

„Offline“ – das Teamabenteuer

Weniger Smartphones, mehr Erlebnisse!

Abschalten, Energie tanken, erleben und genießen: Bei diesem abenteuerlichen Programm bleibt das Smartphone im Schrank! Nach einem kleinen Warm-up zur Einstimmung sperren die Schüler feierlich all ihre Smartphones in einen Tresor – das Einverständnis der Eltern vorausgesetzt.

Am nächsten Tag geht es dann in den Wald zum Geocaching. Suchen, riechen, klettern, spüren, hören – hier sind alle Sinne im Einsatz. Wenn alle Aufgaben gemeistert sind und alle Hand in Hand arbeiten, lässt sich der Schatz sicher heben! Am Nachmittag steht dann Bogenschießen an – eine fantastische Methode, um seine Konzentration zu steigern, Ziele zu erreichen und seine Körperspannung richtig einzusetzen. Zum Einstieg und nach der Einweisung ins Material und die Technik ist eine kleine Meditation möglich, um die Körperwahrnehmung und Konzentration zu schärfen. Und dann geht es los: Haltung einnehmen, anspannen, zielen – und treffen! Jetzt werden die Schüler zu Robin Hood oder Katniss Everdeen. Geschossen wird mit professionellen Recurve-Bögen auf verschiedene Ziele. Bei der abschließenden Reflexion fragen wir uns: Wie erging es mir in der Zeit ohne Smartphone? Was habe ich als gut oder schlecht empfunden? Habe ich etwas Neues an mir und an meinen Klassenkameraden kennengelernt? Die Teamer unterstützen die Klasse dabei, das Erlebte in den Alltag zu transportieren. Und nun geht es ans Knacken des Codes für den Handytresor, indem die Lösungen der Tagesaufgaben miteinander kombiniert werden.

Am nächsten Tag gilt es, beim Planspiel „Kommunikation“ in Kleingruppen eine große Herausforderung zu bewältigen: Das gesamte Sauerland wurde durch einen katastrophalen Zwischenfall am Knotenpunkt Kalberschnacke von allen elektronischen Kommunikationsmitteln abgeschnitten! Nachmittags heißt es „Klettern mal anders“: Bei spannenden Kletteraktionen spielt das bewusste Erleben des eigenen Ichs und der Gruppe im Vordergrund. Geklettert wird im Baum (gesichert), im Niedrigseilgarten (von der Gruppe selbst mit aufgebaut) und auf Leitern. Hier wird Vertrauen gestärkt – in die eigenen Fähigkeiten und in die der Mitschüler.

Bei der abschließenden Reflexion fragen wir uns: Wie erging es mir in der Zeit ohne Smartphone? Was habe ich als gut oder schlecht empfunden? Habe ich etwas Neues an mir und an meinen Klassenkameraden kennengelernt? Die Teamer unterstützen die Klasse dabei, das Erlebte in den Alltag zu transportieren. Und nun geht es ans Knacken des Codes für den Handytresor, indem die Lösungen der Tagesaufgaben miteinander kombiniert werden.

Der vierte Tag wird in Eigenregie gestaltet: mit einem spannenden Stadtspiel in Olpe. Anschließend hat die Klasse Zeit für sich, etwa für einen Stadtbummel durch Olpe, Minigolf oder einen Schwimmbadbesuch. Zum Abschluss spannender Tage gibt es einen gemütlichen Grillabend!

ALLGEMEINE HINWEISE

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 zu machen, damit geprüft werden kann, ob die Buchung bestätigt werden kann.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3663

Information & Buchung:

Jugendherberge Biggeseesee,
Zur Jugendherberge 1
57462 Olpe

☎ +49 2761 6775
✉ jh-biggesee@djh-wl.de

Reiseveranstalter:

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

☎ +49 2331 9514-0
✉ info@djh-wl.de

Leistungen

- ✓ 4 Ü / VP
Getränkepauschale
- ✓ 2,5 Tage erlebnispädagogisches Programm mit „Bigge Elements“
- ✓ Gegen Aufschlag und nach Verfügbarkeit können die Schüler in Komfortzimmern (mit eigener DU / WC) untergebracht werden.

Pro Schulklasse werden zwei Lehrer- / Leiterzimmer (in der Regel mit DU / WC) zur Verfügung gestellt. Weitere Lehrer- / Leiterzimmer können gegen Zuschlag und bei Verfügbarkeit hinzugebucht werden.

Termine & Preise

Teilnehmerzahl

Mindestens 15 Teilnehmer

Höchstens 35 Teilnehmer

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