

2.3 Übersicht der Trickfilm-Programme

Die hier aufgeführte Tabelle zeigt pro Jugendherberge nur ein Programm. Das vollständige Angebot ist den Ausschreibungen zu entnehmen.

Jugendherberge	Thema	Titel
Alle Jugendherbergen	Trickfilm pur (Beispiel JH Bielefeld) Basisprogramm / 4 Tage / alle Altersgruppen	Trickreich in die Zukunft
Bad Honnef	Mobilität und Bewegung (FH Bielefeld) Ferienspiele / 10 Tage/ 6-11 Jahre	Alles dreht sich alles bewegt sich
Bielefeld	Konsum (FH Bielefeld) Ferienspielprogramm / 4 Tage / 10-13 Jahre	Mr. Cottons Reise in die Zukunft
Brilon	Wald Klassenfahrt / 3 Tage / 9-11 Jahre	Bühne frei für Fledermaus, Specht & Co.
Lindlar	Wald Krimi Klassenreise / 5 Tage / 11- 13 Jahre	Drehort Wald - Umweltkrimi. Hexenspuk und Naturkatastrophen
Lingen	Zukunft Klassenreise / 5 Tage / 11-18 Jahre	Blick in die Zukunft - Was berührt mich – uns
Mardorf	Artenvielfalt, Nachhaltigkeit, Bionik Ferienfreizeit / 5 Tage / 10-12 Jahre	Faszination „Leben“ - Mardorf sucht das Trickfilm-Team
Mirow	Energie „Energie sparen leicht gemacht“ Klassenreise / 5 Tage / 6-11 Jahre	Energie sparen leicht gemacht
Prora	Konsum (FH Bielefeld) Bildungscamp / 10 Tage / 10-13 Jahre	Schokodetektive – Mission Kakaobohne
Strehla	Wasser Ferienfreizeit / 7 Tage / 10-14 Jahre	Max der Wasserfloh

Alle Trickfilm-Jugendherbergen: „Trickreich in die Zukunft“

Ort	Alle Jugendherbergen
Programm	<p>Trickfilm pur „Neue Medien“ (Beispiel JH Bielefeld)</p> <p>„Trickreich in die Zukunft“</p> <p>Zielgruppe: 10-13 Jahre Format: Ferienspiele Dauer: 4 Tage</p>
Kurztext	<p>Die Jugendlichen erleben spannende, kulinarische Tage in der Jugendherberge und bilden verschieden Teams zur Entwicklung eines gemeinsamen Trickfilms. Dabei werden die Gruppenmitglieder zu Redakteur/innen, Requisitenbauer/innen oder Tontechniker/innen. Das Schwerpunktthema ergibt sich entweder aus den Erlebnissen aus der bereits vorangegangenen Ferienspielwoche (z.B. „Mr. Cottons Reise in die Zukunft“ oder „Alles dreht sich alles bewegt sich) oder aus einem aktuellen jugendgemäßen Thema (z.B. Mode, Designe, Technik usw.). Jeder Tag endet mit dem Eintrag der Erlebnisse auf der online Plattform www.future-friends.de . Hier werden gute Taten und Ergebnisse aus der Ferienspielwoche mit attraktiven Prämien belohnt!</p>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Erwerb von Gestaltungskompetenz <input type="checkbox"/> Förderung von Teambildung <input type="checkbox"/> Förderung von jugendgemäßen Umgang mit neuen Medien <input type="checkbox"/> Fachliche Kompetenz zu ausgewählten nachhaltigen Themen <input type="checkbox"/> Förderung von Selbstbestimmung und Orientierung

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiele • Hausralley (nur bei Buchung ohne vorangegangene Ferienspielwoche) • Gruppen und Themenfindung bzw. Einführung zum Trickfilmprojekt 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe entwickelt ein gemeinsames Storyboard (Vorlagen aus dem Leitfaden) • Gruppeneinteilung in Requisitenbauer, Legetechniker, Aufnahmeleiter, Tontechniker • Online-Tagebuch (future-friends) 	Abholung der Kinder
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Redaktionssitzung • Filmteams unterwegs: Kletterpark Oerlinghausen „Wir sind ein Filmteam“ 	Picknick am Kletterpark	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Informationsvermittlung über die Produktion eines Trickfilm • Gruppenarbeit s.o • Online-Tagebuch (future-friends) 	Abholung der Kinder
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Redaktionssitzung • Bildaufnahme • Vor- und Abspann 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Naturgeräusche und Töne aus der Umgebung von Bielefeld aufnehmen und in den Film integrieren 	Abholung der Kinder
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Planungsteam Premierenfeier Trickfilm Filmpalast 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Uraufführung des Trickfilms 	Abholung der Kinder

DJH Bad Honnef: „Alles dreht sich, alles bewegt sich“

Ort	Jugendherberge Bad Honnef
Programm	Mobilität und Bewegung Alles dreht sich, alles bewegt sich Zielgruppe: 6-10 Jahre Format: Ferienspiele Dauer: 10 Tage
Kurztext	Thematisch wird es in der Ferienwoche für die Kinder um Mobilität und Bewegung gehen. Den Kindern werden Alternativen der Mobilität aufgezeigt und kindergerecht umgesetzt. Gemeinsam mit den Kindern reisen wir von der Vergangenheit in die Zukunft der Mobilität. Des Weiteren ist es Ziel Freude und Spaß an der Bewegung zu vermitteln.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Alternativen aufzeigen<input type="checkbox"/> Spaß an der eigenen Bewegung vermitteln

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiele • Orientierung im Haus/Gelände 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Wochenplan • Freies Spielen 	Abholung der Kinder
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Heranführung ins Thema (Film, Quiz, Bilder, Spiele) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele (Laufendes A, Pedalo usw.) 	Abholung der Kinder
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Ausflug Raumfahrtzentrum in Bonn 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spielen 	Abholung der Kinder
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Thementag „Transportwege“ (Lebensmittelquiz) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasiereise durch den Urwald, Reise um die Welt usw. 	Abholung der Kinder
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> • Ausflug Kletterwald 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Ausflug Kletterwald • Freies Spielen 	Abholung der Kinder

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 6	<ul style="list-style-type: none"> • Ausflug Bio-Bauernhof 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Ausflug Bio-Bauernhof • Freies Spiel 	Abholung der Kinder
Tag 7	<ul style="list-style-type: none"> • Thementag „Zukunft“ (Fantasiereise) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Solarbobbycar, Solarspielzeug usw. 	Abholung der Kinder
Tag 8	<ul style="list-style-type: none"> • Trickfilm 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spiel 	Abholung der Kinder
Tag 9	<ul style="list-style-type: none"> • Trickfilm 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spiel 	Abholung der Kinder
Tag 10	<ul style="list-style-type: none"> • Trickfilm 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spiel • Verabschiedung 	Abholung der Kinder

DJH Bielefeld: „Mr. Cottons Reise in die Zukunft“

Ort	Jugendherberge Bielefeld
Programm	<p>Konsum</p> <p>Mr. Cottons Reise in die Zukunft</p> <p>Zielgruppe: 10-13 Jahre (Kinder erwerbstätiger Eltern von Betrieben aus OWL) Format: Ferienspiele Dauer: 4 Tage</p>
Kurztext	<p>In der Jugendherberge Bielefeld werden die Kinder eine spannende Ferienspielwoche zum Thema „ Mr. Cotton´s Reise in die Zukunft „ erleben. Hier werden die typischen Produktionsbedingungen eines T-Shirts mit dem eines nachhaltig produzierten T-Shirts verglichen. Die Kinder erlangen Handlungs- und Gestaltungskompetenzen, indem sie aktiv, eigenverantwortlich, aber trotzdem spielerisch in der Gruppe Wissen erwerben. Ihre erworbenen Kenntnisse sollen die Kinder mit Hilfe der pädagogischen Betreuung auf den Alltag anwenden lernen und alternative Handlungsmöglichkeiten entdecken. Die erworbenen Kenntnisse und Erlebnisse werden zum Abschluss eines jeden Tages in das Online-Tagebuch eingetragen, wobei sie Punkte für gute Taten sammeln, die sie gegen Prämien eintauschen.</p> <p>Als Highlight designen die Kinder ihr eigenes individuelles T-Shirt, dass sie am Ende der Ferienspiele auf einer Modenschau den Familien präsentieren. Zudem haben sie die Möglichkeit an dem online „Hessnatur T-Shirt Wettbewerb“ teilzunehmen.</p>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ökologische Bildung nach dem Prinzip der Nachhaltigkeit <input type="checkbox"/> Erwerb von Handlungs- und Gestaltungskompetenzen / soziale Kompetenzen (Umgang mit anderen Kindern z.B. in Teams) <input type="checkbox"/> Förderung von Kreativität, Partizipation, Problemlösefähigkeit <input type="checkbox"/> Wissensvermittlung, Sammeln von praktischen Erfahrungen <input type="checkbox"/> Klimaschutz in das alltägliche Handeln integriere

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiele • Hausralley: Mr. Cotton´s Brief mit Herstellungshinweisen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Designerausweise basteln • Auftragsbesprechung • festhalten der Ergebnisse im Online-Tagebuch (future-friends) • Freizeit 	Abholung der Kinder
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßungsritual • Wollknäuelspiel: Was wisst ihr über T-shirts? • Spurensuche: Bestandteile eines T-Shirts • Freizeit 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Bestandteile mit allen Sinnen erfahren • Spielerische Informationsvermittlung über die Produktion • Besprechung des nächsten Tages • Festhalten der Ergebnisse im Online-Tagebuch (future-friends) 	Abholung der Kinder
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßungsritual • Imaginäre Expedition zu Mr. Cotton • Zusammenfügen der Herstellungshinweise • 1-2-3 Spiel 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung des T-Shirt-Wettbewerbs „Hessnatur“ • Besprechung des nächsten Tages • Festhalten der Ergebnisse im Online-Tagebuch (future-friends) 	Abholung der Kinder
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßungsritual • Vorbereitung T-Shirt designen (Hessnatur) • T-Shirts individuell gestalten 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • T-Shirts individuell gestalten • T-Shirt Motive fotografieren und bei „Hessnatur“ hochladen um am Wettbewerb teilzunehmen • Modenschau mit Vorführung der T-Shirts • Auswertung des Online-Tagebuchs 	Abholung der Kinder

DJH Brilon: „Bühne frei für Fledermaus, Specht & Co.“

Ort	Jugendherberge Brilon
Programm	Wald Bühne frei für Fledermaus, Specht & Co. Zielgruppe: 3-5 Schuljahr; Schulklassen Format: Klassenreise Dauer: 3 Tage
Kurztext	Ihr führt die Regie! Gemeinsam erkunden wir den Wald als Lebensraum und erfahren spielerisch, warum die Fledermaus ein so erfolgreicher Jäger ist, oder warum der Specht in seiner Baumhöhle immer am Telefonhörer hängt. Diese und andere Tiere des Waldes spielen dann die Hauptrolle in eurem eigenen Trickfilm. Ihr entwickelt die Geschichte, schreibt das Drehbuch, werdet zu Kamerafrau oder -mann und überlegt euch den passenden Soundtrack. Am Abschlussabend gibt es dann die feierliche Premiere.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Vermittlung von Kompetenzen im Sinne der BNE, z. B.:<input type="checkbox"/> fachliches Wissen<input type="checkbox"/> Kompetenz zum vernetzten und vorausschauenden Denken<input type="checkbox"/> Handlungskompetenzen wie Kreativität, Fantasie und Motorik

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> Anreise 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Gesamte Gruppe: Beispiel-Trickfilm wird gezeigt Erste Ideen sammeln (Pädagogisch betreut) Naturerlebnisspiele (Schwerpunkt bilden einige Tiere des Waldes) Geschichte und Drehbuch entwickeln Klasse wird in Kleingruppen für die Abendaktion aufgeteilt 	<ul style="list-style-type: none"> Abendessen Material sammeln und erstellen (ohne Betreuung)
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> Geschichte/Szenen fotografieren (Pädagogisch betreut) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Bilder auf PC laden, Ablauf erstellen, Soundtrack auswählen (oder erstellen) und zufügen (Pädagogisch betreut) 	<ul style="list-style-type: none"> Abendessen Abschlussabend mit Präsentation des Trickfilms
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> Abreise 			

DJH Lindlar: „Drehort Wald - Umweltkrimi“

Ort	Jugendherberge Lindlar
Programm	<h3>Waldkrimi</h3> <p>Drehort Wald - Umweltkrimi. Hexenspuk und Naturkatastrophen</p> <p>Zielgruppe: 5-7 Klasse (Klasse wird in zwei Gruppen geteilt und parallel das Programm durchgeführt) Format: Klassenreise Dauer: 5 Tage</p>
Kurztext	Der Wald als Fundus zum Geschichten erzählen! Die Requisiten stellt der Wald uns in großer Stückzahl zur Verfügung. Steine, Stöcke, Zapfen, Blätter, Früchte fallen den Filmteams in die Hände. Mit Kreativität entstehen in der Waldatmosphäre die ersten Storys. Fabelwesen, Kunstwerke, Bilder und Geschichten lassen das Drehbuch lebendig werden. Mit der Soundmontage zum Schluss wird die Story hörbar. Die Präsentationen der Trickfilme lassen das Ende der Klassenfahrt zum Highlight werden.
Ziele	<ul style="list-style-type: none">□ Zusammenarbeit und Kooperation in Kleingruppen trainieren□ Lebensraum Wald handlungsorientiert kennenlernen□ Kreativität stärken□ BNE - Botschaft: Wertschätzung und Erhaltung des Lebensraum Waldes□ Naturkatastrophen - was hängt damit zusammen? Zukunft selbst gestalten. Auf die Plätze fertig los!

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Anreise • Beziehen der Zimmer 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Einstiegsclip vorführen • Kunstwerk bauen • Ausstellungseröffnung • Filmidee und Filmabläufe am Kunstwerk entwickeln (Ideenfindung + Material sammeln und mitnehmen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Stockbrot backen oder Disco
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Projektfotografieren 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder auf PC laden, Ablauf erstellen, Soundtrack auswählen (oder erstellen) und zufügen (Pädagogisch betreut) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Festliche Präsentation
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Abreise nach dem Frühstück 			

DJH Lingen: „Blick in die Zukunft - Was berührt mich - uns“

Ort	Jugendherberge Lingen
Programm	Zukunft
	Blick in die Zukunft - Was berührt mich - uns
	Zielgruppe: 5-13. Klasse; 11-18 Jahre (Themen und Ansprache werden altersgemäß angepasst) Format: Klassenreise Dauer: 5 Tage
Kurztext	Wie kann das Leben auf diesem Planeten in 100 Jahren aussehen. Versucht durch Interviews auf der Straße Antworten zu finden. Diese sind Teil des anschließenden Drehbuches für den Zukunftsfilm. Neugierig geworden, dann los!
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Teilnehmer sollen lernen sich kritisch mit der Zukunft und den Aussagen von Meinungsmachern auseinanderzusetzen<input type="checkbox"/> Erlangen von Schlüsselkompetenzen

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> Anreise, der Gruppe bis zum Mittagessen Hauseinweisung / Zimmerbelegung usw 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung der Gruppe durch den begleitenden Programmteamer Einweisung in den Programmverlauf Bustransfer in die Stadt (optional) Stadtbummel/Stadtrallye 	<ul style="list-style-type: none"> Freizeit optional Stockbrot backen am Lagerfeuer
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> Einstieg ins Thema. Der Teamer gibt erste Einblicke Gruppe erarbeitet zum festgelegten Thema Fragen (es werden 3 Fragen ausgearbeitet, da es am Nachmittag 3 Interviewgruppen gibt) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Radtour in die Stadt. Passanteninterview in der Einkaufszone 	<ul style="list-style-type: none"> Zusammentragen der Gruppenergebnisse Sauna und Entspannungsangebot
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> Erarbeiten von Drehbüchern (innerhalb der 3 Arbeitsgruppen vom Vortag) 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Bustransfer zum Klettercamp Klettern im Seilgarten 	<ul style="list-style-type: none"> Basteln der Filmvorlagen (Hintergrund / Figuren usw.)
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> Fertigstellen der Figuren Beginn der Foto –Aufnahmen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Fortführung der Fotoaufnahmen Verarbeitung des Materials zu einem Film (unter Beteiligung von einigen Schülern) Restgruppe nimmt an Kooperationsaufgaben teil Altern. Programmangebote nach vorheriger Absprache möglich 	<ul style="list-style-type: none"> Discoabend
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> Präsentation der Ergebnisse Abreise 			

DJH Mardorf: „Faszination Leben - Mardorf sucht das Trickfilm-Team“

Ort	Jugendherberge Mardorf
Programm	Artenvielfalt, Nachhaltigkeit, Bionik Faszination „Leben“ - Mardorf sucht das Trickfilm-Team Zielgruppe: 10-12 Jahre; Schulklassen, Ferienjugendgruppen (nach Absprache eventuell auch älter) Format: Klassenreise, Ferienfreizeit Dauer: 5 Tage
Kurztext	Tauchen sie ein in die reiche Formenvielfalt und fantastische Farbpalette der Natur. Genießen sie die besondere Stimmung im Naturpark mit all seinen sinnlichen Genüssen. Springen sie mit uns in das gewaltige Meer der Möglichkeiten und staunen sie über die Facetten des Lebens- vielleicht auch über die Fähigkeiten ihrer Schüler. Die Highlights aus 15 Jahren Umweltbildung warten auf sie und ihre Klasse. Nutzen sie die einmalige Chance...für das Leben zu lernen. Life is life...
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Die Vielfalt des Lebens erfahren und viel Spaß dabei haben<input type="checkbox"/> Die gesammelten Erfahrungen in GA zu einer Trickfilm Dokumentation umsetzen lernen

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> Anreise 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Naturforscher auf den Spuren großer Erfinder Bionik - Experimente aus der Trickkiste der Natur 	<ul style="list-style-type: none"> Der "Feuerplanet" wird gelöscht... Wie das Leben begann... Abendessen Übernachtung
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> Trickfilmpiraten beim entern. Ideenschmiede + Daumenkinoschnellkurs 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Abenteuer+Artenvielfalt Mit dem Segel in die Tropen Der Schatz im Schmetterlingspark 	<ul style="list-style-type: none"> Tanz der Vampire - Lautlose Wesen in ihren fliegenden Kisten Abendessen Übernachtung
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> Sagenumwobene Moorerlebnistour mit Moormichel, Moorbad + Olympiade 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Die unendliche Story (Storybord+Requisiten) 	<ul style="list-style-type: none"> Zur freien Verfügung Abendessen Übernachtung
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> Der Wettlauf der Bilder-Fotos lernen laufen Kamera auf und los gehts 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> Mein Comic kann sprechen (Mit D. Bohlen ins Tonstudio) PC-Arbeit 	<ul style="list-style-type: none"> Steinhuder Meer Filmfestspiele mit den Machern von Eis-Age Teil 4 Life is Life – Disco Ökodrink - Bar und Wahl Mardorfs Next Top Model Feed back Abendessen Übernachtung
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> Bye Mardorf- that's life 			

DJH Mirow: „Energie sparen leicht gemacht“

Ort	Jugendherberge Mirow
Programm	<p>Energie „Energie sparen leicht gemacht“</p> <p>Energie sparen leicht gemacht</p> <p>Zielgruppe: Kinder und Jugendliche Klasse 6 bis 11 (Inhalte werden altersgerecht aufgearbeitet) Format: Klassenreise Dauer: 5 Tage (Mo.-Fr.)</p>
Kurztext	<p>Ihr habt die einmalige Chance Euren eigenen Energiespar-Trickfilm zu drehen! In Eurer Hand liegen die Gestaltung, das Layout, der Ton (Sprache und Musik) und das Thema. Wir beschäftigen uns damit, warum unsere moderne Gesellschaft so viel Energie verbraucht, woher die erzeugte Energie kommt und wie wir unsere Erde vor diesem steigenden Energie-Hunger der Menschheit schützen können, damit noch viele Generationen genauso gut leben können wie wir es heute tun. Dafür entwickelt Ihr eigenverantwortlich einen Trickfilm, der sich in spielerischer Weise kritisch mit der Thematik unseres Energieverbrauches auseinandersetzt. Als Forscher der Energie wandelt Ihr auf den Spuren unserer Energieversorgung in der Jugendherberge Mirow und könnt dort Ideen für Euer Filmprojekt sammeln. Mit Neugier könnt Ihr interessante Details zu moderner Strom- und Warmwassergewinnung erfahren, wie man im alltäglichen Leben Energie sparen kann. Als Kulisse dient Euch die freie Natur, die Euch alle notwendigen Requisiten zu Verfügung stellt. Am Ende eines jeden Tages ist vorgesehen, dass die Kinder und Jugendlichen Ihre „guten Taten“ auf der Internetplattform www.future-friends.de eintragen und somit Punkte sammeln können, die gegen Prämien eingetauscht werden können.</p>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Erlernen von alternativen Gestaltungskompetenzen für den Alltag/ Stärkung der Sozialkompetenz <input type="checkbox"/> Teambildungsprozesse <input type="checkbox"/> Umweltbildung nach dem Nachhaltigkeitsprinzip <input type="checkbox"/> Förderung von individueller Kreativität und praktischer Anwendung <input type="checkbox"/> Förderung des jugendgerechten Umganges mit modernen Medien <input type="checkbox"/> Integration von Klima- und Umweltschutz in das tägliche Leben

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Anreise der Gruppe • Zimmerbelegung und Hausordnung • Begrüßung durch Teamer mit Welcome Cocktail und Obst-/Gemüseplatte 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Herbergsralley und Vorstellung des Wochenprogramms • Erste Einträge bei future-friends • Freizeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Max. 10 minütiges Video zur Einführung ins Thema und Sensibilisierung • Gruppeneinteilung • Ideenschmiede • Kooperative Aufgaben/Abenteuerspiele 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Kurze Vorstellung der Ergebnisse Ideenschmiede • Beginn der Arbeiten am Trickfilm (Drehbuch, Materiel, Darstellung, Ton, Licht usw.) • Materialsammlung • Besprechung des kommenden Tages und „future-friends“ • Freizeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Kooperative Warm up Spiele • Fortführung der Gruppenarbeiten 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Films am PC/Laptop • Verarbeitung der Einzelbilder • Evtl. halbtägige Exkursion in Kooperation mit dem Müritznationalpark (geführte Fahrradtour) 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Weitere Einarbeitung von zusätzlichem Bildmaterial Fertigstellung des Trickfilms 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Auswertung der Woche und Diskussionsrunde hinsichtlich Übertragbarkeit der Ergebnisse ins alltägliche Leben • „future-friends,“ • Evtl. thematisches Essensfest am Abend zum gemütlichen Abschluss vor der Abreise, sowie gemeinschaftliche Präsentation des filmischen Kunstwerks unter Beteiligung aller Gruppen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> • Verabschiedung durch den Teamer mit Goodbye-Shake und Abreise der jeweiligen Gruppe 	Mittagessen		

DJH Prora: „Schokodetektive – Mission Kakaobohne“ - Abenteuer auf Rügen

Ort	Jugendherberge Prora
Programm	<p>Fairer Handel</p> <p>„Schokodetektive – Mission Kakaobohne“ - Abenteuer auf Rügen</p> <p>Zielgruppe: 10-13 Jahre Format: Bildungscamp Dauer: 10 Tage</p>
Kurztext	<p>Die TeilnehmerInnen dieses spannenden Bildungscamps schlüpfen in die Rolle der Schoko-Detektive und kommen dem Geheimnis Tag für Tag näher. Bereits am ersten Tag stoßen die Detektive auf einen Rezepthinweis, dass sie im Laufe der Woche vervollständigen und anschließend zu dem perfekten Schokoladenrezept zusammenfügen und anschließend herstellen. Um sich als Detektive ausweisen zu können werden am Anfang fälschungssichere Ausweise angefertigt. Mit den Tagesausflügen, die hauptsächlich innerhalb Bielefeld's Proras stattfinden, werden regionale Alltagsbezüge zum Thema hergestellt und eine differenzierte Wahrnehmung unterstützt. Während des Tagesablaufes steht immer wieder Raum und Zeit zur Verfügung sich z.B. unter der Nutzung von Spielmobil-Rädern frei zu bewegen oder erlebtes mit anderen zu teilen.</p> <p>In den letzten drei Tagen des Bildungscamps wird umfangreich Zeit für die Reflexion der erworbenen Erkenntnisse und Erlebnisse sowie offene Fragen eingeplant. Die Reflexion erfolgt über die Produktion eines Trickfilms, den die Kinder in Begleitung selbst herstellen. Alle dazu benötigten Materialien werden gestellt. Am letzten Tag präsentieren die Teilnehmenden den Eltern ihren gemeinsam erstellten Trickfilm und jeder bekommt diesen auch auf DVD mit nach Hause.</p>
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> □ Ökologische Bildung nach dem Prinzip der Nachhaltigkeit □ Erwerb von Handlungs- und Gestaltungskompetenzen / soziale Kompetenzen □ (Umgang mit anderen Kindern z.B. in Teams) □ Förderung von Kreativität, Partizipation, Problemlösefähigkeit □ Wissensvermittlung, Sammeln von praktischen Erfahrungen

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernspiele • Hausralley: Kinder finden „Schokobarts“ Brief mit vermissten Rezeptinweisen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Detektivausweis basteln • Missionsbesprechung • Freies Spielen • Detektivtreffen und Ergebnissammlung 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Lagebesprechung • Wollknäuelspiel: Was wisst ihr über Schokolade? • Spurensuche: Bestandteile • Finden eines Rezeptinweises • Freies Spielen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Zutaten mit allen Sinnen erfahren • Freies Spiel • Besprechung nächster Tag • Detektivtreffen und Ergebnissammlung 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich! • Imaginäre Expedition nach Afrika • Käpt'n Schokobarts Dorf an einer Kakaoplantage • Finden eines Rezeptinweises 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2-3 Spiel • Freies Spiel • Detektivtreffen und Ergebnissammlung 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich! • Expedition Urwald. Die Heimat der Schokolade • Kletterpark oder Baumkronenpfad 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Kletterpark oder Baumkronenpfad • Finden eines Rezeptinweises • Detektivtreffen und Ergebnissammlung mit Schokodrink 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich! • Erinnerung der letzten Tage • Rezept vervollständigen • Vorbereitung zur Schokoladenherstellung • Freies Spielen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Schokolade herstellen • Schokogießen • Freies Spielen • Detektivtreffen und Ergebnissammlung mit Schokodrink 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 6	<ul style="list-style-type: none"> • Freizeit 			<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 7	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich • Fundort Strand 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Fundort Strand • Detektivtreffen und Ergebnissammlung 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 8	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich • Einführung Trickfilm • Storyboard: Schokobarts Reisen 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spiel • Storyboard: Schokobarts Reisen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 9	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich! • Requisitenbau, Bildaufnahme, Trickfilm 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Tonaufnahme, Schnitt und Vertonung, Bildaufnahme, Trickfilm 	<ul style="list-style-type: none"> • Abendessen • Übernachtung
Tag 10	<ul style="list-style-type: none"> • Detektive unter sich • Präsentation und Reflektion: Trickfilm-Vorführung mit den Eltern 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Abschied 	

DJH Strehla: „Max der Wasserfloh“

Ort	Jugendherberge Strehla
Programm	Wasser „Max der Wasserfloh“
	Zielgruppe: 10-14 Jahre Ferienfreizeit Dauer: 7 Tage
Kurztext	Wir schauen mit Dir hinter die Kulissen der Medienbranche: Dreh einen Trickfilm und übernimm mit Deinem Team das Drehbuch, die Regie, die Aufnahme, den Schnitt und die Vertonung und erlebe Video-Set-Feeling pur ! Manage die Abschlusspräsentation ! Animiere Trickfilme ! Das und viel mehr zeigen Dir unsere erfahrenen Experten aus der Film und Medienproduktion unter fachlicher Anleitung und Betreuung.
Ziele	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Entwicklung eines Bewusstseins für Umweltfragen <input type="checkbox"/> Klimaschutz als alltägliche Erfahrung verstehen lernen <input type="checkbox"/> Eigene Potentiale erkennen und das Medium Trickfilm als Sprachrohr für Interessen und Ziele nutzen – Partizipation, soziales Engagement <input type="checkbox"/> Vermittlung von technischen Kompetenzen <input type="checkbox"/> Vertiefung sozialer Kompetenzen in der Teamarbeit, aber auch im teamübergreifenden Prozess <input type="checkbox"/> Medienkompetenzförderung durch das eigene Handeln

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 1	<ul style="list-style-type: none"> • Anreise bis 11.00 Mittagessen und Begrüßung • Vorstellung der Teilnehmer Vorstellung der Teilnehmer 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Einstiegsclips zum Kennen lernen der Möglichkeiten • Zeigen von Trickfilmen aus vorherigen Mediacamps 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung
Tag 2	<ul style="list-style-type: none"> • Ideensammlung • Einführung in die Trickfilmtechniken 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Filmidee und Handlungsabläufe entwickeln • Storyboard • Lagerfeuer 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung
Tag 3	<ul style="list-style-type: none"> • Drehort suchen • Materialsammlung 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Materialsammlung/Figurenbau • Sternwarte besuchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung
Tag 4	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau des Szenarios • Video- bzw. Fotoaufnahmen 	Picknick	<ul style="list-style-type: none"> • Sternwarte besuchen • Bootsfahrt auf der Elbe mit dem THW 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung
Tag 5	<ul style="list-style-type: none"> • Schnitt Trickfilm 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Schnitt Trickfilm Audibearbeitung • Treff mit Filmemachern MDR / RBB 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung

	Vormittags	Mahlzeit	Nachmittags	Abends
Tag 6	<ul style="list-style-type: none"> • Mastermeeting 	Mittagessen	<ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung Präsentation Abschlusdisco Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Übernachtung
Tag 7	<ul style="list-style-type: none"> • Abreise 			