

Was bisher geschah:

Freitag:

- Aktueller Stand und wie es überhaupt dazu kam, dass Dirk und Anna den Standort gekauft haben
- Vorstellung neues Konzept (siehe Homepage und/oder Vorbereitungsmaterial anbei)
- Fragerunde

Samstag:

- Einstiegsworkshop „World Cafe“ mit sieben Tischen
 - Tisch 1: Was macht erlebnistage aus und sollte bewahrt werden?
 - „Spirit“
 - Wertschätzung
 - OBEN
 - Wunsch nach Austausch und Kooperationen
 - Flexibilität und Kundenorientierung
 - Siehe Abbildung 1
 - Tisch 2: Was sollten wir lassen und loslassen
 - Zeitfresser wie „Besteck zählen“ durch clevere Lösungen ersetzen (Bsp. Kühlschranktemperaturliste mit Minicomputer messen)
 - Trägheit bei Entscheidungen
 - Kunden das Programm zu sehr bestimmen lassen
 - Outsourcen was geht
 - Siehe Abbildung 2
 - Tisch 3: Netzwerk und Ehemalige
 - Landingpage für alle Ehemaligen mit: News, Landkarte, Chat, Jobangebote, Schwarzes Brett, Seminarangebote
 - Teilhabe und Innovation:
Offene Seminarangebote, Teamevent für Ehemalige, Strategietreffen mit Außenstehenden
 - Siehe Abbildung 3

- Tisch 4: Offene Fragen
 - Wer ist für Pädagogik zuständig
 - Krisenintervention
 - Pädagogik und Personal
 - Beschwerdemanagement
 - Fortbildungen außerhalb Etage
 - Wie leitet man fertige EPs an
 - Qualitätsmanagement
 - Rollen, Stellenbeschreibung
 - Krankheit/Urlaub
 - An welchen Ressourcen seid ihr interessiert?
 - Siehe Abbildung 4
- Tisch 5: Wenn ich könnte, wie ich wollte
 - Abseilen am Pano und Schnarcher wiederbeleben
 - Mas verleihen, wenn hier nichts los ist
 - Tiny Houses statt Lietze
 - Biwaktouren
 - Zielgruppe Eliteschulen mit hohen Preisen
 - Siehe Abbildung 5
- Tisch 6: Wo können wir lernen?
 - Trendthemen erkennen und nutzen (thematisch und finanziell)
 - Netzwerke in der Region weiter nutzen
 - Jedes Jahr ein Konzeptwochenende
 - Zeit nehmen für „wie wollen wir zusammenarbeiten“
 - Partnerklausuren
 - Siehe Abbildung 6
- Tisch 7: Ideen
 - Zielgruppe: Bildungsurlaub, Beleger mit Verpflegung anbieten, Erwachsene (Yoga, Preper, Achtsamkeit)
 - Firmenkunden, Lehrerfortbildungen, Mannschaftsfahrten
 - Tagesaktionen für Beleger
 - BNE-Angebote/Fördermittel
 - Schlechtwetteralternativen: Perlenketten, Korbflechter, Kerzen ziehen, Steinketten, Minifloßbau
 - Supervision, Mitarbeiterveranstaltungen, Fortbildungen
 - Vorgefertigte Programme
 - Siehe Abbildung 7

Aus dem World Café und dem neuen Programmkonzept haben sich verschiedene Themen ergeben.

Am Samstagnachmittag haben wir in folgenden Gruppen mit der Bearbeitung begonnen.

1. Thementage
 - 1.1 Exkursion Nationalpark
 - 1.2 Outdoor
 - 1.3 Geschichte
 - 1.4 Nachhaltigkeit
 - 1.5 Demokratie
2. Erlebnistage Campus
3. Wertschätzung der Mitarbeitenden
4. Programm ohne Teamende

Offene Themen (siehe Abbildung 8)

- Küchendienst
 - Teil des Konzeptes?
 - Entlastung LK?
- Wie bleibe ich mit Kunden verbunden beim geringeren Einsatz
- Programmtage von Programmpartnern für Aufpreis
- Kostenfreie/ günstige Ausflüge
- Stellenbeschreibungen und Organigramm (EP, GF, BFD/FSJ, weitere MA, ...)
- Zielgruppen schärfen
- Kooperation mit anderen Organisationen für Leerlaufzeiten von MA
- Winterkonzepte
- Programmbausteine neu oder jetzt doch wieder passend??
- Outsourcing
- Digitales Alumni Angebot
- Spirit
- Küchendienst vs. Abseilen am Panno – wer sind wir (Gruppendynamik, oder Adrenalin und Effekt)
- Vision
- Oben oder neue Leitsätze
 - in Bezug auf Pädagogik und Programm
 - In Bezug auf Mitarbeitende

1 Thementage

Thementage sind hinzu buchbare Tage. Diese sind standardisiert und brauchen wenig Zeit in der Vorbereitung. Umfang sind 6-7 Stunden Programm (plus Mittagspause), von denen ein Teil durch die Begleitpersonen und Freiwillige übernommen werden kann. Diese bekommen dafür von uns vorgefertigtes Material. Für ca. 4 Stunden begleitet ein festangestellter Erlebnispädagoge das Programm.

1.1 Thementag Exkursion

Ziel:

Auf einer Exkursion, die TN mit Natur und Hintergrundinfos zum Thema Nationalpark in Berührung bringen.

Attraktivität durch Gamification:

Jede Gruppe bekommt einen Charakter (Thema Borkenkäfer) und muss Aufgaben erfüllen, um für diese Experience Points zu gewinnen. Mit den Punkten können am Ende Gegenstände gekauft werden, welche bei dem Finalen Level Vorteile verschaffen, welches die Gesamtgruppe schaffen muss.

Ablaufplan:

1 Start (10 Uhr) Haus Gifhorn:

- Begrüßung, Einleitung, Erklärung
- Eroberung der Karte durch Interaktion „Zoom“ (mit Kartenausschnitten)
- Austeilen der Materialien (Digitalkamera, Charakterkarte (*siehe Abbildung 9-13*), Wanderkarte)
- Regeln Nationalpark

1 Bus über Braunlage ZOB nach Oderbrück (11:27)

2 Start Wanderung 12:15 (Oderbrück – Achtermann – Königskrug)

- Challenges zwischendurch (siehe Material)
- Insgesamt 2,5 h Zeit für Wanderung und Challenges

3 Bus zurück über Braunlage ZOB nach Schützenplatzweg (14:47 – 15:27)

4 Auswertung, Je nach XP bekommen sie Werkzeuge oder Belohnungen

5 Endinteraktion: Eisschollenspiel (nur zum Thema Borkenkäfer und Rinde), Werkzeuge machen die Challenge einfacher

6 Gruppenfoto mit Borkenkäferkopf (Foto wird der Gruppe ausgehändigt)

Material:

Digitalkameras, Charakterkarten, Zoom, Wanderkarten, E-Pack für LK?,
Isomattenstücke, „Werkzeuge“

Challenges:

1. Rinde mit Borkenkäfer Spuren fotografieren, 5 XP
2. Fotografiere einen Blaubeerstrauch, 5 XP
3. Foto auf dem man das Alter eines Baumes erkennt, 5 XP
4. Fotografiert eine Fichte, 5 XP
5. Gipfelfoto, 5 XP
6. Tierkot fotografieren, 5 XP
7. Wie lange braucht eine Bananenschale, um zu verrotten, 5 XP
8. Landart (1-10 XP)
9. Stempel einsammeln, 5 XP
10. Fotografiert Tiere, 1 Punkt pro Tierart, max. 5 XP
11. Fotografiert einen Luchs, 100 XP
12. Müll sammeln, 5 XP für den meisten Müll
13. Macht ein Foto vom Oderteich, 5 XP
14. Stellt eine Regel des Nationalparks in nem Foto dar, 5 XP
15. Fotografiert die Harzer Schmalspurbahn, 10 XP

Gewinne:

- Kettensäge, Benzin (wenn die Säge leer ist, können sie sie neu laden und noch mal benutzen), Axt, Maske, Säge

Infos:

- Was ist ein Nationalpark, Warum, Was muss ich beachten, Was kann man entdecken
- Themen des Nationalparks: Wald im Wandel, Müll, Flora, Fauna
- Wo befinden wir uns (Zoom, Interaktion)

To Dos:

- ☐ „Zoom“ designen und drucken, etc.
- ☐ Regeln Nationalpark raussuchen und Handout für die Einleitung und den Ablauf bis zum Aufbruch zum Bus erstellen
- ☐ Charakterkarten und Aufgaben zu Ende designen und drucken
- ☐ Digitalkameras besorgen (ca. 150 €, technische Umsetzbarkeit überprüfen. Alternativ eigene Handys benutzen?)
- ☐ Werkzeuge und Belohnung erstellen

- ☐ XP und Kosten für die jeweilige Belohnung abgleichen
- ☐ Regeln Eisschollenspiel dokumentieren
- ☐ Mit Gruppe testen

Das wurde am Abschiedswochenende von Anna und Malou bereits getestet und hat super geklappt

1.2 Outdoor

Ziel:

Draußen Feuer, Essen und Unterschlupf aufbauen. Es spielt die Richtung „Survival/7vs.wild/etc.“ an.

Die Ursprüngliche Idee (*siehe Abbildung 14 und 15*) ist noch nicht ausgereift. Es gab Kritik/Fragen: im Nachmittag kann man die Lehrkraft nicht mit Biwak Bau und überm Feuer Kochen alleinlassen. Hier eine angepasste Idee. Bitte nochmal gegenchecken und Feedback:

Story:

Reise raus aus dem Haus: Haus kann abgeschlossen werden. Draußen einrichten und für die Grundbedürfnisse (vor-)sorgen (Wärme, Essen, Schlaf). Die Story kann größer aufgezogen werden. Z.B. Bordingpass am Abend vorher austeilen. Darauf stehen Hinweise, was gepackt werden muss

- Trinken für den ganzen Tag
- Lunchpaket fürs Mittagessen
- Isomattenstück
- Warme Kleidung, die dreckig werden darf

Achtung: nicht bei jeder Gruppe gut. Toll wäre auch ein „realeres“ Szenario, z.B. wenn der ZP weiter existiert: den Outdoortag dort zu machen.

Ablaufplan:

1. Start. (10 Uhr) Abreise: Herzlich Willkommen, und etwas Show und Trallala. Durch die Tür gehen und Tickets abgeben, Tür wird abgeschlossen.
2. „Reise“ zur „Insel“. Z.B. durch die „Blinde Schlange“ zur Lagerfeuerstelle WL (Metapher: auf etwas einlassen, ins Unbekannte aufbrechen, vertrauen, Gemeinsam)
3. Ankunft auf der Insel (z.B. Lagerfeuerstelle WL, mit angrenzendem Wald). Begrüßung und „Fund“ der Hinterlassenen Gegenstände/ Schnitzeljagt (cool

aufbereitet in einem alten Koffer?) Ziel: Materialien finden, die nötig sind für Feuer, Essen und Schlafplatz (EPäd verabschiedet sich)

4. Eigenständige GPS Tour/Schnitzeljagd und Fund verschiedener nützlicher Materialien
5. Ankunft am Lager: Einrichten und alles vorbereiten: Holz machen, Essen vorbereiten, Stöcker schnitzen
6. EPäd kommt wieder hinzu: Feuer anmachen (alle). Verschiedene Zunder und kleine Feuertöpfe für Kleingruppen. Diese machen mit Feuerstahl oder anderen Anzündmethoden ihr eigenes Feuer an und bringen es dann zusammen ins große Feuer
7. Biwak Bau und Kochen (Isomatte und Schlafsack ausgeben?)
8. Vor dem Essen Highlight Runde? EPäd verabschiedet sich
9. Essen, Spiele, Schlafen (LF Challenge)

Ideen:

- Kompostklo (Alternativ die Verwaltung), damit nicht mehr ins Haus.
- Nicht immer „Geschichte mit Insel“ gut, da künstlich
- Alternativort, falls übernommen wird: Zeltplatz und Anreise eigenständig dort hin
- 1. Hilfematerial: Speziell für Feuer, welches man den LK in die Hand geben kann und Löscheimer nicht vergessen
- Schmugglerspiel oder Fastfood für Eroberung der Lebensmittel????
- Material, um vernünftig Holz zu machen

Material:

- ☐ (Bordpässe)
- ☐ Alter Koffer und alles für die Schnitzeljagd
- ☐ Material fürs Outdoorkochen und evtl. „Hello Fresh“ fürs LF
- ☐ Material für Biwak Bau und Übernachtung
- ☐ Anzuschaffen: Sägebock, verschiedene kleine Feuertöpfe, Holzspalter und Hammer
- ☐ Zunder, Feuerstahl, ...

To Dos:

- ☐ Story durchdenken
- ☐ Schnitzeljagd planen etc.
- ☐ Material zum Holzmachen anschaffen
- ☐ Genauere Materialliste erstellen
- ☐ Essen durchdenken, Lagerfeuer-„Hello Fresh“, frei kochen, etc.
- ☐ Zeitplan aufstellen

1.3 Geschichte

Ziel:

Geschichtlichen Standort nutzen und Mehrwert herausarbeiten. Zeitzeugnisse verbreiten.

Besonderheit:

GPS-Tour mit Actionbound. Dafür Zeitzeugen Interviewen und sinnvoll einbauen

Ablaufplan:

1. Start Gruppenraum (EPäd): Theorie
2. Einstieg: was bedeutet Grenze für euch?
3. Flüchtlinge in Deutschland „Innerdeutsche Grenze“
4. Film Youtube Lokal Hohegeiß
5. Tour vorbereiten inkl. Einweisung in Technik
6. Grenzwanderung ca. 5 Km (evtl. Start mit Freiwilligen). Mit Action Bound
7. Heimatmuseum
8. Auswertung Wanderung
9. Rollenspiel z.B. Grenzkontrolle, Machtausübung/Auslieferung
10. Kinoabend z.B.: „Böseckendorf“, „Der Ballon“, „Das Leben der Anderen“

Ideen:

- ☐ aufeinander zugehen. Stopp sagen, wenn zu nach: persönliche Grenze
- ☐ (Schmugglerspiel thematisch einbauen?)
- ☐ Siehe Abbildungen 16,17 und 18

Material:

To Dos:

- ☐ Gerwin und Flo laufen am nächsten Konzeptwochenende die Strecke ab und testen Actionbound
- ☐ Mit Actionbound auseinandersetzen

1.4 Nachhaltigkeit

Ziel:

Themen der Nachhaltigkeit greifbar zu machen und anschaulich zu behandeln. Es gibt viele Nachhaltigkeitsziele. Themen, die wir hier gut aufgreifen könnten: Ökologie (Walderneuerung, Tiere und Pflanzen, Oberharzer Bergwiesen erhalten) und Ressource (Müll, Lebensmittel, Wasser)

Besonderheit:

Es gibt so viel tolles Material. Wir müssen das Rad nicht neu erfinden. Recherchieren nach tollen Konzepten, etc. Überblick über Themen (*siehe Abbildung 19*). Vielleicht gibt es Interesse vom NAJU oder so an einer offiziellen Kooperation.

Ablaufplan:

Ideen könnten sein:

1. Vormittag Materialien für LK zum Thema Ressourcen
2. Evtl. Fastfood als Übergang
3. CO2 Würfel vorstellen, Lebensmittel CO2 Emissionen zuordnen
4. Gala Dinner mit CO2 Budget

Ideen:

- ☐ BNE Zertifiziertes Programm anbieten (für Zertifikat/Fördergelder, etc...)
- ☐ Planspiel „Gewinnt so viel ihr könnt“ von Martin Klitsche verwenden?
- ☐ Mögliche Kooperationspartner: NaJu, BUND, Greenpeace, WWF, Fridays for Future?, Transfer e. V.

Material:

To Dos:

- ☐ Ideen genauer gestalten und alles, was dann kommt
- ☐ Anna kümmert sich darum mögliche Kooperationspartner anzufragen

1.5 Demokratie

Ziel:

Besonderheit:

Ablaufplan:

Siehe Abbildungen 20 und 21

Material von Judy Schubert und Martin Klitsche vorhanden

Ideen:

Material:

To Dos:

- Wir schicken im November zwei Personen zu einem Demokratie-Fitness-Training, welches von „Mehr Demokratie“ organisiert wird.
- Konzept Tagesaktionen an Schulen läuft an. Mehr Demokratie beantragt Fördergelder und beauftragt uns dann.
- Thementag Demokratie bei uns vor Ort muss noch ausprobiert werden

2. Seminare am Campus

Was kann alles unter das Dach des Campus gehören?

- Weiterbildung
 - 7 Blöcke á 3-5 Tage,
 - Februar bis November
 - 26 Weiterbildungstage
 - Kosten: 3.900 €
 - Optional: für Mitarbeiter von erlebnistage (12 Monate BFD) 40 % günstiger
 - Dual Studierende laufen bei der Ausbildung kostenfrei mit und wir können dann zwei Jahre lang davon profitieren
 - Ehemalige Freiwillige bekommen 20 % Rabatt, wenn sie die Weiterbildung in den ersten drei Jahren nach Ihrer Tätigkeit bei uns beginnen
- Sommeruni
- Seminarwochenenden (300 – 600 € für Freitag bis Sonntag), für alle offen, also aktuelle Mitarbeitende/Freiwillige, ehemalige MA und Menschen von außen. Einzelzimmer im Ort gegen Aufpreis.
- Ideen: Spieleseminar, Interaktionen und Reflexionen, Natur- und Waldpädagogik, Vertrauensübungen, Grundlagen EP, Tourenseminar/Outdoor unterwegs sein

Update dazu: Michi und Anna haben besprochen, dass wir in 2026 zwei offene Seminarwochenenden probeweise anbieten und zwar ein Spieleseminar mit Eva und ein Waldseminar mit Nils.

(siehe Abbildung 22)

3. Wertschätzung Mitarbeitende

(siehe Abbildung 23 und 24)

To Dos:

- ☐ Ist noch in der Mache. Fortsetzung folgt. ASP: Annette, Sabrina Sasse, Eva Mauch

4. Programm ohne Teamende

Siehe Notizen (*siehe Abbildung 25*)

Es gibt eine ganze Liste mit Ideen, aber diese müssen so aufbereitet werden, dass man wirklich nur noch eine Kiste mit Anleitung rausgeben muss und dann kann das jede Lehrkraft und jede freiwillige Person anleiten (siehe Anleitungen von Mehr Demokratie).

Ideen zur Haus- und Hofrallye ohne Epäd:

- Fotorallye
- Schnitzeljagt
- Ortsgebundene Challenge (30 Minutenwette)
- Chaosspiel fest verteilt und einzelne Zahlen zur Haus- und Hofrallye
- Modell und Lageplan