



**ERLEBNIS
RÄUME**

Programme
mit Qualität



**Klassenfahrt- und
Gruppenprogramme**

Inhalt

Inhalt..... 1

Erlebnispädagogische Programme und Angebote..... 2

Programme und Bausteine 3

 Impulstag (Grundschulalter)..... 4

 Impulstag 4

 Klassenfahrtprogramm..... 5

 Langfristige Kooperation 5

 Abenteuer Wald und Natur 6

 Survival Light – Outdoor-Techniken erlernen, Kompetenzen erweitern 6

 Citybound – Stadterfahrung intensiv 7

 Programmbausteine (einzeln oder zusätzlich buchbar)..... 8

 Abenteuer Wald und Natur in der Dunkelheit (Nachtwanderung)..... 8

 Orientierungswanderung mit Karte und Kompass..... 8

 Team Escape 9

 Bogenschießen..... 9

 Niedrigseilparcours - Team-Action zwischen Bäumen..... 9

Mit Sicherheit Qualität..... 10

Informationen und Kontakt..... 11



Erlebnispädagogische Programme und Angebote

Das gemeinsame Leben und Arbeiten in einer Schulklasse stellt hohe Anforderungen an Empathie, gegenseitige Wertschätzung, konstruktive Kommunikation, Konfliktkultur und vieles mehr dar. Die Erlebnispädagogik bietet an dieser Stelle die großartige Chance mit gezielten Aktionen unter anderem den Blick für das eigene Team zu schärfen, sich selbst besser kennen zu lernen, schwelende Konflikte aufzudecken und daran zu arbeiten, den Einzelnen in der Gemeinschaft zu stärken, soziale Kompetenzen zu fördern und eine gute Kommunikationskultur einzuüben.



Die Programme werden nach Rücksprache mit unserem Ansprechpartner individuell auf Sie und Ihre Klasse zugeschnitten und während der Durchführung prozessorientiert angepasst. So wird die Arbeit an den gruppeneigenen Themen gewährleistet. Möglich sind Programme mit einem zeitlichen Umfang von drei Stunden bis zu mehreren Tagen.

- ✓ Spielend Lernen
- ✓ Gemeinschaft (er)leben
- ✓ Probleme lösen
- ✓ Eigene Stärken/Schwächen (er)kennen
- ✓ Lernen für ein selbstbestimmtes Leben
- ✓ Selbstvertrauen stärken
- ✓ Sicherheit erfahren und geben
- ✓ Verantwortung übernehmen
- ✓ Mut zeigen
- ✓ Spaß und Freude haben
- ✓ ungeahnte Fähigkeiten entdecken
- ✓ Natur spüren
- ✓ Werte leben
- ✓ Gesundheit spüren
- ✓ Zusammenhalt erleben

All das kann unsere Erlebnispädagogik sein und leisten. Daraus und aus langjähriger Erfahrung abgeleitet könnten beispielsweise folgende Zielsetzungen bearbeitet werden:

- Kennenlernen und vertrauensbildende Maßnahmen
- Selbst- und Fremdwahrnehmung stärken inkl. Kommunikation von Erwartungen und Bedürfnissen
- Rollen, Stärken und Schwächen in der Gruppe erkennen und zielführend einsetzen
- Kritikfähigkeit trainieren, konstruktive Feedback-Kultur einüben

Abbildung 1: Das kann Erlebnispädagogik ermöglichen¹

¹ Bundesverband Individual- und Erlebnispädagogik 2019: Informationsbroschüre Erlebnispädagogik mit Qualität. 4. Auflage. Veröffentlicht auf der eigenen Homepage. online unter: https://www.bundesverband-erlebnispädagogik.de/fileadmin/user_upload/be-ep.de/Dateien/Pdf/Downloads/19-04_erlebnispädagogik-mit-qualitaet-infobroschuere_nm_web.pdf Seite 6

Programme und Bausteine



Unter dem Motto „Starke Schüler – Starke Schule“ bietet das Team der MBS-Erlebnisräume individuell entwickelte erlebnispädagogische Programme an. Die Programme dienen der Förderung sozialer und personaler Kompetenzen, damit der Stärkung der einzelnen Schülerinnen und Schüler, der Klassengemeinschaft und letzten Endes der Stärkung des Miteinanders der gesamten Schule. Dabei verweben wir die Themen und Bedürfnisse der Klasse mit ihren Wünschen als Lehrperson.

Bezüglich der Programmdauer haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Das eintägige Programm als Impulsgeber für eine bessere Klassengemeinschaft
- Klassenfindungstage bspw. auf ihrer Klassenfahrt
- Eine Woche Gemeinschaft erleben, an den Zielen der Klasse arbeiten und unterschiedliche Kompetenzen trainieren
- Langfristige Kooperation → Eine Kombination mehrerer Programme, die aufeinander aufbauen und den Schülerinnen und Schülern eine Weiterarbeit an ihren Zielen und Kompetenzen ermöglichen.

Grundsätzlich besteht immer die Möglichkeit einer weiteren Einheit, eines sogenannten „Follow-Up“ um das Erlernte zu vertiefen und zu festigen oder an angefangenen Themen weiterzuarbeiten.

Damit Sie eine Idee davon bekommen, was sie erwarten könnte, haben wir im Folgenden exemplarisch unterschiedliche Angebote für Schulen und Schulklassen zusammengestellt:

Impulstag (Grundschulalter)

Zielgruppe: 6 bis 10 Jahre

Dauer: 1 Tag (5 Stunden), 9.30 Uhr bis 12.30 Uhr und 14.00 Uhr bis 16.00 Uhr

Exemplarischer Ablauf:

Im Vorfeld: Evaluation der Klasse und Absprache der Zielsetzung mit dem Klassenlehrer/ der Klassenlehrerin (Check-Up Fragebogen + Telefonat)

Tagesprogramm: „Mit Spiel und Spaß zum Teamheld / zur Teamheldin“

- ⇒ Mögliche Zielsetzungen: Kennenlernen der Gruppe, Selbst- und Fremdwahrnehmung, wertschätzende Kommunikation
- ⇒ Übungen zu Wahrnehmung und Vertrauen
- ⇒ Kooperationsaktionen (altersgerecht und mit hohem Aufforderungscharakter)
- ⇒ Austausch/Vertiefung der Erlebnisse in Reflexionen (inkl. Abschlussreflexion zur Transferunterstützung)

Anschließend: Im Anschluss erfolgt ein Abschlussgespräch mit den Lehr- und Begleitpersonen.

Impulstag

Zielgruppe: 10 bis 18 Jahre

Dauer: 1 Tag (5 Stunden), 9.30 Uhr bis 12.30 Uhr und 14.00 Uhr bis 16.00 Uhr

Exemplarischer Ablauf:

Im Vorfeld: Evaluation der Klasse und Absprache der Zielsetzung mit dem Klassenlehrer/ der Klassenlehrerin (Check-Up Fragebogen + Telefonat)

Tagesprogramm

- ⇒ Kennenlernen der Gruppe
- ⇒ Aktionen zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- ⇒ Vertrauensbildende Maßnahmen
- ⇒ Kooperationsaktionen
- ⇒ Reflexion (Reflexion der einzelnen Aktionen und Abschlussreflexion)
- ⇒ Anschließend Abschlussgespräch mit den Lehr- und Begleitpersonen

Anschließend: Im Anschluss erfolgt ein Abschlussgespräch mit den Lehr- und Begleitpersonen.

Klassenfahrtprogramm

Dauer: 2-tägiges Programm

Exemplarisches Programm:

Im Vorfeld: Evaluation der Klasse und Absprache der Zielsetzung mit den Lehr- und Begleitpersonen (Check-Up Fragebogen + Telefonat)

1. Tag *nachmittags:*
Gemeinsames Kennenlernen, Aktionen zur Selbst und Fremdwahrnehmung
2. Tag *Ganztägig:*
Vertrauensbildende Maßnahmen, altersangepasste Aktionen aus dem Bereich Kooperation, Abenteueraktionen
3. Tag *vormittags:*
Abschlussaktion, anschließend Abschlussreflexion (Ergebnissicherung schriftlich, um den Transfer in den Schulalltag zu gewährleisten)

Anschließend: Im Anschluss erfolgt ein Abschlussgespräch mit den Lehr- und Begleitpersonen.

Nach der Klassenfahrt: Es empfiehlt sich, dass wir die Klasse noch einmal besuchen und mit einem weiteren Tag Erlebnispädagogik das Erlernte zu festigen.

Langfristige Kooperation

Dauer: langfristig angelegte Kooperation

Kosten: auf Anfrage

Exemplarischer Verlauf:

Das langfristig angelegte Programm ist folgendermaßen aufgebaut.

5. Klasse: Schwerpunkt Kennenlernen (Selbst- und Fremdwahrnehmung)

6. Klasse: Schwerpunkt Vertrauen (Selbstvertrauen, anderen vertrauen, Vertrauen in die Klassengemeinschaft)

7. Klasse: Schwerpunkt Kooperation (Kommunikation, Problemlösung, Training sozialer Kompetenzen)

8.-10. Klasse: vertiefendes Training (Kooperations- und Kommunikationstraining, Persönlichkeitsentwicklung, Krisenintervention, Training sozialer Kompetenzen)



Abenteuer Wald und Natur

Das Programm beginnt mit einer kurzen Einführung zu Verhalten in Wald & Natur. Anschließend wird die Umgebung (Lebensraum Wasser, Wald und/oder Wiese) mit unterschiedlichen Aktionen erkundet. Dies beinhaltet unter anderem Wahrnehmung mit allen Sinnen und kreatives Arbeiten mit Natur-Materialien. Die Auswahl der Aktionen erfolgt angepasst an die Zielgruppe bzw. nach Absprache mit den Lehr- und Begleitpersonen.



Zielgruppe: 6 bis 9 Jahre

Dauer: 1 Tag (5 Stunden) weitere Tage nach Absprache möglich

Survival Light – Outdoor-Techniken erlernen, Kompetenzen erweitern



Das Programm beginnt mit einer kurzen Einführung zu Verhalten in Wald & Natur. Darauf aufbauend erfolgt das Einüben von personalen und sozialen Kompetenzen anhand von möglichst realen Outdoor-Herausforderungen. Dies beinhaltet beispielsweise den Bau eines Unterstandes, Feuer machen und Kochen über dem Lagerfeuer, Orientierung mit Karte und Kompass, Schnitzen, etc. Die Auswahl der Aktionen erfolgt in Absprache mit den Lehr- und Begleitpersonen, sowie angepasst an die Zielgruppe, die örtlichen Gegebenheiten und das Wetter.

Zielgruppe: 10 bis 18 Jahre

Dauer: 1 Tag (5 Stunden) weitere Tage nach Absprache möglich

Citybound – Stadterfahrung intensiv

Einkaufen gehen, Schule besuchen, Bus fahren, ins Kino gehen, Freunde treffen, Döner essen etc. – die meisten Menschen bewegen sich ganz selbstverständlich im städtischen Raum. Citybound, die Erlebnispädagogik in der Stadt, arbeitet ganz bewusst mit dieser Umgebung und bietet Chancen den Lebensraum Stadt ganz neu und intensiv kennen zu lernen. Im Rahmen dieses Settings können die Teilnehmenden ihre Umgebung erkunden, sich selbst und ihre Gruppe besser kennen lernen und sich darin üben, mit (fremden) Menschen in Kontakt zu kommen.

Das Programm beginnt mit einer kurzen Einführung. Anschließend werden unterschiedliche Wahrnehmungsübungen, Warm-up-Spiele und Aktionen in aufsteigender Intensität und Schwierigkeit miteinander kombiniert. Die Auswahl der Aktionen, Spiele und Übungen orientiert sich sowohl an den Gegebenheiten der jeweiligen Stadt als auch an der Zielgruppe und deren spezifischen Zielsetzungen.

Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 1 Tag (5 Stunden) weitere Tage nach Absprache möglich

Mögliche Zielsetzung:

- Lebensraum Stadt erkunden und intensiv erleben
- Den urbanen Raum ‚Stadt‘ mit einem anderen Blickwinkel kennenlernen
- mit (fremden) Menschen in guter Weise in Kontakt kommen,
- Vielfalt und Unterschied wahrnehmen
- eigene Einstellung und eigenes Verhalten reflektieren

Programmbausteine (einzeln oder zusätzlich buchbar)

An dieser Stelle werden unterschiedliche Programmbausteine vorgestellt welche sowohl einzeln als auch zusätzlich zu anderen Programmen gebucht werden können. Diese Bausteine sind auf Anfrage und nach Verfügbarkeit möglich, da nicht jeder Baustein an jedem Ort durchgeführt werden kann. Außerdem können sie als Zusatz zu bereits bestätigten Programmen gebucht werden. Preise teilen wir ihnen gern auf Anfrage mit.

Abenteuer Wald und Natur in der Dunkelheit (Nachtwanderung)



Das Programm ist inhaltlich ähnlich wie am Tag konzipiert, bietet durch den zusätzlichen Einfluss der Dunkelheit aber die Möglichkeit die Schwerpunkte noch einmal anders zu legen, vor allem in Kombination mit einem Tagesprogramm im Vorfeld.

Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 1-2 Stunden

Orientierungswanderung mit Karte und Kompass

Sich orientieren, den richtigen Weg finden, in die richtige Richtung Laufen, Entscheidungen treffen, all das sind Themen bei einer Orientierungswanderung. Die Gruppe bekommt Karte und Kompass. Ziel ist es, gemeinsam den richtigen Weg zu finden und während dessen unterschiedliche (Team-) Aufgaben zu erfüllen. Anschließend wird das Erlebte reflektiert und Erfahrungen in den Alltag übertragen.



Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 3-4 Stunden

Team Escape

Zuerst bekommt die Gruppe eine Einweisung in das Programm. Anschließend beginnt die Rätselphase... die Zeit läuft... die Gruppe hat nun eine begrenzte Zeit um das Rätsel zu lösen. In Anlehnung an einen Escape Room müssen bei „Team Escape“ unterschiedliche Rätsel und Aufgaben innerhalb von einer begrenzten Zeit gelöst werden. Hier sind alle Fähigkeiten und Kompetenzen gefragt, die es in eurem Team gibt. Nur gemeinsam schafft die Gruppe es, das Rätsel zu lösen und den Code zu knacken. So viel sei verraten, es wird eine Teamaufgabe die es in sich hat...



Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 3 Stunden

Bogenschießen



Konzentration, Fokussierung auf das Ziel, Körpergefühl, und Geduld sind Aspekte die beim intuitiven Bogenschießen eine wichtige Rolle spielen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen den Umgang mit Pfeil und Bogen. Und sie trainieren in unterschiedlichen Übungen Konzentration und Fokussierung.

Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 3 Stunden

Niedrigseilparcours - Team-Action zwischen Bäumen



In einer Höhe von ca. 50 cm wird ein Niedrigseilparcours zwischen Bäumen aufgebaut. Die Gruppe hat die Aufgabe diesen zu überqueren. Hierbei ist Teamarbeit, Konzentration, Kommunikation, und Körpergefühl gefragt. Der Weg führt über Spanngurte und Seile. Die Gruppe steht vor der Herausforderung die Wegstrecke ohne Hilfe zu überwinden. Nur mit genauen Absprachen, einer guten Kommunikation und Rücksicht auf die anderen Teammitglieder ist diese Aufgabe zu schaffen. Im Anschluss an die Aktion erfolgt eine gemeinsame Reflexion des Erlebten.

Zielgruppe: Dieses Programm kann thematisch an unterschiedliche Alters- und Zielgruppen angepasst werden.

Dauer: 3 Stunden

Mit Sicherheit Qualität

Unsere Programme sind vom Bundesverband Individual- und Erlebnispädagogik (be) mit dem Gütesiegel beQ zertifiziert. Informationen zum Gütesiegel und den dazugehörigen Standards finden sie auf www.bundesverband-erlebnispaedagogik.de



Wir haben uns mit der Zertifizierung dazu verpflichtet nach den Qualitätsstandards des Bundesverbandes Individual- und Erlebnispädagogik zu arbeiten.

Dies bedeutet, sie bekommen bei uns Programme, die mit Sicherheit Qualität haben. Zu unseren Standards gehören unter anderem:

- Ein individuell für Sie und ihr Team konzipiertes erlebnispädagogisches Programm
- Motivierte Trainer die nach den Standards des Bundesverbandes für Individual- und Erlebnispädagogik (be) arbeiten
- Ab 16 Teilnehmer 2 Trainer pro Gruppe
- Reflexion und Transfersicherung
- Ein- bis mehrtägige Trainings
- Einmalige oder langfristige Projekte
- Veranstaltungsort entsprechend Ihren Wünschen, in einem von Ihnen ausgesuchten Ort oder bei einem unserer Kooperationspartner

Erleben Sie Teamgeist durch gemeinsame Aktionen und stärken Sie Ihre Gruppe durch zielgerichtete und praxisorientierte Einheiten.



Informationen und Kontakt

Claudia Althaus,

Leitung MBS Erlebnisräume
Leitung Bereich Tiergestützte
Pädagogik

Felix Senske

Erlebnispädagoge, BA Erziehungs-
und Bildungswissenschaften

Katharina Lutz

Erlebnispädagogin be®, MT
Erwachsenenbildung



MBS Erlebnisräume

Schwanallee 57
35037 Marburg

Tel.: 06421/9129-22

Mail: erlebnisraeume@m-b-s.org

www.mbs-erlebnisraeume.de

www.mbs-akademie.de