

Der Stamm der Roten Milane

– 2-Tages- oder 3-Tages-Programm –

Die jungen Indianer aus dem Stamm der Roten Milane stehen vor einer spannenden Zeit. Damit sie ihre Talismane erhalten können, stellen die erfahrenen Häuptlinge sie auf die Probe.



Zielgruppe: 4.-7. Klasse, ca. 9-13 Jahre
Schulklassen, Jugendvereine, Jugendgruppen

Inhalte

Bevor die jungen Indianer aufbrechen, üben sie sich im Fährtenlesen und lautlosen Anschleichen. Anschließend erkunden sie den umliegenden Wald und die weite Prärie.

Dabei müssen sie sich vor Tacantha, einem Indianer eines benachbarten Stamms, in Acht nehmen, der aus Spaß gerne einmal auflauert oder Fallen stellt. Doch die jungen Indianer beweisen Geschick, Mut und Waldwissen, um Tacantha auszutricksen. Um ihre Talismane zu gewinnen, werden die jungen Indianer in die Kunst des Feuermachens ohne Streichhölzer eingeführt und natürlich in das Bogenschießen.

Programmablauf (Abweichungen möglich)

1. Tag

Anreise bis zum Mittagessen, Begrüßung und Verteilung der "Indianer-Tipis".

Nachmittag: Kennenlernen der Teamer, Einführung in den Stamm der Roten Milane, Abhaltung des kurzen Stammesrat mit Erklärung der Stammesregeln.

Erkundung des Stammeslandes mit Spielen zum Thema Fährtenlesen und Anschleichen. Dabei treibt auch Tacantha gerne seine Späße und stellt seine Fallen.

2. Tag

Vormittag: Die Ziele werden aufgestellt und wir üben uns im Bogenschießen.

Mittagessen

Fortsetzung des Programms unterschiedlich je nach Länge (s.u.):

Nachmittag: Erprobt wird die Kunst des Feuermachens mit Feuerstein, Baumpilz und Schlageisen

Die Indianer trainieren spielerisch Waldwissen, Geschicklichkeit und Mut. Die Kunst, sich zu Verbergen, ist genauso gefragt wie sich blind aufeinander verlassen zu können und in der Kleingruppe zu bestehen.

Fortsetzung 2-Tage-Programm:

Die Indianer suchen sich ihren eigenen Talisman im Wald.

Abschluss-Indianerrat, Vergabe der Talisman-Beutel und Ende des 2-Tage Programms.

Fortsetzung 3-Tage-Programm:

Tagesabschluss des Stammes

3. Tag

Vormittags: Die Indianer bauen sich ihr Waldlager. Dort findet je nach Wetterlage eine indianische Traumreise statt.

Mittagessen

Nachmittags: Auf dem Mohawk-Walk üben sich die Indianer in Geschicklichkeit und Balance und unterstützen sich gegenseitig auf dieser niedrigen Seilkonstruktion.

Abschluss-Indianerrat, Vergabe der Talisman-Beutel und Ende des Programms.

Ergänzend buchbarer Baustein:

"Der Pfad der Glühwürmchen": Eine einstündige Nachtaktion. Buchbar am Abend des ersten Tages.
(5,00€/Teilnehmer)

Leistung

2 Übernachtungen, Vollpension, Naturpädagogische Betreuung
durch 1-2 Teamer* von Kräftespiel an 1,5 Tagen

3 Übernachtungen, Vollpension, Naturpädagogische Betreuung
durch 1-2 Teamer* von Kräftespiel an 2,5 Tagen

Mindestteilnehmerzahl: 10

*von der Gruppengröße abhängig

Preis/Teilnehmer

80,00€

120,00€

Allgemeine Hinweise

Bitte strapazierfähige Kleidung und Regenkleidung mitbringen.

Die Mittagspause findet je nach Absprache im Jugendcamp oder im Wald statt.

Buchung

bitte direkt über das
Kinder- und Jugendcamp Haard e.V.
Haardgrenzweg 200
45739 Oer-Erkenschwick
Tel. 02368-695585
www.kinder-jugendcamp.de

Fragen zum Programm

Kräftespiel Team Natur Erlebnis
Sonnenweg 24
59821 Arnsberg
Tel. 02931-937355
Fax 02931-937133
<http://www.kraeftespiel.de>