



## Heldenzeit! - Wander- und Projekttag für Schulklassen

Stand 2016

### Programm zur Stärkung sozialer und personaler Kompetenzen junger Menschen

Gelegenheit schafft Helden! - Gemeinschaft spielerisch und mit Spaß aktiv gestalten! Das Team der Wassermühle Hohenfinow bietet Schülern der GS/ Oberstufe ein vielfältiges, erlebnisreiches Programm zur Stärkung personaler und sozialer Kompetenzen und zur Wissenserweiterung. Zusammenarbeit, Mut, Köpfcchen, Fantasie, Beweglichkeit, Geschick und vor allem Teamgeist sind gefragt, um die abenteuerlichen Aufgaben zu lösen!

#### Angebote zur allgemeinen Klassenstärkung:

Was an einem Aktionstag Tag (2-4 Stunden) geschehen kann: Die Aufgaben sind so angelegt, dass Teilkompetenzen wie Motivation, Konzentration, Ausdauer zeigen, Regeln befolgen, Zuhören, sich Verständigen, Rücksicht nehmen, Entscheidungen treffen, zusammen Arbeiten, Streitigkeiten lösen, Vertrauen erweisen usw. auf spielerische Weise herausgefordert und gestärkt werden. Der Spielspaß steht im Vordergrund, der Reflexionsanteil fällt geringer aus als bei Trainingstagen.

Abenteuer in der Wassermühle	Abenteuer in der Mühlenumgebung
<p><b>1. Das Vermächtnis des letzten Askaniers</b> 1.-3.Kl. Nur eine Schar mutiger und gewitzter Kinder können das Schwert der Gerechtigkeit finden und den Ritter erlösen! - Eine spannende Pirsch durch die Mühle mit Spuk und schaurigen Überraschungen!!</p>	<p><b>4. Die Jagd nach dem Piratenschatz</b> 1.-2.Kl. Nur wer die steilen Felsen des Barngebirges zu erklimmen, reißende Bäche zu überwinden und dichte Hecken zu durchdringen vermag, wird den Schatz des finsternen Piratenkapitäns erringen!</p>
<p><b>2. Das Geheimnis der Mühlenmuhme</b> 1.-3.Kl. Wer vermag es, das Geheimnis der Muhme zu lüften und sie zu erlösen? - Eine spannende Pirsch durch die Mühle mit Spuk und schaurigen Überraschungen!! Nur gemeinsam zu packen!</p>	<p><b>5. Die Befreiung des Paradiesvogels</b> 3.-4.Kl. Wer weder Mühe noch Gefahr scheut und siebenfachen Fluch durch edelmütige Taten zu lösen vermag, wird den versteckten Weg zum Paradiesvogel finden und ihn erlösen!</p>
<p><b>3. Die Befreiung des Glücksvogels</b> 4.-6.Kl. Aber, so sagt die Legende weiter: wenn es einer Schar gutherziger und mutiger junger Menschen gelänge, den Vogel zu finden und zu befreien, dann würde das Glück wieder zurückkehren und alle berühren.</p>	<p><b>6. Die Reise zur Insel der Glücklichen</b> 5.-6.Kl. Wer auf sich und die Gemeinschaft achtet und Fantasie, Mut und Geschick aufbringt, wird sich seine Wünsche erfüllen können...</p>

Spieldauer: jeweils etwa 2h, Preis: 4,00 € pro Pers., ab 18 TN

#### Angebote zum gezielten Training einzelner Aspekte sozialer Kompetenz / Lebenskompetenz

Was an einem Tag geschehen kann: Die Schüler/-innen werden für ihr jeweiliges Thema sensibilisiert, erarbeiten Selbsteinschätzungen zu ihrer aktuellen persönlichen und Klassensituation, Lösungsmöglichkeiten und nehmen eine Merk- bzw. Erinnerungskarte für das weitere Üben in der Schule und eine Tages-Dokumentation mit.

In der Mühle:	Auf dem Mühlengelände
<p><b>7. Die Lösung! - Die Befreiung der Kinder vom Mühlenbann – Streitschlichterrallye - kompakt</b> In diesem Spiel werden in komprimierter Form die wichtigsten Streitschlichterfertigkeiten erarbeitet und angewendet, um sie später weiter im Schulalltag üben und erfolgreich kleinere Streitigkeiten selbst klären zu können. Schriftliche Materialien inklusive.  Spieldauer: 3h (= 3U.-Std.,+ kl. Pausen), Preis: 6,00 € pro Pers., ab 18 TN</p>	<p><b>9. Kennenlerntag für Klasse 1</b> Eine Spielkette, die dazu beiträgt, dass sich die Schulstarter miteinander vertraut machen, in der Klasse warm werden, sich an den Wechsel von Konzentration und Entspannung, Bewegung und Leisesein und an die Einhaltung von Schulregeln gewöhnen mit viel Spaß und Bewegung.  Spieldauer: 2h, Preis: 4,00 € pro Pers., ab 18 TN</p>

<p><b>MüllerWissen (drinnen und draußen)</b>  <b>8. Vom Korn zur Leckerei</b> 1.-6.Kl.  Die Mühle anschauen, selber das Korn mahlen, den Teig kneten und eine Leckerei unter den eigenen Händen entstehen lassen! Das gibt Einblick in das traditionelle Handwerk und macht außerdem Spaß!  <b>Spieldauer: etwa 3h, Preis: 5,00 € pro Pers., ab 18 TN</b></p>	<p><b>10. Kennenlerntag für Klasse 7</b>  Hilfe, ich fühl mich fremd in der neuen Klasse! - Bewährte Kennenlernspiele, die die Kontaktaufnahme, die Gruppenbildung und die Herstellung von Arbeitsfähigkeit und Vertrauen fördern.  <b>Spieldauer: 2h, Preis: 4,00 € pro Pers., ab 18TN</b></p>
---	---

**11. Aktionstage zu speziellen Themen (drinnen und draußen)**

Abenteuerliche Kooperationsspiele fordern heraus. Z.B. Skilaufen im grünen Gras, den Schokofluss überqueren, das Netz der Riesenspinne durchsteigen, die blinde Schlange ans Ziel führen oder/ und aktuelle Themen der Klasse zu bearbeiten.

Nach sorgfältiger Vorabsprache finden gezielte Selbsteinschätzungen, Übungen und Reflexionen statt zu Themen wie Selbst- und Fremdwahrnehmung, Empathie, Kommunikationsfähigkeit, Vertrauen, Kooperation, Entscheidungen treffen, Konflikte lösen. Sie werden mit handlungs- und bewegungsorientierten Methoden der Erlebnispädagogik und mit kreativen Seminartechniken umgesetzt.

**Beispiele für Themen:**

<b>1.Respekt und Regeln:</b>	Wir sind alle anders und doch gleich! Warum wir Respekt und Regeln brauchen.
<b>2.Emotionale Kompetenz I:</b>	Gefühle bei sich erkennen, benennen, angemessen ausdrücken, mit anderen mitfühlen, Wertschätzung praktizieren.
<b>3.Emotionale Kompetenz II:</b>	Gefühle und Umgang mit Frustration, sich selber steuern können
<b>4.Kommunikationskompetenz I:</b>	Miteinander reden: gut zuhören, interessiert nachfragen, Gehörtes wiedergeben, Ich-Botschaften, Feedback, Wertschätzung äußern
<b>5.Kommunikationskompetenz II:</b>	Kommunikationsmodelle, K.-Fallen, eigene Interessen vertreten können, zwischen unterschiedlichen Interessen vermitteln können, klar kommunizieren
<b>6.Kooperieren:</b>	Teamarbeitstag
<b>7.Konfliktlösungskompetenz:</b>	Fair streiten - Konflikte gewaltfrei konstruktiv lösen
<b>8.Selbst- und Fremdwahrnehmung:</b>	Wie sehe ich mich, wie sehen wir uns gegenseitig? Realistisches Selbstbild
<b>9.Umgang mit Stress und Leistungsanforderungen</b>	Hintergründe, mentale und körperorientierte Techniken

Wir organisieren einen Trainingstag nach ihren Vorstellungen.

Dauer: 3-4 Unterrichtsstunden nach Absprache, Preis: 2 €/ pro U.-Stunde und Schüler/-in.

**Auch noch wichtig:**

Weitere Informationen zu allen Angeboten erhalten Sie unter Tel. 033362 619094 oder per EMail:

[service@wassermuehle-hohenfinow.de](mailto:service@wassermuehle-hohenfinow.de), z.H. Katharina Klatt

**Im Gespräch vorab werden die Aktionen individuell auf die Themen und Besonderheiten der Klasse abgestimmt.**

Körperliche oder geistige Einschränkungen sind dabei (meist) kein Hindernis.

Spielort ist, sofern nicht anders vermerkt, die Wassermühle Hohenfinow oder deren Umgebung.


Die Aktionen werden durch qualifizierte Pädagogen angeleitet und betreut.

Für begleitende Erwachsene ist die Teilnahme am Programm kostenfrei und die Mitwirkung bei der Aufsicht erforderlich.

Nach Absprache ist es möglich, über die Dauer der Aktion hinaus auf dem Mühlengelände noch Zeit mit Picknick und Spiel zu verbringen.

Nach der Buchung erhält der Auftraggeber eine schriftliche Buchungsbestätigung.

**Kontakt:**

<b>Katharina Klatt</b>	Wassermühle Hohenfinow Mühlenweg 12	Tel. 033362 619094; EMail: <a href="mailto:service@wassermuehle-hohenfinow.de">service@wassermuehle-hohenfinow.de</a>	
<b>Sozial- u. Erlebnispädagogin</b>	16248 Hohenfinow		