

# Aktiv zum „Wir“ (5 Tage)

## Auf dieser Klassenfahrt spukt der Teamgeist!

Gemeinsam in Richtung „Klassenteam“! Sich spannenden Herausforderungen stellen 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 Murrenbahnbau, bei Spielen und spannenden gemeinschaftlichen Aktionen zudem viel Spaß garantiert!

### 1. Tag:

Vormittag:

Die Klasse reist an.

Nachmittag:

Bei Lauf- und Bewegungsspielen wie etwa „Namensjonglage“ lernen sich Schüler\*innen und das Trainer\*innenteam kennen. Gemeinsam werfen wir einen Blick auf die kommenden Tage und legen die Ziele und Regeln der Klassenfahrt fest, etwa mit unserer „Teamskala“ – einem Plakat, auf dem die Klasse zu Beginn ihre Gemeinschaft bewertet kann. Im Anschluss gewinnt die Klasse bei Kooperationsspielen wie „Bücken-Klatschen“ oder „Brennendes Tor“ erste Erkenntnisse über die Klassengemeinschaft. Spannende und erlebnisreiche Reflexionen wie unsere „Gefühlemonster“, „Wetterkarten“ oder „Fünf-Finger-Reflexion“ runden nicht nur diesen Tag ab, sondern sind wiederkehrende Aktionen im gesamten Programm.

Abend:

Nach dem Abendessen finden die Schüler\*innen durch Warm-ups wieder in das Programm. Später lassen wir den Abend gemeinsam ausklingen, etwa bei einer Nachtwanderung oder Spielen und Aktionen wie zum Beispiel „Schmuggler und Zöllner“.

### 2. Tag:

Vormittag:

Nach einem kurzen Warm-up wie „Fan-Schnick-Schnack-Schnuck“ oder „Schreilauf“ finden wir uns für den nächsten Programmhöhepunkt wieder in Kleingruppen zusammen: die „Vertrauensleiter“.

Mithilfe von Pendelübungen bereiten sich die Schüler\*innen vor. Diese Übung erfordert viel Vertrauen, Konzentration und funktionierende Kommunikation!

Nachmittag:

Nach einem kleinen Warm-up können die Schüler\*innen die bisherigen Erkenntnisse nochmal in einer kooperativen Herausforderung unter Beweis stellen. Aufgaben wie „Spinnennetz“ oder „Zahl um Zahl“ erfordern Gemeinschaftssinn, Kommunikation sowie Vertrauen.

### 3. Tag:

Vormittag:

Nach dem Warm-up steht der Bau einer Riesen-Murrenbahn aus verschiedenen Materialien auf dem Programm. Wessen Bahn wird am schnellsten? Wer baut die steilsten Kurven – oder sogar eine Rampe? Und welcher Start ist am höchsten? Jede Menge Nervenkitzel ist bei dieser Aktion sicher. Auch an dieser Stelle ist für Parallelaktionen gesorgt, damit niemand warten muss.

Nachmittag:

Wenn die Schüler\*innen nach dem Mittag mit einem Aufwärmenspiel zurück im Programm angekommen sind, verfolgen wir die gemeinsamen Ziele mit der nächsten kooperativen Aktion. Um zum Beispiel den „Säuresee“ zu überqueren, braucht es kreative Lösungsansätze und den Zusammenhalt der ganzen Klasse. Zum Abschluss wird der Tag reflektiert – etwa mit unseren Wetterkarten.

### 4. Tag:

Vormittag:

Wenn mit dem „Dodo-Taucher“ Fische gefangen werden und sich alle beim

## Leistungen

- ✓ 4 Tage erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts“

## Termine & Preise

01.02.2025 – 30.10.2025

- 👤 **4 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Mehrbettzimmer mit Du / WC  
249,90 € pro Person

## Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

„Schwimmschlangenschlagen“ austoben, dann starten wir wieder sportlich ins Programm. Genauso aktiv geht es mit der „Mütze der Macht“ weiter. Ein zunächst unlösbar scheinendes Rätsel stellt die Geduld der Schüler\*innen erneut auf die Probe. Finden sie den richtigen Weg durch das Labyrinth?

Nachmittag:

Um das Klassenteam zum Abschluss noch einmal zu stärken, treten die Schüler\*innen zum Beispiel in einer Runde „Wo ist unser Huhn?“ gegen das Trainer\*innenteam an. Strategisches Denken und Zusammenhalt verbunden mit einer großen Portion Spaß runden ein spannendes Programm ab!

Gemeinsam mit den Trainer\*innen wird die Klassenfahrt ausgewertet und die Schüler\*innen bekommen die Ergebnisse zur weiteren Aufbereitung in der Schule mit an die Hand. Die Trainer\*innen verabschieden sich von der Klasse und bitten die Lehrkräfte im Anschluss zu einem Abschlussgespräch.

### ALLGEMEINE HINWEISE

Und was ist, wenn das Wetter einmal nicht mitspielt? Selbstverständlich hat das Trainerteam auch eine Reihe alternativer Aktionen im Gepäck, die selbst bei Wind und Wetter im Seminarraum für Action und Spannung sorgen. Egal ob beim „Blinden Parcours“, beim „Krimispiel“ oder beim „kooperativen Malen“ – Langeweile kommt garantiert nicht auf.

Um das Programm perfekt auf die Gruppe zuschneiden zu können, kann es zu kleineren Veränderungen der Inhalte kommen. Im Vorfeld gibt es dafür einen Klassencheck und Vorabinformationen. Sind mehrere Klassen zeitgleich vor Ort, wird der zeitliche Ablauf ebenfalls angepasst, sodass alle Schüler\*innen ausreichend Zeit für das Bogenschießen haben.

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl6318](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl6318)

#### Information & Buchung:

Jugendherberge Münster,  
Bismarckallee 31  
48151 Münster

☎ +49 251 530280, +49 251 5302812  
✉ [jgh-muenster@djh-wl.de](mailto:jgh-muenster@djh-wl.de)

#### Reiseveranstalter:

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

☎ +49 2331 9514-0  
✉ [info@djh-wl.de](mailto:info@djh-wl.de)