

Drei Tage Abenteuer, Team und Natur

Möglicher Ablauf dieses Programms:

- Anreise **erster Tag**, Zeit zur freien Verfügung. Nutzen der Umgebung der Jugendherberge
- **Zweiter bis vierter Tag**: Erlebnisprogramm jeweils von ca. 9.30 bis 16.00 Uhr
- Der **Fünfte Tag** ist Abreisetag.

Weiter unten haben Sie die Möglichkeit, mehr über die einzelnen Bausteine zu erfahren. Der genaue Ablauf, die gewünschten Bausteine und weitere Besonderheiten besprechen wir mit Ihnen im Vorfeld der Veranstaltung. Je nach Wetter und Energie der Teilnehmer arbeiten wir auch sehr flexibel und können stets Alternativen zu den ursprünglich geplanten Elementen ergänzen.

Leistungen und Preise:

4 Übernachtungen mit Vollverpflegung (warmes Abendessen, Frühstück, Lunchpaket)

3 Tage erlebnispädagogisches Abenteuerprogramm

Kosten für ÖPNV (ab CheckIn)

zzgl. Kurtaxe für TeilnehmerInnen ab 12 Jahren

Preis: 197€

Ermäßigung: 2 Freiplätze für Lehrkräfte/Begleitpersonen von Schulklassen ab 22 Personen (20 abzurechnende Personen).

Mindestteilnehmerzahl: 20

Programmleitung: Zwerger & Raab GmbH
Freiburgerstr. 31
79856 Hinterzarten
Tel. +49-(0)7652-5494 oder 5606
Fax +49-(0)7652-5404
www.zwerger-raab.de
info@zwerger-raab.de

Häufig gebuchte Erlebniselemente sind:

- Wildnis-Training mit Feuermachen und Lagerbau
- Bogenschießen
- Sinnesparcours und Murbelbahnbau
- Gewässerökologie
- GPS-Orientierung
- Vertrauensspiele und „Leiterfall“
- Teamaufgaben/Interaktionsspiele
- „Der große Eierfall“
- Wanderung auf den Radschert/Stübenwasen und/oder zu den Wasserfällen

Unsere Erlebnis-, Team- und Abenteuerbausteine

Die nachfolgenden Stationen sind Vorschläge und können von Ihnen kombiniert werden. Im Rahmen eines Tagesprogramms ist es jedoch ratsam, **nicht mehr als 3-4 Stationen** zu wählen. Nicht alle Kombinationen sind möglich, weil das entsprechende Gelände nicht überall passt!

Wildnis – In der Natur die Abenteuerlust wecken

Improvisations- und Wildnistraining:

Zielsetzung: Erlernen grundlegender Wildnistechiken! Konzentriert auf ein Ziel hinarbeiten.

An dieser Station werden grundlegende Techniken, wie sie während eines Aufenthaltes in der Natur zum Teil notwendig sind, diesen auf jeden Fall aber erleichtern, vermittelt. Je nach zur Verfügung stehender Zeit und Lokalität beinhaltet die Station beispielsweise:

- Lagerbau und Essbares aus der Natur
- Feuer ohne künstliche Hilfsmittel nach "Steinzeitart"

Bogenschießen:

Zielsetzung: Bedeutung von Ruhe und Konzentration erfahren!

Nach einer kurzen Einführung über die geschichtliche Bedeutung von Pfeil und Bogen und einigen Sicherheitshinweisen können die Teilnehmer die ersten Schüsse machen. Geschossen wird mit Recurvebögen, wie sie in Kanada und einigen europäischen Ländern auch zur Jagd eingesetzt werden. Schrittweise wird an die korrekte Ziel- und Schusstechnik herangeführt. Doch der Spaß und das Erfahrungslernen stehen im Vordergrund. Nur wer innerlich ruhig ist und sich konzentriert trifft ins Schwarze.

Natur neu erleben

Sinnesparcours:

Zielsetzung: Sinne schärfen und Erkennen der Wichtigkeit einer ganzheitlichen Wahrnehmung auch für eine gute Kommunikationsfähigkeit!
Mit den fünf Sinnen Sehen, Hören, Tasten, Schmecken und Riechen nehmen wir unsere Umwelt wahr. In einem Parcours können die TeilnehmerInnen gemeinsam an einzelnen Stationen ihre Sinne erproben und neu entdecken. Über umweltpädagogische Interventionen werden die SchülerInnen zunächst an das Thema herangeführt und erleben sodann in Kleingruppen eine neue Erlebniswelt.

Erlebnisökologie:

Zielsetzung: Zusammenhänge in der Natur spielerisch erleben!
Wie gut ist die Wasser-Qualität des Baches, an dem wir unsere kleine Wanderung durchführen? Könnte man es trinken? Einfache Tests, die die TeilnehmerInnen selbst vornehmen, geben Aufschluss über die sogenannte Güteklasse. Dabei werden die Lebewesen untersucht und bestimmt und anhand von Tabellen kann eine gute Einschätzung über die Wasserqualität gegeben werden. Erstaunliches und Wissenswertes werden dabei spannend vermittelt.

„Land-Art“ – Kunst in der Natur

Zielsetzung: Intensive Auseinandersetzung mit der Natur

Hier haben die Schüler Gelegenheit, sich „künstlerisch“ zu betätigen. Aus Materialien, die ganz alleine die Natur liefert, werden in Kleingruppen Kunstwerke aus Fichtenzapfen, Gräser, Blumen, Erde und Steinen kreiert. Das ganze wird in ein vorher besprochenes Thema eingebunden.

„Unterwegs sein“

Zielsetzung: Durchhaltevermögen üben

Wandern steht nicht bei allen Jugendlichen allzu hoch im Kurs, und den-noch sind sie immer wieder stolz auf bezwungene Höhen und Weiten. Unsere Touren werden so spannend wie möglich durchgeführt. Naturrätsel und Teamaufgaben unterwegs, Orientierung mit Karte und Kompass, Entdeckungen am Bach und anderes mehr unterbrechen die Touren immer wieder, so dass „immer etwas los ist“. GPS kann dabei eine Ergänzung sein!

GPS

Zielsetzung: Förderung und Stärkung der Zusammenarbeit in der Klasse!

Ausgerüstet mit Kompassen und GPS – Geräten begeben sich die Schüler auf Tour. Unterwegs müssen Rätsel gelöst und Naturwissen unter Beweis gestellt werden. Je 4-5 Schüler teilen sich dabei ein GPS-Gerät und arbeiten mit allen anderen zusammen als Team. Besonders gut geeignet als spannende Ergänzung der Wanderung.

Teamarbeit und gegenseitiges Vertrauen

Team Tasks:

Zielsetzung: Förderung und Stärkung der Zusammenarbeit in der Klasse!

Dabei handelt es sich um Aufgaben mit spielerischem Charakter, die im Allgemeinen als anspruchsvolle Herausforderung empfunden werden. Die TeilnehmerInnen werden vor Situationen gestellt, die nur durch die Zusammenarbeit der ganzen Klasse gelöst werden können. Neben Spaß ist das Entwickeln von Vertrauen, Kooperations- und Kommunikationsbereitschaft sowie andere Schlüsselqualifikationen ein wichtiger Aspekt bei diesen Übungen.

Vertrauen und Kooperation:

Zielsetzung: Sich selbst und anderen vertrauen!

Eine Folge von leicht umsetzbaren Übungen im spielerischen Kontext führt zu Vertrauen sich selbst und anderen gegenüber. Mit Spaß und Freude traut man sich zum Schluss Dinge zu, die ein wenig Mut verlangen. Der Höhepunkt dieses Blockes ist der Rückwärtsfall aus 1,5 m Höhe von einer Leiter, bei dem die Kinder und Jugendlichen von den anderen Teilnehmern aufgefangen werden.

Kreativität und Spaß miteinander verbinden

Der große Eierfall

Zielsetzung: Kreativität fördern, Teamkommunikation, Präsentation.

Die NASA gibt Ihnen den Auftrag den Prototyp eines Marslandemobiles zu entwickeln, das unbeschadet auf diesem Planeten landen kann. Dabei ist die empfindliche Elektronik vergleichbar mit einem rohen Ei. Das Aufsetzen auf der Marsoberfläche ist vergleichbar mit einem freien Fall aus großer Höhe unter terrestrischen Bedingungen. Sie erhalten als Auftragnehmer ein gewisses Geld-Budget, mit dem Sie verschiedene Materialien einkaufen können. Machen Sie sich in der Kleingruppe nun mit viel Phantasie und Geschick daran, das Ei so zu verpacken, dass es diesen Fall heil übersteht. Die Objekte werden vor der ganzen Gruppe auf witzige Art demonstriert und selbstverständlich auch getestet. Eine Aufgabe, die für sehr viel Stimmung und für kreative Ideenfindung in der Gruppe sorgt.

Die Riesenmurmelbahn

Zielsetzung: Kreativität fördern, Teamkommunikation, Präsentation.

Der Wald muss in eine riesige Murmelbahn verwandelt werden. Die Teilnehmer arbeiten in kleinen Teams an den diversen Bauabschnitten wie Tunnels, Sprüngen, Steilbahnkurven und Mechanismen, die ausgelöst werden müssen. Am Ende müssen alle Abschnitte zusammen geführt werden und die Kugeln rollen durch die bis zu 50 m lange Bahn, die ausschließlich aus Naturmaterialien errichtet wurde. Ob alles funktioniert? Es bleibt spannend bis zum Ende....!

Das Marsmobil

Zielsetzung: Kreativität fördern, Teamkommunikation, Präsentation.

Sie sind als Entwicklungsteam von der NASA dazu beauftragt worden, ein selbst angetriebenes Fahrzeug zu entwickeln, das auf dem Mars eine möglichst lange Wegstrecke selbstständig zurücklegen kann.

Konstruieren Sie aus den zur Verfügung gestellten Materialien ein Fahrzeug, das folgende Bedingungen erfüllt:

- Die Bauelemente und Konstruktionsmittel dürfen ausschließlich im NASA-Shop erstanden werden, andere Materialien sind nicht zugelassen.
- Das Fahrzeug soll bei einer Demonstration auf dem NASA-Testgelände eine möglichst lange Wegstrecke zurücklegen.

Todtnauberg:

Die Sonne stets im Blick: Todtnauberg liegt an der Sonnenseite des Feldbergs. Im Herzen des Südschwarzwalds kann man nicht nur die Sonne genießen. Natur und Ruhe genießt man hier ganz einfach. Das Todtnauberger Hochtal hat keinen Durchgangsverkehr. Oder doch lieber nicht so ruhig? Freibad, Kletterfelsen, Mountainbike- und Nordic-Walking-Strecken locken im Sommer. Im Winter wird Todtnauberg zum Paradies für Wintersportler: Ab auf die Biathlonstrecke! Oder doch lieber eine geführte Schneeschuhwanderung? An der Jugendherberge geht es los: Direkter Einstieg in das 120 km lange Loipennetz und 21 Abfahrtskilometer, die sofort befahrbar sind. Raus in die Natur! Egal ob Sommer oder Winter. Die Jugendherberge Fleinerhaus Todtnauberg ist der perfekte Startpunkt. Zwischen Feldberg und Belchen lockt hier der Naturpark Südlicher Schwarzwald. Müde nach der frischen Luft? In der Jugendherberge warten leckeres Essen und ein gemütlicher Platz zum Ausruhen. Die Jugendherberge liegt ca. 1 km oberhalb des Ortskerns auf dem Berg Radschert.

Besonderheiten der Jugendherberge Fleinerhaus Todtnauberg:

- Tischtennisraum mit 2 Platten (Schläger bitte mitbringen!)
- Tischkicker
- Discoraum
- Fernsehraum mit DVD Player
- Videoleinwand
- Seminarraum
- Getränke- und Snackautomaten

Das Team der Jugendherberge Fleinerhaus Todtnauberg freut sich auf Ihren Besuch!

Lage & Anreise

Todtnauberg, Ortsteil der im Wiesental gelegenen Stadt Todtnau, liegt zwischen 1.021 und 1.388 m Höhe im Herzen des Hochschwarzwalds und bietet großartige Aussichten auf Alpen und Schwarzwaldberge. Im Winter ist es ein Paradies für Skifahrer. Die Jugendherberge liegt in 1.150 m Höhe auf dem Radschert, etwa 1 km nördlich vom Ortskern der Gemeinde Todtnauberg entfernt und hat eine sonnige Lage mit schöner Aussicht.

Anreise mit Bus/Pkw:

- A5 Karlsruhe-Basel bis Ausfahrt Freiburg-Mitte, Richtung Donaueschingen B31, Abzweigung Kirchzarten Oberried, über die Passhöhe "Notschrei".
- Oder A81 Stuttgart-Singen, Abfahrt Richtung Freiburg, dann auf die B31 bis Titisee, dort auf die B317 Richtung Feldberg - Todtnau - Todtnauberg.

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln:

- Von Freiburg weiter nach Kirchzarten mit der Bahn
- Ab dort Busverbindung bis Todtnauberg Linie 7215. Bushaltestelle Todtnauberg Rathaus.
- Ab der Bushaltestelle der Beschilderung Radschert - Jugendherberge folgen; ca. 20 Min. Fußweg

Fahrplanauskünfte unter <http://www.bahn.de/>

Bahnangebot für DJH-Mitglieder: Die Reiseagentur Friedrichstadt bietet DJH-Mitgliedern vergünstigte RIT-Tickets für die Hin- und Rückfahrt innerhalb Deutschlands an, die ausschließlich in Verbindung mit Aufhalten in einer Jugendherberge gelten. Auch Schulklassen und Gruppen können dieses Angebot nutzen. Eine Buchungsbestätigung muss bei der Fahrt mitgeführt werden. Über die Buchungshotline 04881/936340 oder unter www.anreise-jugendherberge.de nimmt der Kooperationspartner die Anfragen entgegen. Die Bezahlung erfolgt ausschließlich per Lastschrift. Tickets werden per Brief oder online per E-Mail zugesendet. Im Falle einer Stornierung kann das Ticket bis zum ersten Geltungstag kostenfrei an die Agentur zurückgegeben werden.

Mit KONUS gratis durch den Schwarzwald

Wer beim Einsteigen in Bus oder Bahn die KONUS-Gästekarte vorzeigt, hat damit freie Fahrt in allen neun Verkehrsverbänden der Ferienregion Schwarzwald. Ausführliche Infos unter www.konus-schwarzwald.de