

Ich – Du – Wir

Hier wird aus der Klasse ein starkes Team!

Einander besser Kennenlernen, die Stärken jedes Einzelnen erkennen und als Team zusammenzuwachsen sind die Ziele dieses Programms. Während der aktionsreichen Tage mit nature.concepts – Erlebnis lernen e.V. geht es darum, ein starkes Klassenteam zu werden, um gemeinsam in die nächsten Schuljahre zu starten.

Dabei geht es darum, die Fähigkeiten der SchülerInnen herauszuarbeiten und diese zu nutzen, um im Team Aufgaben zu lösen und Ziele zu erreichen. Bei der großen Kettenreaktion, einer Abendaktion und spannenden gemeinschaftlichen Aktionen werden mal kreativ und mal sportlich eine gute Klassengemeinschaft aufgebaut und gemeinsame Ziele gesetzt!

1. TAG

Vormittags:

Die Klasse reist gemütlich an.

Nachmittags Start 14:00:

Die SchülerInnen lernen die TrainerInnen in unterschiedlichen Lauf- und Bewegungsspielen wie z.B. „Kosmosball“ oder „Ich auch“ kennen. Wir steigen gemeinsam in das Programm ein und werfen einen Blick auf die nächsten Tage. Es werden Ziele und Regeln der Klassenfahrt festgelegt und bei ersten kooperativen Aktionen, wie z.B. „Eiszeit“ oder „Labyrinth“ wird ein erster Blick auf die Stärken der Schüler geworfen.

Abends:

Nach dem Abendessen finden die SchülerInnen durch aktive Warm ups wie z.B. dem „Evolutionsspiel“ wieder in das Programm.

Danach geht es gemeinsam in die Dunkelheit des Abends.

Durch verschiedene Aktionen wie z.B. „Blinder Parcours“, „Fledi und Mausi“ oder „Starre Säulen in der Nacht“ werden die Wahrnehmung und Konzentration der Klasse in der Dunkelheit geschult. Dabei lernen die SchülerInnen sich selber und anderen zu vertrauen, um so einen wichtigen Schritt in Richtung Klassengemeinschaft zu gehen.

Die unterschiedlichen Aktionen können je nach Wetterlage sowohl Indoor als auch im Freien stattfinden.

Am Ende des Blocks werten wir den Tag gemeinsam aus. Bei z.B. der „Streichholzreflexion“ können alle erzählen was sie Spannendes erlebt haben, bevor wir uns von den SchülerInnen verabschieden.

2. TAG

Vormittags Start 9:00:

Los geht's mit kleinen Aktionsspielen wie "Zip Zap Zoom" oder "Peng" aktiv in den Tag – so wird selbst bei eisigen Temperaturen allen schnell warm.

Danach sind Teamgeist, Köpfcchen und Kreativität gefragt. Denn die Gruppe bekommt die Aufgabe, mit verschiedenen Materialien wie Murmeln, Dominosteinen, Brettern und Rohren eine Kettenreaktion aufzubauen. Wenn jeder seine Fähigkeiten nutzt und das Team gut zusammenarbeitet, kann die Gruppe am Ende ein spannendes Ergebnis erleben und erfährt gleichzeitig, wie wichtig Kooperation und ein gutes Miteinander sind.

Nachmittags:

Am Nachmittag steigen wir noch einmal mit einige WarmUps in das Programm ein. Bei spannenden Teamaufgaben, wie dem "Spinnennetz" oder „Zahl um Zahl“ gelangt die Gruppe gemeinsam ans Ziel und lernt, was es heißt, zusammen zu halten.

3. TAG

Vormittags, Start 9 Uhr:

Auch am dritten Tag starten wir mit ein paar WarmUps wie dem „Schuhtower“ oder „Bierdeckel wenden“ in den Tag. Es folgen verschiedene, kooperative Aktionen wie der „Vehikel-Bau“ oder die kreative „Kunstraub-Aktion“. Immer wieder schauen wir dabei auf unsere Klassengemeinschaft, lernen miteinander zu kooperieren und erfahren, welche Stärken jeder Einzelne von uns hat.

Leistungen

- ✓ 2 Ü / VP
- ✓ erlebnispädagogisches Programm mit „nature.concepts – Erlebnis lernen e.V.“

Termine & Preise

01. 01. 2022 – 30. 04. 2022

01. 11. 2022 – 30. 11. 2022

👉 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**

Bett / en im Mehrbettzimmer

126,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Nachmittags, Start 14 Uhr:

Am Nachmittag wollen wir gemeinsam den „Blinden Parcours“ und beim kooperativen Krimispiel gemeinsam einen Fall lösen.

Nach aktions- und erlebnisreicher Klassenfahrt wird diese mit der „Fünf-Finger-Reflexion“ oder dem Stimmungsbarometer gemeinsam mit den TrainerInnen ausgewertet. Hier kommt jeder zu Wort! Das Reflektierte wird festgehalten und den SchülerInnen anschaulich präsentiert.

Die Ergebnisse Ihrer Klasse bekommen die SchülerInnen zu weiteren Aufbereitung in der Schule und Erinnerung an die Klassenfahrt mit an die Hand. Die TrainerInnen verabschieden sich von der Klasse.

ALLGEMEINE HINWEISE

Um das Programm bestmöglich auf die Bedarfe der Gruppe zuschneiden zu können, kann es zu kleineren Veränderungen der Inhalte kommen. Bereits im Vorfeld gehören deshalb ein Klassencheck und Lehrervorabinformationen mit zur Leistung. Denn gemeinsam wollen wir schauen, wie genau das Programm für jede Klasse individuell sinnvoll erscheint.

Sind mehrere Klassen zeitgleich vor Ort, wird der zeitliche Ablauf ebenfalls angepasst, sodass alle SchülerInnen ausreichend Zeit für das Highlight haben.

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/kl4898

Information & Buchung:

Jugendherberge Porta Westfalica,
Kirchsiek 30
32457 Porta Westfalica

+49 571 70250
@ jh-porta.westfalica@djh-wl.de

Reiseveranstalter:

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

+49 2331 9514-0
@ info@djh-wl.de