

WEITERE PROGRAMME DER ABENTEUER4MA

Bereich Abenteuer

- Die Ritterakademie
- Räuber und Geächtete
- How Kola - Willkommen bei den Indianern
- Die Schätze der Piraten

Bereich Kultur

- Black Box - Schwarzlichttheater
 - Trickfilmproduktion
 - Zauberschule
- Manege frei - Zirkusprojekt
 - Schattentheater
- Rhythmus im Blut - Musik- & Rhythmusprojekt
 - Sketch up - Sketchtheater
 - Jeux Dramatiques

Bereich Camps und Lager

- Indianercamps
- Räuberlager
- Piratenlager

Viele Trainingskurse in den Bereichen, Gewalt, Sucht,
Deeskalation, soziale Kompetenzen

Kontakt:

Abenteuer4ma gemeinnützige UG (haftungsbeschränkt)
Oberstraße 40, 34471 Volkmarsen .- Ehringen
Tel.: 05693 - 918170, Mobil: 0173 - 46 29 321
E-Mail: info@a4ma.de

Die Ritterakademie "Das Schwert Excalibur"



**EIN ABENTEUERPROGRAMM FÜR:
KLASSENFAHRTEN
GRUPPENREISEN
TAGESAUSFLÜGE**



Info@a4ma.de

Geeignet vom Kindergarten bis zur 6. Klasse



ALLGEMEINES

Der Veranstaltungsort:

Wir arbeiten mit vielen Jugendherbergen in Hessen, Westfalen-Lippe und Niedersachsen zusammen. In diesen Herbergen können Sie alle unsere Programme, meist als Pauschalangebote buchen. Eine genaue Liste unserer Partnerjugendherbergen finden Sie auf unserer Homepage: www.a4ma.de

Gerne kommen wir aber auch zu einem Standort Ihrer Wahl.

Die Abenteuer4ma:

Seit mehr als 8 Jahre arbeitet die Abenteuer4ma erfolgreich mit vielen Jugendherbergen zusammen. Jährlich begleitet sie über 3000 Kinder mit vielseitigen Pauschalprogrammen auf Ihren Klassenfahrten

Die Programme:

- > sind pädagogisch durchdacht und praxiserprobt.
- > werden immer durch zwei Teamer betreut
- > können mit 8 Stunden für einen Tag, 9 oder 11 Stunden Dauer für 2 Tage oder für 15 Stunden an drei Tagen gebucht werden
- > alle benötigten Materialien und Medien werden von der Abenteuer4ma gestellt
- > die Programmpunkte können individuell mit Ihnen im Vorfeld abgestimmt werden
- > werden mit der Kamera von uns begleitet, im Anschluss an die Klassenfahrt bekommen Sie diese dann zugeschickt
- > sind den Altersstufen angepasst



DAS PROGRAMM

Wir nehmen Euch mit zu einer Reise ins Mittelalter. Seid Ihr zu Beginn dieses Projektes noch Pagen und Knappen, so werdet Ihr spätestens am letzten Abend Ritter und Ritterinnen sein. Doch bis dahin ist es ein langer Weg, denn Ritter werden ist nicht einfach. Zunächst einmal braucht Ihr ein eigenes Wappen, nur so kann man Euch auch erkennen. Ist das Wappen fertig geht es an all die Sachen, die ein echter Ritter dringend benötigt. Schild, Gewänder, Schwerter und und und. So, jetzt habt Ihr zwar Eure Ritterausrüstung, doch der wichtigste Punkt fehlt noch, Eure Ausbildung. Ihr müsst an allen Waffen trainiert und ausgebildet werden und alle Regeln eines Ritters beherrschen. Angefangen von den gefährlichen Schlagwaffen, über Schwert und Lanze, Pfeil & Bogen und Armbrust, bis hin zu Verteidigungsstrategen bei einer Burgbelagerung, muss viel erlernt werden.

Die Knappenausbildung ist hart und verlangt das ganze Kind, doch Ihr werdet für Eure Mühen belohnt, denn nach der Ausbildung folgt dann, nachdem Ihr den Rittreid abgelegt habt, der feierliche Schlag zum Ritter oder Ritterin und zwar mit Excalibur, dem Schwert der Könige. Dann wird's ganz festlich, denn es folgt der große Ritterschmaus mit einem großen Festgelage. So dann, lasset das Fest beginnen. Ein mittelalterliches Abenteuer, das das ganze Kind fordert. Nun eilet Euch, denn unser Ritterorden braucht stetig Nachwuchs.