

Survival Days (5 Tage)

Vier Tage Teamabenteuer rund um die vier Elemente

Miniflöße und Bambushütten bauen, Wasser filtern, ein Natur-Chaosspiel und vieles mehr: Bei abwechslungsreichen Aktionen rund um die Elemente Wasser, Luft und Erde und vielen kooperativen Spielen wird aus eurer Klasse hier ein richtig gutes Team!

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.

1. Tag:

Vormittag:

Die Klasse reist an.

Nachmittags:

Mit actionreichen Lauf- und Bewegungsspielen wie „7 Up“, „Wäscheklammerfangen“ oder „Dodo-Taucher“ starten Schüler*innen und Trainer*innen mit viel Spaß in das Programm. Beim anschließenden Natur-Chaosspiel lernen wir nicht nur unsere Umwelt, sondern auch unsere Teammitglieder besser kennen. Anschließend heißt es, in Kleingruppen und mit Werkzeug und Eimer ausgestattet in der Natur alle nötigen Materialien für einen Wasserfilter zu sammeln. Schicht für Schicht entsteht ein solcher dann in unserer Flasche. Überraschend, wie sauber das verschlammte Wasser aus dem Filter herauskommt!

Abends:

Nach dem Abendessen finden die Schüler*innen durch Warm-ups wieder ins Programm. Dann klingt der Abend gemütlich aus – etwa mit einer spannenden Nachtwanderung oder Aktionen wie „Schmuggler und Zöllner“.

2. Tag:

Vormittags:

Am nächsten Tag kommt die Klasse nach dem Frühstück mit Spielen wie „Kosmosball“ oder „British Bulldog“ in Schwung. Danach geht es zum See und ans Konstruieren und Bauen unserer Mini-Flöße. Erst werden die kleinen Flöße geplant und das Material wird gesichtet, ausgesucht, zusammengestellt oder in der Umgebung gesammelt. In aus Kleingruppen bestehenden Teams werden nun Miniflöße gebaut und für eine Testfahrt zu Wasser gelassen. Bei diesem Projekt kommt es auf richtig gute Zusammenarbeit an – und darauf, auch einmal Meinungen und Vorschläge der anderen zu akzeptieren.

Nachmittags:

Nach dem Mittagessen und Warm-ups wie „Evolution“ oder „Fan-Schnick-Schnack-Schnuck“ treten die Schüler*innen zum Beispiel in einer Runde „Wo ist unser Huhn?“ als Team gegen die Trainer*innen an. Strategisches Denken und Zusammenhalt verbunden mit einer großen Portion Spaß runden diesen Tag ab.

3. Tag:

Vormittags:

Nach den Warm-ups „Zip Zap Zoom“ oder „Schuh-Tower“ erwarten eure Klasse wieder spannende Aufgaben. Beim Natur-Chaosspiel lernen wir nicht nur unsere Umwelt, sondern auch unsere Teammitglieder noch besser kennen. Danach gehen alle beim Team-Memory auf Spurensuche. Nur mit guter Zusammenarbeit können die Tierspuren wieder richtig zugeordnet werden. Ganz spielerisch erfahren wir dabei, wie die Spuren unterschiedlicher Tiere aussehen und gewinnen zudem erste Erkenntnisse über die Gruppe. Anschließend begibt sich die Klasse auf den Weg über den Moorpfad. Hier heißt es aufpassen, dass nichts und niemand verloren geht!

Leistungen

- ✓ 4 Ü / VP
- ✓ 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.

Nachmittags:

Am Nachmittag bauen wir gemeinsam Hütten. Welche Bambusütte ist die stabilste? Welche hat einen besonderen Eingang und welche ist am größten? Nachdem wir alle Hütten genau begutachtet haben und jede Gruppe ihr Ergebnis präsentiert hat, starten wir von hier aus eine kleine kooperative Übung. Ob das „Spinnennetz“ gemeinsam überwunden werden kann?

4. Tag:

Vormittags:

Wir starten wieder sportlich ins Programm: beim Fische fangen mit dem „Dodo-Taucher“ und beim „Schwimmschlangenschlagen“, bei dem sich alle austoben können. Beim Natur-Memory sind dagegen Konzentrationsfähigkeit und Kommunikation gefragt. Können die Schüler*innen sich das Bild gut einprägen? Erklären sie es ihren Teammitgliedern so detailliert, dass jene es nachbilden können? Es bleibt spannend bis zur letzten Sekunde!

Nachmittags:

Um das „Klassenteam“ noch einmal abschließend zu stärken, muss die „Blinde Schlange“ verschiedene Aufgaben bewältigen oder es gilt, bei „Schaf und Schäfer“ ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Ein toller Abschluss dieses abenteuerlichen Programms!

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

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/kl6333

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