

Outdoor-Escape-Game

Gemeinsam Rätsel lösen

3-Tage-Aufenthalt ab dem 4. Schuljahr, ganzjährig buchbar.

- Rätsel und Geheimschriften
- Kooperationsaufgaben
- Outdoor-Teamaktionen

Das Outdoor-Escape-Game kombiniert die besten Elemente spannender Outdoor-Teamerlebnisse mit den beliebtesten Eigenschaften von Escape Rooms.

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch zwei Referierende vom „Kletterwald Niederrhein GmbH“. Das Programm ist auch für Schüler*innen mit Mobilitätseinschränkungen geeignet.

Das Geheimnis des magischen Brunnens

Johann aus Kapstadt starrte auf die staubige Kiste, die er auf dem muffigen Dachboden seines alten Hauses gefunden hatte. Sein verstorbener Urgroßvater hatte sie hinterlassen – ein Mann, der einst von Deutschland nach Afrika ausgewandert war, auf der Suche nach einem neuen Leben und einem alten Geheimnis. Die Kiste war mit Schriftrollen, verblassten Karten und seltsamen Utensilien gefüllt. Johanns Herz klopfte schneller, als er die alten Papiere entrollte. Die Worte darauf waren in einer Sprache verfasst, die er nicht kannte. Aber es gab eine Sage, die sich um diese Kiste rankte – eine Sage, die mit dem magischen Brunnen zu tun hatte.

Merlin, der Druide, so nannte sich Johanns Vorfahre. Einer von sechs Schöffen, die einst über Recht und Gerechtigkeit wachten. Jeder von ihnen gehörte einer Gilde an: Druide, Kaufmann, Schmied, Zimmermann, Färber und Steinmetz. Doch es war der Brunnen, der ihre Macht vervollkommnete. Ein Brunnen, der mit seiner magischen Kraft die Schöffen bei der Urteilsfindung unterstützte. Doch dann kam der Tyrann – ein grausamer Herrscher, der auf dem nahegelegenen Schloss Krickenbeck residierte. Er riss die Macht an sich und wollte den Brunnen zerstören. Doch die Schöffen handelten schnell. Sie brachten die sechs Steine, die dem Brunnen seine Kraft verliehen, in Sicherheit und versteckten sie an geheimen Orten. Ein Schutzschild wurde errichtet, um den Brunnen zu bewahren. Der Tyrann, von Rache getrieben, verfolgte die Schöffen. Einen nach dem anderen tötete er – bis auf den Druiden. Merlin, der letzte der Schöffen, flüchtete in die Wälder und schwor, die Macht des Brunnens wiederzuerlangen.

Und nun saß Johann hier, die alten Schriftrollen vor sich, die Geschichte seiner Vorfahren entfaltete sich vor seinen Augen. Er hatte die Unterlagen in Rucksäcken verpackt und an ein Team von Expert*innen geschickt. Sie sollten die Rätsel lösen, die in den alten Texten verborgen waren, und die Kraft des Brunnens wieder entfachen. Johanns Herz pochte vor Aufregung. Würden sie es schaffen? Können sie das Erbe seiner Familie bewahren und die Magie des Brunnens wiedererwecken?

In der Kreativwerkstatt kreieren die Schülerinnen und Schüler eigene Kunstwerke zum Mitnehmen. Ein weiterer Bestandteil dieses Programms ist der Besuch des Kletterwaldes Niederrhein.

Die Inhalte sind je nach Altersgruppe angepasst und auch für Schüler*innen z. B. der Oberstufe / Berufsschule geeignet.

ALLGEMEINE HINWEISE

Bitte mitbringen: In unseren Jugendherbergen wird Nachhaltigkeit gelebt. Bitte bringt daher eigene Trinkflaschen und Behältnisse (wie z. Bsp. Brotdosen) für Lunchpakete mit.

Programmmöglichkeiten:Das Programm ist auch am Wochenende (Freitag bis Sonntag) buchbar. Das Programm ist für Klassen mit Rollstuhlfahrenden geeignet.

Mobilitätseinschränkungen:Die Reise ist für mobilitätseingeschränkte Personen allgemein nicht geeignet, wir machen es gerne möglich, dass Menschen mit Mobilitätseinschränkungen teilnehmen können – bitte spricht uns für weitere Infos an.

Leistungen

- ✓ Unterkunft, Vollpension, Bettwäsche
- ✓ die jeweils beschriebenen Programmleistungen
- ✓ Lehrer*innen bzw. begleitende Personen erhalten zwei Leiterzimmer je Gruppe ab 20 Personen (nach Verfügbarkeit)

Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Anreise am 1. Programmtag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück

Termine & Preise

14. 10. 2024 – 24. 11. 2024

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC
134,00 € pro Person

17. 02. 2025 – 31. 08. 2025

10. 11. 2025 – 31. 12. 2025

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC
136,00 € pro Person

01. 09. 2025 – 09. 11. 2025

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer mit Du / WC
141,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Auslandsreisen:Ihr könnt uns auch ansprechen, wenn ihr aus dem Ausland anreist und Infos zu den Einreisebestimmungen benötigt.

Gruppengröße:Die Leistungen werden in der Gruppe erbracht. Die Gruppengröße entspricht der Größe der jeweiligen Klasse.

An- & Abreise:Die Anreise für 3-tägige Klassenfahrten mit Programm ist nur montags, mittwochs und freitags möglich. Abweichende An- und Abreisetermine außerhalb dieser Wochentage sind nur in Ausnahmefällen möglich und müssen direkt mit den Kolleg*innen der Jugendherberge abgesprochen werden.

Die An- und Abreise erfolgen in Eigenregie, die Kosten hierfür sind nicht in den Programmkosten enthalten. Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRR. Auf Wunsch vermitteln wir euch für die An- und Abreise eine zuverlässige Busgesellschaft.

Weitere Informationen:Weitere nützliche Hinweise und Tipps findet ihr auf unsererFAQ-Seite .

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3716

Information & Buchung:

Jugendherberge Nettetal-Hinsbeck,
Heide 1
41334 Nettetal-Hinsbeck

+49 2153 95172-0
@ hinsbeck@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Rheinland e.V.
Düsseldorfer Str. 1a
40545 Düsseldorf

+49 211 30263026
@ service@djh-rheinland.de