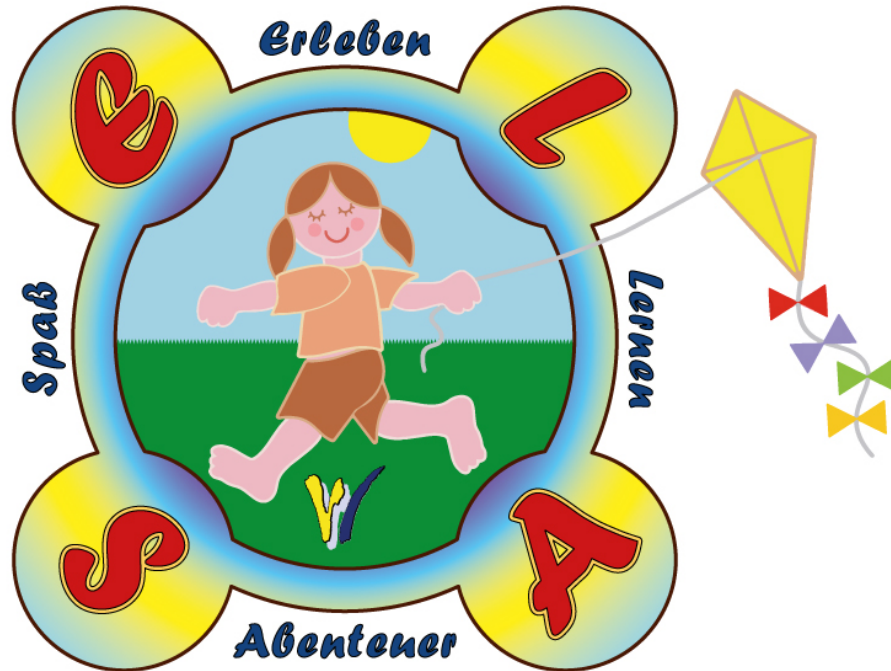


E - L - S - A



die Projektreihe des Rückenwind e. V. Bernburg
für Schulen

Inhalt

1. Erlebnispädagogik	3
1.1. ICH-DU-WIR - Gemeinsam Stark!	4
1.2. Dornröschen meets Indiana Jones	4
1.3. Urban Adventure	5
1.4. WELCOME Teamchallenge	5
1.5. Zeitlicher Rahmen	6
1.6. Zielgruppe	6
1.7. Kosten	7
2. Trickbox	8
2.1. Zeitlicher Rahmen	9
2.2. Zielgruppe	9
2.3. Kosten	10
3. Kontakt	11

1. Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik ist eine Methode, die Lernen durch eigene und beobachtete Handlungsvollzüge ermöglicht.

Erlebnispädagogische Aktionen erinnern an Vergangenes (Alltag) und/oder lassen zukünftiges Handeln in einem neuen Licht erscheinen. Deshalb liegt die Chance der Erlebnispädagogik in der Schaffung von Unterschieden. Sie werden durch neuartige Herausforderungen, Grenzerfahrungen möglich und durch die Ganzheitlichkeit der Aktionen nachhaltig erfahrbar.

Die Gruppen- und Individualförderung ist ein Hauptziel der Erlebnispädagogik. Es ist die Gruppe als Ganzes zu sehen, doch auch jeder Einzelne ist Teil des Ganzen. Daher ist es wichtig, nicht nur auf die Gruppe einzugehen, sondern auch auf den Einzelnen in der Gruppe.

Hier wird der Bezug auf die Gruppendynamik, Teamorientierung, Teambezogenheit und Interaktion gelegt, um die Gruppe zu stärken und zu fördern.

Auf den Einzelnen bezogen, soll eine Stärkung des Selbstwertgefühls, eine Förderung des Sozialverhaltens, eine Verbesserung der Körperwahrnehmung und der Eigen- und Fremdwahrnehmung erreicht werden.

Erlebnispädagogische Aktivitäten schließen auch eine präventive Funktion mit ein, da die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen von den sich ständig ändernden Lebensbedingungen betroffen ist.

Persönlichkeitsentwicklung braucht Zeit Erlebnispädagogik und Nachhaltigkeit gehören zusammen, wenn alternative, reifere Verhaltensweisen entwickelt werden sollen.

1.1. ICH - DU - Wir - Gemeinsam stark

Die Projektstage widmen sich inhaltlich den Teambuilding: „Wir wollen eine Klasse werden!“. Ziel des Projektes ist die Vermittlung, Aufbau, Vertiefung sozialer Kompetenzen und Werte.

Weiterführend soll eine Verbesserung des Klassenklimas erreicht werden und damit auch eine Verbesserung des Miteinander in der Klasse.

Dazu durchlaufen die SchülerInnen verschiedene Kooperations- und Interaktionsaufgaben, in denen sowohl die Klasse als Ganzes, aber auch jeder Einzelne gefordert sein wird.

Mit diesen Aufgaben werden Teamwork und Teamspirit gefördert/aktiviert, neben Kooperation und Konzentration auch der Mut, aus sich herauszugehen, sich auszuprobieren und auch eigene Ideen mit einzubringen, die zur Lösung führen können.

Unterschwellig werden auch soziale Werte wie Akzeptanz, Respekt und Toleranz mit gefördert.

Die Projektreihe umfasst 3 Projektstage.

1.2. Dornröschen meets Indiana Jones

Die Schatzsuche der etwas anderen Art, ideal zum Schuljahresausklang oder einfach mal zwischendurch.

Inhaltlich wird auch in dieser Schatzsuchen-Variante das Team, die Klasse in den Mittelpunkt gestellt, ebenso werden auch hier unterschwellig soziale Werte mit vermittelt.

Den Kern der Schatzsuche bilden verschiedene Interaktions- und Kooperationsspiele, sowie Rätsel und Aufgaben, die zum Teil knifflig, schräg oder humorvoll sind. Die Lösungen sind nicht immer geradlinig, manchmal muss auch um die Ecke gedacht werden. Die Schwierigkeitsstufe wird hier der

jeweiligen Klassenstufe / Schulform angepasst. Am Ende wartet natürlich ein Schatz.
Die Schatzsuche ist für 1 Projekttag geplant, gerne können auch Themen aus dem Lehrplan / Unterricht (Heimatkunde, Geschichte) miteinfließen.

1.3. Urban Adventure

Die gute alte Schnitzeljagd zündet die nächste Stufe. Mit Karte und Kompass gehts durch die Stadt oder den Ort, immer auf der Suche nach dem nächsten Hinweis oder der nächsten Aufgabe. So erkunden die SchülerInnen spielerisch die Stadt oder den Ort ihrer Schule. Die SchülerInnen gehen i.d.R. in Kleingruppen und navigieren mit der vorhandenen Karte und gegebenenfalls mit dem Kompass von Hinweis zu Hinweis bis zum Finale.

Ab Klassenstufe 5 ist das Projekt auch mit dem Smartphone spielbar, hier wird eine kostenfreie deutsche App als programmierter Begleiter und Wegweiser genutzt.

1.4. WELCOME - Teamchallenge

Die SchülerInnen sind gerade von der Grundschule an die weiterführende Schule gewechselt, eine neue Klasse, ein neues Umfeld und auch für die jeweiligen KlassenlehrerInnen der Beginn einer neuen Reise. Ziel der Teamchallenge ist das bessere Kennenlernen untereinander und auch eine gute Möglichkeit für die KlassenlehrerInnen, ihre neue Klasse in einem anderen Umfeld kennenzulernen.

Die Teamchallenge ist nicht nur auf 1 Klasse beschränkt, bis zu 6 Klassen sind möglich. Das Projekt kann auf maximal 3 Tage verteilt werden, je nachdem wie viele Klassen teilnehmen. Inhaltlich wird das Projekt den Rahmenbedingungen vor Ort angepasst, von einfach Teamspielen bis hin zu einer kleinen Schatzrally ist vieles möglich.

1.5. Zeitlicher Rahmen

Die erlebnispädagogischen Projekte sind, bis auf "ICH-DU-WIR" auf die Dauer eines Projekttages geplant.

Bei der Planung gehen wir von 4 Stunden aus.

1.6. Zielgruppe

Die erlebnispädagogischen Projekte eignen sich für Klassen ab der 1. Klasse.

1.7. Kosten

ICH-DU-WIR	3 Projekttag	800,- € (inkl. 3 ICH-DU-WIR Pokale)
Dornröschen meets Indiana Jones	1 Projekttag	300,- € (zzgl. Kosten für den Schatz nach Wahl)
Urban Adventure	1 Projekttag	300,- € (Karte & Kompass) 400,- € (inkl. App)
WELCOME Teamchallenge	1 Projekttag	300,- € (zzgl. Kosten für Schatz o.ä., wenn gewünscht)

In den Kosten für das jeweilige Projekt sind neben den Honorarkosten auch das Material und die Fahrtkosten enthalten.

2. Trickbox

Das Hauptziel in der Arbeit mit der Trickbox ist die Entstehung eines Trickfilmes. Die SchülerInnen können sehen, erleben und verstehen, wie ein Trickfilm zum Leben erwacht.

Darüber hinaus ist die Arbeit mit der Trickbox sehr gut für Gruppenprozesse geeignet. Ein Film kann nur entstehen, wenn alle an dem Projekt mitarbeiten, sich einbringen.

Unterschiedliche Meinungen kommen zusammen, Diskussionen entstehen, Kompromisse werden gebildet und am Ende steht dann ein Gesamtkunstwerk, in dem sich jeder Einzelne wieder finden kann.

Unterschwellig werden Respekt, Toleranz und Akzeptanz vermittelt.

Zur Realisierung eines Trickfilms müssen verschiedene Vorarbeiten geleistet werden.

Wir stellen in persönlichen Gesprächen (in der Klasse, etc.) die Trickbox und das Projekt vor. Wichtige Dinge werden vorab geklärt, wie z. Bsp. Begrifflichkeiten, Aufwand und der Zeitrahmen für das Entstehen eines Trickfilms.

Gemeinsam mit z. Bsp. einer Klasse suchen wir Themen für einen Film. Dies können Situationen aus dem Alltag sein oder aber fiktive Geschichte. Der Filmtitel, die Grundlage der Arbeit, wird gewählt und eine Story entwickelt.

Zusammen wird das Material gesucht, die Filmtechnik geklärt. Sehr beliebt sind sogenannte Brick-Filme. Hier wird mit Klemmbausteinen (z.Bsp. von Lego) gedreht und die Stop-Motion Technik angewendet.

Am Ende wird die zuvor verfilmte Story in Rollen verteilt von den SchülerInnen eingesprochen. Zudem werden eigene Geräusche kreiert (z. Bsp. fahrendes Auto), die dann in den Film eingebaut werden.

Der fertige Film wird auf DVD ausgegeben, wobei natürlich jeder Film ein Menü erhält, das von jedem DVD-Player gelesen werden kann.

Die Cover für die jeweiligen DVD-Hüllen gestalten die SchülerInnen selbst.

2.1. Zeitlicher Rahmen

In der Regel wird die Trickbox mit einer Dauer von 3 bis maximal 5 Projekttagen geplant. Diese teilen sich wie folgt auf:

- | | |
|---------|--|
| 1. Tag | Story schreiben und Kulissenbau / Filmdreh |
| 2. Tag | Filmdreh |
| (3. Tag | Filmdreh) |
| (4. Tag | Filmdreh) |
| 5. Tag | Vertonung |

Den Schnitt des Filmmaterials und das Brennen auf DVD übernehmen wir.

Die Tage 3 und 4 sind optional.

Wenn die Geschichte schon vor dem eigentlichen Projektstart fertig ist (z. Bsp. im Deutsch- oder Geschichtsunterricht erarbeitet), dann starten wir gleich am 1. Projekttag mit dem Filmdreh.

2.2. Zielgruppe

Die Trickbox eignet sich für Klassen ab der 3. Klasse.

2.3. Kosten

je Projekttag **250,- €**

Filmschnitt & Brennen der DVD **250,- €**

Für ein **3-tägiges Trickbox-Projekt** belaufen sich die Gesamtkosten auf **1000,- €**.

Für ein gewünschtes 5-tägiges Trickbox-Projekt erhöhen sich die Kosten um 2 weitere Projektstage.

In den Kosten sind neben den Honorarkosten auch die Fahrt- und Materialkosten enthalten.

Die Übergabe des fertiges Filmes erfolgt bei einem 3-tägigen Projekt nach ca. 4 Wochen (nach Projektende), bei einem 5-tägigen Projekt nach ca. 8 Wochen.

3. Kontakt

Projektleiter: Stefan Schott
Dipl.-Sozialarbeiter, Erlebnispädagoge

Telefon: 0175 / 16 73 675

WhatsApp: 0178 / 460 31 70

E-Mail: elsa.projekte@gmx.de



Rückenwind e. V. Bernburg
Stefan Schott
Nienburger Straße 24
06406 Bernburg

www.rueckenwind-ev.de

3. Auflage 2022

