

Standort

In der Regel bestimmen Sie, an welchem Ort der Kurs statt finden soll. Unsere Erfahrung zeigt, dass es zwei Veranstaltungsorte gibt, in denen der Kurs häufig durchgeführt wird.

A. In Ihrer Einrichtung.

Wir kommen zu Ihnen in Ihre Einrichtung und halten den Kurs dort ab. Dies hat den Vorteil, dass Sie mit Ihrer Klasse keine Fahrt unternehmen müssen, der Planungsaufwand sich verringert und Gelder gespart werden können. Die Kinder kennen sich am Kursort aus und benötigen keine Zeit, um sich an die Umgebung zu gewöhnen. Es hat aber auch den Nachteil, dass Alltagsstrukturen schnell deutlich werden und durchbrechen.

B. Sie fahren mit Ihrer Klasse an einen anderen Standort.

Vorweg: Wir empfehlen Ihnen bei dieser Variante nach Möglichkeit, den Kurs nicht mit einer "normalen" Klassenfahrt zu verbinden. Auf einer Klassenfahrt möchten die Kinder andere Schwerpunkte legen und keinen Kurs absolvieren. Die Motivation für einen Trainingskurs innerhalb einer Klassenfahrt ist in der Regel sehr gering. Es wäre daher ratsam, eine gesonderte Fahrt zu unternehmen, die dem Zweck, das Gruppenklima zu verbessern, dient. Wir arbeiten mit vielen Jugendherbergen in Hessen, Ostwestfalen und Niedersachsen zusammen. Einen Überblick unserer Partnerjugendherbergen erhalten Sie auf unserer Homepage.

In vielen dieser Herbergen bieten wir in den Monaten November bis Februar diese Kurse zu stark reduzierten Konditionen an.

Sie können den Kurs natürlich auch in der Unterkunft Ihrer Wahl bei uns buchen.

WEITERE PROGRAMME DER ABENTEUER4MA

Bereich Abenteuer

- Die Ritterakademie
- Räuber und Geächtete
- How Kola - Willkommen bei den Indianern
- Die Schätze der Piraten
- **Spezialauftrag Wertpaket - Detektivausbildung**

Bereich Kultur

- **Black Box - Schwarzlichttheater**
 - Trickfilmproduktion
 - Zauberschule
- **Manege frei - Zirkusprojekt**
 - Schattentheater
- **Rhythmus im Blut - Musik- & Rhythmusprojekt**
 - Sketch up - Sketchtheater
 - Jeux Dramatiques

Bereich Camps und Lager

- Indianercamps
- Räuberlager
- Piratenlager

Kontakt:

Abenteuer4ma
 Oberstraße 40
 34471 Volkmarsen-Ehringen
 Tel.: 05693-918170
 Mobil: 0173-46 29 321
 E-Mail: info@a4ma.de

"Der Weg aus dem Zauberwald"

Geeignet für Klasse 1 - 4

Flucht aus Labor Rx7 "

Geeignet für Klasse 5 - 8

"Verschollen in den Matrix"

Geeignet ab Klasse 9



Die abenteuerliche Reise zur sozialen Kompetenz

Der etwas andere Trainingskurs für:
 Klassenfahrten
 Gruppenreisen
 Tagesausflüge



Allgemeines

Trainingskurse zu den Themen Gewalt- und Suchtprävention, Mobbing, Deeskalation, u.a., gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Leider neigen viele dieser Kurse dazu, die kognitive Ebene in den Vordergrund zu stellen. Kinder brauchen jedoch zum erfolgreichen Lernen Dinge, die dem schulischen Alltag nicht gleichen. Dies im besonderen, wenn sie sich auf einer Reise befinden. Daher stärken wir auf spielerischem Weg die Gemeinschaft. Umrahmt von einer Spielgeschichte haben die Kinder die Aufgabe, Problemlösungen zu finden, die sie sofort in der Praxis auf Tauglichkeit untersuchen können. Jedes gelöste Problem bringt die Gruppe dabei einen Schritt weiter an das eigentliche Ziel. Meist ist unsere gemeinsame Zeit durch enge Lehrpläne und mangelnde Haushaltsmittel begrenzt. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass wir in der Regel 5-10 Zeitstunden mit einer Gruppe arbeiten können. Daher legen wir unseren Schwerpunkt auf die Vermittlung von Anreizen und Gruppenimpulsen, die im Schulalltag übernommen werden können. Um diese Impulse gut umzusetzen, werden Sie als Lehrkraft im Vorfeld betreut, im Verlauf des Trainings mit in die Prozesse einbezogen und in der Nachbereitung begleitet. Durch unsere Spielgeschichten mit ihren Aufgaben, bekommt die Gruppe ein soziales Training, ohne dass dieses im Vordergrund steht. Es wird primär nicht trainiert um das Sozialverhalten zu verbessern, sondern um die Aufgaben zu lösen und um ans Ziel zu kommen, was aber ohne geeignetes Sozialverhalten nicht möglich ist.

Die Geschichten

Unsere Trainingskurse sind verpackt in Spielgeschichten. Innerhalb dieser Geschichten können Sie die Schwerpunkte der Aufgaben festlegen. Dies geschieht mit Hilfe eines Fragebogens, den Sie ca. 2-3 Monate vor dem Termin von uns zugeschickt bekommen. Sie können die Fragen im Vorfeld auf unserer Homepage downloaden. Es gibt insgesamt drei Spielgeschichten, die für die jeweilige Jahrgangsstufe angepasst sind. Wir unterscheiden dabei die Jahrgangsstufen, Klasse 1-4, Klasse 5-8 und Klasse 9-13. Zu jeder Spielgeschichte gibt es auf der Homepage Begleitmaterial.

“Der Weg aus dem Zauberwald” Klasse 1-4

Da Kinder in diesem Alter noch über “magisches Denken” verfügen, ist unsere Spielgeschichte natürlich auch voller Magie. Mit Hilfe von Hinweisen, die sie von Fabelwesen erhalten, versuchen die Kinder den Weg aus dem Zauberwald zu finden.

“Flucht aus Labor Rx7” Klasse 5-8

In einem geheimen Labor werden Genversuche an Menschen durchgeführt. Durch eine Stromunterbrechung öffnen sich die Zellentüren und die Versuchspersonen können fliehen.

“Verschollen in der Matrix” ab 9.Klasse

Computerhackern gelingt es in eine Parallelwelt, die von Computern beherrscht wird zu gelangen. Mit vereinten Kräften versuchen sie nun, diese Computer neu zu programmieren um so die gefährliche Parallelwelt zu löschen.

Allgemeines

- > Reduzierung der Reflexion auf das nötigste.
- > Vermittlung von Lerninhalten mit altersspezifischen Methoden.
- > Spannende Gruppenaufgaben.
- > Keinen Trainingskurs um des Trainingskurses Willen
- > Begleitung der Lehrkräfte vor, während und nach dem Training.
- > Raum für kreative Ansätze und Lösungen
- > Mitarbeiter/innen die Freude an ihrer Arbeit haben.
- > Beachtung der Individualität.
- > Förderung der Fantasie.
- > Aufgaben die Spaß machen und herausfordern.
- > Spielerische Teambildungen.
- > Hohe Professionalität.
- > Deutliche Grenzen und Konsequenzen die partnerschaftlich vermittelt werden.