

Mainz per GPS-Suchspiel entdecken

Mit Cleverness und Teamfähigkeit ans Ziel

1. Tag:

Los geht's an diesem ersten Tag mit einem Ausblick auf die kommende Zeit, ehe die Schüler die Landeshauptstadt und Geburtsstadt Johannes Gutenbergs in einer besonderen Stadtführung kennen lernen. Am Abend legt eine GPS-Einführung samt Testphase den Grundstein für die Aktionen des nächsten Tages.

2. Tag:

Mit GPS-Geräten, Roadbook und Lunchpaketen ausgestattet geht es heute in Teams zum „City Quest“. Dieses Mannschaftsspiel fordert reichlich Intelligenz und Teamfähigkeit. Überall in Mainz warten versteckte Orte darauf entdeckt und knifflige Fragen darauf gelöst zu werden. Verschiedene Suchaufgaben fordern gute Orientierung in der Stadt und sollen zum Auffinden eines Codes führen. Spielaufgaben lockern das ganze auf lustige und abenteuerliche Weise auf. Am Nachmittag steht dann das heiß ersehnte Finale mit anschließender Siegerehrung bevor. Beim selbstorganisierten Abschlussabend, nämlich einem gemütlichen Barbecue im Garten der Jugendherberge, können alle Erfahrungen des heutigen Tages noch mal Revue passieren.

3. Tag:

Nach zwei spannenden Tagen um das Mainzer „City Quest“ erhält jeder Geo-Finder zum Abschied eine Teilnehmerurkunde – gute Heimreise! Empfehlung: Wer mag, kann im Gutenbergmuseum in die Kunst des Buchdrucks eintauchen oder Mainz bei einer Shoppingtour „unsicher“ machen.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl1424

Leistungen

- ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension
- ✓ Programm wie beschrieben

Termine & Preise

Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

Information & Buchung:

Jugendherberge Mainz,
Otto-Brunfels-Schneise 4
55130 Mainz

☎ +49 6131 85332
✉ mainz@diejugendherbergen.de

Reiseveranstalter:

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

☎ +49 6131 37446-0
✉ zentrale@diejugendherbergen.de