, durch die Löcher zu schlüpfen, ohne die Fäden zu berühren. Jedes Loch darf dabei nur einmal benutzt werden – keine leichte Aufgabe für das Klassenteam! Hier ist gute Zusammenarbeit gefragt.



Sich gegenseitig unterstützen, gemeinsam Herausforderungen meistern, und sich von neuen Seiten kennen lernen – das steht im Mittelpunkt dieses erlebnispädagogischen Programms.

Um das Abenteuer im Wald zu bestehen, sind unterschiedlichste Fähigkeiten der Jugendlichen von Bedeutung. Mithilfe abwechslungsreicher Naturerlebnisaktionen wird deutlich, was gemeinsam im Klassenteam alles möglich ist!

Inhalte:

- » Aktionen zur Teamfähigkeit (gegenseitige Unterstützung, Absprachen treffen, gemeinsames Planen, Ideen sammeln und Strategien entwickeln)
- » Naturerlebnisaktionen
- » Kommunikations- und Vertrauensübungen
- » Wald-Geländespiel
- » Erlebnispädagogische Übungen

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

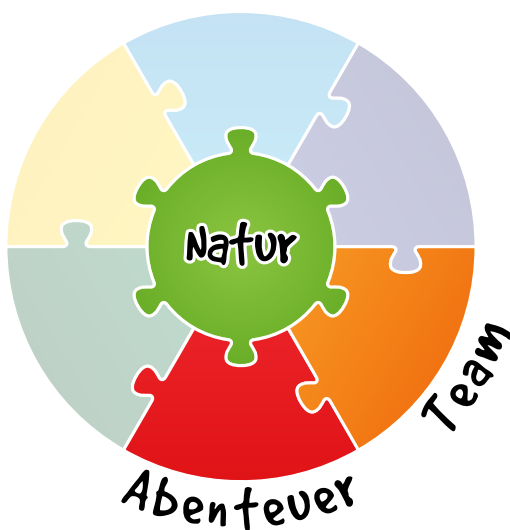
Ort:

Das Programm ist in verschiedenen Jugendherbergen buchbar. Wir beraten Sie gerne.

Weitere Informationen:

Arillus gemeinnützige GmbH

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



Programmblock 1: Zusammenwachsen als Team

Am Vormittag starten wir gemeinsam Richtung Wald. Auf dem Weg sind bereits die ersten Aufgaben zu bewältigen. Finden wir uns alle auf dem Teampfad zurecht? Wie können wir uns gegenseitig helfen, damit alle das Ziel erreichen?

9:00 Uhr (Jugendherberge)

- » Teampfad – hier ist gegenseitiges Vertrauen gefragt
- » Team-Geländespiel
- » Robotergreifarm – Eine Kommunikationsübung

Mittagessen / 12:00 Uhr

- » Mittagspause (Jugendherberge)

Programmblock 2 : Gemeinsam sind wir stark!

Auch am Nachmittag steht das Klassenteam vor neuen Herausforderungen. Um das Wasser der Quelle nutzen zu können, ist Ideenreichtum gefragt. Nur in Zusammenarbeit kann das Klassenteam den Klauen der Spinne entfliehen...

14:00 – 17:00 Uhr

- » Strategiespiel – hier rauchen die Köpfe!
- » Das Spinnennetz
- » Balltransport – als Klassenteam über Stock und Stein

Programmblock 3 (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. Wir spüren das Kribbeln im Bauch, das sich mit der Dunkelheit einstellt.



Fotos: Arillus