

Hier wird aus der Klasse ein starkes Team!

Während dieser actionreichen Klassenfahrt wird aus der Klasse ein tolles Team, das gestärkt ins nächste Schuljahr startet. Es gilt, die Stärken jeder / s Einzelnen zu nutzen, um im Team Aufgaben zu lösen und Ziele zu erreichen. Bei der großen Kettenreaktion, einer Abendaktion und spannenden Aktionen wird – mal kreativ, mal sportlich – das Miteinander in der Klasse gefördert. Wir starten mit Lauf- und Bewegungsspielen wie „Kosmoball“ oder „Ich auch“. Warm-ups wie etwa das „Evolutionsspiel“, „Zip Zap Zoom“ oder „Pong“ machen eure Klasse an beiden Tagen fit für den Start ins Programm. Anschließend legen wir die Ziele und Regeln der Klassenfahrt fest und werfen bei Kooperationsaufgaben wie „Eiszeit“ oder „Labyrinth“ einen ersten Blick auf die Stärken der Schüler*innen. Bei der Nachtwanderung werden bei Aufgaben wie „Blinder Parcours“, „Fledi und Mausi“ oder „Starre Säulen in der Nacht“ die Wahrnehmung und Konzentration der Klasse in der Dunkelheit geschult. Dabei lernen die Schüler*innen, sich und anderen zu vertrauen, um so einen wichtigen Schritt in Richtung Klassengemeinschaft zu gehen. Bei der „Kettenreaktion“ sind am nächsten Tag Teamgeist, Köpfchen und Kreativität gefragt. Wenn jeder seine Fähigkeiten nutzt und das Team gut zusammenarbeitet, kann die Klasse erfolgreich eine Kettenreaktion erzeugen – und erfährt, wie wichtig dafür gute Kooperation und ein gutes Miteinander sind. Die unterschiedlichen Aktionen können je nach Wetterlage sowohl Indoor als auch im Freien stattfinden. Zum Abschluss spannender Tage finden jeweils Reflexionsrunden statt. Am Ende der Klassenfahrt wird das Erlebte gemeinsam ausgewertet und kann bei Bedarf in der Schule weiter bearbeitet werden.

ALLGEMEINE HINWEISE

Das dargestellte Programm ist als Beispielprogramm zu verstehen. Der genaue Bedarf der Gruppe wird im Voraus individuell abgesprochen.

Das Programm findet vorwiegend drinnen statt.

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/kl2434

Leistungen

- ✓ 2 Ü / VP im Mehrbettzimmer
- ✓ erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts“
- ✓ Bitte bringt bequeme Kleidung sowie festes Schuhwerk mit.

Die begleitenden Betreuer*innen müssen bei allen Programmpunkten anwesend sein.

Termine & Preise

01. 11. 2024 – 31. 12. 2024

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
138,00 € pro Person

01. 01. 2025 – 28. 02. 2025

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
Bett / en im Mehrbettzimmer
142,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 15 Teilnehmer

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

Information & Buchung:

Jugendherberge Tecklenburg,
Am Herrengarten 5
49545 Tecklenburg

☎ +49 5482 360
✉ jh-tecklenburg@djh-wl.de

Reiseveranstalter:

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

☎ +49 2331 9514-0
✉ info@djh-wl.de