

ANGEBOTE FÜR SCHULEN



Wir laden Schulklassen herzlich ein, **dienstags, mittwochs und freitags** die Jugendfarm zu besuchen und in spannende Themenwelten einzutauchen.

Der Tag beginnt um **10:00 Uhr** mit einer herzlichen Begrüßung. Danach starten wir in thematische Gruppenarbeiten, bei denen wir auf die tatkräftige Unterstützung der Begleitpersonen zählen. Nach dem thematischen Programm haben die Schüler*innen Zeit, die Jugendfarm auf eigene Faust zu erkunden und die vielfältigen Spielmöglichkeiten zu entdecken. Denn **„Spielen, um zu lernen“** ist einer unserer zentralen Grundsätze – und ein unverzichtbarer Bestandteil jedes Besuchs. Um **13:00 Uhr** verabschieden wir euch nach einem ereignisreichen Vormittag.

Wir sind flexibel: Wenn eure An- oder Abreisezeiten von unserem Zeitplan abweichen, können wir Start und Ende innerhalb des verfügbaren Zeitfensters anpassen. Für ein optimales Erlebnis wünschen wir uns jedoch eine **Mindestbesuchszeit von zwei Stunden**.

Bitte beachtet, dass wir für jedes Thema nur ein begrenztes Kontingent an Terminen haben und daher pro Thema nur eine bestimmte Anzahl von Besuchen vergeben können.

Habt ihr Lust, die Jugendfarm zu entdecken? Meldet euch gerne per E-Mail unter kontakt@jugendfarm-filderstadt.de

Die Angebote sind kostenlos. Allerdings entstehen durchschnittlich Sachkosten von ca. 15 € pro Besuch. Wir freuen uns daher über freiwillige Spenden, die uns helfen, die Angebote auch in Zukunft möglich zu machen.

JUGENDFARM KENNENLERNEN

1. BIS 5. KLASSE

Willkommen auf der Jugendfarm: Gemeinsam bauen, entdecken und erleben wir das bunte Leben zwischen Hüttendorf, Feuerstelle und tierischen Begegnungen.

Programmpunkte

- Bauen im Hüttendorf
- Feuer an der Feuerstelle
- Tiere kennenlernen & versorgen



DIE TIERE DER JUGENDFARM

1. BIS 5. KLASSE

Tiere hautnah erleben: Gemeinsam kümmern wir uns um Stall und Hof, entdecken den Alltag der Tiere und lernen sie bei spannenden Aktionen besser kennen.

Programmpunkte

- Ausmisten der Ställe
- Spaziergang mit den Schafen
- Ponys putzen und Führparcour
- Hühner und Kochen



NATURRAUM WIESEN

Die Wiese ist ein Ort voller Leben und Möglichkeiten – gemeinsam erkunden wir ihren Lebensraum, ihre kulinarischen Schätze und ihre Bedeutung als Futterspender.

Programmpunkte

- Wiese als Futterspender
- Wilde Küche
- Lebensraum Wiese



1. BIS 5. KLASSE

FEUER

Feuer fasziniert und verbindet – gemeinsam entdecken wir seine Vielseitigkeit, vom Entzünden bis zum Kochen und Leuchten.

Programmpunkte

- Viele Wege zum Feuer machen
- Kochen mit und am Feuer
- Feuer als Licht



1. BIS 5. KLASSE

WASSER

Wasser ist Lebensgrundlage und Abenteuerspielplatz zugleich – gemeinsam erkunden wir seinen Lebensraum, spielen damit und bauen kreative Boote.

Programmpunkte

- Der Teich als Lebensraum
- Spiele mit und am Wasser
- Boote bauen



1. BIS 5. KLASSE

ALLE ZIEHEN AN EINEM STRANG

Gemeinsam stark: Bei spannenden Kooperationsübungen lernen wir, wie wichtig Teamwork ist, um Herausforderungen zu meistern.

Programmpunkte

- Taulaufen
- Der goldene Schatz
- Traktor-Wette
- ...

mindestens 2,5 Stunden



5. KLASSE