



## Projekttag für Schulklassen 3. bis 8. Klasse

# "SCHIFFSREISE"

mit Hindernissen!



- ✓ Erlebnispädagogik
- ✓ Gemeinschaft fördern
- ✓ Spiel und Spass
- ✓ Teamfähigkeit und Fairness



ERLEBNISPÄDAGOGIK  
+ SOZIALKOMPETENZ

Fröbelturm  
Leonardo da Vinci Brücke  
selbstgemachter Lederbeutel  
Teamgeist + Abenteuer

MEHR INFO:  
07202 - 2740 110  
06821 - 2073 857  
[www.initiative.jetzt](http://www.initiative.jetzt)

# INITIATIVE JETZT!



zur Website



## Projekttag Erlebnispädagogik „Schiffsreise“

<b>Thema:</b>	Erlebnispädagogische Maßnahme
<b>Durchführungsort:</b>	Park Merzig oder geeigneter Platz vor Ort
<b>Veranstaltungsdauer:</b>	6 UE, je nach Inhalten
<b>Zielgruppe:</b>	Schüler*innen einer Klasse (Klassenstufe 3 bis 8)
<b>Referent:</b>	Fabian Herr/Peter Sommerhalter

**Kosten:** **Zwischen 0 und 800,-€ je Projekttag**  
(abhängig von der Förderung + additive Lernhilfen)

### 1. Ausgangssituation/Zielsetzung:

Die Schüler\*innen der Klasse sollen für die Regeln im Umgang miteinander sensibilisiert werden. Die Klassengemeinschaft soll gestärkt und gefördert werden, damit ein gefestigter Klassenzusammenhalt, und für zukünftige Zusammenarbeit in Gruppen, bzw. der Gesellschaft, ermöglicht wird.





# „Schiffsreise mit Hindernissen!“

## 2. Durchführung und Umsetzung des Projekttag:

Der Projekttag findet an einem geeigneten Platz vor Ort oder im Park in Merzig statt. Der inhaltliche und zeitliche Ablauf gestaltete sich wie folgt:

<b>9:00 Uhr</b> 30 Minuten	<b>Beginn</b> (9 Uhr exemplarisch, Starttermin nach Absprache)  <b>Begrüßen/Vorstellen/Einführung in die Thematik</b>  Begrüßen der Schüler*innen und der Referenten.  Einrichten und Erschaffen eines Szenarios zum erlebnispäd. Thema „Schiffsreise mit Schwierigkeiten“.  Erste Kooperationsaufgabe: Wasserschöpfen mit Hilfe einer Röhrenbahn.
90 Minuten	<b>Gruppenaufgabe:</b>  Rettung der Schüler*innen auf zwei verschiedene Inseln mit „Überlebensstrategien“: Feuer machen, Material und Nahrung sammeln sowie jagen. (werfen auf kleine Zielscheiben mit Trefferbestätigung)  Die Schüler*innen müssen in einem Kooperationsspiel dem anderen Team Feuerholz zukommen lassen (Wikingerschach). Gegenseitiges Zuspieren von Vorratskisten für eine gemeinsame Pause.
<b>15 Minuten</b>	<b>Pause:</b> Schüler*innen haben verschiedene (selbstmitgebrachte) Obstsorten, die sie untereinander aufteilen sollen.

30 Minuten	<b>Einzelaufgabe:</b>  „Beutel selbst herstellen“ aus den gesammelten und „erjagten“ Vorräten stellen die Kinder einen einfachen Kunstlederbeutel mit Schnürung her, der für weiteres Sammeln der Rohstoffe benötigt wird. (Materialkostenbeitrag 2,- €/ Schüler)
45 Minuten	<b>Kooperationsaufgabe:</b>  „Angeln“ für weitere Hilfestellungen für die Rettung von der Insel bzw. die Zusammenführung der beiden Schülergruppen. Dies erfolgt über ein Aktionsspiel „Fröbelturm“.
30 Minuten	<b>Kleingruppenaufgabe:</b>  Die Schüler*innen haben einen Bauplan einer Leonardo da Vinci Brücke erhalten. Damit – und mit dem vorherigen erspielten Material – sollen sie diese Brücke konstruieren. Hierbei stehen Kommunikation und Koordination im Vordergrund.
45 Minuten	<b>Kooperationsaufgabe:</b>  Mit den bisher erworbenen Erkenntnissen einer kleinen Brückenkonstruktion sollen die Schüler*innen, eine neue und größere gemeinsame Brücke errichten. Ziel ist es, dass jede*r Schüler*in dazu einen Teil beiträgt. Die Überquerung aller Schüler*innen dieser Brücke führt zur Lösung des Szenarios.
<b>15 Minuten</b>	<b>Pause</b>
10 Minuten	<b>Gruppenarbeit:</b>  Methode zur Gemeinschaftsbildung und Stärkung der Persönlichkeit und Kooperationsfähigkeit.
10 Minuten	<b>Reflektion:</b>  Abschlussrunde mit Reflexion des gemeinsamen Projekttag (Zielerreichung, Probleme bei der Umsetzung, welches Gefühl hat mit begleitet? Was hat sich verändert?)
<b>14:20 Uhr</b>	<b>Ende</b>

## 3. Anmerkungen zum Projekt

Der Verlauf des Projekttag gestaltete sich oft für alle Beteiligten (Schüler\*innen, Klassenlehrer und Referenten). sehr positiv. Die Schüler\*innen folgen sehr aufmerksam und interessiert den engagierten und praxisnahen Referenten. Diese vermitteln durchgängig eine abenteuerliche und spannungsgeladene Atmosphäre. Die Schüler\*innen freuen sich auf den gemeinsamen Projekttag und zeigten oft große Bereitschaft, den Tag aktiv durchzuführen.



Auffällig ist meist, dass die Schüler\*innen ihr Wissen häufig aus Computerspielen und den dort vorgegebenen Problemlösestrategien beziehen. Dieser Umstand wird vom Lehrpersonal zum Teil mit Erstaunen wahrgenommen.

Die Schüler\*innen können sich sehr gut in das vorgegebene Szenario „Schiffsreise mit Schwierigkeiten“ einfinden und nehmen die gestellten Aufgaben begeistert an. Schnell beginnen sie sich gegenseitig anzufeuern und – anfängliche – Vorwurfsaussagen, wenn etwas nicht auf Anhieb funktionierte hatte, eben zügig ab. Die Schüler\*innen verstehen es, dass das Szenario nur gemeinsam gelöst werden kann und eine gelungene Zusammenarbeit und Kooperation der Schlüssel zum Erfolg ist. Insbesondere bei schwierigeren Aufgabenstellungen wird eine erhöhte Konzentration bei den Schüler\*innen festgestellt.

Die Schüler\*innen konnten in der abschließenden Reflexionsrunde über ihre gesammelten Eindrücke und Erfahrungen berichten. Die Freude, dass das gemeinsame Brückenbauen tatsächlich gelang und der anschließende „Nervenkitzel“ beim Überqueren der Brücke, wird von den Schüler\*innen sehr begeistert erzählt. Häufig benannten sie „das haben wir gemeinsam geschafft!“. Das Erschaffen eines Wir-Gefühls, das Gefühl eine Klassengemeinschaft zu sein, ist damit erreicht worden.

Bei der gemeinsamen Reflexion mit den Lehrer\*innen, die als Beobachter am Projekttag teilgenommen haben, wurde deutlich, wie notwendig solche Projekttage sind, um das Miteinander, den Umgang, die Hilfsbereitschaft und den Respekt der Schüler\*innen untereinander aufzubauen bzw. zu stärken.

#### **4. Durchführung des Projektes**

Dieses Projekt wird durch zwei Referenten durchgeführt. Alle benötigten Materialien werden mitgebracht. Wir empfehlen den Park in Merzig als Durchführungsort. Alternativ können geeignete Plätze vor Ort genutzt werden. (Ideal ist eine Freifläche mit einer kleinen Überdachungsmöglichkeit und Tischen für das Basteln der Kunstlederbeutel z.B. Grillhütte mit Kleinspielfeld oder ähnliches.

#### **5. Kosten**

Die Kosten für das Projekt belaufen sich auf 800,-€ / Projekttag. Durch „additive Lernhilfe“ können zusätzliche 20,-€/Stunde geltend gemacht werden. Möglicherweise kommen je nach Bundesland weitere Fördermöglichkeiten bis hin zur Vollfinanzierung in Betracht. Für unverbindliche Informationen wenden Sie sich bitte an unser Büro.

#### **WICHTIG:**

- der Unkostenbeitrag für den Kunstlederbeutel (2,-€ /pro Kind) muss am Projekt in bar bezahlt werden.
- Kinder müssen das Pausenobst zum gemeinsamen Teilen und Essen mitbringen!



Die **Initiative gegen Cybermobbing e.V.** wurde 2022 in Karlsbad gegründet. Wir sind ein Zusammenschluss von engagierten Menschen, die privat, beruflich und aus sozialem Engagement heraus sich für unsere Gesellschaft und die Zukunft unserer Kinder einsetzt. Wir verfügen über eine jahrzehntelange Erfahrung in der Prävention.

Wir unterstützen unsere Gesellschaft mit unseren Präventions-, Interventions- und Nachsorgeangeboten.

Wir möchten mehr Respekt und Freundlichkeit im Umgang miteinander. Wir fordern, wir fördern und wir praktizieren Toleranz und wertschätzenden Umgang als Grundlage unserer Gesellschaft.

### **Dazu nutzen wir:**

- Projekte zur Sozial-, und Medienkompetenz
- Erlebnispädagogik und Teambuildingmaßnahmen
- Fortbildungen für Fach- und Lehrkräfte

Für Kindergärten, Grundschulen, weiterführende Schulen, Vereinen und Unternehmen.

Weitere Angebote sind unsere Online-Seminare, unser Unterstützungstelefon oder den Akut-Elternabend.

### **Initiative gegen Cybermobbing e.V.**

Bergstr. 28

76307 Karlsbad

Tel.: 07202 - 27 40 110

[www.initiative.jetzt](http://www.initiative.jetzt)

[info@initiative.jetzt](mailto:info@initiative.jetzt)