

Survival Days (3 Tage)

Teamabenteuer rund um die vier Elemente

Bei abwechslungsreichen Aktionen rund um die Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde wird aus eurer Klasse hier ein richtig gutes Team!

1. Tag:

Vormittags:

Die Klasse reist gemütlich an und bezieht ihre Zimmer.

Nachmittags:

Nachdem Trainer*innenteam und Lehrpersonen einander in einem kurzen Vorgespräch kennengelernt haben, geht es auch schon los: Wir starten mit actionreichen Bewegungsspielen wie „7 up“, „Wäscheklammerfangen“ oder „Dodo-Taucher“ ins Programm und lernen dann beim Natur-Chaosspiel nicht nur unsere Umwelt, sondern auch unsere Teammitglieder etwas besser kennen. Anschließend geht es in Kleingruppen ausgestattet mit kleinen Eimern in die Natur. Dort entdecken wir die nötigen Materialien für unsere Wasserfilter. Alles was die Natur nicht hergibt, gibt es von uns. Dann kann es auch schon losgehen! Schicht für Schicht entsteht in unserer Flasche ein Wasserfilter. Durch die feste Kohle über dem leichten Sand, die lockeren Steine und das weiche Gras können wir sicher sein, dass unser Wasser klar wieder aus dem Filter läuft. Überraschend, wie sauber das vorher verschlammte Wasser den Filter wieder verlässt! Bei der Aktion „Fehlgeschichten“ erfahren dann alle noch etwas mehr über ihre Mitschüler*innen. Und nun wird der Popcorn-Feuertopf herausgeholt! Am lodernen Feuer lässt sich eure Klasse das Popcorn schmecken und reflektiert das bisher Erlebte.

2. Tag:

Vormittags:

Am nächsten Tag kommt eure Klasse mit Spielen wie „Kosmosball“ oder „British Bulldog“ in Schwung. Beim anschließenden Bogenschießen kommt es nicht nur darauf an, die Zielscheibe zu treffen, sondern es gilt auch, spannende Teamaufgaben zu lösen. Wer schafft es, sich durch Treffsicherheit einige Buchstaben zu erspielen? Und wer kann daraus die besten Begriffe zusammensetzen? Einen Bonuspunkt gibt es für jedes Wort, das sich mit den vier Elementen befasst. Während ein Teil der Klasse Aufgaben an der Zielscheibe bewältigt, erstellt der andere Teil knifflige Schatzkarten. Später wird natürlich getauscht, ehe es am Nachmittag auf große Schatzsuche geht.

Nachmittags:

Nach dem Mittagessen und ein paar kleineren Warm-Ups wie „Evolution“ oder „Fan-Schnick-Schnack-Schnuck“ heißt es: Welches Team findet die meisten Schätze und wer kann sich am besten orientieren? Nachdem alle wieder zusammengekommen sind, treten die Schüler*innen z.B. in einer Runde „Wo ist unser Huhn?“ gegen das Trainer*innenteam an, um das Klassenteam noch einmal abschließend zu stärken. Strategisches Denken und Zusammenhalt verbunden mit einer großen Portion Spaß bilden den perfekten Abschluss dieses Programms. Am Ende einer actionreichen Klassenfahrt wird das Erlebte noch einmal reflektiert und visualisiert. Die Ergebnisse bekommen die Schüler*innen zur weiteren Aufbereitung in der Schule mit an die Hand.

ALLGEMEINE HINWEISE

Und was ist, wenn das Wetter einmal nicht mitspielt? Selbstverständlich hat das Trainerteam auch eine Reihe alternativer Aktionen im Gepäck, die selbst bei Wind und Wetter im Seminarraum für Action und Spannung sorgen. Egal ob beim „Blinden Parcours“, beim „Krimispiel“ oder beim „kooperativen Malen“ – Langeweile kommt garantiert nicht auf.

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.

Leistungen

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

Termine & Preise

01. 01. 2026 – 31. 12. 2026

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
172,00 € pro Person

11. 01. 2027 – 17. 12. 2027

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
179,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

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/kl6557

Information & Buchung:

Jugendherberge Detmold,
Schirrmannstr. 49
32756 Detmold

☎ +49 5231 24739
✉ detmold@wl-jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

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

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