Teamerlebnis „Escape Room“

Diese Klassenfahrt ist ein echtes Teamabenteuer!

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? Zur Einstimmung beschäftigt sich eure Klasse mit dem Thema „Rollen und Rollenbilder" und der Frage, was die Klasse braucht, um den Kriminalfall zu lösen. Anschließend gibt es erste Informationen zu möglichen Tatverdächtigen. Am nächsten Tag bereiten wir uns mit einem Warm-up auf die große Aufgabe vor: einander zu vertrauen und im kooperativen Miteinander Aufgaben zu bewältigen. Und nun geht es los: Zwei „Escape Rooms“ warten bereits! Die Klasse muss nun – in zwei Halbgruppen aufgeteilt – innerhalb einer vorgegebenen Zeit wichtige Hinweise sammeln und den Kriminalfall lösen. Denn erst, wenn beide Türen geöffnet sind, kann die gesamte Klasse den Fall abschließen. Am Ende des Tages lassen wir das Erlebte dann Revue passieren und werten es aus.

1. Tag:
Vormittags reist die Klasse gemütlich an

Nachmittags, Start 14:00 Uhr
Nachdem sich TrainerInnen und SchülerInnen in ersten Lauf- und Bewegungsspielen kennen gelernt haben, 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 zusammen zu arbeiten. So erwerben die Teammitglieder in ersten Aktionen bereits wichtiges Wissen, um den Escape-Room am nächsten Tag zu lösen.

Abends, Start gegen 19:00 Uhr:
Nach dem Abendessen beschäftigt sich die Gruppe mit den Themen \"Rollen\" und \"Rollenbilder\". Explizit wird der Blick dabei auf Eigenschaften und Fähigkeiten der Gruppe geworfen. Ziel ist es, dabei zu schauen, was die Klasse braucht, um den Kriminalfall im Laufe des Programms zu lösen und sich am Ende aus dem Escape-Room zu befreien. Natürlich kommt der Transfer in den Alltag dabei nicht zu kurz.

2. Tag:
Vormittags, Start gegen 9:00 Uhr:
Nach dem Frühstück geht es mit allem erworbenen Vorwissen endlich in zwei vorbereitete Escape-Rooms. Die geteilte Gruppe muss nun innerhalb von einer vorgegebenen Zeit den Fall um Jonas und seine Freunde lösen und dabei wichtige Hinweise sammeln, Rätsel lösen, Koffer und Kisten öffnen und aus einem spannenden Hörspiel wichtige Hinweise sammeln! Denn erst, wenn beide Türen geöffnet sind und die Hinweise endgültig zusammen getragen wurden, kann die gesamte Klasse den Fall abschließen.

Nachmittags, Start gegen 14:00 Uhr:
Nach bewegungsreichen und spannenden WarmUps 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" können die TeilnehmerInnen noch einmal zeigen, was es heißt, ein Team zu sein.

Am Ende des Tages wird das Erlebte gemeinsam mit dem Trainierteam reflektiert und ausgewertet. Erfahrungen aus dem Programm können so in den Klassenalltag übertragen werden!

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 zu machen, damit geprüft werden kann, ob die Buchung bestätigt werden kann.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3876

Leistungen

- 2 Ü / VP im Mehrbettzimmer
- Zwei Tage erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts“

Termine & Preise

31. 08. 2026 - 16. 10. 2026
- **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  153,00 € pro Person

19. 10. 2026 - 13. 12. 2026
- **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  135,00 € pro Person

22. 03. 2027 - 16. 07. 2027
30. 08. 2027 - 22. 10. 2027
- **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  160,00 € pro Person

11. 01. 2027 - 19. 03. 2027
19. 07. 2027 - 27. 08. 2027
25. 10. 2027 - 10. 12. 2027
- **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  139,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Information & Buchung:

Jugendherberge Bad Driburg,
Schirrmannweg 1
33014 Bad Driburg

+49 5253 2570
bad.driburg@wl-jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

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

+49 2331 9514-0
info@wl-jugendherberge.de