



ZIP  **TEAM
ERLEBEN
UND
ENTWICKELN**

Angebote für Schulklassen

Ausgewählte Aktionen und Ausflüge speziell für Schulen

ZIP – Lernen Sie uns kennen

Erlebnisse schaffen und Menschen entwickeln

ZIP-Team • *erleben und entwickeln* – unser zentrales Anliegen ist es, Erlebnisse zu schaffen und Menschen zu entwickeln. Wie schaffen wir das? Wir sind fasziniert von erfahrungsorientierter Arbeit mit Menschen! Wir sind Experten auf unserem Fachgebiet, wir sind flexibel und neugierig.

Unser Anspruch ist es, Dinge mit Begeisterung und aus ganzer Kraft heraus zu tun.

Bei unseren Angeboten für Schulklassen steht das gemeinsame Erleben im Vordergrund. Wir versuchen das Erleben von Natur, Abenteuer, Selbstwirksamkeit und Klassengemeinschaft zu ermöglichen.

Am liebsten sind wir draußen in der Natur, hier haben wir den größtmöglichen Freiraum für unterschiedlichste Settings. Natürlich haben wir auch Aktionen, die sich drinnen umsetzen lassen. Wir kommen gerne direkt zu Ihnen in die Schule.

Unsere Trainer*innen und Guides sind ausgebildete (Erlebnis-)pädagog*innen und haben Erfahrung im Umgang mit Schulklassen und Gruppen. Die Preise sind speziell für Schulen und soziale oder gemeinnützige Einrichtungen angepasst. Es ist uns wichtig, auch diese Institutionen mit unserer Arbeit zu erreichen und zu unterstützen.

Was können wir für Sie tun? - Wir freuen uns auf ihre Anfrage.

<http://www.zipschule.de>



Yvonne Reichert

ZIP Erlebnispädagogin



Christian Staubach

ZIP Inhaber



Fit 4 it – Selbstbewusst in die Zukunft

Programm für 1 und mehr Tage und Landschulheim

Neues
Programm

Beschreibung

Eine sich immer schneller drehende Zeit benötigt sicherlich eine gesunde Persönlichkeit, Fokussierung, Neugierde und vor allem Mut. Wir sind der Meinung, dass diese Zukunftskompetenzen den jungen Menschen eine gesunde Basis für Ihr Leben bietet. Darin möchten wir unterstützen.

Unsere erfahrenen Erlebnispädagoginnen*en, lassen erleben, ausprobieren, erforschen und begleiten beim Erkennen, Umsetzen und Transferieren in den Alltag. Doch auch ein Scheitern ist ab und zu wichtig, um Entwicklungspotenziale zu erkennen.

Die erfahrungsbasierten Übungen reichen von leichten Aufgaben für Gruppen in der Kennenlernphase (Schuljahresanfang/ Ende, Lehrerwechsel, ...) bis hin zu anspruchsvollen Aufgaben für Klassen, die gemeinsam noch besser werden möchten. Viele unserer Herausforderungen können nur gemeistert werden, wenn die Zusammenarbeit in allen Bereichen funktioniert.

Ermöglichen Sie Ihrer Klasse eine starke Zukunft.

In der Regel führen wir Übungen in der Natur durch. Hier leitet uns unser gemeinsames Ziel und weniger ein Lehrplan. Wir ermöglichen ein Lernen, gesteuert durch Erlebnisse und Entdeckungen, die Mitwirkenden und die Natur. Für ungemütlichere Tage haben wir aber auch Aufgabenstellungen, die sich wunderbar in Räumen durchführen lassen.

Der Campus Lachen bietet Ihnen die Möglichkeit der Übernachtung und Verpflegung. Nur wenige Fahrminuten vom Bahnhof Neustadt an der Weinstraße liegt das Gelände und die Unterkunft. Ein Ort, geprägt von Werten, Freiheit und Natur. Hier können wir z.B. an den oben genannten Kompetenzen feilen oder auch tiefer in die Bedürfnisse Ihrer Klasse eintauchen.

Thematische Schwerpunkte

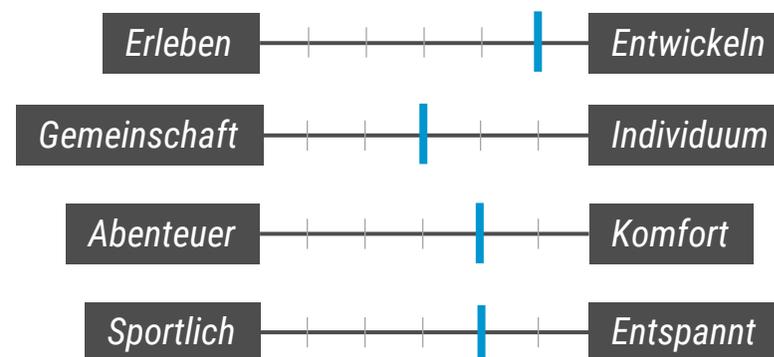
- **Klassenzusammenhalt & Sozialkompetenz**
- **Gemeinsam Klasse werden**
- **Lernen von und mit der Natur**
- **Vom Home Schooling zurück in die Schule**
- **Stärken stärken – als Teil der Prävention**
- **... oder ihr spezielles Ziel**



ZIP Infobox

Klassenstufe	Ab der 4. Klasse
Gruppengröße	12 – 32 Schüler*innen
Ort	Neustadt a.d.W. OT Lachen
Dauer	1 bis 3 Tage
Preis	Ab 630 € zzgl. Unterkunft

ZIP Index



Fit 4 it – Fortsetzung & Zusatzprogramme

Was kann zusätzlich erlebt werden?

Der/ Die (Erlebnis-)pädagog*in erstellt anhand Ihrer Ziele, ein auf die Klasse zugeschnittenes Programm. Ob klassische Kooperationsaufgaben, mobile Seilaufbauten oder Tage in der Natur – wir richten uns nach Ihren Wünschen. In Lachen erwartet Sie ein weitläufiges, idyllisches Gelände inmitten der Natur. Es gibt einen großen Sportplatz, ein Volleyballfeld, eine große Wiese, einen Grillplatz und eine Feuerstelle. Andere Bereiche des Geländes werden als Umweltcampus der ökologischen Bildung vorbehalten und man kann viele Wildpflanzen und Tiere entdecken.

Zusätzlich zu den erlebnispädagogischen Inhalten

Für eine Klassenfahrt über mehrere Tage ist ein ausgeglichenes Programm sinnvoll. Nicht nur lernen, sondern auch die Möglichkeit für Austausch untereinander, Integration, Ruhepausen und selbständigen Erlebnissen.

Hier sind einige Vorschläge

- **GPS Rätsel Tour/ GeoCaching in Neustadt**
- **Klettern im Pfälzer Wald**
- **Bogenschießen**
- **Draisienfahrt**
- **Holidaypark**
- **Technik Museum Speyer**
- **Hambacher Schloß**



KlotzKreativ – Bauklötzchen bis zum Abwinken

Die Phantasie anregen und gemeinsam etwas erschaffen

Beschreibung

Bauklötzchen soweit das Auge reicht!

Unsere gewagte These: Mit einem großen Haufen Holzklötzchen kann eine Klasse und sogar eine gesamte Klassenstufe eine sensationell spaßige Zeit haben – mit pädagogischen Mehrwert und ohne viel Aufwand.

Mit unterschiedlichsten Aufgabenstellungen können aus den Klötzchen immer wieder verschiedene Bauwerke und Konstruktionen entstehen.

Zuerst testen die Schüler*innen in Kleingruppen die Möglichkeiten und Grenzen der Klötzchen aus während die Anforderungen langsam steigen. Da werden Tiere oder Figuren gelegt, die höchsten Türme konstruiert und Personen vollständig mit Klötzchen eingebaut. Es werden Wände aus Klötzchen geschichtet, nur um sie später lautstark einreißen zu können.

Es entstehen Gebäude oder sogar Brücken – vielleicht sogar ganze Städte? Am Ende bauen alle Kleingruppen an einem großen Kunstwerk!

Die naturbelassenen Holzklötzchen fühlen sich gut an und machen sofort Lust zum Bauen.

Und ganz nebenbei werden damit nicht nur kognitive und kreative Entwicklungen beim Einzelnen angeregt, sondern auch grundlegende Sozialkompetenzen, wie Kooperationsfähigkeit oder Frustrationstoleranz gestärkt.

Verhältnismäßig wenig Materialaufwand und eine sehr variable Gruppengröße – wie bei „Fall auf Fall“ auch, ist es kein Problem, mehrere Klassen zusammenzulegen. Bis 100 Schüler*innen sind möglich!

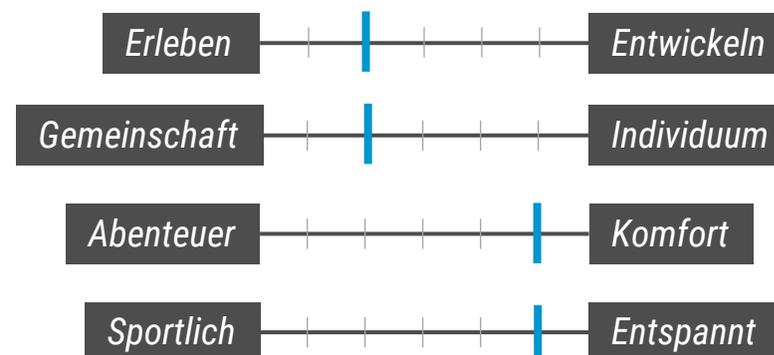
Aber „**KlotzKreativ**“ ist vor Allem deswegen so interessant, weil es Schüler*innen ab der ersten Klasse Spaß macht!



ZIP Infobox

Klassenstufe	Ab der 1. Klasse
Gruppengröße	20 - 80
Ort	Saal, Aula, Turnhalle
Dauer	Ca. 2-4 Stunden
Preis	Ab 390 €

ZIP Index



Fall auf Fall – Domino-Day trifft Daniel Düsentrieb

Kreativität, Zusammenarbeit und Spannung

Beschreibung

Kistenweise Baumaterial steht in einem großen Raum verteilt. Verschiedene Rohre und Bretter, Bambus, Mäusefallen und Spielzeugautos, Bälle und Murmeln, Unmengen an Klebeband, Haushaltsgummis und tonnenweise Holz-Klötzchen.

Bei den Schüler*innen mischen sich leichte Ratlosigkeit, Neugierde und Vorfreude was es damit auf sich haben könnte.

Worum geht es: „Jedes Team ist für den Teilabschnitt einer zusammenhängenden Kettenreaktion verantwortlich. Dabei sind verschiedene Aufgaben zu meistern ...“

Nach einer kurzen Orientierungsphase geht es meistens sofort los – die Schüler*innen stürzen sich auf das Material und innerhalb von kürzester Zeit wird gewerkelt, gebastelt und konstruiert was das Zeug hält.

Es gibt für jede*n etwas zu tun – ob kreative Ideen entwickeln, etwas zusammenbauen, Bauklötzchen stapeln oder mit Feingefühl Dominosteine aufstellen.

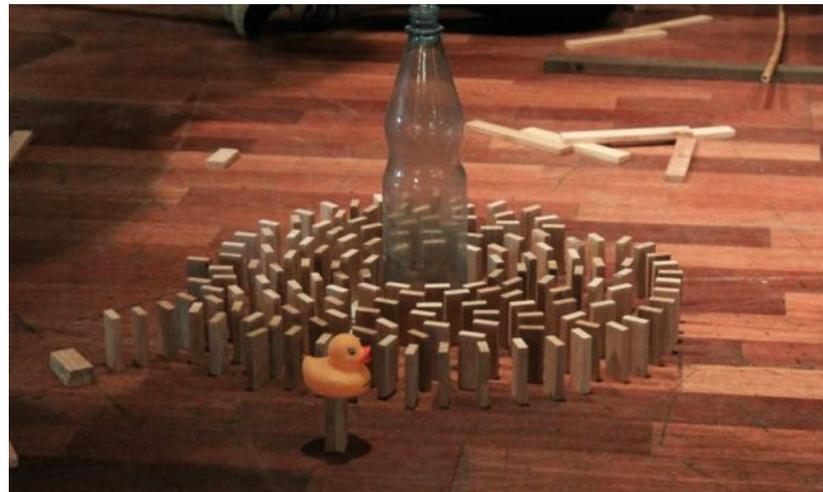
Kreative Einfälle auf der einen Seite – Gute Zusammenarbeit und Rücksichtnahme auf der anderen Seite.

Auch wenn am Ende natürlich alle auf den „Big-Bang“ warten. Der Weg ist das Ziel – das gemeinsame Erschaffen lässt die Zeit wie im Flug vergehen und am Ende sind alle gespannt, ob es funktionieren wird.

Jede*r hat einen Teil zum Großen Ganzen beigetragen!

Diese Aktion zeichnet sich dadurch aus, dass Sie mit sehr großen Gruppen durchgeführt werden kann – es ist also kein Problem, mehrere Klassen zusammenzulegen. Bis 100 Schüler*innen sind kein Problem!

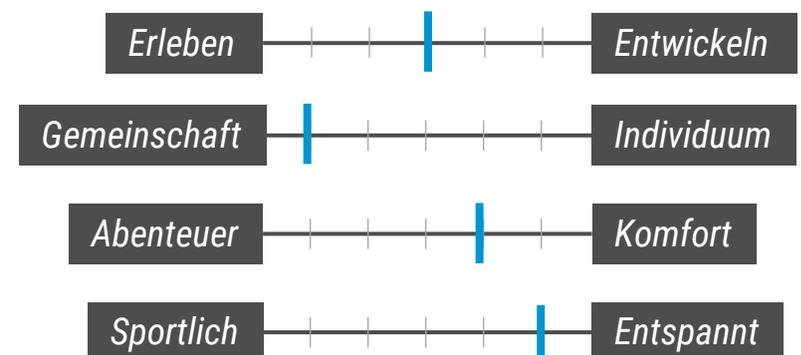
Durch unterschiedliche Aufgabenstellungen können wir den Schwierigkeitsgrad der entsprechend Altersstufe anpassen.



ZIP Infobox

Klassenstufe	Ab der 5. Klasse
Gruppengröße	20 - 150
Ort	Saal, Aula, Turnhalle
Dauer	Ca. 2-4 Stunden
Preis	Ab 630 €

ZIP Index



Stadtspiel - Chip-Rippers: Auf den Spuren der Mafia

Das dynamische Live-Rollenspiel in Ettlingen

Beschreibung

Gut versteckt in der verwinkelten Altstadt von Ettlingen befindet sich der Hauptumschlagplatz für gestohlene Firmengeheimnisse aus der Technologieregion Karlsruhe. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen der Werksspione und Bluechip-Dealer, die ihre Hightech-Produkte in der Altstadt von ihrem geheimen Depot zur Übergabestelle ihrer düsteren Kundschaft bringen.

Seit Neustem hat die Sonderabteilung Industriespionage der Karlsruher Polizei Wind von den Machenschaften der Chip-Mafia bekommen und ist den Dealern ständig auf der Spur. Noch konnte sie aber nicht in Erfahrung bringen, wo sich der genaue Umschlagplatz befindet und die Deals abgewickelt werden. Werden Sie es schaffen?

Innerhalb von zwei Stunden kann jedes Team einmal in die Rolle der Chip-Dealer und einmal in die der Polizei-Sonderabteilung schlüpfen. Ziel der Chip-Dealer ist es, möglichst viele Chips zu schmuggeln und sich dabei nicht erwischen zu lassen. Die Polizei-Sonderabteilung will den Chip-Dealern natürlich das Handwerk legen – aber die Altstadt ist unübersichtlich – alleine hat man keine Chance!

Eine gemeinsame Vorgehensweise und Taktik entwickeln, sich miteinander abstimmen, schnell sein und natürlich ein wenig Glück haben – das sind die Anforderungen an die Teilnehmenden dieses spannenden Rollenspiels.

Das Spiel eignet sich für eine Gruppengröße von 10 bis 40 Personen.

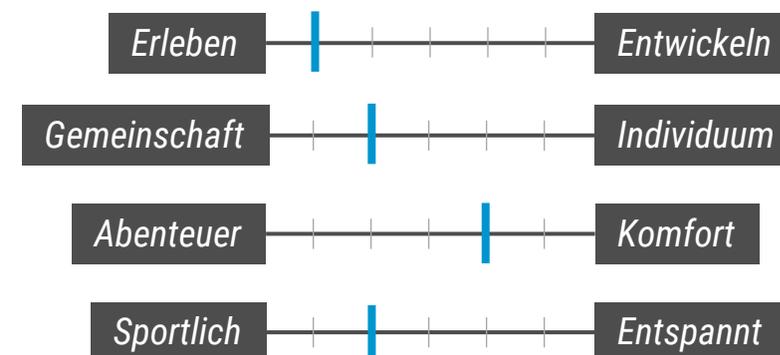
Ein Rollenspiel mit hohem Aufforderungscharakter und einer großen Dynamik bei der es um gute Abstimmung und Zusammenarbeit geht.



ZIP Infobox

Klassenstufe	Ab der 7. Klasse
Gruppengröße	10 – 40
Ort	Ettlingen Altstadt
Dauer	Ca. 2-3 Stunden
Preis	Ab 350 €

ZIP Index



Kanutour „Fire on the Water“

Das unvergessliche Erlebnis in der Natur

Beschreibung

Direkt von der Straßenbahn zum Altrheinarm – auf der anderen Straßenseite beginnen Natur und Abenteuer! Nach einer kurzen Ortsbestimmung und Einweisung werden auch schon die Sachen in wasserdichte Tonnen verpackt. Los geht's, auf in die Boote und ab auf's Wasser!

In großen Kanus für bis zu 3 Personen, sogenannten Kanadiern, erkundet die Klasse zusammen mit unseren erfahrenen Guides den langsam fließenden Altrheinarm. Das Steuern des Kanadiers erfordert etwas Geschick, ist aber schnell gelernt. Damit alles reibungslos und sicher läuft sind immer ein bis zwei Guides von ZIP dabei.

Unterwegs wechseln wir mehrfach die Gruppe durch, um die bestehenden Grüppchen aufzulösen und die Klassengemeinschaft zu stärken. Einer der Höhepunkte der Tour ist das Befahren des offenen Rheins, das nach dem Bau von kippsicheren Katamaranen gefahrlos möglich ist.

Unterwegs picknicken wir auf dem Wasser in einem großen Bootsverbund.

Bei diesem Event steht das gemeinsame Erleben in der Natur im Vordergrund. Die perfekte Kombination aus einem besonderen Abenteuer, sportlicher Aktivität und idyllischer Natur.

Wir führen diese Tour seit vielen Jahren erfolgreich mit Schulklassen durch – bisher ohne größere Zwischenfälle. Vertrauen Sie auf unsere Erfahrung und buchen Sie ein Abenteuer!



ZIP Infobox

ZIP Index

Klassenstufe	Ab der 7. Klasse	Erleben		Entwickeln
Gruppengröße	20 - 60	Gemeinschaft		Individuum
Ort	Altrheinarm Karlsruhe	Abenteuer		Komfort
Dauer	Ca. 5 - 6 Stunden	Sportlich		Entspannt
Preis	Ab 735 €			

Floßbau-Aktion im Rheinstrandbad Rappenwört

Zusammenarbeit, Abenteuer und jede Menge Spaß

Beschreibung

Auf einer großen Wiese im Rheinstrandbad liegen ein Haufen großer blauer Tonnen, ein Stapel übergroßer Mikado-Stäbe, jede Menge Schnüre und Paddel.

Die Aufgabenstellung ist schnell erklärt – in kleinen Gruppen von 4-6 Personen sollen Flöße gebaut werden. Alle bekommen das gleiche Material, alle haben das gleiche Ziel: ein schwimmfähiges Floß bauen.

Das Material zum Bauplatz transportieren, eine geeignete Grundkonstruktion finden – „Wie bleiben die Tonnen später unter uns?“ – „Wie bekommen wir die Knoten fest genug, welche Knoten halten?“ Motivation und Frustration liegen hier nah beieinander, doch mit etwas Hilfe der Trainer*innen kommen doch noch alle auf's Wasser des nahen Altrheins.

Dort angekommen, gibt es eine kleine Wettfahrt mit garantiert hohem Spaßfaktor. Hier zeigt sich, wer gut konstruiert hat, denn nur weil etwas an Land stabil aussieht, heißt noch lange nicht, dass es auch schwimmt. Auch eine ausgedehnte Wasserschlacht darf natürlich nicht fehlen. Währenddessen ist immer ein Guide mit dem Kajak draußen bei der Gruppe.

Vor oder nach der Aktion können die Attraktionen des Rheinstrandbads genutzt werden – Wellenbad, Rutsche, Sprungturm oder Strömungskanal.

Für die 5. und 6. Klassen ist das Event in unsere Abenteuergeschichte von Prof. Kropf eingebettet, der eine wissenschaftliche Expedition im Altrhein starten will und dafür die Unterstützung der Klasse braucht. Es werden Blätter gesammelt, Wassertierchen gefangen und vielleicht sogar die sagenumwobene Maske der „Rheinländer“ gefunden, die früher mal auf der Insel im Altrhein gelebt haben sollen.

Unsere Floßbau-Aktion ist das perfekte Sommer-Event mit einer guten Ausgewogenheit aus Zusammenarbeit und Spaß.

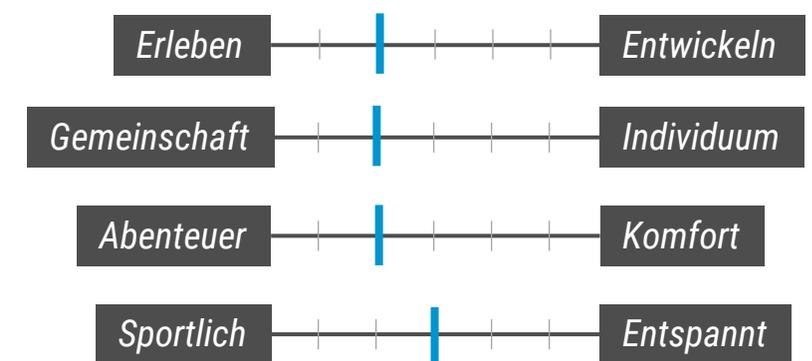
Die gute Erreichbarkeit mit der Bahn und die zusätzlichen Attraktionen im Rheinstrandbad ergänzen das Angebot optimal.



ZIP Infobox

Klassenstufe	Ab der 5. Klasse
Gruppengröße	8 – 30
Ort	Rheinstrandbad Rappenwört
Dauer	Ca. 3 Stunden
Preis	Ab 390 €

ZIP Index



ZIP-Team • erleben und entwickeln

Wir freuen uns auf Sie!

*Haben Sie Fragen?
Rufen Sie uns an. Oder schreiben Sie uns.*



ZIP-Team
Christian Staubach

Bahnhofplatz 12
76137 Karlsruhe

Tel: 0721 / 933 85 94
Fax: 0721 / 933 85 95

team@zipteam.de
<http://www.zipschule.de>

