

# Teamerlebnis „Escape Room“

## Eine echte Herausforderung für Teamplayer

Kombinationsvermögen und logisches Denken sind gefragt, wenn es gilt, aus dem „Escape Room“ zu entkommen – und natürlich richtig gute Teamarbeit! Schafft es eure Klasse, alle Aufgaben und Rätsel rechtzeitig zu lösen und sich gemeinsam zu befreien?

### 1. Tag:

Vormittag: Die Klasse reist gemütlich an.

Nachmittag: In ersten Lauf- und Bewegungsspielen lernen sich Schüler\*innen und das Trainer\*innenteam kennen. Direkt im Anschluss erfährt die Gruppe in kooperativen Spielaktionen, wie es gelingen kann, gemeinsam ein Gruppenziel zu erreichen. Bei der „Blinden Schlange“ oder dem „Eisschollen-Spiel“ gilt es, im Team zusammenzuarbeiten. So erwerben die Schüler\*innen in ersten Aktionen bereits wichtiges Wissen, um den Escape Room am nächsten Tag zu lösen.

Abend: Nach dem Abendessen beschäftigt sich die Gruppe mit den Themen „Rollen“ und „Rollenbilder“. Dabei muss auch die ein oder andere kooperative Aufgabe bewältigt werden. Explizit wird der Blick an dieser Stelle auf die Eigenschaften und Fähigkeiten der Gruppe gelenkt. Wir schauen, was die Klasse braucht, um den Kriminalfall zu lösen und sich am Ende aus dem Escape Room zu befreien. Natürlich kommt der Transfer in den Alltag nicht zu kurz.

### 2. Tag:

Vormittag: Nach dem Frühstück geht es mit dem erworbenen Vorwissen endlich in zwei vorbereitete Escape Rooms. Die geteilte Gruppe muss nun innerhalb einer vorgegebenen Zeit den Fall lösen und wichtige Hinweise sammeln. Denn erst, wenn beide Türen geöffnet sind und alle Hinweise zusammengetragen wurden, kann die gesamte Klasse den Fall abschließen.

Nachmittag: Nach bewegungsreichen und spannenden Warm-ups wollen wir unser erworbenes Wissen über die Stärken der einzelnen Teammitglieder und das kooperative Miteinander ausbauen. In weiteren herausfordernden kooperativen Aktionen und Spielen wie dem „Brennenden Tor“ oder dem „Heißen Draht“ kann die Klasse noch einmal zeigen, was es heißt, zusammenzuhalten und ein Team zu sein.

Am Ende des Tages wird das Erlebte gemeinsam mit dem Trainer\*innenteam reflektiert und ausgewertet. Erfahrungen aus dem Programm können so in den Klassenalltag übertragen werden. Die Ergebnisse bekommen die Schüler\*innen zur weiteren Aufbereitung in der Schule mit an die Hand. Die Trainer\*innen verabschieden sich von der Klasse und bitten die Lehrkräfte im Anschluss zu einem Abschlussgespräch.

Um das Programm bestmöglich auf den Bedarf der Gruppe zuschneiden zu können, kann es zu kleineren Veränderungen der Inhalte kommen. Bereits im Vorfeld gehören deshalb ein Klassencheck und Lehrervorabinformationen mit zur Leistung, sodass gemeinsam ergründet werden kann, wie genau das Programm für jede Klasse individuell sinnvoll erscheint. Sind mehrere Klassen zeitgleich vor Ort, wird der zeitliche Ablauf ebenfalls angepasst, sodass alle Schüler\*innen ausreichend Zeit für das Highlight haben.

### 3. Tag:

Abreise nach dem Frühstück.

## ALLGEMEINE HINWEISE

### Eignung für Personen mit Mobilitätseinschränkungen

Bei entsprechend verfügbaren Kapazitäten in der Jugendherberge bemüht sich der Reiseveranstalter darum, die gewünschten Reiseleistungen auch Gästen mit Mobilitätseinschränkungen anzubieten. Es wird darum gebeten, bereits bei der Buchung genaue Angaben über die Personenzahl sowie jeweils über Art und Umfang der Mobilitätseinschränkungen der betreffenden Teilnehmer\*innen zu machen, damit geprüft werden kann, ob die Buchung bestätigt werden kann.

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl5433](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl5433)

## Leistungen

- ✓ 2 Ü / VP
- ✓ 2 Tage erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts“

## Termine & Preise

01. 04. 2024 - 31. 12. 2024

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer  
153,00 € pro Person

01. 01. 2025 - 31. 10. 2025

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer  
158,40 € pro Person

01. 11. 2025 - 31. 12. 2025

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer  
119,00 € pro Person

## Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

Letzte Rücktrittsmöglichkeit des Reiseveranstalters bei Nichterreichen der Mindestteilnehmerzahl: 31 Tage vor Reisebeginn.

## Information & Buchung:

Jugendherberge Rheine,  
Kopernikusstr. 82  
48429 Rheine

☎ +49 5971 2407  
✉ [jh-rheine@djh-wl.de](mailto:jh-rheine@djh-wl.de)

## Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Westfalen-Lippe gGmbH  
Eppenhauser Str. 65  
58093 Hagen

☎ +49 2331 9514-0  
✉ [info@djh-wl.de](mailto:info@djh-wl.de)