

Abenteuerlustige Klasse kurz

Gemeinsam Richtung Team!

An Herausforderungen gemeinsam wachsen und sich selbst und die anderen von einer neuen Seite kennenlernen – das und noch viel mehr erleben eure Schüler*innen hier hautnah. Sich innerhalb einer Klassengemeinschaft entdecken, die eigene Position in der Gruppe finden, einander Vertrauen schenken, persönliche Stärken einbringen und Schwächen akzeptieren: Das sind Ziele, die wir mit vielen Erlebnissen und dem Lösen spannender Aufgaben erreichen wollen. Dafür schaffen wir Gemeinschaftserlebnisse, die die Schüler*innen mit Spaß und Bewegung ihren Zielen näher bringen – und die darüber hinaus einen nachhaltigen Einfluss auf jede / n Einzelnen haben. Der Höhepunkt: das Bogenschießen, bei dem wir auf den Spuren von Robin Hood und Merida wandeln und gemeinsam Punkte an der Zielscheibe sammeln.

Vormittags:

Mit Lauf- und Bewegungsspielen wie etwa „Hiphop“ oder „Action-Wer bin ich“ starten wir ins Programm und die Teilnehmer*innen und das Trainer*innenteam lernen einander kennen. Anschließend legen wir die Ziele und Regeln der Klassenfahrt fest. Dann gewinnen wir bei ersten Kooperationsspielen wie zum Beispiel „Schokofluss“ oder „Brennendes Tor“ erste Erkenntnisse über die Klassengemeinschaft. Beim abschließenden „Alaska-Baseball“ gilt es, ein quietschendes Gummihuhn einzufangen – und das macht garantiert jede Menge Spaß! Dann heißt es: „Wo ist mein Huhn?“ Beim Laufen, Stoppen und Raten gilt es, die Trainer*innen zu besiegen.

Nachmittags:

Weiter geht es mit Lauf- und Bewegungsspielen wie „Wäscheklammernfangen“, bevor einer der Höhepunkte des Programms folgt: Beim Bogenschießen wollen wir möglichst viele Punkte sammeln. Damit die Wartezeit nicht zu lang wird, steht parallel die eine oder andere Aufgabe auf dem Programm. Ein kreatives Gruppenbild ist dabei eines der Ziele – und auch beim „Murmelbahnbau“ oder beim Bau von „Zwergendörfern“ ist viel Kreativität und Teamgeist gefragt. Im Rahmen einer kurzen, knackigen Auswertung und unserer „Vier-Finger-Daumen-Reflexion“ können alle Schüler*innen und das Trainer*innenteam gemeinsam ein Resümee ziehen.

Und bei schlechtem Wetter? Da heißt es: „Domino-Day“! Wir bauen eine riesige Klapperbahn oder errichten bei „Lego-Stadt“ gemeinsam ein ganzes Dorf.

ALLGEMEINE HINWEISE

Dieses Programm ist auch mit zwei Programmtagen buchbar (siehe „Abenteuerlustige Klasse lang“).

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/kl5768

Information & Buchung:

Jugendherberge Rüthen,
Am Rabenknapp 4
59602 Rüthen

☎ +49 2952 483
✉ jh-ruethen@djh-wl.de

Reiseveranstalter:

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

☎ +49 2331 9514-0
✉ info@djh-wl.de

Leistungen

- ✓ 2 Ü / VP
inkl. Getränkepauschale
- ✓ 1 Tag erlebnispädagogisches Programm mit
"nature.concepts"

Termine & Preise

01.01.2024 - 31.12.2024

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
135,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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