

## Weitere Programme der Abenteuer4ma

### Bereich Abenteuer

- Die Ritterakademie
- Räuber und Geächtete
- Der abenteuerliche Weg zur Hexenweihe
- How Kola - Willkommen bei den Indianern

### Bereich Kultur

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

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

Informationen zu den Programmen:



**Abenteuer4ma**  
Oberstraße 40  
34471 Volkmarsen-Ehringen  
Tel.: 05693-918170  
Mobil: 0173-46 29 321  
E-Mail: info@a4ma.de

Besuchen sie uns auf Facebook: [www.facebook.de/abenteuer4ma](http://www.facebook.de/abenteuer4ma)

## Abrakadabra Die grosse Zauberschule



**Ein Kulturprogramm für:  
Klassenfahrten  
und  
Gruppenreisen**

**Geeignet ab Grundschule**



## 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](http://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
- > 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 eine CD mit allen Bildern zugeschickt
- > sind den Altersstufen angepasst

## Das Programm

Abrakadabra - Die große Zauberschule.  
Lasst Euch von der Zauberei verführen. In unserer Zauberschule erlernt Ihr alle Kniffe der Zauberer, Ihr lernt wichtige Zauberregeln kennen und vor allem, echte Zaubertricks. Die sollt Ihr natürlich einüben und zu Eurer großen Zaubervorstellung dem staunenden Publikum präsentieren. Soweit, so gut, leider ist bisher noch kein Zaubermeister vom Himmel gefallen. Bevor wir in die Praxis gehen klären wir in großer Runde welche Erfahrungen Ihr mit den Zaubern habt und was man zum Zaubern alles benötigt. Zwei der wichtigsten Dinge für angehende Zauberer sind Zauberhut und Zauberstab, genau das werden wir uns herstellen bevor es ans große Zaubern geht. Wir werden Euch einige der Tricks, die Ihr erlernen werdet einfach mal Vorführen. Dann geht es auch schon los. Ihr teilt Euch in Zauberschulen auf.

Jeweils 5-6 Kinder sind in einer Zauberschule. Jedes Kind bekommt seinen eigenen Trick und innerhalb Eurer Zauberguppe beginnt Ihr die Dinge, die Ihr für Euren Trick benötigt herzustellen. So, das endlose Proben kann beginnen. Zunächst probt Ihr nur innerhalb Eurer Zauberschule. In großer Runde wird nun die Reihenfolge festgelegt, in der die Zauberschulen auftreten. Die Bühne wird gemeinsam vorbereitet und für Eure Requisiten werden feste Plätze hinter der Bühne eingerichtet. In Eurer Zauberschule kommt es zum letzten Proben, der Generalprobe. Doch dann heißt es endlich:

**“Vorhang auf und Magie frei”**