

Teamtraining, Stadterlebnis und ein Besuch der Phänomenta sind der ideale Mix für Ihre Klassenfahrt. Kletteraktionen im angrenzenden Volkspark sind eines der Highlights im Programm. Wer sich traut, besteigt unsere zwei Baumkletterpfade mit bis zu 8 m Höhe. Als Belohnung lockt ein Sprung aus luftiger Höhe. Beim Teamtraining erfahren Ihre Schüler, dass Kooperation wichtiger ist, als Alleingänge. Nach ersten Warm-ups und Interaktionsaufgaben, fordert der Vertrauenslauf den Zusammenhalt der Schüler. Anschließend startet die Klasse in der Dunkelheit zu einer Nachtaktion in Eigenregie. Am zweiten Tag wartet der Niedrigseilparcours darauf, bezwungen zu werden. Nach einer Sicherheitseinweisung geht es in die Höhe. Die gemeinsame Kletteraktion fordert viel Mut und Vertrauen. Die gemeinsamen Erlebnisse entzünden ein starkes Teamgefühl in der Gruppe, das sich bis in den Schulalltag übertragen lässt. Der dritte Tag steht ganz im Zeichen von Flensburg. Die Schüler erkunden die City mit einer Stadtrallye. Die Phänomenta präsentiert Experimente zum Mitmachen und Ausprobieren.

1. Tag: WILLKOMMEN IN FLENSBURG

Willkommen in Flensburg. Hier verbinden sich Natur und Stadt ideal miteinander. Zunächst erkunden die Schüler Flensburg mit einer Stadtrallye auf eigene Faust.

2. Tag: TEAMTRAINING TAG 1

An zwei Tagen erleben die Schüler ein Teamtraining mit zertifizierten Erlebnispädagogen. Auf dem Niedrigseilparcours lernen die Schüler Hilfe zu geben und Hilfe anzunehmen. Spannend wird es bei der Nachtaktion im Dunkeln. Die Schüler lernen sich von einer ganz neuen Seite kennen, Vorurteile werden abgebaut und es entsteht ein neues Klassengefüge.

3. Tag: TEAMTRAINING TAG 2

Highlight des heutigen Tages ist der Aufstieg in luftige Höhen. Beim Klettern auf unserer Baum-Kletterroute und einem gesicherten Sprung aus der Höhe wachsen die Schüler über sich selbst hinaus, entwickeln Selbstvertrauen und lernen sich selbst etwas zuzutrauen. Das einmalige Erlebnis schweißt zusammen und lässt in der Gruppe Teamgeist entstehen. Bei der abendlichen Reflexion überlegen die Schüler, wie sie das Erlernete in den Alltag übernehmen und auf welcher Basis sie ihre Klassengemeinschaft in der Zukunft aufbauen möchten.

4. Tag: EXPERIMENTE PHÄNOMENAL

Die Phänomenta ist ein lebendiges Museum mit allerlei Experimenten, physikalischen Herausforderungen und intelligenten Mitmachaktionen. Wie kann man über eine Brücke aus unbefestigten Bausteinen gehen? Wie funktioniert ein Flaschenzug? Und wie entstehen eigentlich Wellen? In der Phänomenta werden die Schüler so manches Geheimnis lüften. Bei dem Spaziergang (ca. 45 Minuten) zur Phänomenta lernen die Klassen das Stadtbild von Flensburg kennen und erleben das Treiben am Flensburger Hafen. Wer nicht laufen möchte, kann ein Busticket an der Rezeption erwerben. Im Anschluss empfehlen wir einen Stadtbummel durch Flensburgs schöne Innenstadt.

5. Tag: ABREISE

Die Abreise erfolgt nach dem Frühstück.

ALLGEMEINE HINWEISE

Es handelt sich um einen exemplarischen Ablauf der Programmtage, der nach Wetter und örtlichen Begebenheiten variieren kann. Das Programm ist für Rollstuhlfahrer nicht geeignet.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl734

Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension,
- ✓ Programm wie beschrieben inkl. touristischem Programm und 2 Tagen erlebnispädagogisches Teamtraining mit den Trainern der Fördeakademie

Termine & Preise

01. 03. 2021 - 30. 11. 2021

- ☛ **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
208,00 € pro Person

01. 03. 2022 - 30. 11. 2022

- ☛ **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
214,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Information & Buchung:

Jugendherberge Flensburg,
Fichtestr. 16
24943 Flensburg

☎ +49 461 37742
✉ flensburg@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Nordmark e.V.
Rennbahnstraße 100
22111 Hamburg

☎ +49 40 655995-66
✉ service-nordmark@jugendherberge.de