

Kennenlertage – Soziales Lernen in der Natur

Speziell für die ersten Klassen der Hauptschulen/Gymnasien bzw. Oberstufen haben wir ein Programm erstellt, wo sich die Schülerinnen und Schüler bereits in der Anfangsphase des gemeinsamen Schulweges so intensiv kennen und einander vertrauen lernen, dass mit diesen Erlebnissen und Erkenntnissen für die weiteren Schuljahre eine gute Basis für ein harmonisches Miteinander geschaffen werden kann. Spielend lernen die Kinder, gemeinsam Strategien zu entwickeln, aufeinander Rücksicht zu nehmen und auch die Schwächeren in die Gemeinschaft aufzunehmen.

Die Lehrkräfte lernen mit diesem Programm schneller ihre KlassenschülerInnen kennen und können mit den Erkenntnissen in der Schule weiterarbeiten. Bereits zu Schulbeginn stellen unsere Trainer die Kennenlertage in der Klasse vor und stimmen die Inhalte konkret auf die jeweilige Klassensituation ab.

Um die Erkenntnisse noch weiter zu festigen und während der Schulzeit auftretende Probleme lösen zu können, kommen wir gerne in die Schule und veranstalten ein Follow-Up.

Das Programm ist auch bestens für Integrationsklassen geeignet.

Programmablauf

1. Tag

bis ca. 10.00 Uhr	Ankunft im Quartier Einchecken
11.00 Uhr	Begrüßung, Vorstellung des Programms und der Betreuer Übergabe der Schatzkisten
13.30 – 17.00 Uhr	Spiele zum Kennen lernen, Vertrauensübungen, kooperative Spiele
19.00 – 21.00 Uhr	Sinnespfad im nächtlichen Wald



2. Tag

9.00 – 12.00 Uhr

Die Klasse als Team – Soziales Lernen
Kooperative Abenteuer – Thema
Klassengemeinschaft

Im Team bewältigt die Klasse verschiedene Hindernisse wie zum Beispiel den imaginären Gebirgsbach, die Bombenbergung oder ein Spinnennetz. Jede Übung kann in das praktische Leben und auf die Klassengemeinschaft übertragen werden. Im Feedback finden wir dazu Parallelen und versuchen die Umsetzung des Gelernten.



12.30 Uhr

Mittagspause

13.30 – 17.00 Uhr

Floßbau und Floßfahrt

Aus vorgegebenen Materialien bauen die Schülerinnen und Schüler Floße, auf den sie dann gemeinsam über den See paddeln. Im Vordergrund stehen Teamarbeit, Rücksicht aufeinander nehmen, gemeinsam das Ziel erreichen.



19.00 – 20.30 Uhr

Was nehmen wir für die Klassengemeinschaft mit?
Vereinbarungen treffen

3. Tag

9.00 – 12.00 Uhr

Fun & Action am Seil im Abenteuercamp

Körperliche Geschicklichkeit, Mut, Ausdauer und Kraft sowie Gleichgewicht und Körperspannung werden geschult. Wir erproben und lernen unsere innere Balance, Umsicht und Gelassenheit auch in schwierigen Situationen, sowie Nähe und Berührung zuzulassen. Wir erleben im gemeinsamen Handeln die Wichtigkeit von Verantwortung füreinander.



Alternativ (Sollten die Seilaktivitäten nicht möglich sein.)

Orientierung im Gelände

Mit Kompass und Karte orientieren wir uns abseits von Wanderwegen. Die Verbindung zum Alltag wird insofern hergestellt, dass auch in der (Klassen)Gemeinschaft Orientierungshilfen bzw. richtungswisende Punkte vorhanden sein sollen. Diese werden schließlich noch gemeinsam erarbeitet.



Übergabe des Schatzes

12.30 Uhr Mittagessen
anschließend Heimreise

Die angegebenen Programmzeiten können sich geringfügig verändern, da sie an die Vorgaben des jeweiligen Quartiers angepasst werden. Selbstverständlich werden auch die An- und Abfahrtszeiten der Klassen berücksichtigt.

Eine Ausdehnung des Programms auf 4-5 Tage ist jederzeit möglich.

Leistungen: durchgehende Betreuung mit zwei ausgebildeten TrainerInnen
digitale Dokumentation
Reflexionen, Feedback
Vorstellung des Programms in der Schule (Umkreis von 100 km ab Spital am Pyhrn)
Abstimmungsgespräche mit den Lehrkräften betreffend Themenschwerpunkt, mögliche Probleme in der Klasse u.ä.

Ihre Kosten: € 99,- pro Kind f. Programmgestaltung und o.a. Leistungen

externe Kosten:

Quartier, notwendige Transfers
Reisespesen f. Trainer, wenn der Veranstaltungsort außerhalb von Spital am Pyhrn ist.
zusätzlicher Aufwand für den Aufbau der Seilstationen in anderen Orten

Termine: September / Oktober
Die Anmeldung und Fixierung sollte wenn möglich bis Juni erfolgen.

Durchführungsorte: Spital am Pyhrn
weitere Orte nach entsprechender Absprache