Wickie und die starken Kinder

Bei diesem Programm tauchen die Teilnehmer*innen in die spannende Welt von Wickie und seinem Wikingerstamm ein. Eure Klasse erlebt das aufregende Wikingerleben in Form von vielen spannenden Aktionen. Von einer Wikingerrallye, über Kooperations- und Problemlösungsaufgaben bis hin zu einem echten Wikingerfest mit Wikingerspielen, ist jede Menge Spaß garantiert!

1. Tag:

Anreise bis zum Mittagessen. Zimmerverteilung.
Nachmittag: Einstimmung auf die Wikingerzeit und Wickies Welt. Wir stellen Wickies Dorf „Flake", seine Freunde und Familie vor. Bei der Wikingerrallye müssen die Schüler*innen verschiedenste Aufgaben und Rätsel lösen. Kindgerecht lernen sie dabei viel über das Leben und Wirken der Wikinger.

2. Tag:

Vormittag:
Die Schüler*innen verwandeln sich mit Hilfe bereitgestellter Kostüme und selbstgebastelter Utensilien in einen Wikingerstamm. Danach müssen sie bei verschiedenen Aufgaben zeigen, dass sie genauso pfiffig sind wie Wickie und gut zusammenarbeiten können (Teamorientierte Kooperations- und Problemlösungsaufgaben).

Nachmittag:
Wickies Dorf Flake wird von den Dänen belagert. Helft Wickie und seinen Freunden Essen ins Dorf zu schmuggeln! Aber Vorsicht: lasst euch dabei nicht von den Dänen erwischen! (Großes kooperatives Geländespiel)

3. Tag:

Vormittag:
Bei der großen „Flake Wolfsjagd" versuchen die Schüler*innen mit Karte und Kompass möglichst viele Wölfe im Gelände zu finden. Ein guter Orientierungssinn, Ausdauer und eine gute Kommunikation zwischen den Wikingern führt zum Erfolg.

Nachmittag:
Heute ist großes Wikingerfest! Alle Wikinger messen sich im fröhlichen Wettstreit. Beim Hufeisenwerfen, Bogenschießen und anderen Wikingerspielen können die Kinder in Gruppen Ihre Geschicklichkeit, ihren Mut und ihre Geduld unter Beweis stellen. Zum Abschluss gibt es die Wikingerweihe.

4. Tag:
Dieser Tag steht zur freien Verfügung.

5. Tag:
Abreise nach dem Frühstück.

ALLGEMEINE HINWEISE
Das Programm findet draußen in der Natur **statt.**

Leistungen

- ✔ 4 Ü / VP im Mehrbettzimmer mit Dusche / WC
- ✔ pädagogische Betreuung durch Teamer an 2,5 Tagen, Wikingerrallye, teamorientierte Kooperations- und Problemlösungsaufgaben, Geländespiel, Wikingerfest inkl. Wikingerspiele, Fantasy Rollenspiel, „Flake Wolfsjagd"
- ✔ Das Programm ist auch mit 2 Ü / VP buchbar.
- ✘ Nicht enthalten: lokale Beherbergungssteuer

Termine & Preise

01. 01. 2026 - 31. 12. 2026

- **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC
  302,25 € pro Person

01. 01. 2027 - 31. 12. 2027

- **4 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC
  317,54 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

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/kl2206

Information & Buchung:

Jugendherberge Möhnesee,
Südufer 20
59519 Möhnesee

+49 2924 305
moehnesee@wl-jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

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

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