



Guckst du!



Stadt
FRANKENTHAL (Platz)



Schullandheim

Schullandheimverein Frankenthal e.V.

der Stadt Frankenthal





Infos rund ums Schullandheim

Anschrift

Schullandheim der Stadt Frankenthal

Hintergasse 17

67316 Carlsberg

Telefon / Fax / Mail

Telefon 06356 - 223

Fax 06356 - 919334

Mail schullandheim-hertlingshausen@web.de

Das Haus wird geleitet von

Frau Anna-Maria Klemm

Ansprechpartner der Stadtverwaltung FT

Herr Michael Volz

Telefon 06233 – 89595

Fax 06233- 89479

Schullandheimverein FT e.V.

Falterstr. 12

67227 Frankenthal

Telefon 06233 – 54095

Fax 06233 – 579957

Mail info@schullandheimverein.de

1. Vorsitzender Herr Peter Fruth

Nützliches und interessantes für unsere Gäste

Foyer

2 Kicker + 1 XXL-Kicker (für mindestens 8 Spieler)

1 Tischtennisplatte

Besprechungszimmer

Kühlschrank mit Kühlakkus

Medienwagen (ausgestattet mit Laptop, DVD- und Videospiele, Audiosystem)

Mobile Leinwand (schnell und einfach überall aufgestellt)

Tageslichtprojektor

Verschiedene Brettspiele

Büro

Robuste Brettspiele aus Holz: Dame, Halma, Solitaire, Schach und Holzweg.

Schulsaal 1

Smart Board

Schulsaal 2

Bücherschrank mit Spielen

Kinder- und Jugendliteratur in Klassenstärke (25) für verschiedene Altersklassen (Titel siehe Beilage)

Speisesaal

Flachbildschirm, DVD- und Videospiele

Auf Anfrage

E-Klavier mit Ständer

Verstärkerbox (kann auf Wunsch mit Akku betrieben werden, lange Standzeit)

Gymnastikraum

Neue Leichtturnmatten, Rollbretter, Sprungkästen mit Leitern und Stangen (zum Klettern und Turnen), Hütchen mit Turnstäben und Gymnastikreifen mit Zubehör (können als Geschicklichkeitsparcours aufgebaut werden), Gymnastikbänke, Bälle

Förster

Herr Weirich Tel. 0152 28850236

joachim.weirich@wald-rlp.de (Termine und Themen unbedingt rechtzeitig mit Herrn Weirich vereinbaren!)

Kosten: 5 €/Kind - mindestens 100 €/Gruppe

Gelände

großes Indianer-Tipi, Kletterfelsen Spider-Rock, Schaukeln, Feuerstelle mit Grillmöglichkeit, 5 Tischgarnituren, Rutsche, Torwand, Bolzplatz, Tischtennisplatte, überdachte Freilufthalle

Weitere Tisch- und Bankgarnituren, sowie TT-Platten für den Außenbereich vorhanden!



Diese Bücher sind in Klassenstärke (25 Exemplare) vorrätig:

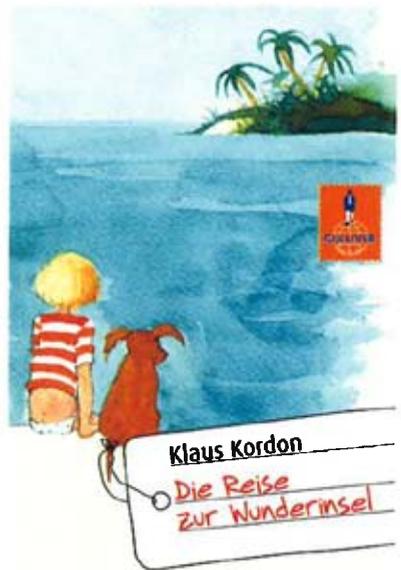
Die Reise zur Wunderinsel

Kordon, Klaus

geeignet ab Klasse 4 (223 Seiten)

Weil Silke sehr krank ist, erfüllen ihr die Eltern ihren allergrößten Wunsch - mit einem Segelschiff in die Südsee zu fahren. Sie verkaufen ihr Haus und stechen mit der "Oma Breuer" in See. Bis in die Südsee kommen sie zwar nicht, aber Abenteuer gibt es unterwegs genug. Auf einer unbewohnten Insel verbringen sie sechs wunderschöne Wochen. Vielleicht ist es wirklich eine Wunderinsel.

Zu diesem Buch sind Lehrerhandreichungen mit Kopiervorlagen vorhanden.



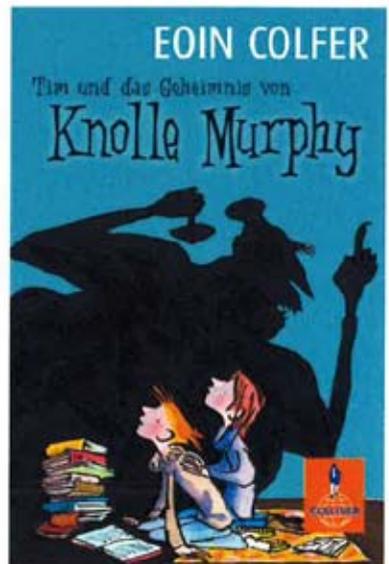
Tim und das Geheimnis von Knolle Murphy

Colfer, Eoin

geeignet ab Klasse 3 (98 Seiten)

Tim und sein Bruder Marty können es nicht fassen: Sie sind dazu verdonnert, einen Teil der Sommerferien in der städtischen Bücherei zu verbringen. Ausgerechnet dort, wo Knolle Murphy, die strenge Bibliothekarin und der Schrecken aller Kinder, unbarmherzig herrscht. Kaum ist ein Kichern zu hören, zückt sie schon ihre gefürchtete Knollenknarre. "Nicht mit uns!" beschließen Tim und Marty und hecken einen raffinierten Plan aus. Aber Knolle Murphy ist nicht auf den Kopf gefallen!

Zu diesem Buch sind Lehrerhandreichungen mit Kopiervorlagen vorhanden.



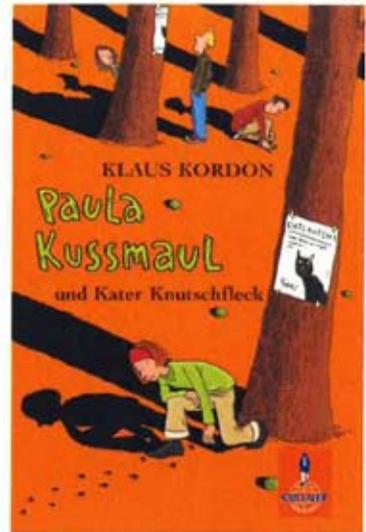
Paula Kussmaul und Kater Knutschleck

Kordon, Klaus

geeignet ab Klasse 4 (151 Seiten)

Paula muss sich wieder einmal mächtig einmischen - diesmal macht sie Jagd auf einen kostbaren Kater.

Kater Knutschleck ist verschwunden. 500 Euro Belohnung sind auf ihn ausgesetzt! Und drei Kinder aus Paulas Klasse können nicht mit auf Klassenfahrt, weil die Eltern nicht genug Geld haben. Paula Kussmaul, die Ungerechtigkeiten nicht leiden kann, macht sich mit ihren Freunden auf die Suche. Ganz Bakenburg stellen sie auf den Kopf - um dann festzustellen, dass der Kater dem blinden Mädchen Leo gehört. Deren Eltern sind alles andere als reich. Dürfen die Kinder die Belohnung überhaupt annehmen?

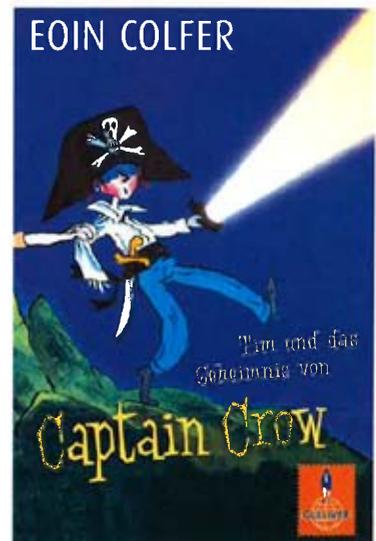


Tim und das Geheimnis von Captain Crow

Colfer, Eoin

geeignet ab Klasse 3 (95 Seiten)

Jeden Abend quält Marty seinen Bruder Tim mit Geschichten von dem grausamsten Piraten aller Zeiten, Captain Crow. Der soll noch heute über die Klippen geistern, auf der Suche nach einem neunjährigen Schiffsjungen, der ihn vor 300 Jahren fürchterlich blamiert hat. Tim fühlt sich sofort angesprochen und gruselt sich schrecklich - besonders, als er eines Nachts allein über die Felsen gehen muss und plötzlich ein markerschütternder Schrei ertönt.

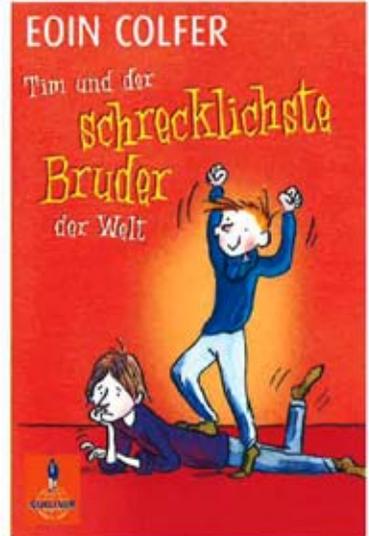


Tim und der schrecklichste Bruder der Welt

Colfer, Eoin

geeignet ab Klasse 4 (92 Seiten)

Tim findet, dass er in seiner Familie immer zu kurz kommt, keiner seinen Sorgen und Nöten zuhört; die Knie seiner Mutter immer von kleinen Brüdern besetzt sind und Dads Aufmerksamkeit meistens Marty gehört. Zum Glück springt Opa in die Bresche und fordert Tim zu einem Geschichtenwettbewerb heraus. Doch Tim kann machen, was er will: Opas Geschichten sind immer verrückter, unglaublicher und spektakulärer. Wenn Tim erzählt, wie dem Frisör das Haarschneidegerät ausgerutscht ist, präsentiert Opa mal eben, wo ihn der Hai in den Kopf gebissen hat. Auch die peinliche Geschichte vom fehlenden Toilettenpapier weiß Opa zu übertrumpfen, schließlich musste er einmal Alufolie benutzen.



An der Arche um Acht

Hub, Ulrich

geeignet ab Klasse 3 (86 Seiten)

Wenn man Pinguine fragt, wer Gott ist, wissen sie nie genau, was sie darauf antworten sollen. Wahrscheinlich ist er groß und sehr mächtig. Aber er ist unsichtbar. Kann man dann sicher sein, dass es ihn wirklich gibt?



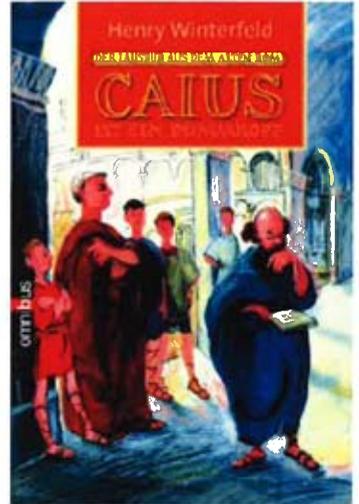
Caius - Der Lausbub aus dem alten Rom (Bd. 1)

Caius ist ein Dummkopf

Winterfeld, Henry

geeignet ab Klasse 6 (183 Seiten)

'Caius ist ein Dummkopf' steht eines Morgens in großen Lettern an einer Wand des Minervatempels. Ein Frevel sondersgleichen - und dem Missetäter droht eine drakonische Strafe. War es wirklich Rufus, mit dem Caius sich kurz zuvor schrecklich gestritten hatte? Es ist seine Handschrift, doch Rufus bestreitet die Tat vehement. Besteht vielleicht ein Zusammenhang mit dem Einbruch in die Xantosschule? Caius und seine Freunde beginnen mit ihren Ermittlungen und enttarnen dabei einen großen Betrüger.



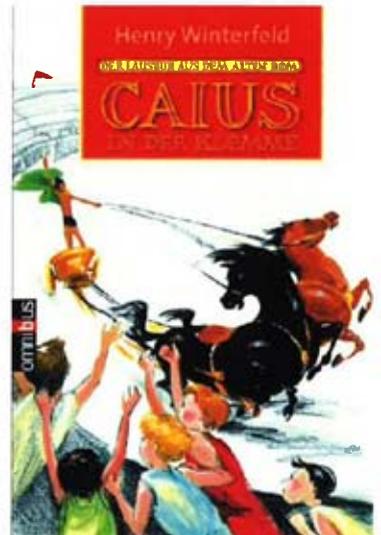
Caius - Der Lausbub aus dem alten Rom (Bd. 3)

Caius in der Klemme

Winterfeld, Henry

geeignet ab Klasse 5 (117 Seiten)

Caius ist wegen angeblicher Verschwörung gegen den großen Caesar zum Tode verurteilt worden. Nur der berühmte Wagenlenker Ben Gor, ein Freund der Familie, kann das Missverständnis, das zu seiner Verurteilung führte, aufklären. Doch als der Lehrer Xantippus den Wagenlenker endlich ausfindig macht, warten Caius und seine Freunde bereits im Kerker auf ihre Hinrichtung. Allein ein Sieg Ben Gors im Wagenrennen gegen den berühmigten Herkules kann sie jetzt noch retten.



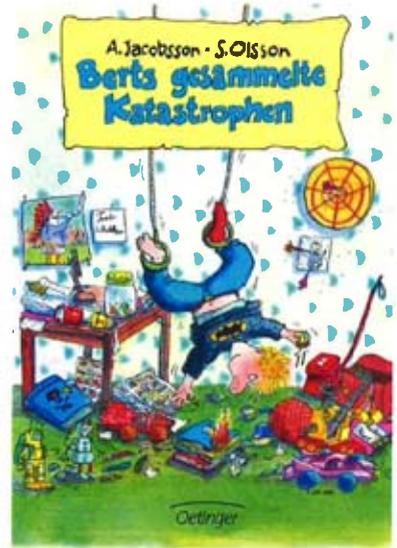
Berts Katastrophen (Bd. 1)

Berts gesammelte Katastrophen

Olsson, Sören; Jacobsson, Anders

geeignet ab Klasse 6 (128 Seiten)

Wenn man selbst bestimmen dürfte, wie man heißt, würde Bert niemals Bert heißen. Hört sich ja an wie die letzte Hälfte von einem gewissen Onkel in Entenhausen! Und weil er nicht wie eine halbe Ente heißen will, nennt Bert sich ab sofort Treb, jedenfalls in seinem Tagebuch. Tagebuchschreiben ist zwar mehr was für Mädchen, aber manchmal kann es auch für Jungs nützlich sein. Wenn man verliebt ist zum Beispiel, und das kommt bei Bert ziemlich oft vor. Seine neueste Liebe heißt Nadja. Nadja hat schwarze Augen und spielt Geige, und wenn sie lacht, dann knistert es überall. Leider hat Nadja auch drei grässliche große Brüder ...



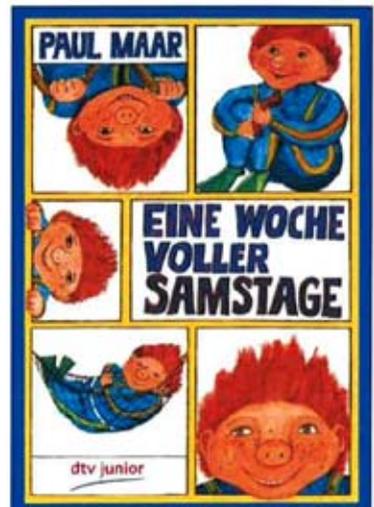
Sams (Bd. 1)

Eine Woche voller Samstage

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Das Sams hat vor nichts und niemanden Angst, und bringt Herrn Taschenbier in manch peinliche Situation. Am liebsten würde er es so schnell wie möglich wieder loswerden. Oder doch nicht?



Sams (Bd. 2)

Am Samstag kam das Sams zurück

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Weil am Sonntag die Sonne scheint, am Montag Herr Mon zu Besuch kommt, am Dienstag Dienst ist und am Mittwoch Wochenmitte, weil es am Donnerstag donnert und am Freitag frei gibt - deswegen, aber auch nur deswegen kommt am Samstag das Sams zurück, jenes kleine rüsselnasige Wesen mit den roten Stachelhaaren, das der brave Herr Taschenbier gleich beim ersten Besuch so liebgewonnen hat. Zum Glück hat es sich überhaupt nicht verändert, das Sams, nur dass es sich jetzt auch auf komplizierte Wunschmaschinen versteht, und Herrn Taschenbier schließlich hilft, selbst für die Erfüllung seiner Wünsche zu sorgen.



Sams (Bd. 3)

Neue Punkte für das Sams

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Manchmal ist Herr Taschenbier sich nicht sicher, ob es wirklich der beste aller Wünsche war, dass das Sams für immer bei ihm bleibt. Schließlich hat es keine Punkte mehr im Gesicht und kann keine Wünsche mehr erfüllen. Es ist nur noch vorlaut und gefräßig. Und dass Herr Taschenbier sich verliebt hat, passt dem Sams natürlich überhaupt nicht. Wenn es doch endlich wieder Punkte hätte! Aber das ist diesmal gar nicht so einfach, und ...



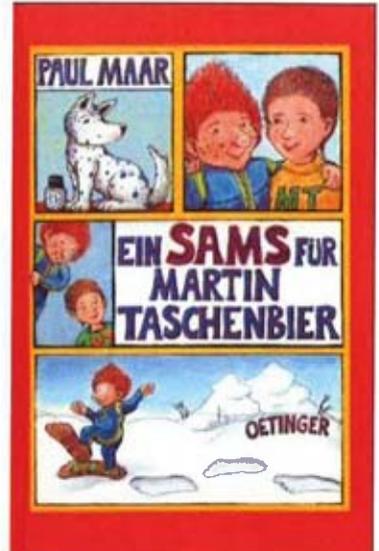
Sams (Bd. 4)

Ein Sams für Martin Taschenbier

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Seit Martin dem Sams begegnet ist, geht es dem schüchternen Jungen besser. Das Sams ist nämlich ein vorlautes, respektloses Wesen, das sich vor nichts und niemandem fürchtet. Ganz anders als Martin. Und auf irgendeine geheimnisvolle Art kann es Wünsche erfüllen. Es kann zwar aus dem Jungen nicht einfach einen anderen machen, aber es hilft ihm, mutiger und selbstbewusster zu werden. Und je mehr sich Martin verändert, umso mehr verändert sich das Verhalten seiner Klassenkameraden ihm gegenüber.



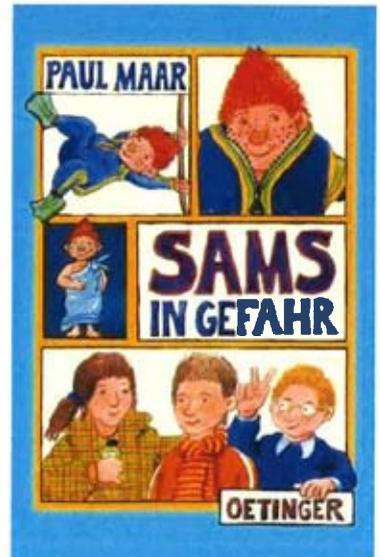
Sams (Bd. 5)

Sams in Gefahr

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Rothaarig und rüsselnasig ist das Sams. Wenn man sich etwas von ihm wünscht, geht der Wunsch in Erfüllung. Das hat auch der Lehrer von Martin Taschenbier gemerkt. Heimlich stiehlt er auf der Klassenfahrt die Sams-Rückhol-Tropfen aus Martins Koffer. Doch seine Wünsche haben merkwürdige Nebenwirkungen und dem Sams geht es immer schlechter. Martin, Tina und Roland müssen das Sams unbedingt retten!



Sams (Bd. 6)

Onkel Alwin und das Sams

Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Das Sams ist wieder da! Martin Taschenbier freut sich sehr. Vielleicht kann das Sams ja auch helfen, Onkel Alwin aus Australien loszuwerden, der sich bei Taschenbiers einquartiert hat und gar nicht daran denkt, wieder abzureisen. Es könnte ihn zum Beispiel einfach fortwünschen! Die Sams-Wunschpunkte sind allerdings noch im Gesicht vom fiesen Sportlehrer Daume und der ist wie vom Erdboden verschluckt ...



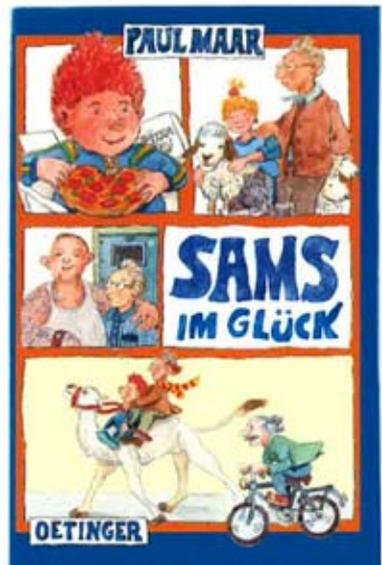
Sams (Bd. 7)

Sams im Glück

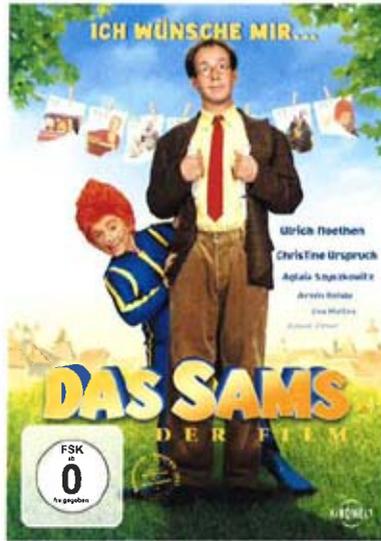
Maar, Paul

geeignet ab Klasse 4

Fünfzehn Jahre, fünfzehn Tage und fünfzehn Stunden lebt das Sams mittlerweile schon bei Familie Taschenbier! Eigentlich müsste es nun in die Samswelt zurückkehren, denn sonst - so lautet die Samsregel - würde etwas Schlimmes passieren. Zunächst passiert aber nichts, nur Herr Taschenbier verhält sich zunehmend merkwürdig. Er plündert nachts den Kühlschrank, entführt einen Linienbus und landet nach dem Einbruch in eine Schokoladenfabrik im Gefängnis! Anscheinend wird er selbst zum Sams! Ob all dies mit der Samsregel und der Prophezeiung des Über-Samses zu tun hat?



DVDs



Auf Entdeckungsreise mit dem Förster

*„Man ist nur bereit, etwas zu schützen,
wenn man es auch wertschätzt-
man kann jedoch etwas nur wertschätzen,
wenn man es kennt!“*

Unser Waldprogramm bietet „mit Kopf, Herz und Hand“ Einblick in den faszinierenden Lebensraum Wald.

Dabei werden schulische Lerninhalte anschaulich, praktisch und erlebnisreich umgesetzt. Ein weiterer Schwerpunkt können erlebnispädagogische Elemente sein, die die Gruppendynamik innerhalb der Klasse fördern.

Beispiele:

- Walderlebnis mit allen Sinnen: Wald sehen – fühlen – hören – riechen – staunen!
- Den Waldtieren auf der Spur..... von Fledermaus, Eichhörnchen, Reh und Luchs
- Eiche, Buche oder Kiefer?.....spielerisch Bäume erkennen lernen
- „Forstwirtschaft“: Bäume vermessen – angewandte Mathematik – sägen lernen
- „Wir sind wir!“ KIM- Spiele, Partner- und Gruppenspiele und -übungen

Unser Angebot richtet sich an Schulklassen und Jugendgruppen; es kann speziell auf das jeweilige Alter und besondere Interessen ausgerichtet werden.

Wichtig:

- Die Waldführung dauert ca. 3 Stunden und findet bei jedem Wetter statt – ausgenommen Sturm, Gewitter und starker Regen.
Alternativ kann dann ein „Indoor- Programm“ angeboten werden.
- Achten Sie also bitte auf festes Schuhwerk und strapazierfähige Kleidung!

Kontakt:

- direkt mit dem zuständigen Förster Joachim Weirich: Tel. 06325-184 00 63 oder joachim.weirich@wald-rlp.de
- buchen Sie bitte rechtzeitig, am besten 3 bis 4 Monate im voraus
- bei Ihrer telefonischen Kontaktaufnahme besprechen wir alles weitere mit Ihnen

Kosten:

- Das Waldprogramm kostet 5 €/ Kind; bei Gruppen unter 20 Kindern 100 € pauschal.



So finden Sie uns:
Abfahrt **A6**
Anschlussstelle
Wattenheim



Schullandheimverein Frankenthal e.V.
Falterstraße 12 - 67227 Frankenthal
Telefon: 0 62 33 - 5 40 95
info@schullandheimverein.de
www.schullandheimverein.de

