

Pauschalprogramme im SGV-Jugendhof in Kooperation mit



Teamaktion „Knackt den Safe!“ 3- oder 5-Tage-Programm

3.-10. Schuljahr, Mindestteilnehmerzahl: 20

Leistungen

4 Ü/VP, Preis pro Person: 173,- €

2 Ü/VP, Preis pro Person: 92,- €

Inkl. erlebnispädagogische Betreuung durch 2 qualifizierte Teamer von Kräftespiel, Bettwäsche, Programm wie unten beschrieben.



Programm

Dieses Abenteuer ist eine echte Team-Aktion. Dabei werden Kooperationsaufgaben mit hohem Klettern, Decodier-Rätseln und einer ungewöhnlichen Kompass-Orientierungs-Rallye kombiniert. Mit jeder gelösten Aufgabe kann die Gruppe/Klasse neue Codeziffern hinzu gewinnen. Wenn richtig kombiniert wird und der Einsatz stimmt, lässt sich am Ende mit dem kompletten Code der echte, elektronische Safe öffnen.

Die Teilnehmer sind dabei in mehrfach unterschiedlich zusammen gesetzten Gruppen unterwegs.

Zum Einsatz kommen z.B. die Kooperationsaufgabe „Disc Juggler“, der hohe „Catwalk“ und die hohe Jakobsleiter.

Ziele

Spürbar machen des Nutzens eines respektvollen, aufmerksamen und disziplinierten Miteinanders.

Stärkung der Gruppen-/ Klassengemeinschaft.

Herausarbeiten der wertvollen Fähigkeiten des Einzelnen für die Erreichung eines gemeinsamen Ziels.

Stärkung des Selbstbewusstseins und des Körpergefühls.

Erfahren der Möglichkeiten und der Schönheit des Naturraums Wald.

Einen Einstieg in das Thema „Orientierung“ im Gelände schaffen. (5 – Tage Programm)

Mögliche Inhalte

1. Tag

Anreise bis zum Mittagessen, Zimmerverteilung, Begrüßung, Kennenlernen der Teamer.
 Grundregeln, Die Story des verschlossenen Safes, Aufwärmaktion, Gruppenaufteil-Spiel
 Decoder-Rallye in Kleingruppen
 Kooperationsaufgabe „Der Super-Rechner“
 Kooperationsaufgabe „Disc Juggler“
 Reflexion

2. Tag

Erinnern der Regeln, Feedback vom Vortag
 Aufwärmen
 Kompassweisung, Übungen zum Peilen mit dem Spiegelkompass
 Einweisung in die Funkgeräte, Sprechübungen
 Aufteilung in zwei Gruppen
 Große betreute Kompasstour mit verschiedensten, spannenden Aufgaben
 Mittagspause mit Lunchpaketen im Arnsberger Wald
 Rückkunft zum Jugendhof, Auswertung der Ergebnisse, zusammenstellen der gefundenen
 Codeziffern
 Reflexion
 Abendessen



3. Tag

Erinnern der Regeln, Feedback vom Vortag
 Aufwärmspiel
 Natur-Begegnung im „Sensi-Parcours“
 Vertrauensübung „Die Zugbrücke“
 Kooperationsaufgabe „Sumpfpfad“
 Kurzreflexion

Mittagessen im Jugendhof

Einweisung in das Klettern
 Materialkunde
 Üben des Sicherungsprinzips mit Redundanz

Klettern an den hohen Elementen „Catwalk“ und „Jakobsleiter“

Bei erfolgreichem Zusammenstellen des Codes: Öffnen des elektronischen Safes, Herausgabe des Inhalts an die Gruppe/Klasse

Abschlussreflexion vor oder nach dem Abendessen im Jugendhof

4. Tag

steht zur freien Verfügung

5. Tag

Abreise nach dem Frühstück

Allgemeine Hinweise

Das 3-Tage-Programm enthält die Aktivitäten des oben aufgeführten 5-Tage-Programms von dessen 1. Tag und des 3. Tages. Der betreute Zeitraum beträgt 1,5 Tage.

Anmerkungen

2. Die Teilnahme geschieht grundsätzlich auf eigene Gefahr.
3. Bei extremer Wetterlage behalten wir uns aus Gründen der Sicherheit eine kurzfristige Absage vor.
4. Für alle Veranstaltungen ist wetterfeste Kleidung erforderlich.

So erreichen Sie uns:

SGV -JUGENDHOF

Hasenwinkel 4 · 59821 Arnsberg

Telefon 0 29 31 / 52 48-25

Telefax 0 29 31 / 52 48-27

E-Mail: jugendhof@sgv.de