

## Neue Aktivprogramme

- **"Wenn die Schneeflocken tanzen"** (1/2 Tag)
  - Malen im Schnee
  - Iglu bauen
  - Spurensuche im Schnee

Dieses Programm kann je nach Wetterlage kurzfristig gebucht werden.

- **"Mobiler Seilpfad"** Die Kinder bauen unter Anleitung ihren eigenen Seilgarten auf.
  - Teamgeist
  - Selbstüberwindung
  - Selbstvertrauen
  - Verantwortungsbewusstsein
  - Geschicklichkeit
  - Mut

## Erlebnispädagogik und Teamgeist

Kursleiterin Dr. Elke Sprunkel



Für Sport und Spiel bei jedem Wetter steht Ihnen unsere Turn- und Sporthalle zur Verfügung.

## Preise Pauschalprogramme

	Hauptsaison (März bis Okt.)	Nebensaison (Nov. bis Feb.)
3-tägige Fahrt	79 € *	69 € *
5-tägige Fahrt	129 € *	119 € *

\* zzgl. Materialkosten

Die Programme können nach Ihren Wünschen zusammengestellt werden und an das Alter der Gruppe angepasst werden.

Weitere Informationen und Aktivprogramme können Sie auf unserer Homepage einsehen oder direkt im Haus Dalbenden erfragen.

Es gelten die im Veranstaltungsjahr gültigen Preise.

## **Anreise:**

Per Bahn: Haltepunkt „Urft - Steinfeld“ an der Hauptstrecke Köln - Trier, ca. 30m von unserem Haus entfernt.

Per Auto/Bus: BAB A1 Ausfahrt Nettersheim, der Beschilderung Kall, Kloster Steinfeld, Urft folgen. Das Schullandheim liegt direkt am Ortseingang von Urft, noch vor dem Bahnübergang.



## **Information und Anmeldung:**

Christine und Jürgen Augsten  
Schullandheim Haus Dalbenden  
Urfttalstraße 2a  
D-53925 Kall - Urft  
Tel.: +49 (0)2441 5220  
Fax: +49 (0)2441 770 311  
e-Mail: HausDalbenden@t-online.de  
Internet: [www.schullandheim-haus-dalbenden.de](http://www.schullandheim-haus-dalbenden.de)



## **Träger des Schullandheimes:**

Kath. Schullandheimverein Wuppertal e.V.  
1. Vorsitzender: Franz Gusinde  
Zanellastraße 46 B  
D-42278 Wuppertal  
Tel.: +49 (0)202 594 903

# ***Pauschalprogramme Herbst und Winter***

im  
**Jugendgästehaus**  
mit  
**Mehrzweckhalle**



**Schullandheim  
Haus Dalbenden  
Kall - Urft  
Nationalpark Eifel**

## Pauschalprogramme

### **„Elfen, Kobolde, Waldgeister“**

Kursleiterin Dr. Elke Sprunkel

5-tägige Klassenfahrt, Betreuung an 3 Tagen

Auch als 3-tägige Klassenfahrt oder Erlebnis-Wochenende mit 1,5 Tagen Programmbetreuung buchbar.

1. Tag: Anreise bis Mittag, Zimmerverteilung,  
Nachmittag: Erkundung des Geländes
2. Tag: Vormittag: Geschichten und Spiele lassen die Kinder in die Welt der Fabelwesen eintauchen. Anschließend wandern wir in den Wald und suchen nach den Behausungen der Elfen und Kobolde.  
Nachmittag: Sammeln von Naturmaterialien und Naturfarben im herbstlichen / winterlichen Wald. Erstellen von Bastelvorlagen und Malen von Fabelwesen mit Naturfarben auf Papier.
3. Tag: Vormittag: Mit Hilfe von Leim, Draht und Kordel werden aus Naturmaterialien fantasievolle Waldgeister gebastelt. Die Figuren bilden das Gerüst für die Handlung und brauchen noch Namen und Eigenschaften. Sie werden von den Kindern zu einer Geschichte verwoben.  
Nachmittag: In zwei Gruppen übt die Klasse jeweils ein kleines Theaterstück ein, das sie im Anschluss der jeweils anderen Hälfte vorführt.  
Abend: Erlebnis-Nachtwanderung „Nacht & Nebel“
4. Tag: Vormittag: Aus Gips und Naturmaterialien stellen wir fantasievolle Masken her, mit denen wir selbst zu Waldgeistern werden.  
Nachmittag: ½ Tag zur freien Verfügung (Ausflug, Spielen etc.)
5. Tag: Abreise nach dem Frühstück

### **„Von wegen Couchpotato – das Tolle an der Knolle“**

Kursleiterin Dr. Elke Sprunkel

3-tägige Klassenfahrt oder Erlebnis-Wochenende mit 1,5 Tagen Programmbetreuung

„Das Tolle an der Knolle“ gilt es zu entdecken. Wir werden Kartoffel-Wettkämpfe starten, Stoffe mit Kartoffeldruck verzieren, Kartoffel-Köstlichkeiten zubereiten und erfahren, was der „Alte Fritz“ mit der Kartoffel zu tun hatte.

1. Tag: Anreise bis Mittag, Zimmerverteilung  
Nachmittag: Auf dem Kartoffelacker Suche nach der tollen Knolle. Hier erfahren wir eine Menge über das „wichtigste Gemüse der Welt“. Je nach Jahreszeit werden wir „Erdäpfel“ setzen, häufeln, ernten oder sortieren. Wer wird wohl der Kartoffelkönig?  
Abend (wahlweise auch am 2. Tag): Kartoffelfeuer: Auf besondere Nachfrage können am offenen Feuer Backkartoffeln und Kartoffelspieße gegrillt werden.
  2. Tag: Vormittag: Geschichten und Spiele lassen die Kartoffel zum wahren „Augenschmaus“ werden. Verarbeitung der Ernte vom Vortag zu einem köstlichen Kartoffel-Gericht, wobei zunächst ein Wettschälren auf dem Programm steht. Die Kartoffel hilft im Kampf gegen den Hunger – nicht nur bei uns!  
Nachmittag: Die Kartoffel ist auch für kreative Ideen zu gebrauchen. Malen mit Kartoffelstärke, Kartoffeln zum Bedrucken von Stoffen und andere spannende Aktionen.
  3. Tag: Abreise nach dem Frühstück
- ### **„Kolossal, die Römer“**
- Kursleiterin Marion Dorfstetter-Barth
- Interessantes und Unterhaltsames aus dem Alltagsleben der Römer
- 3-tägige Klassenfahrt mit 1,5 Tagen Programmbetreuung
1. Tag: Anreise bis Mittag, Zimmerverteilung  
Nachmittag: „Römisches Chaosspiel“: Pfiifigkeit, Teamgeist und viel Bewegung sind zum Lösen vielfältiger Aufgaben

aus dem Römeralltag gefragt.

2. Tag: Vormittag: Leckereien aus dem Römerpotp. Nachdem wir Nahrungsgewohnheiten und Tischsitten der Römer kennengelernt haben, zaubern und verspeisen wir gemeinsam römische Leckereien.  
Nachmittag: Wie römische Kinder lebten, lernten und spielten, erfahren wir in Rollenspielen und wir basteln Wachstafeln oder Spiele.  
Oder: „Schöner wohnen“ bei den Römern. Wir beschäftigen uns mit der Inneneinrichtung in römischen Häusern und fertigen ein Mosaik an.
  3. Tag: Abreise nach dem Frühstück
- ### **„Karneval der Tiere“**
- Kursleiterin Marietta Schmitz „naturpfade“
- 5-tägige Klassenfahrt mit 2,5 Tagen Programmbetreuung
1. Tag: Anreise bis Mittag, Zimmerverteilung  
Nachmittag: Erkundung des Geländes  
Abend: Vorstellung durch Vorlesen und Hörbeispiele des Musikstückes „Karneval der Tiere“ (durch Lehrer oder Referenten).
  2. Tag: Vor- und Nachmittag: unter Anleitung Einführungsgespräch in das Thema. Aufteilung in Spielgruppen, Verteilung der Rollen. Materialsammlung in Wald- und Flur. Herstellung von Masken und Waldinstrumenten zu den einzelnen Rollen. Erstes Einüben der Rollen.
  3. Tag: Vormittag: Fertig stellen der Gipsmasken und Instrumente. Freies Spielen.  
Nachmittag: unter Anleitung Einüben der Rollen in den jeweiligen Gruppen und begleiten mit selbstgebastelten Instrumenten.
  4. Tag: Vormittag: ½ Tag zur freien Verfügung (Ausflug, Spielen etc.)  
Nachmittag bzw. Abend: unter Anleitung Aufführung
  5. Tag: Abreise nach dem Frühstück