

SOMMERBETREUUNG 2016

1. Woche					
1.- 5. August	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Großes Kennenlernen - Ausflug zum Europapark	Kids & Science - Experimente	ARTur in der Stadtgalerie Klagenfurt	Badevormittag	Große Sinnesreise
Nachmittag	<i>Hauptthema: Unsere Sinne</i> Außerdem: lustige Out- und Indoorspiele, Kreativangebote, Möglichkeit zur freien Beschäftigung, gemeinsame Jause, ...				
2. Woche					
8.-12. August	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Großes Kennenlernen - Ausflug zum Europapark	Spiel, Spaß und Spuren im Wald	Besuch des Eboardmuseums	Badevormittag	Indianerfest
Nachmittag	<i>Hauptthema: Das Volk der Indianer</i> Außerdem: lustige Out- und Indoorspiele, Kreativangebote, Möglichkeit zur freien Beschäftigung, gemeinsame Jause, ...				
3. Woche					
15.- 19. August	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	FEIERTAG	Großes Kennenlernen - Ausflug zum Europapark	Wir besuchen eine Polizeistation	Badevormittag	Ein Meer an Rätsel
Nachmittag		<i>Hauptthema: Meereswelten</i> Außerdem: lustige Out- und Indoorspiele, Kreativangebote, Möglichkeit zur freien Beschäftigung, gemeinsame Jause, ...			
4. Woche					
22.- 26. August	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Großes Kennenlernen - Ausflug zum Europapark	Schiff Ahoi! Wir fahren über den Lendkanal	Sportvormittag mit <i>Jumping for Kids</i>	Badevormittag	Piratentag mit Schatzsuche
Nachmittag	<i>Hauptthema: Piraten - Die Räuber der Meere</i> Außerdem: lustige Out- und Indoorspiele, Kreativangebote, Möglichkeit zur freien Beschäftigung, gemeinsame Jause, ...				
5. Woche					
29. August - 2. September	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Vormittag	Großes Kennenlernen - Ausflug zum Europapark	Eine Reise durch Musik und Tanz	Waldkids	Badevormittag	Das große Ritterturnier
Nachmittag	<i>Hauptthema: Ritter und das Leben im Mittelalter</i> Außerdem: lustige Out- und Indoorspiele, Kreativangebote, Möglichkeit zur freien Beschäftigung, gemeinsame Jause, ...				

Mögliche Änderungen und Abweichungen im Programm vorbehalten!