

"KlassenSpiel"

Mit dem "KlassenSpiel" zur Klassengemeinschaft

1. Tag:

Nach einer kleinen Entdeckungstour durch die Jugendherberge wartet zunächst ein stärkendes Mittagessen. Das sorgt für die nötige Stärkung, ehe die erste Herausforderung vollen Einsatz fordert: Jetzt warten 8.000 Bauklötze darauf, zu einer Klasse(n)-Stadt verbaut zu werden. Anschließend führen tolle Teamspiele nach draußen, ehe der Tag mit dem leckeren Abendessen ganz entspannt ausklingen darf.

2. Tag:

Heute geht es richtig rund: Während morgens die Teams eine kreative Murmelbahn bauen, dreht sich am Mittag alles um Kooperation und Vertrauen. Im Live-Escape-Room geht es buchstäblich darum, sich aufeinander einzuspielen. Jeder kann seine Stärken mit einbringen, wenn es darum geht, den richtigen Code mit kniffligen Rätseln, versteckten Gegenständen und spannenden Teamaufgaben für den Safe herauszufinden. Nur mit Köpfchen, Ideen und Teamwork kommt die Klasse ans Ziel - Spaßfaktor garantiert! Natürlich wird das Ganze am Ende reflektiert.

3. Tag:

Heute heißt es noch einmal das leckere Jugendherbergsfrühstück genießen und schon geht es wieder zurück nach Hause - leider! (Im Winter oder bei schlechtem Wetter verwandelt sich das "KlassenSpiel" in ein spannendes Indoor-Programm.)

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl1398

Leistungen

- ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension
- ✓ Frühstück, Mittagessen (oder Lunchpaket) und Abendessen, Zu allen Mahlzeiten Wasser und Tee, Individuelle Verpflegungswünsche nach Absprache
- ✓ Erlebnispädagogisches Programm und Teamübungen

Stärkung des sozialen Miteinanders und der Klassengemeinschaft

Erfahrene und professionelle Programmbetreuung

Termine & Preise

Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

Information & Buchung:

Jugendherberge Hochspeyer,
Trippstadter Straße 150
67691 Hochspeyer

+49 6305 336
hochspeyer@diejugendherbergen.de

Reiseveranstalter:

Die Jugendherbergen in Rheinland-Pfalz und im Saarland
In der Meielache 1
55122 Mainz

+49 6131 37446-0
zentrale@diejugendherbergen.de