

## Weitere Programme der Abenteuer4ma

### Bereich Abenteuer

- Die Ritterakademie
- Räuber und Geächtete
- Der abenteuerliche Weg zur Hexenweihe
- How Kola - Willkommen bei den Indianern

### Bereich Kultur

- Black Box - Schwarzlichttheater
  - Zauberschule
- uuund Action - Trickfilmprojekt
  - Schattentheater
- Rhythmus im Blut - Musik- & Rhythmusprojekt
  - Sketch up - Sketchtheater
  - Jeux Dramatiques

Viele Trainingskurse in den Bereichen, Gewalt, Sucht, Deeskalation, soziale Kompetenzen

Informationen zu den Programmen:



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

Besuchen sie uns auf Facebook: [www.facebook.de/abenteuer4ma](http://www.facebook.de/abenteuer4ma)

# Manage frei - Das Zirkusprojekt



**Ein Kulturprogramm für:  
Klassenfahrten  
und  
Gruppenreisen**

**Geeignet ab 4. Klasse**



## Allgemeines

### Der Veranstaltungsort:

Wir arbeiten mit vielen Jugendherbergen in Hessen, Westfalen-Lippe und Niedersachsen zusammen. In diesen Herbergen können Sie alle unsere Programme, meist als Pauschalangebote buchen. Eine genaue Liste unserer Partnerjugendherbergen finden Sie auf unserer Homepage: [www.a4ma.de](http://www.a4ma.de)  
Gerne kommen wir aber auch zu einem Standort Ihrer Wahl.

### Die Abenteuer4ma:

Seit mehr als 8 Jahren arbeitet die Abenteuer4ma erfolgreich mit vielen Jugendherbergen zusammen. Jährlich begleitet sie über 3000 Kinder mit vielseitigen Pauschalprogrammen auf Ihren Klassenfahrten

### Die Programme:

- > sind pädagogisch durchdacht und praxiserprobt.
- > werden immer durch zwei Teamer betreut
- > können mit 11 Stunden für 2 Tage oder mit 15 Stunden an 3 Tagen gebucht werden
- > alle benötigten Materialien und Medien werden von der Abenteuer4ma gestellt
- > die Programmpunkte können individuell mit Ihnen im Vorfeld abgestimmt werden
- > werden mit der Kamera von uns begleitet, im Anschluss an die Klassenfahrt bekommen Sie eine CD mit allen Bildern zugeschickt
- > sind den Altersstufen angepasst

## Das Programm

### Hereinspaziert, hereinspaziert in unsere Manage.

Werdet Artisten und stellt eure eigene Zirkusvorstellung zusammen, damit ihr dies gegen Ende dieses Projektes auch zu Eurem Publikum sagen könnt, denn dann beginnt Eure große Zirkusvorstellung. Doch bis es soweit ist wartet noch viel Arbeit auf Euch. Allerdings ist dies Arbeit, die Spaß macht. Zunächst einmal müsst ihr euch entscheiden, welche Rolle ihr im Zirkusgeschehen einnehmen wollt. Fast alles ist möglich. Viele Zirkusbereiche könnt ihr in eure Vorstellung einfließen lassen. Zauberei, Akrobatik, Jonglage, Clownerie und viele andere warten darauf, von euch mit Leben gefüllt zu werden. Damit ihr alles ein wenig besser kennen lernen könnt bieten wir in vielen Bereichen Workshops für die gesamte Gruppe an. So könnt Ihr in der Praxis sehen, was euer Ding ist und was nicht. Habt ihr Eure Rolle gefunden, braucht ihr Kostüme und danach wird dann fleißig geprobt. Dabei werdet ihr in verschiedenen Formen proben. Zum einen in eurer Artistengruppe, oder wenn Ihr Alleinunterhalter seid, eben alleine. Wir werden dann in großer Runde den Ablauf der Zirkusvorstellung festlegen und einige offene Fragen klären. So braucht ihr auch einen Direktor oder eine Direktorin. Auch für die Musik in Eurem Zirkus seid ihr verantwortlich, ebenso wie für das Licht. Also, es gibt noch viel zu tun, denn nun geht es an die Probe der gesamten Vorstellung. Bis zur Generalprobe und schließlich zur Aufführung werdet ihr eure Nummer im Schlaf auswendig können. Doch dann heißt es endlich: **“Vorhang auf und Manage frei”**