Aktiv zum „Wir“ (5 Tage)

Auf dieser Klassenfahrt spukt der Teamgeist!

Gemeinsam in Richtung „Klassenteam“! Spannende Herausforderungen annehmen und an ihnen wachsen, die eigene Stellung finden, persönliche Stärken einbringen und Schwächen akzeptieren und dabei auch die Mitschüler*innen besser kennenlernen: Das sind die Ziele dieser erlebnisreichen Klassenfahrt. Auf dem Weg dorthin ist bei jeder Menge Bewegung, beim Bogenschießen, bei der Riesen-Murmelbahn, bei Spielen und gemeinschaftlichen Aktionen zudem viel Spaß garantiert!
Und was ist, wenn das Wetter einmal nicht mitspielt? Selbstverständlich hat das Trainer*innenteam auch alternative Aktionen im Gepäck, die selbst bei Wind und Wetter im Seminarraum für Action und Spannung sorgen. Ob „Blinder Parcours“, „Krimispiel“ oder „kooperatives Malen“ – Langeweile kommt garantiert nicht auf.
Um das Programm bestmöglich auf den Bedarf der Gruppe zuschneiden zu können, kann es zu kleineren Veränderungen kommen. Ein Klassencheck und Vorabinformationen für die Lehrkräfte gehören deshalb bereits im Vorfeld zur Leistung. Sind mehrere Klassen zeitgleich vor Ort, wird der Ablauf entsprechend angepasst.
Statt den regulären Programmangebot mit vier Tagen, sind auch drei Tage Programm möglich (für einen reduzierten Preis).

1. Tag:
Vormittags:
Die Klasse reist gemütlich an und bezieht nach dem Mittagessen ihre Zimmer.
Nachmittags:
Die Schülerinnen lernen die Trainer*innen in unterschiedlichen Lauf- und Bewegungsspielen wie z. B. „Namensjonglage“ kennen. Gemeinsam steigen wir in das Programm ein und werfen einen Blick auf die nächsten Tage. Ziele und Regeln der Klassenfahrt werden festgelegt. Im Anschluss können bei Kooperationsspielen wie „Bücken-Klatschen“, „Moorpfad“ oder „Brennendes Tor“ erste Erkenntnisse über die Klassengemeinschaft gewonnen werden. Ideenreiche Reflexionen wie „Gefühlemonster“, „Wetterkarten“ oder die „Fünf-Finger-Reflexion“ begleiten das Programm.
Abends:
Nach dem Abendessen finden die Schüler*innen durch Warm-ups wieder in das Programm. Je nach Wetterlage klingt der Abend bei einem Lagerfeuer, einem Feuerkorb, einer Nachtwanderung oder Aktionen wie „Schmuggler und Zöllner“ aus.

2. Tag:
Vormittags:
Mit Lauf- und Bewegungsspielen starten wir in den Tag, bevor einer der Höhepunkte folgt: das Bogenschießen. In Gruppen erarbeiten sich die Schüler*innen Schritt für Schritt den Weg zum Erfolg. Nach einer Einweisung in das Material sammeln sie bei gemeinsamen Aktionen Punkte an der Scheibe. Parallel sorgen weitere Aufgaben dafür, dass keine Wartezeiten entstehen.
Nachmittags:
Nach einem Warm-up stellen die Schüler*innen bei kooperativen Aufgaben wie „Spinnennetz“ oder „Zahl um Zahl“ Gemeinschaftssinn, Kommunikation und Vertrauen unter Beweis.

3. Tag:
Vormittags:
Nach einem kurzen Warm-up wie „Fan-Schnick-Schnack-Schnuck“ oder „Schreilauf“ widmet sich die Klasse dem nächsten Höhepunkt: der Riesen-Murmelbahn. Gemeinsam wird aus verschiedenen Materialien eine große Murmelbahn gebaut. Welche Bahn ist am schnellsten? Wo entstehen steile Kurven oder Rampen? Nervenkitzel ist garantiert. Parallelaktionen sorgen dafür, dass keine Wartezeiten entstehen.
Nachmittags:
Nach einem Aufwärmspiel aus der Mittagspause folgt die nächste kooperative Herausforderung. Um beispielsweise den „Säuresee“ zu überqueren, braucht es kreative Lösungsansätze und den Zusammenhalt der gesamten Klasse. Der Tag wird anschließend reflektiert, etwa mit den Wetterkarten.

Leistungen

- 4 Ü / VP
  Getränkepauschale
- 4 Tage erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts“
- Programm ist auch mit 2 Übernachtungen buchbar.

Termine & Preise

04. 02. 2026 - 30. 11. 2026

- **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  335,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

4. Tag:
Vormittags:
Sportlich geht es mit Aktionen wie „Dodo-Taucher", „Schwimmschlangenschlagen" und der „Mütze der Macht" weiter. Ein zunächst unlösbar scheinendes Rätsel fordert Geduld, Kommunikation und Teamarbeit.
Nachmittags:
Zum Abschluss treten die Schüler*innen bei Aktionen wie „Wo ist unser Huhn" gegen das Trainer*innenteam an. Strategisches Denken, Zusammenhalt und eine große Portion Spaß bilden den Abschluss des Programms.
Die Klassenfahrt wird gemeinsam mit den Trainer*innen ausgewertet. Die Ergebnisse bekommen die Schülerinnen zur weiteren Aufbereitung in der Schule mit an die Hand. Anschließend verabschiedet sich das Trainer*innenteam und bittet die Lehrkräfte zu einem Abschlussgespräch.

ALLGEMEINE HINWEISE

Das Programm ist hier auch mit 2 Übernachtungen buchbar.

Eignung für Personen mit Mobilitätseinschränkungen
Bei entsprechend verfügbaren Kapazitäten in der Jugendherberge bemüht sich der Reiseveranstalter darum, die gewünschten Reiseleistungen auch Gästen mit Mobilitätseinschränkungen anzubieten. Es wird darum gebeten, bereits bei der Buchung genaue Angaben über die Personenzahl sowie jeweils über Art und Umfang der Mobilitätseinschränkungen der betreffenden Teilnehmer*innen zu machen, damit geprüft werden kann, ob die Buchung bestätigt werden kann.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3645

Information & Buchung:

Jugendherberge Horn-Bad Meinberg,
Jahnstr. 36
32805 Horn-Bad Meinberg

+49 5234 2534
horn@wl-jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Westfalen-Lippe gGmbH
Eppenhauser Str. 65
58093 Hagen

+49 2331 9514-0
info@wl-jugendherberge.de