

Wilde Tage...

... im Schullandheim Schloss Winterburg

WILDNISCHULE SOONWALD

Wilde Abenteuer für alle Fälle!

Sie planen mit Ihren wilden Schützlingen abenteuerliche Tage zwischen den alten Schlossmauern von Winterburg? – Wir bieten Ihnen dazu das für Sie passende wilde Wald-und-Wiesen-Programm! Egal...

- wie groß Ihre Klasse ist...
- ob für einige Stunden, den ganzen Tag oder die gesamte mehrtägige Klassenfahrt,...
- ob es Ihnen um Wildniswissen und Naturerlebnis,...
- um Sozialkompetenz und Klassengemeinschaft,
- oder ganz spezifische Probleme in Ihrer Klasse geht,
- ob Sie ein bereits bewährtes Abenteuerangebot buchen oder sich lieber selbst die Sahnestückchen zusammenstellen...

Sich in bewährten Abenteuern bewähren...



Sie wollen eine Erlebnis-Garantie? Dann lassen Sie sich in eines unserer bereits ausgearbeiteten Lieblingsabenteuer entführen – von unzähligen kritischen Kindern geprüft und für gut befunden...

... Wir nehmen Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler mit nach draußen!

Wald-und-Wiesen-Wissen...



... erwerben bei uns auch die Schülerinnen und Schüler, die sonst vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr sehen oder einen Haufen Ameisen im Hintern haben! Egal, ob es um Tiere, Pflanzen oder Ökosysteme geht: Wir lassen Ihre Klasse Wissen erfahren statt büffeln und machen Ameise, Eiche & Co. von Studienobjekten zu Freunden! Zum Beispiel bei...

- dem Waldführerschein...
- einem tierisch guten Tag...
- einem Kaufrausch im Baumshopping-Center

Für wen? Für jedes Alter
Für wie viele? Für jede Gruppengröße
Wie lange? Nach Wunsch 3 Stunden bis mehrere Tage

Tarzanbahn und Dschungelbrücke...



... gibt es auch bei uns im Soonwald, wenn wir mit vereinten Kräften und wenigen Handgriffen unseren eigenen Niedrigseilgarten bauen: Nur mit ein paar Seilen und Knotentricks machen wir gemeinsam aus dem Wald einen Abenteuerspielplatz mit Ast-Schaukel, Hängebrücke, Seilbahn und vielem mehr...

Für wen? Für jedes Alter
Für wie viele? Für jede Gruppengröße
Wie lange? Nach Wunsch 3 bis 6 Stunden



Von Magiern, Monstern und Mäuzelmännern...

... erzählen unsere erleb- baren Abenteuer-geschichten. Hier sind Naturerleb- nis- und Sinnesspiele, Naturkunst-Projekte und ko- operative Abenteuer-aufgaben zu einer Erlebnisket- te verknüpft und in eine fantastische Mission einge- bettet, zum Beispiel...

- Die Magierprüfung
- Die Reise zum Elfendorf
- Die Suche nach der Blume der Freundschaft
- Die Expedition zur Dämoneninsel

Für wen? Bis 6. Klasse (Themen-abhängig auch für höhere Klassen)
Für wie viele? Gruppen bis ca. 20 Personen
Wie lange? Nach Wunsch 3 Stunden bis 1 Tag

Sich auf das Abenteuer „Gemeinschaft“ einlassen...

Soll Ihre Zweckgemeinschaft von Einzelkämpfern auch mal auf die Idee kommen, dass Ihnen als Gruppe eine ganz neue Welt von Möglichkeiten offen steht? Ist dieses Ziel schon lange klar, aber der Weg dahin noch lange nicht? Brauchen vielleicht die einzelnen Mitglieder des Klassen-Teams noch etwas, bevor sie sich auf einander einlassen können? Oder fehlt es vor allem an einem als Gruppe geschaffenen Erfolgserlebnis, das ein Stück gemeinsame Geschichte schreibt und noch nach Jahren den gemeinsamen Erlebnishintergrund prägt?

Wir finden gerne gemeinsam mit Ihnen heraus, was Ihre Klasse auf dem Weg zum „WIR“ jetzt braucht – und setzen es in einem pädagogisch professionell begleiteten altersgerechten Outdoor-Abenteuer um!

Für wen? Für jedes Alter
Für wie viele? Für jede Gruppengröße
Wie lange? 1 Tag bis mehrere Tage



Seines eigenen Abenteuers Schmied sein...

30 Kinder und zwei LehrerInnen – macht 32 verschiedene Wünsche!? Stellen Sie doch gemeinsam ein buntes Programm zusammen, in dem sich alle wiederfinden! Wie wär's zum Beispiel damit:

- Wildnisleben erfahren: Feuer machen mit und ohne Streichhölzer, Laubhütten und andere wilde Behausungen bauen, Wildkräuter sammeln und verarbeiten, mit und ohne Kochtopf auf dem Feuer kochen, Trinkwasser mal selbst aufbereiten, eine Nacht unter dem Sternenhimmel verbringen...
- Schönes und Nützliches aus Naturmaterialien herstellen – von Tannennadel-Badesalz über Naturschmuck und Kohlestift bis hin zum selbst gebauten Schwenkgrill
- Orientierung mit und ohne Karte und Kompass erlernen – und dann bei Schatzsuche und Schnitzeljagd ausprobieren!

- Mit vereinten Kräften und ein paar Knotentricks aus Seilen und Karabinern selbst einen Niedrigseilgarten bauen und zwischen den Baumwipfeln schweben, balancieren, klettern, schaukeln...
- Tiere in ihrer natürlichen Umgebung erforschen und ihren Alltag in Simulationsspielen nachfühlen
- Auf einer Sinnesreise den Wald mal ganz anders wahrnehmen und erleben
- Bei Landschaftskunst-Projekten Baumstämme versetzen oder Tannennadeln zählen...
- Beim Bogenschießen Konzentration und Intuition eines Robin Hood üben
- Bei professionell angeleiteten und ausgewerteten Teamentwicklungsspielen Abenteuer mit sozialem Lernen verbinden

Für wen? Einfach für alle...
Für wie viele? Für jede Gruppengröße
Wie lange? ab 3 Stunden bis mehrere Tage

Wild geworden auf Wildnis?

Wir sind für Sie da...

... und finden gemeinsam mit Ihnen das Richtige für Sie und Ihre Klasse.

Wildnisschule Soonwald

Claudia Christ

Dipl.-Psych.,
Naturerlebnis- und Wildnispädagogin
Bergstraße 5, 55457 Horrweiler
telefon 06727.8977820
mobil 0176 61199742
post@wildnisschule-soonwald.de
www.wildnisschule-soonwald.de

