

# Abenteuerlustige Klasse lang

## 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.

### 1. Tag:

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 werfen wir einen Blick auf die kommenden Tage und legen 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! Abends werden am Lagerfeuer dann Rätsel- und Gummibären-Geschichten erzählt. Beim „Wünsche in den Himmel schicken“ ändert sich plötzlich die Farbe des Feuers und alle dürfen nochmal erzählen, was ihnen heute besonders Spaß gemacht hat. Bei schlechtem Wetter heißt es: „Domino-Day“! Wir bauen eine riesige Klapperbahn oder errichten bei „Lego-Stadt“ gemeinsam ein ganzes Dorf.

### 2. Tag:

Vormittags: Mit Lauf- und Bewegungsspielen starten wir in den Tag, 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. Am Nachmittag ist beim „Tunneln“ Action drin, bei „Auf Biegen und Brechen“ sind Beweglichkeit und Teamwork wichtig. Am Ende sind bei der „Teamzentrale“ noch einmal kreative Köpfe gefragt und der „Schnelle Ball“ sorgt für jede Menge Spaß. Im Rahmen einer kurzen, knackigen Auswertung und unserer „Vier-Finger-Daumen-Reflexion“ können alle Schüler\*innen und das Trainer\*innenteam gemeinsam ein Resümee ziehen.

## ALLGEMEINE HINWEISE

Dieses Programm ist auch mit einem Programmtag buchbar (siehe „Abenteuerlustige Klasse kurz“).

### 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/kl5769](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl5769)

### 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
- ✓ 2 Tage erlebnispädagogisches Programm mit  
"nature.concepts"

### Termine & Preise

01. 01. 2024 - 31. 12. 2024

- 👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**  
Bett / en im Mehrbettzimmer  
155,00 € pro Person

### Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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