

Beispiel Klassenfahrt für SchülerInnen ab Klasse 3

Leben im Stamm - Wir lernen uns kennen



Besonders für Klasse 5

Bei diesem Programm stehen das Leben in der Gemeinschaft, Zusammenhalt und Teambuilding im Fokus. Es eignet sich besonders für 5. Klassen, die neu als Klasse zusammenwachsen sollen. Wir tauchen ein in die ursprüngliche Lebensweise der Naturvölker, denn das Leben im Stamm stellt besondere Ansprüche an die Gemeinschaft. Jeder trägt seinen Teil dazu bei, dass der Stamm als Ganzes funktioniert. Wir lernen uns selbst besser kennen und schlüpfen in verschiedenen Rollen, denn ein Stamm braucht nicht nur Anführer. Die SchülerInnen arbeiten dabei als Gruppe zusammen und übernehmen Verantwortung für sich und andere.



- ➔ Stärkung der Gemeinschaft
- ➔ Vertrauen und Zusammenhalt schaffen
- ➔ Gemeinsam Herausforderungen bewältigen
- ➔ Friedfertige Kommunikation üben
- ➔ Abenteuer als Stamm erleben
- ➔ Verantwortung füreinander übernehmen

Je nach Altersgruppe und Schwerpunkt können die Aufgaben der Gruppe ausgeweitet werden, bis hin zur vollständigen Selbstorganisation mit eigenen Entscheidungsstrukturen, wie einem Stammesrat und StammesführerInnen, bei dem die erwachsenen Betreuer lediglich als Ältestenrat in beratender Funktion unterstützen.



Beispiel Klassenfahrt für SchülerInnen ab Klasse 3

Leben im Stamm –

Wir lernen uns kennen



1. Tag: Leben im Stamm

Am ersten Tag gilt es als „Stamm“ zusammen zu wachsen. Jeder erhält seine Rolle und Aufgaben und dann geht's ab in den Wald, um dort beim Bau von Hütten und Unterkünften die Zusammenarbeit zu erproben.

Programmblock 1 / 9:00 Uhr

- Rollen und Aufgaben
- Teambuildingspiel – Erste Challenge (Kommunikation)
- Umgang miteinander – Regeln friedfertiger Kommunikation

Programmblock 2 / 14:00 – 17:30 Uhr

- Auf geht's in den Wald
- Stammesunterkünfte errichten (Planung und Koordination in der Gruppe)
- Feuer entfachen
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion

2. Tag: Abenteuer erleben

Heute gilt es gemeinsam Herausforderungen zu bewältigen, beim Bau einer Seilbrücke müssen alle an einem Strang ziehen. Nachmittags üben wir dann den Umgang mit Karte und Kompass, um gut gewappnet zu sein für die Challenge des nächsten Tages.

Programmblock 3 / 9:00 Uhr

- Morgenrunde (Dankbarkeit und Tagesbefindlichkeit)
- Teamspiel – Bedürfnisse Kommunizieren
- Nahrung vom anderen Ufer beschaffen - Bau einer Seilbrücke

Programmblock 4 / 14:00 – 17:30 Uhr

- Teamspiel – Vertrauen in die Gruppe
- Orientierung mit Karte und Kompass - Grundlagen
- Gelände Suchspiel mit Karte und Kompass
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion

Programmblock 5 / 20:00 – 21:30 Uhr

„Der Wald bei Nacht“ ca. 1 Stunde
Wir ziehen ganz ohne Taschenlampen los, erleben den Wald bei Nacht und spüren das Kribbeln im Bauch, das sich mit der Dunkelheit einstellt. Ohne Gruselfaktor!

3. Tag: Orientierungschallenge

Mit Karte, Kompass und Verpflegung für den Tag werden die SchülerInnen zu einem unbekanntem Startpunkt gebracht, von dem aus sie selbstständig den Weg zurück ins Lager finden müssen. Je nach Altersgruppe mit oder ohne Begleitung Erwachsener.

Programmblock 6 / 9:00 Uhr

- Morgenrunde (Dankbarkeit und Tagesbefindlichkeit)
- Orientierungschallenge in Kleingruppen
- Die Gruppe sucht selbstständig den Weg zurück ins Lager.

Programmblock 7 / 14:00 – 17:30 Uhr

- Geländespiel
- Geschichten von den Abenteuern des Tages erzählen
- Abschlussrunde – Feedback und Reflexion
- Abschlusszeremonie

Programmblock 8 / 19:00 – 21:00 Uhr

- „Lagerfeuerabend mit Stockbrot“ ca. 2 Stunden
- Geschichtenerzählen und Musizieren am Lagerfeuer