

# Klassenfahrten nach Dinkelsbühl

ab 129,00 € p. Pers.

## Move!

### Das etwas andere Sportprogramm

Aufenthalt **3 Tage**

geeignet für **1. - 7. Klasse**

Es warten 25 Zimmer mit 100 Betten auf unsere Gäste sowie ein großer Außenbereich mit ca. 3.000m<sup>2</sup>. Hier finden Sie einen Bolzplatz, Tischtennisplatten, einen Spielecontainer und den Fahrradservicestützpunkt der Stadt Dinkelsbühl. Zwei unserer Zimmer sind barrierefrei und mit dem Aufzug erreichbar.

#### Unser Angebot für sportliche Tage:

Bei uns können Ihre Schüler ganz neue und kreative Sportarten ausprobieren. Spaß steht hierbei im Vordergrund. Auf spielerische Art und Weise hat die Klasse dabei die Chance, als Team weiter zusammen zu wachsen.

## 1. Tag

#### Anreise am Mittag

- Jagd auf das Gummihuhn (ca. 2-3 Stunden); Jagd auf das Gummihuhn ist ein völlig ausgeflipptes Teamspiel, das ihre Gruppe in der Jugendherberge in Dinkelsbühl spielen kann. Angeleitet von einem Trainer erlernen die Teilnehmer den richtigen Umgang mit dem Gummihuhn und kreieren eigene herausfordernde Parcours. Natürlich darf auch ein Turnier nicht fehlen.

#### Nach dem Abendessen:

- Mittelalterlicher Escape Room „Alter Schwede“ (ca. 75 Minuten pro Gruppe, Gruppengröße max. 8 Personen): Die alten Geschichten und Legenden um Dinkelsbühl und die Schweden sind weithin bekannt. Aber in dieser Form als Team-Abenteuer zu erleben ist nur in der Jugendherberge Dinkelsbühl möglich. In einem alten Gewölbe befindet sich der Escape-Room, in dem das Team gemeinsam die kniffligen Aufgaben lösen muss, um letztlich die hinterlistige Falle des „Alten Schweden“ zu entschärfen.

## 2. Tag

#### Vormittag:

- Baseball/ Softball spielen (ca. 2,5 Stunden): Das Spiel und seine Regeln kennenlernen und spielen, zusammen gemeinsam Spaß haben.

#### Nachmittag:

- Herstellen von Boomerangs und Erlernen der richtigen Wurftechnik (ca. 3 Stunden): Das gebogene Stück Holz, das geworfen einen großen Kreis beschreibt und wieder zielstrebig zu seinem Werfer zurückkehrt, fasziniert seit Hunderten von Jahren die Menschheit. Ihre Gruppe baut sich selbst Zimmer- und Holzboomerangs und kann diese anschließend in freier Natur erproben. Dabei lernen sie nicht nur, wie man Boomerangs baut, sondern diese auch richtig wirft und fängt

#### Abends:

- Pompen statt Kämpfen (ca. 2-3 Stunden): An diesem Tag wartet auf die Gruppe ein tolles Teamspiel. Was von außen aussieht, wie ein paar ausgeflippte Rollenspieler ist in Wirklichkeit ein taktischer Teamsport. Die Teilnehmer erlernen den sicheren Umgang mit Pompen in Übungsduellen und anschließend gibt es noch ein spannendes Turnier.

## 3. Tag

Am dritten Tag heißt es Abschied nehmen und "Auf Wiedersehen". Wir hoffen es hat Ihnen gefallen und freuen uns auf Ihren nächsten Besuch!

Check-Out bis 10:00 Uhr, Abreise bis 11:00 Uhr.

## Allgemeine Hinweise

Änderungen im Ablauf vorbehalten.

Aus organisatorischen Gründen kann sich die Reihenfolge im Programmablauf ändern.

SchülerInnen werden im Mehrbettzimmer (bis 6 Personen) mit Dusche/WC untergebracht, Lehrkräfte nach Verfügbarkeit im Einzelzimmer mit Dusche/WC. In allen Zimmern ist WLAN verfügbar. Unterbringung der SchülerInnen im Einzel- oder Doppelzimmer ist gegen Aufpreis und nach Verfügbarkeit möglich.

Das Programm ist auch für Schulklassen mit weniger als 22 Schüler/innen auf Anfrage buchbar. Bei kleineren Gruppen wird ein Aufpreis berechnet.

- Verlängerungsnächte/ vorgezogene Anreise sind auf Verfügbarkeit/ Anfrage möglich
- Kostenfreies Parken (auch Busparkplatz) 5 Gehminuten von der JH entfernt vor den Toren der historischen Altstadt
- Behindertenparkplatz direkt am Haus

Die angegebenen Preise sind für Gruppengrößen ab 22 Personen berechnet.

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

Das Programm ist auch für kleinere Gruppen auf Anfrage buchbar. Der Reisepreis wird anhand der Gruppengröße berechnet. Bitte wenden Sie sich für weitere Informationen an das Team der Jugendherberge.

Das Angebot ist für Gäste mit eingeschränkter Mobilität geeignet. Auf Verlangen erhalten Gäste von der Jugendherberge genaue Informationen über eine mögliche Eignung unter Berücksichtigung der individuellen Bedürfnisse. Allgemeine Informationen zu den Gegebenheiten vor Ort erhalten Sie bei [Reisen für Alle](#).

## Pädagogische Ziele

Hürden abbauen & Barrieren einreißen, Leben & Lernen für alle, Möglichkeiten und Grenzen erfahren

## Leistungen

- 2 Übernachtungen mit Vollpension,

- Frühstücksbüffet, Lunchpaket und warmes Abendessen,  
Moderne Zimmer mit Dusche/ WC/ WLAN/ Bettwäsche
- Ausgeflipptes Teamspiel-Jagd auf das Gummihuhn
  - Mittelalterlicher Escape-Room „Alter Schwede“
  - Baseball/Softball
  - Boomerangs selber bauen und werfen lernen
  - Pompfen statt Kämpfen
  - Pädagogische Durchführung im erlebbaren Denkmal
  - Ein Aufenthaltsraum (gemäß der Gruppengröße) und WLAN stehen Ihnen kostenfrei während Ihres gesamten Aufenthaltes zur Verfügung,

## Termine & Preise

2020

17.02.2020 - 20.11.2020

2 Ü/VP (Lunchpaket), Bett/en im Mehrbettzimmer mit Du/WC :  
129,00 € p. Pers.

## Kontakt

Jugendherberge Dinkelsbühl

Koppengasse 10

91550 Dinkelsbühl

Tel. [09851 5556417](tel:098515556417) [info@jugendherberge-dkb.de](mailto:info@jugendherberge-dkb.de)

Leitung  
Susen Liekfeldt

Steffen Liekfeldt

Träger  
Stadt Dinkelsbühl

## Reiseveranstalter

Jugendherberge Dinkelsbühl  
Koppengasse 10  
91550 Dinkelsbühl

Tel. [09851 5556417](tel:098515556417)

E-Mail [info@jugendherberge-dkb.de](mailto:info@jugendherberge-dkb.de)



<http://www.jugendherberge.de/jugendherbergen/dinkelsbuehl-212/klassenfahrten/4281/>