

Actionbound – Teamchallenge (5 T.)

Auf der Jagd durch Münster

Hier geht eure Klasse auf eine ereignisreiche Jagd nach den Geheimnissen der fahrradfreundlichen Stadt Münster! Beim Bewältigen vieler Herausforderungen zusammenwachsen, sich selbst und die Mitschüler*innen von einer neuen Seite kennenlernen, seine Stärken einbringen, Schwächen akzeptieren und die eigene Position in der Klasse finden – das sind die Ziele dieser spannenden Teamherausforderung. Dabei erfährt die Klasse nebenbei auch noch etwas über die „grüne Seite“ der Stadt: Was findet sich in Münster eigentlich alles zum Thema Nachhaltigkeit?

1. Tag:

Zu Beginn lernen die Schüler*innen lernen Trainer*innen in unterschiedlichen Lauf- und Bewegungsspielen wie etwa „Namensjonglage“ kennen. Dann werden die Ziele und Regeln der Klassenfahrt festgelegt. Anhand unserer „Teamskala“ kann die Klasse gleich zu Beginn ihre Gemeinschaft bewerten. Kooperative Spiele wie „Bücken-Klatschen“ oder „Brennendes Tor“ bringen der Klassengemeinschaft weitere Erkenntnisse über ihr Miteinander. Spannende Reflexionen wie unsere „Gefühlemonster“, „Wetterkarten“ oder „Fünf-Finger-Reflexion“ schieben wir während des gesamten Programms immer wieder ein.

Nach dem Abendessen finden die Schüler*innen durch Warm-ups wieder in das Programm. Der Abend klingt am Feuerkorb, bei einer Nachtwanderung oder einer Aktion wie zum Beispiel „Schmuggler und Zöllner“ aus.

2. Tag:

Mit Lauf- und Bewegungsspielen starten wir in den Tag. Anschließend steht die Actionbound-Tour an. Eingeteilt in Gruppen erarbeiten sich die Schüler*innen Schritt für Schritt den Weg zum Erfolg. Mit Smartphones wird die Umgebung erkundet und es müssen spannende Rätsel gelöst, witzige Aufgaben gemeistert und Fotos geschossen werden. Hier ist neben guter Kommunikation auch Spürsinn gefragt! Und der Spaß im Team kommt ebenfalls nicht zu kurz.

Am Nachmittag kann eure Klasse die neu gewonnenen Erkenntnisse nochmal direkt anwenden: Die Lösung von Aufgaben wie etwa „Spinnennetz“ oder „Zahl um Zahl“ verlangt Gemeinschaftssinn, Kommunikation sowie Vertrauen.

3. Tag:

Nach einem kurzen Warm-up wie „Fan-Schnick-Schnack-Schnuck“ oder „Schreilauf“ finden wir uns für den Bau einer Riesen-Murmelbahn wieder in Kleingruppen zusammen. 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.

Nach dem Mittagessen verfolgt die Klasse ihre Ziele mit der nächsten kooperativen Aktion. Um zum Beispiel den „Säuresee“ zu überqueren, braucht es kreative Lösungsansätze und einen guten Zusammenhalt. Zum Abschluss wird der Tag zum Beispiel mit unseren Wetterkarten reflektiert.

4. Tag:

Wir starten mit dem „Dodo-Taucher“ und toben uns beim „Schwimmschlangenschlagen“ aus. Genauso aktiv geht es mit der „Mütze der Macht“ weiter. Ein zunächst unlösbar scheinendes Rätsel stellt die Geduld der Schüler*innen auf die Probe. Finden sie den richtigen Weg durch das Labyrinth?

Am Nachmittag treten die Schüler*innen noch einmal mit vereinten Kräften in einer Runde „Wo ist unser Huhn?“ gegen das Trainerteam an. Hier ist strategisches Denken und guter Zusammenhalt gefragt – und jede Menge Spaß ist sicher!

Nach einer actionreichen Klassenfahrt steht noch eine gemeinsame Auswertung an. Die Ergebnisse nimmt die Klasse zur weiteren Aufbereitung in der Schule mit.

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.

ALLGEMEINE HINWEISE

Falls das Wetter einmal nicht mitspielt, hat das Trainerteam auch alternative Aktionen im Gepäck, die auch 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 daher einen Klassencheck und Lehrervorabinformationen, so dass gemeinsam ergründet werden kann, wie genau das Programm für jede Klasse individuell sinnvoll erscheint.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl6320

Information & Buchung:

Jugendherberge Münster,
Bismarckallee 31
48151 Münster

☎ +49 251 530280, +49 251 5302812
✉ jgh-muenster@djh-wl.de

Reiseveranstalter:

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

☎ +49 2331 9514-0
✉ info@djh-wl.de