[1. bis 7. Klasse]

ERLEBNIS PROGRAMME

in der Jugendherberge Müden/Örtze

beim RABEN

DONNERVOGEL UND KOJOTE

AUF DEN SPUREN DER VÖLKER NORDAMERIKAS

Wir machen eine Zeitreise in die Welt der indigenen Völker Nordamerikas: Wald und Wigwam werden unser Zuhause. Wir schlüpfen in indianische Charaktere, schmücken und schminken uns und lernen von den nordamerikanischen Völkern über die Natur und wie wir im Einklang mit ihr leben können. Bei der großen Spielerallye erproben wir unser Können mit Pfeil und Bogen, lernen eine alte Handsprache der Indigenen und üben uns in Geschicklichkeitsspielen.

Als Waldläufer sind wir unterwegs, um Tierspuren und heilsame Pflanzen zu finden, den Geräuschen des Waldes zu lauschen und uns ein eigenes Tipi zu schaffen. Wir fertigen Schmuck an, hören Musik und alte Geschichten.

Im 4-Tagesprogramm beschäftigen wir uns außerdem mit der Lebensweise verschiedener indigener Stämme früher und heute: Wir bauen Landschaften mit Tipis, nähen Medizinbeutel und lernen neue Kinderspiele kennen.

2 ODER 4 ÜBERNACHTUNGEN
3 BZW. 6 PÄDAGOGISCHE MODULE
GANZJÄHRIG BUCHBAR

KLASSE 3-4

WILDE RÄUBER IM DUNKLEN WALD

EINE DIEBESBANDE AUF KLASSENFAHRT

Wir gründen eine Räuberbande. Das ist nichts für Hosenschisser! Denn auf Mut, Zusammenhalt und Vertrauen kommt es an. In unserem Räuberlager geht es hoch her.
Jeder Jungräuber schneidert sich sein eigenes Fransenwams und gibt sich einen Tarnnamen. So ausgestattet erkunden wir den Wald. Wir spielen wilde Räuberspiele und bauen uns einen geheimen Unterschlupf.
Die Schurkenschule lehrt uns alles, was ein Räuber wissen muss. „Klingeljonny“ bringt uns den richtigen Griff in den (fremden) Geldbeutel bei. Die frisch erbeuteten Schätze brauchen eine neue Bleibe: Dafür fertigen wir uns einen eigenen Geldbeutel an.
Im 4-Tagesprogramm nähen wir uns Räuberhüte. Die inzwischen aufeinander eingeschworene Bande kundschaftet das Dorf Müden mit Hilfe einer waschechten Räuberrallye aus. Bei der abenteuerlichen Schatzsuche müssen die Banditen viele Herausforderungen bestehen und felsenfest zusammenhalten.

2 ODER 4 ÜBERNACHTUNGEN
3 BZW. 6 PÄDAGOGISCHE MODULE
GANZJÄHRIG BUCHBAR

KLASSE 3-4

RUNENSTAB UND DRACHENKÄMPFER

DAS LEBEN GERMANISCHER STÄMME

Wir erforschen gemeinsam das Leben der germanischen Stämme. Wir lernen geheimnisvolle Runenstäbe kennen und hören vom Leben der Menschen vor 2000 Jahren in Nordeuropa.
Im Wald erfahren wir viel über das Zusammenleben in den alten Dörfern, über Bräuche und das Thing – dem wichtigsten Versammlungsort der Bewohner. Dabei schlüpfen wir in ihre Rollen. Der Umgang mit Schild, Schwert, Wurfhammer und Speer wird erprobt.
Alte Handwerkstechniken erlernen wir beim Stöckchenspinnen und Bernsteinschleifen, so entstehen Ketten und Armbänder für jedes Kind.
Im 4-Tagesprogramm lauschen wir der Geschichte vom Drachenkämpfer Siegfried. Eine Schatzsuche auf den Spuren der Sagen mit Zwergen, Elben und Riesen führt in den Wald.
Wir schnitzen uns eigene Glücksbringer und üben den Umgang mit Pfeil und Bogen.

2 ODER 4 ÜBERNACHTUNGEN
3 BZW. 6 PÄDAGOGISCHE MODULE
GANZJÄHRIG BUCHBAR

KLASSE 3-6

AUF DEN SPUREN DER KNUSPERHEXE

WINTERSPASS RUND UM MÄRCHEN UND GEBÄCK

In der Winterzeit lässt es sich herrlich gemütlich machen mit Geschichten und Leckereien. Bei einem Besuch in unserem alten Backhaus begeben wir uns auf die Spuren von Hänsel und Gretel. Dann krempeln wir die Ärmel auf, um viele leckere Kekse zu backen.
Am nächsten Tag gilt es, der gefährlichen Hexe Jadwiga Rumbas auf die Schliche zu kommen. Sie hält eine Schatzkiste mit geraubten Überraschungen im Wald versteckt. Keine leichte Aufgabe, diese zu finden! Doch mit der Hilfe der kleinen Haus-Elfe Trixi wird der Schatz hoffentlich aufgespürt. Auf dem Weg durch den Wald erleben wir Erstaunliches...
Am Nachmittag wird es dann süß: Alle Kinder fertigen sich ein individuelles Lebkuchen-Knusperhäuschen zum Mitnehmen für die Weihnachtstage an.

2 ÜBERNACHTUNGEN
3 PÄDAGOGISCHE MODULE
BUCHBAR: NOVEMBER-DEZEMBER

KLASSE 3-4

beim RABEN kannst du was erleben

DRESCHEN – MAHLEN – KNETEN

Rund um unser hauseigenes historisches Backhaus geht es zur Sache: Korn dreschen, Getreide mahlen, sieben und Teig herstellen. Der große Lehmbackofen will befeuert werden. Schließlich backen wir darin leckere Brötchen, die wir dann gemeinsam verputzen.
An Lernstationen erfahren wir außerdem viel Wissenswertes zu Getreidearten, zur Landbewirtschaftung und unserem Lebensmittelverbrauch.

TAGESPROGRAMM VON 9 BIS 17 UHR
GANZJÄHRIG BUCHBAR

KLASSE 3-7

3 STUNDEN-ANGEBOTE

MIT PFEIL UND BOGEN

Spannen, zielen und Schuss! Das klingt einfacher, als es ist. Wir wollen sehr achtsam die spannende Disziplin des Bogenschießens kennen lernen. Gemeinsam entwickeln wir ein Gefühl für Pfeil und Bogen, um beides sicher und erfolgreich benutzen zu können. Schritt für Schritt nehmen wir die eigene Weiterentwicklung bewusst wahr.
Dieses Programm schult alle notwendigen Aspekte: Technik des Bogenschießens, Konzentration, Geduld und Körperkoordination.

DAUER CA. 3 STUNDEN
BUCHBAR: APRIL-OKTOBER

KLASSE 4-7

WUNDERWELT WASSER

Eine Wanderung entlang der Örtze lädt zum Staunen und Entdecken ein. Wir erkunden Bäume der Auenlandschaft und erforschen einen Heidebach. Wir keschern in Kleingruppen, beobachten und bestimmen die faszinierenden Bach-Bewohner. Mit unserem Ergebnis können wir sogar die Qualität des Wassers beurteilen.
Für die weitere Gestaltung des Tages steht der Wasserspielerucksack mit genauen Anleitungen und Materialien für die Gruppe bereit. Die Spiele aus dem Wasserspielerucksack führen die Lehrkräfte in eigener Regie durch.

DAUER CA. 3 STUNDEN
BUCHBAR: APRIL-OKTOBER

AB KLASSE 2

WUNDERWELT WALD

Wir entdecken den Wald mit allen Sinnen. So lauschen wir den Waldgeräuschen, lernen spielerisch Bäume und weitere Pflanzen kennen und erforschen, welche Aufgaben die winzigen Tiere in der Laubstreu haben. Dazu fangen und beobachten wir die Tiere in Becherlupen. Natürlich ist Zeit, um im Wald zu toben.
Für die weitere Gestaltung des Waldtages steht der Waldspielerucksack mit genauen Anleitungen und Materialien für die Gruppe bereit. Die Spiele aus dem Waldspielerucksack führen die Lehrkräfte in eigener Regie durch.

DAUER CA. 3 STUNDEN
BUCHBAR: APRIL-OKTOBER

AB KLASSE 2

WUNDERWELT DER ACHTBEINER

Spinnst du? Ja, natürlich! An diesem Tag trauen wir uns ganz nah an die kleinen Lebewesen heran, die uns sonst nicht so vertraut sind: Spinnen! Stück für Stück lernen wir diese intelligenten Krabbeltiere kennen. Ausgestattet mit einer Spinnenforscherausrüstung und mit viel Rücksicht auf das eigene Empfinden erkunden wir das Jugendherbergsgelände: Wo leben Spinnen? Wie leben sie? Tatsächlich, die haben ja nicht nur acht Beine, sondern auch ganz viele Augen!

DAUER CA. 3 STUNDEN
BUCHBAR: MAI-OKTOBER

AB KLASSE 2

WUNDERWELT WILDE TIERE

Viele wilde Tiere wohnen in unmittelbarer Nähe zur Jugendherberge. Wir wollen entdecken, wer hier heimisch ist. Dafür werden wir zu Fährtenlesern und Naturbeobachtern. Zuerst schulen wir unser Auge, dann lernen wir die unterschiedlichsten Spuren im Wald zu entschlüsseln – denn häufig bekommen wir die Tiere selbst nicht zu Gesicht. Nicht nur Pfotenabdrücke verraten das Tier... Jedes Kind gießt sich zum Abschluss eine Tierspur mit Gips und darf diese mit nach Hause nehmen.

DAUER CA. 3 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 2

DA STAUNST DU ABER!

NATURWISSENSCHAFTLICHE PHÄNOMENE ERFORSCHEN

Über 20 verblüffende Experimente bringen uns zum Staunen: Welche geheime Kraft klebt die Postkarte von unten an das Glas? Leitet eine Buntstiftmine Strom? Warum schubst der Luftdruck den Tennisball immer wieder über den Fön?
Nach einer kurzen Einführung in wissenschaftliches Forschen experimentieren die jungen Forscher selbstständig in Kleingruppen. In der Abschlussrunde präsentiert jedes Team ein Experiment.

DAUER CA. 3 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 3

SPÜRNASEN + MEISTERDETEKTIVE

Wer träumt nicht davon, als Detektiv spannende Fälle zu lösen? Unser Spürnasen-Programm startet mit einer soliden Detektivausbildung: Wir nehmen Fingerabdrücke, trainieren unsere Beobachtungsgabe und unser logisches Denken, wir sichern Spuren. Danach kann es dann richtig losgehen: Die Meisterdetektive lösen ihren ersten eigenen Fall und nehmen das Gelände genauestens unter die Lupe! Wenn wir alle Indizien zusammentragen, kommt Überraschendes zu Tage.

DAUER CA. 3 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 3

ANGEBOTE OHNE BETREUUNG

HEIDERUCKSACK

AUF ERKUNDUNG IN DIE HEIDE

Für diese Heidewanderung haben wir den Heide-Forscher-Rucksack gepackt. Er enthält alles, um die Heide spielerisch zu entdecken: eine genaue Wanderbeschreibung, Info-Karten, Forscher-Bögen, Becherlupen und Bestimmungsliteratur, Spielanleitungen mit den benötigten Materialien und selbstklebende Bastelkarten, um eine „Heide-Erinnerungskarte“ zu gestalten.

DAUER CA. 6 STUNDEN
BUCHBAR: APRIL-OKTOBER

AB KLASSE 3

NACHTERLEBNISRUCKSACK

Es dämmert schon, die Farben werden grau. Ziel dieser Dämmerungstour ist es, das Vertrauen in der Gruppe zu fördern, Sinne zu schärfen und neue Erfahrungen zu sammeln. Lichteffekte, Orientierungs- und Sinnesspiele sorgen für Spaß und Herausforderung. Der Rucksack enthält eine genaue Wegbeschreibung, Spielanleitungen mit den benötigten Materialien und zwei Taschenlampen.

DAUER CA. 2,5 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 3

T-SHIRT-WERKSTATT

Nun wird es kreativ und bunt: Ein selbst gestaltetes T-Shirt entsteht. Stoffmalfarben und T-Shirts sind inklusive.

DAUER CA. 1-3 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 3

RALLYE, RALLYE

Um das Heidedorf Müden zu entdecken, haben wir zwei Rallyes mit vielen Erkundungsaufgaben zusammengestellt: Die umfangreiche „Dorfrallye“ für die älteren Kinder und die „Märchenrallye“ für die jüngeren.

DAUER CA. 2,5-3 STUNDEN
GANZJÄHRIG BUCHBAR

KLASSE 3-5

KONTAKT UND TEAM

Seit über 15 Jahren sind wir mit viel Spaß in der Umweltbildung tätig. Das Team beim Raben besteht aus einer Kulturwissenschaftlerin, einer Landwirtin, einer Bildungswissenschaftlerin, einer Umweltpädagogin, einer Nachhaltigkeitswissenschaftlerin und einer Mediengestalterin.

Unsere Erlebnisprogramme haben einen starken Naturbezug. Wir bereiten naturwissenschaftliche und ökologische Zusammenhänge altersgerecht und handlungsorientiert auf. Sinnliche Erfahrungen sind für uns dabei der Schlüssel zur Vermittlung von Sachwissen.

In unseren Kreativprogrammen tauchen die Kinder und Jugendlichen in spannende Welten ein, werden in ihren Fähigkeiten und ihrer Kreativität gefördert und stärken ihre Sozialkompetenz.

Oda Schreiber

Jutta Gößlinghoff

Petra Schnelle

Susanne Jensen

Janine Dummer

Sabine Kirchner

beim RABEN
Umweltbildung und Kreativprogramme

Inhaltliche Beratung:
Oda Schreiber
info@beim-raben.de
www.beim-raben.de

ANMELDUNGEN UND INFOS:

Jugendherberge Müden/Örtze
Wiesenweg 32 | 29328 Faßberg
Telefon 05053 225
mueden@jugendherberge.de
www.mueden.jugendherberge.de

ext: Susanne Jensen, blatt21.de
Gestaltung: Holger M. Müller, holgemmueller.de
klimaneutral auf 100% Recyclingpapier gedruckt
2023