

Nur im Rudel sind wir stark

Was wir von Wölfen lernen können

Grundlage sind kooperative Abenteueraktionen. Auf spielerische Art und Weise werden Lernprozesse gefördert, bei denen zwei Ziele im Vordergrund stehen:

1. Das Erlebnis des gemeinsamen Handelns in einer Gruppe von Menschen, die sich gegenseitig unterstützen anstatt zu konkurrieren, kurz: **Kooperation**
2. Das Erlebnis von Spannung, Herausforderung und der Erweiterung der eigenen Handlungsmöglichkeiten, kurz: **Abenteuer**

Die Inhalte der kooperativen Abenteuer-Bausteine (Teil 1 bis 3) richten sich nach dem Stand und den Bedürfnissen der Gruppe, d.h. ihrer Altersstufe, der körperlichen Fitness, der Zusammensetzung der Gruppe und den bereits bestehenden Erfahrungen der Teilnehmer mit Team-Trainings. Im Angebot sind hier Aktionen wie z. B. Gruppenjonglage, Formenseil, Spinnennetz, Seilsonne, einen Schatz bergen, aber auch Rollenspiele, Schnitzeljagd, Geländespiele und vergleichbare Herausforderungen an die Gruppe im Gelände. Die jeweils passenden Aktionen kommen nacheinander zum Einsatz und der Schwierigkeitsgrad bzw. die Anforderungen an die Gruppe steigen mit jeder neuen Aktion.

Für die Abenteuerpädagogik hat sich der Satz „Wähle deine Herausforderung“ zu einem Schlüsselbegriff entwickelt. Aus einer Aufgabe, die der Gruppe gestellt wird, entfaltet sich ein dynamischer Prozess, der alle Beteiligten dazu herausfordert:

- sich auf Neues, Unvertrautes und Unvorhergesehenes einzulassen,
- zusammen zu arbeiten,
- Kompromissbereitschaft in Entscheidungssituationen zu üben,
- Rücksicht zu nehmen

Dies fördert bei allen Beteiligten Einsatz und Engagement auf drei Ebenen:

- **physisch:** motorische Fähigkeiten wie Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Gleichgewichtssinn,
 - **kognitiv:** neue Handlungsmuster entwickeln, planen und entscheiden können,
 - **emotional:** TN müssen sich aufeinander einlassen, eigene Bedürfnisse erkennen, Verantwortung für andere wahrnehmen, körperliche Nähe und Berührung zu lassen
- Jede*r bekommt die Möglichkeit, sich nach eigenem Ermessen einzubringen. Der Lohn ist der gemeinsame Erfolg!

Folgende **Bausteine von je ca. 2,5 Stunden** bauen aufeinander auf, sind aber an sich abgeschlossen und werden grundsätzlich mit einer ausführlichen Auswertung mit der gesamten Gruppe beendet:

1. Einstieg, Kennenlernen, Vertrauen und Sicherheit. Was macht ein Rudel so stark und was können wir von den Wölfen lernen?
2. erste Abenteuer gemeinsam bestehen, das Rudel formiert sich.
3. erfolgreich Beute machen, die Herausforderung!

1. Tag: ANKOMMEN

Willkommen in Hitzacker. Macht euch mit der Jugendherberge und der Umgebung vertraut und startet entspannt in eure Klassenfahrt.

2. Tag: AUS DEM LEBEN DER WÖLFE

Am Vormittag geht es los mit dem ersten Baustein. Aktiv und spielerisch werden Informationen zum Leben der Wölfe und zur Ökologie und Verhalten des Top Jägers in unserer Landschaft vermittelt. Wir erfahren, was wir von den Wölfen für unsere Gruppe lernen können.
Am Nachmittag geht es auf Rallye durch den Ort.

3. Tag: DAS RUDEL FORMIERT SICH

Weiter geht es mit dem zweiten Abenteuerbaustein. Ganz nach den Bedürfnissen der Gruppe gibt es verschiedene Spiele und Gruppenaufgaben.

Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension inkl. Bettwäsche
- ✓ optional kann für die Abend hinzugebucht werden:
Nachtwanderung deluxe
Lagerfeuer mit Tee und "Feuersnack"

✓ 2024:
10 Personen: 262,00€ p. Pers.

2025:
10-14 Personen: 275,00€ p. Pers.

Mit vorheriger Absprache kann das Programm auch für Klassenstufe 6 stattfinden

Termine & Preise

01. 03. 2024 - 31. 10. 2024

👉 **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
236,50 € pro Person

01. 04. 2025 - 31. 10. 2025

👉 **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
249,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 15 Teilnehmer

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

Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Optional kann für den Abend die Nachtwanderung deluxe hinzugebucht werden.

4. Tag: ERFOLGREICH BEUTE MACHEN

Am Vormittag geht es mit Baustein 3 in die nächste Runde. Die Schwierigkeit der Aktionen erhöht sich und die Gruppe muss sich erneut gemeinsam neuen Herausforderungen stellen.

Nachmittags gibt es eine abschließende Auswertungsrunde mit Rückblicken auf die vergangenen Tage und einem Ausblick in die Zukunft.

Optional kann ein Lagerfeuer mit Tee und "Feuersnack" hinzugebucht werden.

5. Tag: AUF WIEDERSEHEN

Nach einem ausgiebigen Frühstück könnt ihr gut gestärkt die Heimreise antreten.

ALLGEMEINE HINWEISE

Bei entsprechend verfügbaren Kapazitäten bemüht sich der Reiseveranstalter darum, die gewünschten Reiseleistungen auch Gästen mit Mobilitätseinschränkungen anzubieten. Bitte kontaktiert hierzu die Jugendherberge und teilt uns 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/kl3590

Information & Buchung:

Jugendherberge Hitzacker,
An der Wolfsschlucht 2
29456 Hitzacker

+49 5862 244
@ hitzacker@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

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

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