

Teamspirit mit Kopf, Herz und Hand

Die Klassengemeinschaft verbessern

1. Tag: ANREISE

Die Anreise erfolgt vor dem Mittagessen. Anschließend haben die Schüler*innen Zeit, die Jugendherberge und die Umgebung eigenständig kennenzulernen.

2. Tag: DIE KLASSE ALS TEAM

Vertrauens- und kooperative Teamübungen mit Spaß und Bewegung stellen die Schüler*innen vor gemeinsame Aufgabenstellungen. Sie schaffen Begegnungen, die verbinden und gegenseitiges Vertrauen schaffen. Die Schüler*innen lernen einen konstruktiven Umgang mit Stärken und Schwächen der Klassengemeinschaft. Den Abschluss der Tages bildet eine Nachtaktion - lasst euch überraschen!

3. Tag: NIEDRIGSEILPARCOURS, FLOSSBAU ODER IMPULSKETTE

Niedrigseilparcours (Ab 3. Kl.): Auch der Niedrigseilparcours zeigt, wie gut zwischenmenschliche Verbindungen auf mehreren Ebenen geschaffen werden können. Das gegenseitige Vertrauen und die Unterstützung von jedem einzelnen stärkt das Band in der Klassengemeinschaft. Schnell wird deutlich, wie Probleme ohne Technik, aber mit viel sozialer Kompetenz gelöst werden können.

Floßbau (Ab 5. Kl.): Gemeinsam ein Floß bauen weckt Abenteuergefühle bei Groß und Klein. Aber vor der erfolgreichen Jungfernfahrt auf der Schlei muss sauber im Team gearbeitet werden. Notwendige Knoten werden gelernt und ein Bauplan muss im Team entwickelt werden. Jeder muss bei diesem Projekt mit anpacken, bevor es gut gesichert und begleitet mit Schwimmweste und Paddel aufs Wasser geht.

XXL-Impulskette (Ab 8. Kl.): Kreativität, Absprachen, Flexibilität und Teamfähigkeit sind wichtig, wenn es an den Bau der Riesenmurmelbahn geht. In Kleingruppentragen alle zum Erfolg bei. Das Finale bildet das gemeinsame in Gang setzen der Murmelbahn und am Ende des Durchlaufs die Auslösung eines Schlussimpulses.

4. Tag: GPS-RALLYE, BOGENSCHIESSEN ODER ESCAPE GAMES

GPS-Rallye (Ab 3. Kl.): Gemeinsam auf Schnitzeljagd gehen und spannende Rätselübungen lösen verbindet und fördert gemeinsame Absprachen und die Empathiefähigkeit der Teilnehmenden. Darüber hinaus macht ein Querfeldein-Abenteuer großen Spaß!

Bogenschießen (Ab 5. Kl.): Den Pfeil ansetzen, die Sehne spannen, das Ziel anpeilen, tief ausatmen, innere Ruhe finden ...Treffer! Der Baustein beginnt mit dem Aneignen der Technik des Bogenschießens. Hierbei spielen Selbstwahrnehmung und Konzentration die zentrale Rolle. Nachmittags reflektieren die Trainer von EXEO zusammen mit den Schüler*innen die gemeinsamen Erlebnisse der letzten Tage und transferieren das Erlernte in den Schulalltag.

Escape Games (Ab 5. Kl.): Die Schulklasse muss eine Vielzahl von Rätseln und Aufgaben lösen, um auf den richtigen Weg zu kommen und letztlich das Escape Game zu meistern. Mit kühlem Kopf und Zusammenhalt im Team finden sich nach und nach nützliche Tipps. Hier ein Schmierzettel mit einer Geheimschrift, dort ein Code und das Abenteuer beginnt...

5. Tag: ABREISE

Abreise nach dem Frühstück. Hinweis: Der Ablauf ist beispielhaft. Durch eine enge Absprache mit den Lehrkräften wird eine ziel- und bedarfsorientierte Kursgestaltung geplant! EXEO e. V. ist mit dem Qualitätssiegels „beQ – mit Sicherheit pädagogisch“ zertifiziert.

ALLGEMEINE HINWEISE

Eignung für Personen mit Mobilitätseinschränkungen Bei entsprechend verfügbaren Kapazitäten bemüht sich der Reiseveranstalter darum, die gewünschten Reiseleistungen auch Gästen mit Mobilitätseinschränkungen anzubieten. Bitte kontaktiert hierzu die Jugendherberge und teilt genaue Angaben über die Personenzahl sowie über Art und Umfang der Mobilitätseinschränkungen der betreffenden Teilnehmer*innen mit. Wir empfehlen den Abschluss einer Reiserücktrittskostenversicherung.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl5443

Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche
- ✓ Programm wie beschrieben, erlebnispädagogisches Programm von EXEO

Termine & Preise

01. 01. 2024 - 31. 12. 2024

- ✚ 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bett / en im Mehrbettzimmer
289,00 € pro Person

01. 01. 2025 - 31. 12. 2025

- ✚ 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bett / en im Mehrbettzimmer
292,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Information & Buchung:

Jugendherberge Hankensbüttel,
Helmrichsweg 24
29386 Hankensbüttel

☎ +49 5832 2500
✉ hankensbuettel@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Hannover e.V.
Ferdinand-Wilhelm-Fricke-Weg 1
30169 Hannover

☎ +49 511 16402-22
✉ service-hannover@jugendherberge.de