

## WEITERE PROGRAMME DER ABENTEUER4MA

### Bereich Abenteuer

- Die Ritterakademie
- Räuber und Geächtete
- How Kola - Willkommen bei den Indianern
- Die Schätze der Piraten

### 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

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

Kontakt:

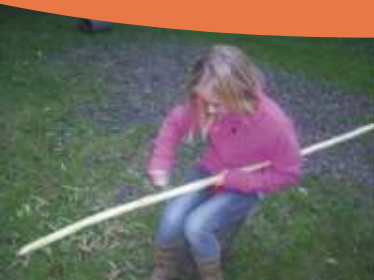
**Abenteuer4ma** gemeinnützige UG (haftungsbeschränkt)  
Oberstraße 40, 34471 Volkmarsen .- Ehringen  
Tel.: 05693 - 918170, Mobil: 0173 - 46 29 321  
E-Mail: info@a4ma.de

## Der abenteuerliche Weg zur Hexenweihe



**EIN ABENTEUERPROGRAMM FÜR:  
KLASSENFAHRTEN  
GRUPPENREISEN  
TAGESAUSFLÜGE**





## 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 Jahre 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 8 Stunden für einen Tag, 9 oder 11 Stunden Dauer für 2 Tage oder für 15 Stunden an drei 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

Geheimnisvoll, phantastisch und zauberhaft geht es bei dieser abenteuerlichen Reise in die Welt der Hexen und Zauberer zu, denn Ihr begeben Euch auf den Weg zur Hexenweihe die an einem geheimnisvollen Ort stattfindet. Doch auf diesem Weg lauern viele Gefahren, denn böse Hexen und Zauberer wollen verhindern, dass Ihr zu Hexen und Zauberern geweiht werdet.

Bevor wir uns auf diesen gefährlichen Weg wagen, benötigt Ihr noch einige wichtige Dinge. So müsst Ihr zum Beispiel einen Zauberstab schnitzen, Euch magische Beutel für die magischen Steine herstellen und einen Zauberhut braucht Ihr auch. Alles fertig? Dann kann es los gehen.

Sammelt Euren ganzen Mut, Euer Geschick und Eure magischen Kräfte, denn jetzt wird es ernst. Es erwartet Euch der Fluss der Finsternis, die Schlucht des gleißenden Lichtes, der Sumpf der Vergänglichkeit, die Wüste der Sandwürmer, der Ort der verborgenen Gedanken und einiges mehr. Am Ende des Weges wartet die ersehnte Hexenweihe auf Euch.

Halt, etwas fehlt ja noch. Ihr benötigt noch einen Hexen- oder Zauberernamen und einen Zaubertanz müsst Ihr auch noch erlernen und vorführen und was ist eigentlich mit dem Zaubertrank, müsst Ihr den nicht auch noch brauen. Doch irgendwann habt Ihr das Alles geschafft und Ihr werdet feierlich in den Stand der Hexen und Zauberer gehoben.

Als frisch ernannte Hexen und Zauberer könnt Ihr nun in die Welt ziehen und Gutes tun.