

WISSENSWERTES

Hinweise:

- Das Programm findet in unmittelbarer Umgebung der Jugendherberge statt.
- Beide Programm-Varianten können auch mit 2 Schulklassen parallel durchgeführt werden.
- Die NaturErlebnisSchule legt Wert auf eine vorherige telefonisches Abstimmung mit der Klassenleitung, damit das Programm inhaltlich optimal auf die Situation der Klasse zugeschnitten werden kann.
- Die Programme sind nur in Verbindung mit der Übernachtung in der Jugendherberge Reken buchbar.



Garantiert:

- fesselnd
- zielführend
- nachhaltig





Organisatorische Hinweise:


KONTAKT



Jugendherberge Reken

 Coesfelder Str. 18
48734 Reken

 jh-reken@djh-wl.de

 02864 1023


Haben Sie noch Fragen?


Sprechen Sie uns an.



NaturErlebnisSchule

 www.NaturErlebnisSchule.de

 info@NaturErlebnisSchule.de

 02865/ 10456



WILDNIS-PIONIERE



Klasse/n - Erlebnisse in der Jugendherberge

RAHMENGESCHICHTE

Unerforschtes Gebiet erkunden

Ihr seid eine Gruppe von Wissenschaftler*innen und Weltentdecker*innen und habt Euch zum Ziel gesetzt, Euch in ein unerforschtes Gebiet im kanadischen Yukon-Territorium zu begeben.

Noch nie zuvor hat sich ein Mensch so tief in diese Region der Erde gewagt. Es wird gesagt, dass es dort wilde Tiere und Pflanzen gibt, die noch keiner zu Gesicht bekommen hat. Euer Auftrag wird es sein, diese wilde Gegend zu entdecken und Informationen über die Tier- und Pflanzenwelt zu sammeln.



Vor einer Woche habt Ihr Euch auf den Weg gemacht. Nach einer langen Floßfahrt über den Yukon-River und einer beschwerlichen Wanderung, habt Ihr heute Morgen Euren Zielort erreicht. Nach einer ersten Inspektion der Lage erahnt Ihr, mit welchen Erfordernissen, Gefahren und Abenteuern Ihr es in den nächsten Tagen zu tun haben werdet....

Angeleitet durch eine/n Trainer*in der NaturErlebnisSchule (NES) wird die Klasse mit unterschiedlichen Situationen und Herausforderungen konfrontiert. Die in die Rahmengeschichte eingebetteten Methoden speisen sich aus den drei pädagogischen Ansätzen: **Naturpädagogik**, **Wildnispädagogik** und **Erlebnispädagogik**. Mit dem Programm „Wildnis-Pioniere“ arbeiten die SuS an ihrer **Selbst-Kompetenz**, der **Sozial-Kompetenz** und der **Natur-Kompetenz**.

UMFANG/ABLAUF



Modell A) „voll-und-ganz“

Am Nachmittag des ersten Tages führt ein/e Trainer*in der NaturErlebnisSchule (NES) die Klasse in die Rahmengeschichte ein, leitet das Programm an und erläutert die Aufgaben des nächsten Morgens.

Am Vormittag des zweiten Tages beschäftigt sich die Klasse mit Bau- und Exkursions-Projekten in Eigenregie. Hierzu stellt die NES Materialien und Aufgabenbeschreibungen zur Verfügung, die in Kleingruppen bearbeitet werden können.

Am Nachmittag des zweiten Tages übernimmt erneut der/die Trainer/in der NES die Gestaltung weiterer herausfordernder Abenteuer. Am Tagesende ist die Klasse ums Lagerfeuer versammelt und feiert sich als Wildnis-Pioniere.

Tag 1:	14.00 - 17.45 Uhr	Outdoor-Programm	mit NES
Tag 2:	09.00 - 12.00 Uhr	Bauprojekte/Exkursionen	ohne NES
Tag 3:	14.00 - 17.45 Uhr	Outdoor-Programm	mit NES

Preis: auf Anfrage bei der Jugendherberge Reken

Modell B) „1-zigartig“

An einem Vor- oder Nachmittag führt ein/e Trainerin der NaturErlebnisSchule die Klasse in die Welt der Wildnis-Pioniere ein. Ein reduziertes aber dennoch einzigartiges Erlebnis für die Klasse.

Umfang: Halbtagesveranstaltung (mögliche Zeiträume, siehe oben)

Preis: auf Anfrage bei der Jugendherberge Reken

WILDNIS-PIONIER



Erlebnisse als Wildnis-Pionier:

Beispiel-Situation	Methode	Ziele
Ein Grizzly-Bär versucht Euer Proviant zu stehlen...	Bewegungsspiel; Geländespiel	Kondition; Koordination, Wendigkeit, Trittsicherheit
Ihr seid in einen Sumpf geraten... Versucht gemeinsam das rettende Festland zu erreichen....	Problemlösungsaufgabe	Strategieentwicklung, Abstimmung im Team
Auf gespannten Seilen muss eine Schlucht überwunden werden...	Niedrigseil-Parcours	Gleichgewicht, Vertrauen, Hilfsbereitschaft
Ihr trefft auf Eingeborene, die ihre Kräfte mit Euch messen wollen...	Rauf-Spiele	Selbstschätzung, Fairness, Achtsamkeit
Camp-Bau: baut Euch aus den Holzbau-Sets und den Planen sichere Quartiere ...	Bau-Projekt	Planung, Absprache, Material-Kompetenz, Gemeinschaftsinn
Wasser- und Bodentiere müssen entdeckt und kartiert werden...	Boden-/Wasser-Exkursion	Naturwissen, Natursensibilisierung, Ehrfurcht vor der Vielfalt
Wilde Tiere überall: Zum Schutz davor trainiert Euch im Bogenschießen...	Natursportliche Technik	Geduld, Umsetzungs-Fähigkeit, Körperbewusstsein
Wir brauchen sauberes Wasser! Was können wir tun?	Wassergewinnung, physik. Phänomen	Biologisches/ physikalisches Wissen
Des Nachts wird es hier sehr kalt... macht ein Feuer!	Wildnis-Technik	Geschick, Planung, Modell-Lernen, Selbstwirksamkeit
... und hungrig wird man auch...	Lagerfeuer-Küche	Gemeinschaftsinn
und	vieles	mehr