

[1. bis 7. Klasse]

ERLEBNIS PROGRAMME



in der Jugendherberge Müden/Örtze



IMMER EIN
VOLLTREFFER





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 indische 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 Indianer 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 indiger Stämme früher und heute: Wir bauen Landschaften mit Tipis, nähen Medizinbeutel und lernen neue Kinderspiele kennen.

**2 ODER 4 ÜBERNACHTUNGEN
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
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 Versammlungs-ort 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
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 begieben 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
BUCHBAR: NOVEMBER-DEZEMBER**

KLASSE 3-4

beim **RABEN** kannst du was erleben

TAGESPROGRAMM



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

SCHNITZE MIT!

Kannst du schnitzen? Ja, sicher! Mit Schnitzregeln und Schutzhandschuhen geht es an Werk! Aus einem einfachen Stock oder Ast entstehen Wichtel, Libellen, Zauber- und Wanderstäbe oder Perlen, eben das was einem so gerade in den Sinn kommt. Einfache Techniken und wenige Farbtupfer, schon ist das kleine Kunstwerk fertig. Kopf, Herz und Hand werden eins.



DAUER CA. 3 STUNDEN

BUCHBAR: APRIL-OKTOBER

KLASSE 3-7

DER DIAMANT AUS DEM MEER

Vor über 50 Millionen Jahren entstanden besondere Steine im Meeresboden, vor allem der Ostsee. Nach Stürmen werden sie an die Strände gespült. Dann sind sie noch unscheinbar und stumpf. Doch wir beginnen sie mit aller Vorsicht zu schleifen und zu polieren. Form und Glanz entstehen, die Farben werden sichtbar. Nun kann der „Diamant“ aus dem Meer auf ein Lederband gezogen und voller Stolz als Kette getragen werden.



DAUER CA. 3 STUNDEN

GANZJÄHRIG BUCHBAR

AB KLASSE 3

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 tobten.

Für die weitere Gestaltung des Waltdates 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



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, Becherluppen 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 „Dorf-rallye“ 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 20 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 Sozialpädagogin.

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



Katharina Mühlich



Bei inhaltlichen Fragen zu unseren Programmen beraten wir Sie gern:

beim Raben - Oda Schreiber

info@beim-raben.de

www.beim-raben.de

Text: Susanne Jensen, blatt21.de
Gestaltung: Holger M. Müller, holgemmueller.de
Gefördert von der ANU Nds/HB

ANMELDUNGEN UND INFOS:

Jugendherberge Müden/Örtze

Wiesenweg 32 | 29328 Faßberg

Telefon 05053 225

mueden@jugendherberge.de

www.mueden.jugendherberge.de