

## 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](mailto:info@a4ma.de)

## *“How Kola” Willkommen bei den Indianern*



**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 diese dann zugeschickt
- > sind den Altersstufen angepasst

## DAS PROGRAMM

How Kola oder auch Herzlich Willkommen Freunde. So begrüßen die Indianer Ihre Gäste und so werdet auch Ihr begrüßt.

Bei diesem Projekt lernt Ihr Einiges über die Indianer und zwar so, wie sie wirklich waren und sind, denn wenn Ihr die Abenteuer der Indianer erleben wollt, solltet Ihr auch ein wenig über das amerikanische Urvolk wissen. Dann geht es aber auch schon in die Praxis. Zunächst einmal benötigt Ihr einen echten indianischen Namen und dann solltet Ihr unbedingt Euer Äußeres verändern, am besten mit einem Indianerstirnband. Hier kommen auch die Federn rein, die Ihr Euch noch verdienen müsst. Dazu kommen wir als nächstes.

Jetzt ist handwerkliches Geschick gefragt, denn wir werden uns einen Indianerbogen schnitzen und diesen dann natürlich auch ausprobieren, am besten geht das bei der Büffeljagd. Viele Spiele, Lieder und Tänze der Indianer werdet Ihr auch noch kennen lernen, es macht Spaß gemeinsam zu Tanzen und zu singen.

Das Lagerfeuer wird für uns ein wichtiger Treffpunkt sein, denn hier werden wir uns nicht nur zu den großen Palavern treffen, sondern auch unser Stockbrot grillen. Je nach dem, wie lange Ihr bei uns verweilt, steht Euch noch etwas ganz Besonderes bevor, eine echte indianische Schwitzhütte. Hier könnt Ihr Euch so richtig ausschwitzen und reinigen. Zum Schluss werdet Ihr dann noch feierlich in den Stamm aufgenommen, natürlich geschieht das auch am Lagerfeuer.