

Naturerlebnisprogramme 2010

für

Klassenfahrten,
Gruppenfahrten,
Kirchenfreizeiten,
Familienfreizeiten

„Die Affen rasen durch den Wald...“

(Mindestteilnehmerzahl 20 Personen)

Ein Naturerlebnisprogramm für die 1.- 4. Klasse

Buchbar als Eintagesprogramm mit 2 oder mit 3 Übernachtungen oder Zwei-, bzw. Dreitagesprogramm mit 4 Übernachtungen

Na klar, bei uns gibt es keine Affen. Aber was würden die Affen machen, wenn sie in unseren Wäldern leben würden? Sie würden die Pflanzen untersuchen und feststellen ob man sie essen kann. Sie würden die Bäume kennenlernen, weil sie darin wohnen. Sie würden Ihre Erfahrungen mit anderen Tieren machen, die den gleichen Lebensraum bewohnen. Wir laden Sie ein, zwei oder drei Tage lang spielerisch die Natur zu erleben. Spaß steht bei diesem Programm im Vordergrund, ganz nebenbei kann ihre Klasse etwas über ökologische Zusammenhänge lernen. Wir versprechen Ihnen eine ereignisreiche Zeit im Jugendgästehaus mit Naturerlebnisaktionen, Geländespielen, Affenrallye, Bau- und Tarnaktionen...

Inhalte:

Naturerlebnisaktionen und Sinneserfahrungsspiele, Forschungsaufgaben, Waldrallye und Geländespiele, Kreatives Gestalten mit Naturmaterialien, Nachterlebnisaktion

Beispielhafter Ablauf für ein zweitägiges Programm:

1. Tag

Programmblock 1 14.00 Uhr - 17.00 Uhr

- Walderkundung
- Rum' um die Bäume - Naturerlebnisaktionen zum Thema Bäume
- Käfer und andere Krabbeltiere - Affennahrung? Untersuchung der

Bodenfauna

- Bananenklau - Ein Affengeländespiel

Abendessen

Programmblock 2 ca. 21.00 Uhr - 22.00

Uhr

- Nachterlebnisaktion

2. Tag

Programmblock 3 9.00 Uhr - 11.30 Uhr

- Bauaktion mit anschließendem Geländespiel
- Farben in der Natur

Programmblock 4 14.00 Uhr - 17.00 Uhr
 - Die kleine Affenmutprobe
 - Täuschen, tarnen und Mimikry
 - Können Affen schwimmen? (Bauaktion am Wasser)

3. Tag

Programmblock 5 9.00 Uhr - 11.30 Uhr
 - Die Affenrallye
 - Von Bananen und Kokosnüssen (Problemlösungsaufgabe)

Weitere Informationen: Arillus 0551-3894783, Schildweg 1, 37085 Göttingen oder www.arillus.de

Leistungen: Unterkunft, Vollverpflegung, Bettwäsche, Betreuung während des Programms (jeweils 9.00 - 11.30 und 14.00 - 17.00 Uhr, eine ca. zweistündige Nachtaktion), Material, Freiplätze lt. Entgelttarif

Pauschalpreis pro Person für das Jahr 2010:

- 2 Nächte mit 1-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 3 Nächte mit 1-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 4 Nächte mit 2- oder 3-tägigem Naturerlebnisprogramm.

	2 Nächte / 1 Tag	3 Nächte / 1 Tag	4 Nächte / 2 Tage	4 Nächte / 3 Tage
Die Affen rasen...	80 € p.P.	103 € p.P.	144 € p.P.	164 € p.P.

Die Buchung erfolgt ausschließlich über das Jugendgästehaus Harz!

Zur Abstimmung Ihrer individuellen Wünsche und Inhalte wird sich die Fa. Arillus direkt mit Ihnen in Verbindung setzen.

„Tiere, Tiere - Als Tierforscher mit den Wölfen heulen“

(Mindestteilnehmerzahl 20 Personen)

Ein Naturerlebnisprogramm für die 5.- 7. Klasse

**Buchbar als Eintagesprogramm mit 2 oder mit 3 Übernachtungen oder
Zwei-, bzw. Dreitagesprogramm mit 4 Übernachtungen**

Wie arbeitet ein Wildtierforscher? Welche Tiere leben bei uns im Wald? Und warum wühlt das Wildschwein im Waldboden?

Die Kinder erkunden als Forscher mit Lupe und Bestimmungsmaterial den Wald. Durch Spiele und genaue Untersuchungen erfahren sie Spannendes über tierische Verhaltensweisen und schärfen ihre Wahrnehmung für ökologische Zusammenhänge.

Inhalte:

Geländespiele, Forschungsaufträge, Expeditionen, Sinneserfahrungsspiele
Nachterlebnisaktion / bzw. Dämmerungsansitz

Beispielhafter Ablauf:

1. Tag

Programmblock 1 14.00 Uhr - 17.00 Uhr

- Walderkundung
- "Wie die Tiere" – spielerisch die Sinneswahrnehmung und die Lebensräume verschiedener Tierarten kennen lernen

Programmblock 2 ca. 21.00 Uhr -22.00 Uhr

- Nachterlebnisaktion zum Thema Tiere / bzw. Dämmerungsansitz

2. Tag

Programmblock 3 9.00 Uhr - 11.30 Uhr

- Bodentiere erforschen: Was krabbelt denn da? Und wer frisst wen? Was ist ein Lebensnetz?
- Tarnen, Warnen und Verstecken

Programmblock 4 14.00 Uhr - 17.00 Uhr

- „Die Giganten des Waldes“ – ein Geländespiel

3. Tag

Frühstück

Programmblock 5 9.00 Uhr - 11.30 Uhr

- „Die Tierspurexpedition“ - Tierspuren suchen und bestimmen
- Geländespiel zum Thema Schutz und Tarnung

Abschlussrunde

Leistungen: Unterkunft, Vollverpflegung, Bettwäsche, Betreuung während des Programms (jeweils 9.00 - 11.30 und 14.00 - 17.00 Uhr, eine Nachtaktion), Material, Freiplätze lt. Entgelttarif.

Weitere Informationen: Arillus 0551-3894783, Schildweg 1, 37085 Göttingen oder www.arillus.de

Pauschalpreis pro Person für das Jahr 2010:

- 2 Nächte mit 1-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 3 Nächte mit 1-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 4 Nächte mit 2- oder 3-tägigem Naturerlebnisprogramm.

	2 Nächte / 1 Tag	3 Nächte / 1 Tage	4 Nächte / 2 Tage	4 Nächte / 3 Tage
Die Affen rasen...	86 € p.P.	108 € p.P.	148 € p.P.	170 € p.P.

Die Buchung erfolgt ausschließlich über das Jugendgästehaus Harz!

Zur Abstimmung Ihrer individuellen Wünsche und Inhalte wird sich die Fa. Arillus direkt mit Ihnen in Verbindung setzen.

"Sherlock Holmes und der Wald"

(Mindestteilnehmerzahl 20 Personen)

Ein detektivisches Wald-Abenteuerprogramm für die 8.-10- Klasse
**Buchbar als Eintagesprogramm mit 2 oder mit 3 Übernachtungen oder
Zwei-, bzw. Dreitagesprogramm mit 4 Übernachtungen**

Während des zwei- oder dreitägigen Programms werden die Stärkung des Gruppengefühls in der Klasse und Wissensvermittlung verbunden. Über allem steht ein kriminalistischer Fall, der gelöst werden muss. Zwar sind den Detektiven die Verbrecher bekannt, aber es fehlt an Beweisen, sie zu überführen. Aufgabe ist es, das Verbrechen im Detail zu rekonstruieren, um die Verbrecher dingfest zu machen. Dazu werden die zuvor trainierten Fähigkeiten, wie z.B. die Orientierung im Gelände und die Teamarbeit benötigt. Nur so kann die Lösung des Falles gelingen!

Inhalte:

Naturerlebnisaktionen, Team- und Vertrauensübungen, Wissensvermittlung (z.B. zum Thema Giftpflanzen), Problemlösungsaufgaben, Seilbrücke, Geländespiel, Nachterlebnisaktion

Beispielhafter Ablauf:

1. Tag

- | | |
|---|--|
| Programmblock 1 | 9.00 Uhr - 11.30 Uhr |
| - Kennen lernen des Waldes als Aktionsfeld u.a. Teamaufgabe und Pflanzenkunde | |
| Programmblock 2 | 14.00 Uhr - 17.00 Uhr |
| - Geländespiel „Trapper Joe“: das Rathaus vergibt Forschungsaufträge gegen bare Münze, die Handelsstation tauscht Felle und essbare Pflanzen gegen Silbertaler – aber das verdiente Geld ist erst sicher, wenn es zur Bank von Forest City transportiert wurde. Vor Überfällen ist in der Wildnis niemand sicher! | |
| Programmblock 3 | (je nach Jahreszeit, Dauer ca. 1 Stunde) |
| - Nachterlebnisaktion | |



HARZ

JUGENDGÄSTEHAUS

Mit Harz und Seele



2. Tag

Programmblock 4 9.00 Uhr - 11.30 Uhr
- Orientierung im Gelände u.a. Karten und Kompasskunde sowie Kartierungsaufträge.

Programmblock 5 14.00 Uhr - 17.00 Uhr
- Teamorientierte Problemlösungsaufgaben im Gelände

3. Tag

Programmblock 6 9.00 Uhr - 11.30 Uhr
- Fähigkeitenparcours mit Kopf, Mut, Vertrauen und Orientierung

Programmblock 7 14.00 Uhr - 17.00 Uhr
- Geländeaktion: "Der Fall – Detektive auf heißer Spur"

Leistungen: Unterkunft, Vollverpflegung, Bettwäsche, Betreuung während des Programms (jeweils 9.00 - 11.30 und 14.00 - 17.00 Uhr, eine Nachtaktion), Material, Freiplätze lt. Entgelttarif.

Weitere Informationen: Arillus 0551-3894783, Schildweg 1, 37085 Göttingen oder www.arillus.de

Pauschalpreis pro Person für das Jahr 2010:

- 2 Nächte mit 1-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 3 Nächte mit 2-tägigem Naturerlebnisprogramm oder
- 4 Nächte mit 2- oder 3-tägigem Naturerlebnisprogramm.

	2 Nächte / 1 Tag	3 Nächte / 2 Tage	4 Nächte / 2 Tage	4 Nächte / 3 Tage
Die Affen rasen...	88 € p.P.	110 € p.P.	153 € p.P.	175 € p.P.

Die Buchung erfolgt ausschließlich über das Jugendgästehaus Harz!

Zur Abstimmung Ihrer individuellen Wünsche und Inhalte wird sich die Fa. Arillus direkt mit Ihnen in Verbindung setzen.

Jugendgästehaus Harz, Scheerenberger Str. 34, 37520 Osterode am Harz
Tel: +49 (0)5522 5595; Fax: +49 (0)5522 6869; E-Mail: jgh.harz@osterode.de
www.jugendgaestehaus.osterode.de

Wir in der Natur

Dreitägiges naturpädagogisches Wald-Erlebnisprogramm für geistig gehandycappte Jugendliche im Alter von 15 bis 18 Jahren im Osteroder Wald.

Nachdem die Gruppe ein gemütliches Waldsofa eingerichtet hat, sehen wir uns erst mal um. Viele Natureindrücke laden zum Be-greifen, zum intensiven Sehen, zum Hören und zum Träumen ein. Menschen mit einer geistigen Behinderung werden mit einfachen Anleitungen zum Kontakt mit der Natur begeistert und im Laufe des Programmes immer mehr zu eigenständigen und selbstbewussten Waldläufern. Sinnes-Erfahrungen ebenso wie Körper- und Bewegungs-Erfahrungen stehen im Mittelpunkt.

Durch gemeinsame Naturerfahrungsspiele sollen die Teilnehmer angeregt werden, ihre Sinne gezielt wahrzunehmen und sich mit viel Spaß und Energie in der Natur zu bewegen.

	1. Tag	2. Tag	3. Tag
Vormittag 9.00 – 12.00	Ankunft im Jugendgästehau s Osterode	Baumvormittag Kennenlernen verschiedener Baumarten, persönlicher Bezug zu dem Baum, ökologische Zusammenhänge, Forschungsaufgaben	Naturmaterialien hautnah Kreatives Arbeiten und Gestalten mit Naturmaterialien (z.B. Waldteppich, Ton, Masken, Waldbilder, Gesamtkunstwerke)
Mittag Nachmittag 14.00 – 17.00	Mittagessen Natur mit allen Sinnen Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen Den Wald mit allen Sinnen erleben	Mittagessen Tiernachmittag Tierbeobachtungen mit Becherlupen, Kooperations- und erlebnisbetonte Forscheraufgaben, Tierspuren, Naturspiele	Mittagessen Abreise
Abend	Abendessen	Abendessen Abendaktion	

Kosten auf Anfrage !

Programmverteilung

Das Programm besteht aus halbtägigen Programmblöcken, die jeweils vormittags und nachmittags stattfinden können. Voraussetzung ist, dass die Programmblöcke direkt aufeinander folgen. Das bedeutet ein zweitägiges Programm besteht aus 4 Halbtagesblöcken und ein dreitägiges Programm aus 6 Halbtagsblöcken jeweils plus einer Nachtwanderung. Diese können dann nach Absprache unterschiedlich verteilt sein.

Beispiele für den Ablauf eines zweitägigen Programms:

I

Wochentag	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Vormittags	Anreise	X	X		
Nachmittags		X	X		Abreise
Nachtwanderung		X			

X Programmblöcke

II

Wochentag	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Vormittags	Anreise			X	X
Nachmittags			X	X	Abreise
Nachtwanderung			X		

X Programmblöcke

Beispiel für ein dreitägiges Programm

Ein Programmablauf könnte wie folgt aussehen:

Wochentag	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Vormittags	Anreise	X	X	X	
Nachmittags	X	X	X		Abreise
Nachtwanderung	X				

X Programmblöcke

Änderungen Vorbehalten!