

Jugendherbergen im Bergischen Land

FAHRTFINDER 2024

Klassenfahrten mit pädagogischer Zielsetzung







Klassenfahrten ins Bergische Land – komplett mit Programm oder individuell zusammengestellt.

Imposante Industriedenkmäler, zahlreiche Talsperren und der Wechsel aus steilen Berghängen und sanften Tälern prägen die beeindruckende Naturlandschaft. Neben spannenden Naturerlebnissen bietet das Bergische Land auch viele originale Schauplätze. Der Stammsitz der Grafen von Berg, dem die Region ihren Namen verdankt, stellt eine besondere Kulisse dar und eröffnet den Blick über eine einzigartige Wald- und Seenlandschaft. Das Bergische Land ist ein Eldorado für Schulfahrten mit pädagogischen Zielen. Nirgendwo liegen Kultur, Geschichte und Naturerlebnisse so nah beieinander.

Höchste Qualität für Ihre Klassenfahrt, auf die Sie sich verlassen können!

Die Jugendherbergen im Rheinland bieten Ihnen in Kooperation mit professionellen Programmpartnern pädagogisch hochwertige Klassenfahrten. Qualifizierte Referenten und Referentinnen begleiten die Kinder und Jugendlichen prozessorientiert und verantwortungsvoll durch die Programme, leiten sie altersgerecht an und wirken motivierend auf sie ein. Sie als Lehrer oder Lehrerin können sich auf andere Dinge konzentrieren und Ihre Schülerinnen und Schüler von einer ganz anderen Seite kennenlernen.

Gutes Material und Equipment sind bei den Programmen ebenso selbstverständlich wie ständige Weiterbildung und hohe Qualifikationsstandards unserer Programm-Betreuenden. In den Weiterbildungen geht es zum Beispiel um Themen wie Gruppendynamik, Umgang mit Störungen und Konflikten, aber auch Kommunikationstheorien und vieles mehr.

Dem DJH Landesverband Rheinland ist es ein besonderes Anliegen, die hohe Qualität seiner Klassenfahrtenprogramme zu gewährleisten und ständig weiterzuentwickeln.







Qualitäts- und Kompetenzstandards unserer Betreuenden

- Mindestalter 18 Jahre, Hilfsbetreuer 16 Jahre
- Hohe soziale Kompetenz
- Wertschätzende Haltung
- Teamfähigkeit
- Kritik- und Konfliktlösungsbereitschaft
- Kommunikationskompetenz
- Hohe Motivation und Begeisterungsfähigkeit
- Bewusstsein über die eigene Rolle und Fähigkeit zur Selbstreflexion
- Schulabschluss: (Fach-)
 Abitur oder einschlägige
 Berufserfahrung
- Fortlaufende Weiterqualifikation
- Umfassende Kenntnisse zur Sicherheit, Aufsichtspflicht und Haftung
- Aktueller Erste-Hilfe-Schein
- Erweitertes polizeiliches Führungszeugnis



Pädagogische Programme

Alle Klassenfahrten-Programme erfüllen die Grundlagen des Schulgesetzes NRW.



Zwei Freiplätze

für die Unterkunft, die Verpflegung und das Programm.



Wahlmöglichkeiten

durch Getränke-Pauschalen, Grillen oder Disco- und Outdoor-Abende.



Inklusion

Viele Programme fördern die Inklusion oder erfüllen das Siegel "Reisen für Alle".



Preis-Leistungs-System

Für jedes Budget das passende Klassenfahrten-Paket.



Referentenqualifikation

Unsere Programmpartner erfüllen hohe fachliche und pädagogische Anforderungen.



Klassenfahrt in Eigenregie

Klassenfahrten ohne Programm, nur mit Übernachtung und Verpflegungsleistungen.



Reiserücktrittsversicherung

In Kooperation mit dem UNION Versicherungsdienst bieten wir eine kostengünstige Reiserücktrittsversicherung an.



Genderneutralität

Zugunsten des Informationsgehaltes und der guten Lesbarkeit unserer Programmbeschreibungen haben wir auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet. Die Verwendung des generischen Maskulinums an vielen Stellen impliziert jedoch selbstver-ständlich keine Benachteiligung der anderen Geschlechter.

INHALTSVERZEICHNIS

Lindlar				. 4	4 –9
Radevormwald				10-	-14
Wiehl				15-	-19
Windeck-Rosbach				20-	-24
Wipperfürth				25-	-29
Wuppertal				30-	-34
Waldbröl "Panarbora" .				35-	-47
Wichtiges und Nützliches					48
Kontakt					49

Zeichenerklärung Programme



Anzahl der Programmtage änderbar



Besonders geeignet für Klassenfahrten im Herbst und Winter, außerhalb der Hochsaison



Auch am Wochenende (Fr. bis So.) buchbar



Geeignet für Rollstuhlfahrer und Menschen mit Mobilitätseinschränkungen

Kategorien der Jugendherbergen



classic: In der Basiskategorie überwiegt ein rein funktionaler Gebäudestandard mit Gemeinschaftsbädern auf den Etagen.

Die Kategorie classic beschreibt die zweckmäßige Ausstattung der Jugendherberge für einfache Bedürfnisse.



standard: Die Einrichtung ist zeitgemäß und die Räumlichkeiten bieten mit einfachen technischen Standards unterschiedliche Optionen für die Aufenthaltsgestaltung in der Jugendherberge. Es gibt teilweise Zimmer mit eigener Dusche & WC.

top: Hier finden Sie ideale Bedingungen in einer Jugendherberge. Die Mehrheit der Zimmer verfügt über eine eigene Dusche

& WC. Das Haus bietet seinen Gästen viel Platz, Begegnungspunkte, moderne Ausstattung und vielfältige Nutzungsoptionen für Gemeinschaftserlebnisse und Veranstaltungen.

DJH-Zertifizierungen



Besonders geeignet für Musikgruppen



Besonders geeignet für Familien



Besonders geeignet für Sportgruppen



Barrierefrei



WLAN verfügbar

Qualitätssiegel



Programme, die die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) unterstützen.



Programme, die Kompetenzen aus dem Lehrplan für Grundschulen unterstützen.



Programme, die Kompetenzen aus den Bereichen Naturwissenschaften und Technik unterstützen.

Sonstige



ADFC Bett+Bike- Zertifizierung



JUGENDHERBERGE LINDLAR

Spielend die Klassengemeinschaft erleben, im Team die Natur entdecken, Forschen am Bachufer, Bauprojekte im Wald – in der Jugendherberge Lindlar dreht sich alles um Natur, Fairness und kreatives Miteinander. Pädagogische Programme und ressourcenschonendes Wirtschaften gehören zum Nachhaltigkeitskonzept. Neben Schulklassen sind auch Sporttreibende und Musikgruppen herzlich willkommen.











JH Lindlar

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Freizeitpark mit Abenteuerspielplatz (30 Min. zu Fuß) und Minigolfplatz (nur mit Voranmeldung)
- Hallenbad Lindlar (30 Min. zu Fuß)
- · Bergisches Freilichtmuseum (45 Min. zu Fuß)
- Kleintierstreichelhof (15 Min. zu Fuß)
- Schloss Heiligenhoven (30 Min. zu Fuß)
- Steinhauerpfad (3 km)
- :metabolon (55 Min. zu Fuß)
- Oelchenshammer (5 km)

Unterkunft für Schüler

- 9x 8-Bett-, 3x 7-Bettzimmer ohne Waschgelegenheit
- 1x 8-Bett-, 8x 6-Bettzimmer mit Waschgelegenheit
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Unterkunft für Lehrer

• Zimmer mit DU/WC zur Einzelnutzung nach Verfügbarkeit

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

· Buffet/Tischverpflegung im Tagesraum

Grillmöglichkeiten

- Fester Grillplatz
- Grillhütte

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Kicker, Billard, Dart

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Basketball
- Beachvolleyball
- Bolzplatz
- Sitzrondelle
- Große Wiese
- Spielewald

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- TV/DVD/Beamer
- Lagerfeuerplatz



Infofilm der Jugendherberge









Jugendherberge Lindlar

Jugendherberge 30 · 51789 Lindlar Tel.: 02266 47844-0 · Fax: 02266 47844-10 E-Mail: lindlar@jugendherberge.de www.lindlar.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRS. Die Schüler können für die Anreise ggf. ihr Schoko-Ticket nutzen.





1. bis 6. Klasse 😝 WE



NATUR PUR - Umwelt, Vielfalt & Team



Bereich: Natur und Leben, Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume

Große und kleine Tiere faszinieren die Schüler im Freilichtmuseum, auf dem Bauernhof, im Wald oder am Bach. Der Erlebnisraum Wald lädt außerdem zum kreativen Bauen, zu Vertrauensaufgaben, zu Gemeinschaftsspielen und zur persönlichen Entdecker-Zeit ein.

3 Tage: Am Nachmittag des Anreisetages unternehmen die Schüler in Eigenregie eine Naturrallye rund um unsere Jugendherberge. Der nächste Vormittag steht unter dem Motto: "Erlebnisraum Wald aktiv erobern". Am Nachmittag geht es entweder in den Milchviehbetrieb oder in den Steinbruch. Alternativ kann als Ganztagesangebot das Freilichtmuseum Lindlar besucht werden. Welche Mitmachaktion wählt ihr? Kulinarisch, landwirtschaftliche oder doch eine handwerkliche Aktion?

5 Tage: Der oben beschriebene Ablauf wird komplett durchgeführt: Die Naturrallye, das Waldprogramm, der Milchviehbetrieb- oder Steinbruchbesuch und die Mitmachaktion im Freilichtmuseum Lindlar stehen an. Zwei weitere Vor-/Nachmittage stehen zur freien Verfügung. Gerne kann ein zusätzlicher Baustein gebucht werden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-133



2. bis 6. Klasse



ERLEBNIS "TEAM" – Vertrauen und Verantwortungsbewusstsein stärken

Wie qut ihr im Team seid, erkennt ihr anhand der Naturrallye rund um die Jugendherberge. Das geht noch besser? Zeigt was ihr könnt in der Lindlarer 2T Kletter- und Boulderhalle.

Gestartet wird am Anreisetag mit unserer Naturrallye in Eigenregie. Diese kann in Dreier- bis Fünfergruppen, aber auch als Klasse gemeinsam gelöst werden. Alternativ kann auch die Gemeinderallye durchgeführt werden. Am Folgetag geht es in die Lindlarer 2T Kletter- und Boulderhalle. Klettern, Bouldern, Highline und Teamprogramm stehen auf dem Plan. Für einen längeren Aufenthalt berät Sie unser Team der Jugendherberge Lindlar gerne.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-136

JH Lindlar

PROGRAMMINHALTE

- Erlebnisraum Wald
- Freilichtmuseum
- Fossiliensuche
- Tiere zum Anfassen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverständnis
- Kreativität
- Sport & Bewegung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Natur pur	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	96,–€	182,-€
Hauptsaison	106,-€	199,–€
Hochsaison	111,-€	214,-€

Programmbetreuung an 1 bzw. 2,5 Tagen durch Referenten der Jugendherberge und regionale Partner.

PROGRAMMINHALTE

- Teamtraining
- Rallye
- Indoorklettern

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Planung und Kommunikation
- Teamfähigkeit
- · Sport & Bewegung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Erlebnis "Team"	3 Tage
Nebensaison	109,-€
Hauptsaison	119,-€
Hochsaison	126,–€

Programmbetreuung an einem Tag durch das 2T-Team der Kletterhalle.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN





2. bis 6. Klasse

KLASSE(N) STARK – Spielend zur starken Klasse



Die Schüler lösen aktionsreiche Aufgaben und entwickeln durch gegenseitige Motivation echtes Gemeinschaftsgefühl. Beim Meistern von Herausforderungen zeigt die Klasse im Endspurt ihren Teamgeist.

3 Tage: Die Klasse unternimmt in Eigenregie die Gemeinderallye rund um Lindlar. Am nächsten Tag startet das Team-Training auf dem Außengelände der Jugendherberge. Stets im Fokus: für jeden einen Aha-Effekt, handlungsorientierter Input und viel Spaß miteinander. So wird die Klasse zu einem starken

5 Tage: Eine weitere Aktion des Teamtrainings steht an. Es werden verschiedene Gemeinschaftskompetenzen gestärkt. Zur Wahl stehen darüber hinaus:

Kletterhalle: Wie gut die Klasse miteinander kommuniziert und zusammenhält zeigt sich dann in einem Ausflug zur 2T Kletter- und Boulderhalle.

Museum: Die Klasse besucht das Freilichtmuseum in Lindlar. Hier erwartet sie eine erlebnisreiche Mitmachaktion. Ein weiterer Vor- bzw. Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-815





3. bis 6. Klasse

FORSCHER-WERKSTATT - Naturphänomenen auf der Spur

Die Schüler betrachten die Natur aus unterschiedlichen Blickwinkeln und werden zu Umwelt-Forschern.

3 Tage: Die Klasse führt in Eigenregie unsere Naturrallye durch. Am Bach werft ihr den ersten Blick auf das Wasser: Was ist eine Strömung? Welche Tiere leben hier? Spielerische Elemente und die Freude an und in der Natur stehen im Vordergrund. Durch Strömungsbilder wird das Fließen des Wassers künstlerisch dargestellt. Mit Kameras werden die Erlebnisse dokumentiert.

5 Tage: Die Erfahrungen werden beim Wasser-Bau-Projekt erlebnisorientiert umgesetzt. Mit Kameras werden die Erlebnisse dokumentiert. Ein Vor-/Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Ein Tag steht für den Besuch im Innovationsstandort : metabolon an. Dort erforscht die Klasse an Lernstationen die Themen Abfallvermeidung und Recycling.

*Ab 22 Schüler sind zwei Referenten nötig. Dann gilt der jeweilige Preis von "Klasse(n) Stark".

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-134

JH Lindlar

PROGRAMMINHALTE

- Vertrauensaufgaben
- Kooperationsspiele
- Selbstwertstärkung

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Teamaktion
- Freilichtmuseum oder Kletterhalle

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Sozialkompetenz
- Regelakzeptanz

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Klasse(n) Stark	3 Tage
Nebensaison	114,-€
Hauptsaison	124,–€
Hochsaison	129,–€
Klasse(n) Stark mit Museum	5 Tage
Nebensaison	204,– €
Hauptsaison	226,–€
Hochsaison	239,–€
Klasse(n) Stark mit Kletterhalle	5 Tage
Nebensaison	216,–€
Hauptsaison	239,–€
Hochsaison	249,–€

Programmbetreuung an 1 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten der Jugendherberge und regionale Partner.

PROGRAMMINHALTE

- Naturblicke schärfen
- Wasser & Strömung
- · Kleine Lebewesen suchen

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- · Wasser-Bau-Projekt
- Forschertag

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Natur- und Umweltverständnis
- Kreativität
- Teamarbeit

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Forscher-Werkstatt	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	104,-€	182,–€
Hauptsaison	114,– €	204,– €
Hochsaison	122,-€	216,-€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten der Jugendherberge und regionale Partner.*

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN





ab 7. Klasse





TEAMGEIST – "Wow-Erlebnisse" schaffen

Die Klassenfahrt soll neue Impulse setzen! Gemeinsame Zeit mit Spaß, Abenteuer und Bewegung sind der Schlüssel, um "Teamgeist" zu entwickeln.

- **3 Tage:** Die Klasse kann sich einen Projekttag A-D aussuchen. Bei den Projekttagen A-C führt die Klasse am Anreisetag unsere Gemeinderallye in Eigenregie rund um Lindlar durch. Bei der Wahl des Projekttages D findet eine Exkursion in den nahegelegenen Milchviehbetrieb statt.
- **5 Tage:** Die Klasse kann sich zwei der Projekttage A-D aussuchen. An einem Vor- oder Nachmittag steht die Gemeinderallye rund um Lindlar in Eigenregie an. Ein weiterer Tag steht zur freien Verfügung. Gerne kann ein zusätzlicher Baustein gebucht werden. Unser Team der Jugendherberge berät Sie gerne.



Projekttag A: Abenteuertag im Hochseilgarten

Mut und Vertrauen sind gefragt! Seid ihr bereit, eure persönlichen Grenzen zu überwinden? Die Schüler meistern ausgewählte Parcours im Kletterwald und zeigen, was in ihnen steckt. Wie viel Mut bringt ihr mit?

An den Teamstationen stehen Kommunikation und Kooperation im Mittelpunkt. Hier lernen sie, Verantwortung zu tragen und Talente bewusst zu nutzen, die sie auch im Alltag stark machen.

Zum Hochseilgarten geht es mit dem Bus. Hin- und Rückfahrt jeweils 35 Minuten.

Projekttag B: Klettern hoch hinaus!

Kletter- und Boulderhalle . Auf euch warten Kletterflächen am Seil von 1.000 qm und Kletterrouten bis 15 Meter Höhe, eine Boulderfläche von 1.500 qm bis zu 4,50 Meter Höhe. Zum einen heißt das, selbst klettern und sportlichen Ehrgeiz entwickeln, zum anderen, gemeinsam mit der Klasse und im Team Herausforderungen bestehen.

Wem das aber noch nicht ausreicht, der kann seinen Mut auf unserer Highline in luftigen 7 Meter Höhe gesondert unter Beweis stellen! Ob das alles klappt? Jetzt sind Kreativität und Planung bei allen Teams gefragt. Probiert es aus!

Projekttag C: Teamstark & Team stärken

Ein Team sein tut gut! Ein Team sein macht Mut! Mit aktiven Herausforderungen wird das Miteinander in der Klasse trainiert. In zwei Gruppen wird die gegenseitige Akzeptanz und Achtung gefördert. Sei du selbst! – Eigene Wertschätzung sowie Selbstsicherheit werden thematisiert.

Zum Ende hin steht für die Klasse das gemeinsame Meistern von Aufgaben auf der Agenda. Das Ergebnis sind gestärkte Persönlichkeiten und das Feingefühl für das Team.

Projekttag D: Pizzatag

Abendessen selber machen! Der Vormittag ist für das Einkaufsduell reserviert! Ob Norma oder Rewe, die einzelnen Crews kaufen für ihre Pizzakreation ein. Am Nachmittag steht dann das große Pizzabacken auf dem Plan: Zutaten sammeln, Teig kneten, Belag vorbereiten und Pizza belegen. Zum Abendbrot wird die selbst gebackene Pizza verspeist.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-543

JH Lindlar

PROGRAMMINHALTE

- Teamaufgaben
- Klettern
- Erlebnisraum Natur
- Eigene Pizzakreationen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Gemeinschaftsgefühl
- Kreativität
- · Mut und Selbstüberwindung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Teamgeist (ein Projekttag A bis C)	3 Tage
Nebensaison	114,-€
Hauptsaison	124,–€
Hochsaison	129,–€
Teamgeist (Pizzatag D)	3 Tage
Nebensaison	104,–€
Hauptsaison	114,– €
Hochsaison	119,– €
Teamgeist (zwei Projekttage A bis C)	5 Tage
Teamgeist (zwei Projekttage A bis C) Nebensaison	5 Tage 214,– €
Nebensaison	214,– €
Nebensaison Hauptsaison	214,- € 234,- €
Nebensaison Hauptsaison Hochsaison Teamgeist (ein Projekttag A bis C	214,- € 234,- € 249,- €
Nebensaison Hauptsaison Hochsaison Teamgeist (ein Projekttag A bis C plus Pizzatag D)	214,- € 234,- € 249,- € 5 Tage

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch das Team der JH und Erlebnispädagogen.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN





3. bis 6. Klasse M Nov. bis Feb.



WINTER SPECIAL - Spielerisch und besinnlich? Das geht!

Variante A: Am Nachmittag des Anreisetages wird mit den XXL-Spielen der Jugendherberge gestartet. Beim "Mensch ärger dich nicht" werden die Schüler zur Figur. Beim Riesen-Jenga ist Fingerspitzengefühl gefragt. Bei den Teamspielen erwarten euch zum Beispiel "Teamturm" oder ein Shuffleboard-, Dart- oder Kickertunier. Oder wer hat schon mal "Monster-Blob", "Schlitzohr" oder "Hasenjagd" gespielt? Am Vormittag des Folgetages steht das große Plätzchenbacken an. Alternativ können auch Pizza oder Brot gebacken werden. Während die Plätzchen im Ofen sind und anschließend auskühlen, hat die Klasse Zeit zur freien Verfügung. Es besteht die Möglichkeit in Eigenregie in das Lindlarer Parkbad zu gehen.

Varainte B: Am Anreisetag steht das gemeinsame Backen an. Am Folgetag muss sich die Klasse in der Lindlarer 2T Kletter- und Boulderhalle beweisen. Nur wenn die Klasse als Team zusammenarbeitet kommen alle ans Ziel. Zurück in der Jugendherberge stehen die XXL-Spiele bereit. Die Durchführung der Spiele erfolgt in Eigenregie, alternativ hat die Klasse Zeit zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-816

PROGRAMMINHALTE

- Besinnliches Backen
- XXL-Spiele
- · Schwimmen (in Eigenregie) oder Klettern

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

JH Lindlar

- Soziale Kompetenz
- Teamfähigkeit
- Sport & Bewegung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Winter Special Varainte A	3 Tage
Nebensaison	89,–€
Hauptsaison	99,–€
Winter Special Varainte B	3 Tage
Nebensaison	109,–€
Hauptsaison	119,– €

Programmbetreuung an 1 Tag durch das Team oder Referenten der Jugendherberge bzw. durch das "2T-Team" der Kletterhalle.

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Erlebnisbausteine	
Steinreiches Lindlar	4,90€
Bauernhof Gräf	4,90€
Landwirtschaft zum Anfassen	6,90€





1. bis 6. Klasse 🥒 WE



ERLEBNISBAUSTEINE

Gestalten Sie Ihre Klassenfahrt individuell mit diesen Erlebnisbausteinen.

Steinreiches Lindlar: Der Steinbruch: Taucht in die Welt des Steinhausers ein und lernt einen Steinbruchbetrieb kennen! Erfahrt wie riesige Steinbrocken verarbeitet werden. Erforscht mit Hammer und Meißel die Fossilien in den Gesteinen.

Dauer: Steinbruchführung ca. 1,5 Stunden

Bauernhof Gräf: Vom Kalb, zum Jungtier, zur Milchkuh: Wie werden Rinder gehalten? Trinken Kühe Milch? Schlafen sie im Stehen? Dies alles und noch mehr erfahrt ihr auf dem Bauernhof der Familie Gräf. Streicheln, Füttern und Erleben stehen hier im Vordergrund. Neben Milchkühen werden die Schüler noch weitere Tiere kennenlernen!

Dauer: Hofrundgang ca. eine Stunde

Landwirtschaft zum Anfassen: Bei dem ausführlicheren Hofrundgang werdet ihr an verschiedenen Orten aktiv und lernt diese intensiver kennen. Die Rinder werden von euch mit einer selbst vorbereiteten Mahlzeit gefüttert. Die Klasse stellt selber Butter oder Quarkstollen her. Kann jemand die frische Milch vom Hof von der Milch vom Supermarkt unterscheiden?

Dauer: 2 Stunden

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-817

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN





Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen für Ihre Klassenfahrt

Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Pauschale: Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle sowie Kaffee/ Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt 5,90 € 5-Tage-Aufenthalt 8,40 €

Grillen: Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf

Belägen, Salat, inkl. Softdrinks

Pizza Party: Ofenfrische Pizza mit verschiedenen

4,90€

3,90€

Abendwanderung: Geführte Erlebnistour mit Minispielen, Finsternis abhängig von der Jahreszeit
5.90

Disco: Discoraum mit guter Ausstattung, Musikund Lichtanlage, inkl. Knabbereien (Musik bitte mitbringen) 3,40 s

Bergisches Lagerfeuer: Feuerstelle, Feuerholz, Gitarre (auf Anfrage), Stockbrotbacken (Stöcke werden selbst gesammelt) 2,40 €



JUGENDHERBERGE RADEVORMWALD

Die zweitälteste Jugendherberge der Welt, mitten im Naturpark Bergisches Land, kombiniert moderne Architektur mit historischem Ambiente. Ausgedehnte Wanderwege sowie attraktive Ausflugsziele und Naturprogramme locken Schulklassen, Jugendgruppen und Kindergärten. Alle, die Spaß an Sport und Bewegung haben, finden erstklassige Trainingsbedingungen in unmittelbarer Nähe zur Jugendherberge.











JH Radevormwald

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Röntgenmuseum Remscheid (9 km)
- Klingenmuseum Solingen (35 km)
- Phaenomenta in Lüdenscheid (25 km)
- Wuppertaler Schwebebahn (20 km)
- Bever-, Wupper-, Ennepetalsperre (13 km, 6 km, 10 km)

Unterkunft für Schüler

- 1x 12-Bett-, 2x 8-Bett-, 1x 7-Bett-, 10x 5-Bett-, 6x 4-Bett-, 2x 3-Bett-, 6x 2-Bettzimmer mit DU/WC
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse ab 20 Personen

Unterkunft für Lehrer

 Zimmer mit DU/WC zur Einzelnutzung (nur Lehrer)

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

· Buffet/Tischverpflegung im Tagesraum

Grillmöglichkeiten

- Mobiler Grill
- Grillhütte

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Kicker
- Tischtennis

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Streetball
- Torwand, Spielwiese

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Discoraum
- TV-Raum
- Lagerfeuer



Infofilm der Jugendherberge









Jugendherberge Radevormwald

Telegrafenstraße 50 · 42477 Radevormwald Tel.: 02195 6888-11 · Fax: 02195 6888-10 E-Mail: radevormwald@jugendherberge.de www.radevormwald.jugendherberge.de





1. bis 4. Klasse

FLYDAY FOR FUTURE — Ein Programm für Umweltfreunde und alle, die es werden wollen!

Bienen und andere Insekten sind wichtig! Aber wofür eigentlich? Warum werden sie immer weniger? Und was können wir dagegen tun? Das sind Fragen, auf die das Programm Antworten gibt.

3 Tage: Am Nachmittag des Anreisetages erforscht die Klasse die Umgebung der Jugendherberge und entdeckt Orte, an denen Insekten leben. Beim 1000-Fragen-Spiel können die Schüler ihr Wissen über Insekten unter Beweis stellen und viele lustige Aufgaben lösen. Danach sammeln die Umweltfreunde Naturmaterialien für ein Insektenhotel.

Am nächsten Tag lernt die Klasse bei einer Rallye, was die Jugendherberge macht, um möglichst umweltfreundlich zu sein. Sie lernt etwas über das Klima und wie jeder helfen kann, um es zu schützen. Im Anschluss geht es ans Basteln. Aus den gesammelten Naturmaterialien entstehen kleine Insektenhotels, die mit nach Hause genommen oder in der Schule zu einem Insektenhotel zusammengebaut werden können.

5-Tage-Plus: Am dritten Tag können sich die Schüler so richtig austoben. Der Wald um die Jugendherberge wird zum Spielplatz. Dabei ist nicht nur jede Menge Spaß garantiert, sondern sie lernen auch noch viel über den Wald und seine Bewohner. Der vierte Tag steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-137



1. bis 4. Klasse 🥔 WE





GEHEIMNIS DER DIAMANTENSCHLEIFER – Clever kombinieren - das Rätsel lösen

Am Nachmittag des Anreisetages findet eine Stadt-Rallye in Eigenregie statt.

Am nächsten Tag wird dann ein geheimnisvoller Brief gefunden, der von den alten Diamantenschleifern erzählt. Die Informationen darin sind in einer geheimnisvollen Sprache verfasst, eine Wegbeschreibung wird in mysteriösen Gradzahlen und Ellenmaßen angegeben.

Cleverness und Kombinationsvermögen sind bei der anschließenden Schatzsuche gefragt, die die Teilnehmer über Hügel hinweg, an Bächen entlang und tief in den Wald hineinführt. Ist der Schatz schließlich gefunden und gerecht aufgeteilt, geht es "steinreich" zur Jugendherberge zurück.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-843

JH Radevormwald

PROGRAMMINHALTE

- Naturkunde
- Müllvermeidung in der Praxis
- Insektenhotels bauen

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Spiele im Wald

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverständnis
- Umweltbewusstsein
- · Orientierung & Beobachtung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Flyday for Future	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	117,-€	209,–€
Hauptsaison	129,–€	234,–€
Hochsaison	137,-€	249,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten von "Natur bewegt e.V. '

PROGRAMMINHALTE

- Stadt-Rallye
- Geheimschriften entschlüsseln
- Schatzsuche im Wald

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Sport & Bewegung
- Technisches Verständnis
- Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülerr

Gel	neimnis der Diamantenschleifer	3 Tage
Nel	pensaison	104,-€
Hai	uptsaison	116,-€
Но	chsaison	123,-€

Programmbetreuung an einem Tag durch einen Referenten von "Natur bewegt e.V.".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN



5. Klasse

KLASSE SIND WIR! - Gemeinsam "Klasse sein"

Eine klasse Klasse besteht aus starken Charakteren, die miteinander arbeiten können und sich gegenseitiq unterstützen. Das Motto lautet: Gemeinsam durch dick und dünn! Eine klasse Klasse wird man aber nicht von selbst. Mit Übungen, die Vertrauen, Kommunikation, aber auch Konfliktfähigkeit und Identifikation fördern, erleben die Schüler einen spannenden Neustart als bessere Klasse.

3 Tage: Im Vorfeld der Klassenfahrt gibt es einen Fragebogen für die Schüler zu ihrer Klassensituation, ihren Wünschen und Ängsten. Am ersten Tag erarbeitet die Klasse dann gemeinsame Ziele und löst erste Aufgaben zu Kooperation und Vertrauen.

Am nächsten Tag gibt es verschiedene Teamaufgaben und Niedrigseilstationen. Dabei werden gemeinsame Planung, gegenseitige Hilfe und kreatives Denken gebraucht, um alle Aufgaben gut zu lösen. Regelmäßige Reflexionen helfen den Schülern, ihren am Anfang erarbeiteten Zielen näherzukommen.

5-Tage-Plus: Beim Orientierungslauf mit Karte und Kompass geht es darum, eine gemeinsame Richtung zu finden. Im Anschluss reflektiert die Klasse die Erlebnisse und nimmt ein Andenken auf den weiteren Weg mit. Ein Tag des 5-Tage-Aufenthalts steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-139





3. bis 6. Klasse WE



OPTIK-WERKSTATT – Traue deinen Augen nicht ...

Die Kids folgen den Spuren von Isaac Newton. Mithilfe zahlreicher Experimente und Forschungsaufträge wird das Phänomen des Sehens erforscht. Optische Geräte wie Lupen, Brillen, Linsen und Spiegel kommen dabei zum Einsatz.

Am ersten Tag mischen die Schüler Licht-Farben und entdecken die Regenbogenfarben mit Spezialbrillen. Am Abend gibt es eine Aktion ganz ohne Licht: Sind nachts alle Katzen grau? Wie ist es, blind zu

Die Schüler entdecken am nächsten Vormittag beim **Spiegelgang** ganz neue Perspektiven, enträtseln optische Täuschungen und bauen ein Kaleidoskop, das sie später mitnehmen dürfen.

Ganz großes Kino dann am Nachmittag: Die Reise geht vom Daumenkino über das Schattentheater bis zum Bau einer eigenen Lochkamera.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-140

JH Radevormwald

PROGRAMMINHALTE

- Kooperationsaufgaben
- **Bau eines Niedrigseilparcours**

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Orientierungslauf
- · Andenken für die Klassengemeinschaft

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Klassengemeinschaft entwickeln
- Vertrauen und Kooperation f\u00f6rdern
- Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Klasse sind wir! (1 Tag Betreuung)	3 Tage
Nebensaison	106,-€
Hauptsaison	118,-€
Hochsaison	126,-€
Klasse sind wir! (1,5 Tage Betreuung)	3 Tage
Nebensaison	119,-€
Hauptsaison	134,-€
Hochsaison	139,–€
Klasse sind wir! (2,5 Tage Betreuung)	5 Tage
Nebensaison	214,-€
Hauptsaison	239,–€
Hochsaison	254,–€

Programmbetreuung an 1 Tag bzw. 1,5 oder 2,5 Tagen durch einen Referenten von "Natur bewegt e.V."

PROGRAMMINHALTE

- Kaleidoskop bauen
- · Regenbogenfarben erkunden
- · Daumenkino und Lochkamera bauen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Technisches Verständnis
- Kreativität
- **Entdeckerdrang**

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Optik-Werkstatt	3 Tage
Nebensaison	119,– €
Hauptsaison	134,-€
Hochsaison	139,– €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch einen Referenten von "Quovadis"

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN





5. bis 13. Klasse 😝 WE





DAS SIEBTE ZEICHEN – Abenteuer erleben, Rätsel entschlüsseln

Was verbirgt sich hinter dem Geheimnis der sieben Zeichen? Kann die Klasse alle spannenden Aufgaben meistern und das Rätsel gemeinsam lösen? Wird zum Schluss ein Schatz gefunden?

3 Tage: Bei einer Rallye werden verborgene Winkel Radevormwalds entdeckt. Hierfür braucht die Klasse vor allem Ausdauer und Cleverness.

Am Folgetag beginnt die Suche nach der Schatzkarte. Mit Vertrauen und Zusammenhalt müssen knifflige Probleme gelöst werden, um die ersten Teile der Karte zu finden – aber die Suche wird gestört. Bei einem spannenden Abenteuerspiel im undurchdringlichen Wald führen nur gemeinsame Bemühungen

5-Tage-Plus: Nur wenige Teile fehlen noch, dann ist die Karte komplett. Doch die Aufgaben fordern Kreativität und gute Absprachen. Kann die Gruppe die kommenden Herausforderungen bewältigen? Nachdem die Klasse alle Hinweise gefunden und ihr Ziel fast erreicht hat, wartet als letzte Hürde eine Orientierungs-Rallye auf die Schatzsucher. Mit Ausdauer und Entdeckergeist folgen die Schüler den Spuren, die schließlich zum Schatz führen. Ein Tag steht zur freien Verfügung – die Herbergsleitung gibt hierfür gerne Freizeit- und Ausflugstipps.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-138





3. bis 6. Klasse 🥒 WE





UNTERWEGS ALS NATUR-SCOUTS — Gemeinsam Natur entdecken und erforschei

Bereich: Natur und Leben, Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume

Die Klasse erforscht und entdeckt die Natur. Mit spannenden Spielen und kniffligen Aktionen begeben sich die jungen Scouts auf eine Zeitreise. Tritt- und Fraßspuren von Tieren deuten, Feuer durch Reibung entfachen, der Umgang mit Pfeil und Bogen – dies sind nur einige Abenteuer, die auf die Klasse warten. Aber auch Zusammenhalt und Teamwork sind für das Überleben in der Wildnis gefragt und werden bei spannenden Kooperationsspielen trainiert.

Unter dem Motto Natur für alle Sinne geht die Klasse auf Entdeckungstour und erfährt dabei, wie man seine Umgebung mit Augen, Ohren, Nase und Händen erkunden kann. Nach Einbruch der Dunkelheit steht noch ein spannender Ausflug zu den Lichtern der Nacht auf dem Programm.

Am folgenden Tag baut die Klasse zunächst ein Waldhütten-Dorf und erhält anschließend eine Einweisung ins Bogenschießen. Nachmittags werden in kleinen Teams "Sümpfe" und "Schluchten" überwunden sowie weitere Aufgaben gelöst. Die Klasse erhält eine Einweisung in den sicheren Umgang mit Feuer und übt, wie man durch Reibung ein Lagerfeuer entfacht.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-842

JH Radevormwald

PROGRAMMINHALTE

- · Rallye zu verborgenen Orten
- Schatzsuche im Wald

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Orientierungs-Rallye
- · Tag zur freien Verfügung

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Kommunikation
- · Strategisches Denken
- · Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Das siebte Zeichen	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	117,–€	209,–€
Hauptsaison	129,–€	234,–€
Hochsaison	137,–€	249,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten von "Natur bewegt e.V."

PROGRAMMINHALTE

- Waldhütten-Dorf bauen
- Bogenschießen
- Nachtaktion

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturerlebnisse
- Orientierungsvermögen
- Kooperatives Handeln

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Unterwegs als Natur-Scouts	3 Tage
Nebensaison	117,–€
Hauptsaison	129,-€
Hochsaison	136,–€

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Referenten von "Quovadis".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN





7. bis 13. Klasse 😝 🕙 WE







SUPER TYPEN - SPITZEN-KLASSE - Probleme? Die lösen wir gemeinsam!

Super Typen erkennen ihre Stärken, benennen ihre Schwächen und gestalten ihr Leben aktiv. Das Motto lautet: Selbstbewusst sein und gleichzeitig Gefühle zeigen können. In Spitzen-Klassen ist das Geben und Nehmen von Hilfe ausgewogen – denn Probleme hat jeder einmal.

3 Tage: Gleich am Anreisetag erarbeitet die Spitzen-Klasse gemeinsame Ziele und löst erste Vertrauensund Kooperationsaufgaben.

Am nächsten Tag überwinden die Schüler eine fliegende Brücke, erklettern eine Himmelsleiter in 8 m Höhe oder steigen in die Wipfel eines Baumes.

5-Tage-Plus: Flexibilität und Anpassungsvermögen sind beim Orientierungslauf mit Karte und Kompass gefragt. Jeder bringt seine Stärken ein. Im Anschluss reflektiert die Klasse die Erlebnisse. Das Ziel ist erreicht: Super Typen bilden eine Spitzen-Klasse.

Ein Tag des 5-Tage-Aufenthalts steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-571





Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen für Ihre Klassenfahrt

Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Pauschale: Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle sowie Kaffee/ Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt 5.90€ 5-Tage-Aufenthalt 8,40€

Getränke-Pauschale plus: Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle, Zitronenlimonade, Früchtetee sowie Kaffee/Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt	8,40€
5-Tage-Aufenthalt	11,40€

Grillen: Grill, Würstchen, Salat, 3,90€ Brot, Senf

Disco plus: Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien 4,40€ Film ab! Mit Beamer, Boxen und einer Leinwand verwandeln wir Ihren Tagesraum in ein "Wohnzimmer". Dazu gibt es Chips, Salzstangen, NicNacs-Erdnüsse und Erdnussflips. DVDs oder HDMI-Endgeräte müssen bitte selbst mitgebracht werden, denn die Schüler wissen am Besten, was sie sehen wollen.

Hot-Dog Party: "All-you-can-eat". Das Küchenteam liefert so oft nach wie Sie das möchten: Spezielle Hot-Dot-Brötchen, Hot-Dog-Würstchen aus Geflügelfleisch, alternativ vegan, Ketchup, Senf, Remoulade, Röstzwiebeln, Gurkenscheiben, 2 Sorten Gemüsesticks, Kräuter-Dip.

Pizza Party: Zum Abendessen gibt es Pizza "all you can eat" (2 Sorten pro Klasse wählbar): Pizza Salami, Funghi, Tonno, Margherita oder Hawaii incl. Mineralwasser (1 Flasche pro 2Personen).

5,40€

JH Radevormwald

PROGRAMMINHALTE

- · Vertrauensbildende Übungen
- Klettern und Hindernisse überwinden Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts
- Orientierung mit Karte und Kompass
- · Persönliche Stärken einbringen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Cleverness
- Geschicklichkeit

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüleri

Super Typen	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	136,-€	241,-€
Hauptsaison	152,-€	266,–€
Hochsaison	161,-€	281,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch zwei Referenten von "Natur bewegt e. V.".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN



WELLNESS-JUGENDHERBERGE WIEHL

Die idyllische Lage, der hohe Komfort und ein motiviertes Team sorgen dafür, dass der Aufenthalt in Wiehl zum Erlebnis wird. Beim Besuch der Jugendherberge Wiehl kann man sich einerseits bei Action, Sport und Spiel so richtig austoben, andererseits bietet das Haus auch Zeit und Raum zum Relaxen: Attraktive Wellness-Angebote für jede Altersgruppe unterstreichen das besondere Ambiente und begeistern Kinder und Jugendliche auch in den Wintermonaten. Die Attraktionen des Bergischen Landes eröffnen darüber hinaus vielfältige Freizeitangebote. Für Unterhaltung und Spannung sorgt der hauseigene Jugendherbergskrimi "Janus und die Tarantelbande" – mit der Möglichkeit, alle Originalschauplätze aufzusuchen.











JH Wiehl

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Freizeitbad "Wiehler-Wasser-Welt" (fußläufig erreichbar)
- Waldlehrpfad mit Wildpark (5 Min. zu Fuß)
- Eissporthalle (5 Min. zu Fuß)
- Tropfsteinhöhle in Wiehl (10 Min. zu Fuß)
- Wiehlpark mit Abenteuerspielplatz, Beachvolleyball (10 Min. zu Fuß)
- Schloss Homburg (1 Std. zu Fuß oder 20 Min. mit dem Bus)
- Domstadt Köln (30 Min mit dem PKW)

Unterkunft für Schüler

- 7x 6-Bett-, 4x 5-Bett-, 15x 4-Bett- und 3x 3-Bettzimmer, alle mit DU/WC
- 5 Doppelzimmer mit DU/WC für Rollstuhlfahrer
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Unterkunft für Lehrer

• 2 Leiterzimmer mit DU/WC zur Einzelnutzung je Gruppe ab 20 Personen

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

Buffet im Tagesraum der Klasse

Überdachte Außen-Sitzplätze

• Tische und Bestuhlung für ca. 50 Personen für Außenaktivitäten wie Basteln, Spielen und Teamaktionen

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Kicker
- Tischtennis

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Streetball
- Spielplatz
- Kunstrasenplatz
- Maxi-Kicker

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Bistro
- Überdachte Außensitzplätze
- Klavier, E-Piano
- Discoraum
- Sauna
- Ruheraum
- Kellerbar



Infofilm der Jugendherberge











Wellness-Jugendherberge Wiehl

An der Krähenhardt 6 · 51674 Wiehl Tel.: 02262 72777-0 · Fax: 02262 72777-10 E-Mail: wiehl@jugendherberge.de www.wiehl.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRS. Schüler können für die Anreise ihr Schoko-Ticket nutzen.





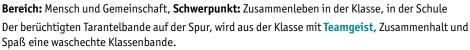
Bei Buchung der Programme "Die wilde Tarantelbande" und "Fahndung nach der Tarantelbande" senden wir Ihnen zwei Exemplare des Jugendherbergskrimis zu. Die Kosten sind im Programmpreis enthalten.

Die Lektüre des Buches ist keine Voraussetzung für eine erfolgreiche Programmteilnahme.

www.janus-und-die-tarantelbande.de

1. bis 4. Klasse 🥮 WE 🔥





3 Tage: Am Anreisetag gestalten die Schüler eine Klassenfahne und T-Shirts mit dem Klassenbanden-Logo. Danach Teamspiele & Maxikicker-Turnier. Abends: Geschichten rund um die Tarantelbande am Lagerfeuer mit Marshmallow-Rösten.

Am nächsten Tag kooperative Abenteuerspiele im Wald und die verrückte Klassenbanden-Olympiade. Abends: Kino im Tagesraum (DVDs bitte selbst mitbringen).

5-Tage-Plus: Die Tarantelbande hat zugeschlagen und die Klassenfahne gestohlen: Team-Rallye und kooperative Bandenspiele. Ein weiterer Tag des Aufenthalts steht zur freien Verfügung in Eigenregie.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-142









ZAUBERN AN DER WIEHLWARDS-SCHULE – Spielend Teamgeist entwickeln

Bereich: Mensch und Gemeinschaft, Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule Spiele, Rallyes und Teamaktionen in der "Wiehlwards-Schule" für kleine Zauberer und Hexen stärken den Zusammenhalt der Klasse und fördern soziale Kompetenzen.

3 Tage: Am Nachmittag des Anreisetages steht "Teamkunde" auf dem Stundenplan (erste kleine kooperative Spiele zum Ankommen). Anschließend bemalen die Schüler ihre "Schuluniform" (T-Shirts) und beweisen sich beim Maxikicker-Turnier. Den Abschluss des Tages bildet ein Lagerfeuer im Wiehlpark mit Rätselgeschichten und Marshmallow-Rösten.

Am nächsten Tag werden magische und nichtmagische Tiere im Wildpark kennengelernt (waldpädagogische Spieleaktionen). Am Nachmittag stehen das Fach "Zauberkunst" mit Riesenseifenblasen und kleinen Zaubertricks sowie weitere Interaktionsspiele auf dem Programm.

5-Tage-Plus: Ganztägige kooperative Abenteuerspiele und die "Ultimative Team-Rallye" um den Titel "Unheimlich tolles Team".

Ein weiterer Tag des Aufenthalts steht zur freien Verfügung in Eigenregie – Ausflugstipps beim JH-Team.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-141

Eine der unter "Attraktive Zusatzangebote …" beschriebenen Zusatzleistungen Hot-Dog-Party (zwischen Oster- und Herbstferien) oder Pizza-Party (zwischen Herbst- und Osterferien) ist im Preis dieses Programms bereits enthalten.

JH Wiehl

PROGRAMMINHALTE

- · Teamspiele, Bandenolympiade
- T-Shirts gestalten
- Lagerfeuer & Marshmallows

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Team-Rallye

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Zusammenhalt
- Kreativität

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Wilde Tarantelbande	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	124,-€	217,–€
Hauptsaison	139,–€	246,–€
Hochsaison	144,-€	256,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen inklusive Nachtaktion durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugendhilfe".

PROGRAMMINHALTE

- Kooperative Spiele, Maxikicker
- Waldpädagogische Spiele
- Lagerfeuer & Marshmallows

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Ultimative Team-Rallye

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Naturerleben
- Kreativität

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Wiehlwards-Schule	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	124,–€	217,–€
Hauptsaison	139,–€	246,–€
Hochsaison	144€	256,-€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen inklusive Nachtaktion durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugendhilfe".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN









TEAMCAMP – Gemeinnützige Projekte unterstützen

In der TEAMCamp-Arena beweist die Klasse Cleverness, Teamfähigkeit und Ausdauer im Wettkampf um Spendengelder. Für jede absolvierte Challenge bekommt die Klasse Sterne. Jeder Stern ist einen Euro wert. Der Gewinn wird am Ende des Jahres im Namen der Klasse durch TEAMScouts einem gemeinnützigen Projekt gespendet.

3 Tage: Erste Sterne gibt es bei kooperativen Spielen und Aktionen auf dem Kleinspielfeld. Anschließend Maxikicker-Turnier und Marshmallow-Rösten abends am Lagerfeuer. Am nächsten Tag Slackline-Parcours, "Tower of Teampower", "Spiderweb" und andere TEAMCamp-Challenges. Am Ende werden die Sterne gezählt und die Absolventen des TEAMCamps geehrt.

5-Tage-Plus: Beim 5-Tage-Aufenthalt kommen am Mittwoch weitere kooperative Wettkampfspiele

Der Donnerstag steht zur freien Verfügung in Eigenregie.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-143



5. bis 6. Klasse 🗸 WE 🔥





DIE SUCHE NACH DEM HERRN DER RINGE – Mit vereinten Kräften Mittelerde retten

Dieses Teambildungsprogramm fördert erlebnispädagogisch den Zusammenhalt der Klasse, die Sozialkompetenzen des Einzelnen und bietet intensive Gruppenerlebnisse in der Natur. Alle Übungen und Spiele sind in eine flexibel gestaltbare Fantasy-Geschichte eingebettet.

3 Tage: Die Klasse beweist Zusammenhalt im Kampf gegen die Ringgeister (Spiele zum Ankommen und Austoben sowie einfache Kooperationsspiele). Am Abend geht es dann zum Lagerfeuer in den Wiehlpark, wo Marshmallows geröstet werden.

Am nächsten Tag beweisen die Schüler bei komplexeren Interaktionsspielen im nahe gelegenen Wildpark ihre Fähigkeiten als Waldläufer. Anschließend geht es im Slackline-Parcours um Geschick und Teamwork, um danach erfolgreich beim Bogenschießen einen Angriff der Orks abzuwehren.

5-Tage-Plus: Am Folgetag geht es in Kleingruppen zur Stadt-Rallye "Minas Tirith" durch Wiehl. Am Nachmittag stehen ein Spieleturnier auf dem Kunstrasen-Spielfeld und der Turmbau von "Minas Tirith" auf dem Programm (kooperative Aufgabe). Das Programm endet mit einer Reflexion des Erlebten und der Ehrung der Schüler.

Der 4. Tag steht zur freien Verfügung in Eigenregie. Ausflugstipps beim JH-Team.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-144

Eine der unter "Attraktive Zusatzangebote …" beschriebenen Zusatzleistungen Hot-Dog-Party (zwischen Oster- und Herbstferien) oder Pizza-Party (zwischen Herbst- und Osterferien) ist im Preis dieses Programms bereits enthalten.

JH Wiehl

PROGRAMMINHALTE

- Teamspiele, Slackline-Parcours
- Maxikicker-Turnier
- Lagerfeuer & Marshmallows

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Wettkampf-Spiele

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Zusammenhalt
- Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

TeamCamp	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	129,–€	224,–€
Hauptsaison	147,–€	254,– €
Hochsaison	152,-€	264,–€

Programmbetreuung an 1.5 bzw. 2.5 Tagen inklusive Nachtaktion durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugendhilfe".

PROGRAMMINHALTE

- Kooperative Spiele
- · Slackline-Parcours, Bogenschießen
- Lagerfeuer & Marshmallows

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

• Stadt-Rallye, Spieleturnier

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Vertrauen
- Zusammenhalt & Gemeinschaft

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Herr der Ringe	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	129,–€	224,–€
Hauptsaison	147,–€	254,–€
Hochsaison	152,-€	264,-€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen inklusive Nachtaktion durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugendhilfe".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN





5. bis 6. Klasse 🥮 WE 🔥







FAHNDUNG NACH DER TARANTELBANDE – Das Klassenteam ermittelt

Banküberfall in Wiehl: Im Visier der Fahnder steht die Wiehler Tarantelbande. Das erlebnispädagogische Programm bietet Gruppenerlebnisse und stärkt den Teamgeist.

3 Tage: Am Anreisetag findet die Klasse erste Hinweise auf den Verbleib der Beute (teambildende Spiele zum Ankommen und Auspowern), gefolgt von einem abendlichen Lagerfeuer im Wiehlpark inklusive Marshmallow-Grillen. Am nächsten Tag erfindet die Klasse das Fahrzeug der Zukunft und erhält zur Belohnung weitere Hinweise (Konstruktionsaufgabe in Kleingruppen).

Nach so viel Konstruktionsarbeit powert sich die Klasse beim Maxikicker-Turnier aus und beweist im Slackline-Parcours Geschick und Teamwork. Die letzten Hinweise führen zum Versteck des Diebesqutes. Das Programm endet mit einer Reflexion des Erlebten und der Ehrung der Ermittler. Abends gibt es Kino im Tagesraum (DVDs bitte mitbringen).

5-Tage-Plus: Ist das Diebesgut auf Schloss Homburg versteckt? Die Antwort auf diese Frage finden die Ermittler in einer ganztägigen Geocaching-Rallye durch das Bergische Land.

Ein weiterer Tag des Aufenthalts steht zur freien Verfügung in Eigenregie – Ausflugstipps beim JH-Team.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-558





3. bis 13. Klasse 🧶 WE





MINDFULNESS FOR KIDS & TEENS – Achtsamkeit, Entspannung & Bewegung

Bewegung, kooperative Spiele und Spaß im Wechsel mit Entspannungs-, Atem- und Konzentrationsübungen, das ist unser Mindfulness-Patentrezept für einen entspanntes Miteinander in der Schule.

3 Tage: Ankommen und Auspowern bei der Mindful-Moving Rallye, anschließend wird bei Atemübungen und Fantasiereisen im Kerzenschein Achtsamkeit geübt. Am Abend Relaxen in der hauseigenen Sauna, in Schwimmbekleidung und nach Geschlechtern getrennt. Parallel: Chillout mit Atem- und Konzentra-

Am zweiten Tag Maxikicker-Turnier, Waldbaden und Besuch im Wildpark. Hinterher Yoga und Entspannung mit der Klangschale für alle. Zum Abschied gibt es noch Tipps und Anleitungen für eine gemeinsame Achtsamkeitspraxis im Unterricht. Abends DVD im Tagesraum (DVD bitte mitbringen).

5-Tage-Plus: Ein Nordic-Walking-Workshop, vertiefende Entspannungs-, Atem- und Achtsamkeitsübungen und weitere Bewegungsangebote.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-801

JH Wiehl

PROGRAMMINHALTE

- Teambildende Spiele, Lagerfeuer
- Konstruktionsaufgaben
- Slackline-Parcours, Maxikicker

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Geocaching-Rallye

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamfähigkeit
- Zusammenhalt
- Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Fahndung nach der Tarantelbande	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	129,–€	224,–€
Hauptsaison	147,-€	254,– €
Hochsaison	152,-€	264,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugend-

PROGRAMMINHALTE

- **Entspannung und Konzentration**
- Wildpark
- Mindful Moving Rallye
- Hauseigene Sauna

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Nordic Walking & weitere Übungen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Entspannung
- Teambildung
- Achtsamkeit

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätze

Preise pro Person ab 20 Schülerr

the state of the s		
Mindfulness for Kids & Teens	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	124,–€	217,–€
Hauptsaison	139,– €	246,–€
Hochsaison	144.–€	256€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen (mit jeweils einem betreuten Abend) durch einen Referenten von "TEAMScouts. Freie Kinder- und Jugendhilfe".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-11.02.

Hauptsaison 2024:

12.02.-20.08. 14.10.-31.12.

Hochsaison 2024:

21.08.-13.10.

LEISTUNGEN





Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen für Ihre Klassenfahrt

Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Pauschale *plus:* Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle, Zitronenlimonade, Früchtetee sowie Kaffee/Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt 8,40 € 5-Tage-Aufenthalt 11,40 € Hot-Dog-Party: Hotdogs "All-you-can-eat" mit Röstzwiebeln, Gurken und Toppings sowie Gemüsesticks + Dip 5,40 €

Pizza-Party: "All you can eat", 2 Sorten pro Klasse wählbar: Margherita, Salami, Thunfisch, Schinken und Ananas, Champignons 5,40 €

Disco plus: Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien 4,40 €

Film ab: Die Klasse bringt ihre Lieblings-DVDs mit und alle erleben einen schönen Filmabend im eigenen Tagesraum, inkl. Knabbereien 4,40 €



WALD-JUGENDHERBERGE WINDECK-ROSBACH

Im Süden des Bergischen Landes liegt im romantischen Siegtal das Windecker Ländchen. Das Erholungsgebiet mit dem größten geschlossenen Waldgebiet bietet neben Natur pur viele touristische Ziele: den 1000 Jahre alten Siegtaldom, Altwindeck mit sehenswerten Fachwerkhäusern, den Siegwasserfall oder das Besucherbergwerk Grube Silberhardt. Die Wald-Jugendherberge bietet ideale Voraussetzungen Wald und Natur zu entdecken und zu erleben oder einfach zu relaxen.











JH Windeck-Rosbach

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Burgruine Windeck
- Silberbergwerk
- Baumwipfelpfad und Aussichtsturm "Panarbora"
- Natursteig Sieg

Unterkunft für Schüler

- 1x 6-Bett-, 1x 5-Bett-, 26x 4-Bett-, 1x 3-Bettzimmer mit Waschgelegenheit
- 3x 4-Bett-, 1x 5-Bett-, 1x 6-Bettzimmer für Rollstuhlfahrende
- Abschließbarer Tagesraum für jede

Unterkunft für Lehrer

• Zimmer mit DU/WC oder WG zur Einzelnutzung

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

• Buffet zentral, Einnahme im Tagesraum

Grillmöglichkeit

Mobiler Grill

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Kicker
- Tischtennis
- Leseecke

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Basketball
- Bolzplatz

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- Film-Raum
- Lagerfeuer



Infofilm der Jugendherberge











Wald-Jugendherberge Windeck-Rosbach

Herbergsstr. 19 · 51570 Windeck-Rosbach Tel.: 02292 95626-0 · Fax: 02292 95626-10 E-Mail: windeck@jugendherberge.de www.windeck.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRS. Schüler können für die Anreise ggf. ihr Schoko-Ticket nutzen.





1. bis 6. Klasse 💐 WE 🐧





ABENTEUER WALD - Nachhaltig Natur erleben

Der Wald bietet bei jedem Wetter jede Menge Abenteuer, Spiel und Spaß. Die Schüler werden überrascht sein, welche Herausforderungen und Rätsel dort auf sie warten.

3 Tage: Direkt am ersten Nachmittag beginnen wir, uns mit dem Lebensraum Wald vertraut zu machen. Am zweiten Tag geht es tiefer hinein in das Zuhause von Fuchs, Specht, Igel, Eiche und Buche. "Was passiert zurzeit mit dem Wald?"

5-Tage-Plus: Hier startet das Programm erst am zweiten Tag. Wie kann ein Igelversteck aussehen oder wie bauen Vögel ihre Nester? Gemeinsam kommt man dem Geheimnis auf die Spur! Hier ist Teamarbeit und Geschick gefragt! Am nächsten Tag können die Schüler bei einer Wald-Rallye mit Zusammenhalt, Geschick und frisch erlerntem Wissen knifflige Aufgaben lösen.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-145

JH Windeck-Rosbach

PROGRAMMINHALTE

· Tiere und Pflanzen im Wald

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Überlebensstrategien der Waldbewohner
- Wald-Rallye

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- · Natur- und Umweltbewusstsein
- Teamfähigkeit
- Klimaschutz

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Abenteuer Wald	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	104,-€	194,–€
Hauptsaison	114,-€	214,–€
Hochsaison	119,–€	226,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen durch einen Referenten von "Lucky Guides".



3. bis 6. Klasse 🥙 WE 🔥





DEN GERMANEN AUF DER SPUR – Team-Abenteuer in freier Natur

In den Wäldern der Sieg wird ein alter Cheruskerschatz vermutet, der bei der Varusschlacht erbeutet wurde und seitdem verschollen ist. Bei der Schatzsuche müssen alle Schüler ihren Beitrag leisten, Konflikte vermeiden und Strategien entwickeln, um das Abenteuer sicher und erfolgreich zu bestehen.

Am ersten Tag begibt sich die Klasse auf eine Expedition. Durch Teamgeist und gegenseitige Unterstützung fügen sich die einzelnen Teile einer Schatzkarte nach und nach zu einem Ganzen zusammen.

Am folgenden Tag werden die Kinder mit Kooperationsspielen an ihre persönlichen Grenzen herangeführt. In Rollenspielen werden deeskalierende Konfliktlösungen eingeübt, um kritische Situationen rechtzeitig entschärfen zu können. Und natürlich wird die Gruppe dank ihrer neu erworbenen Fähigkeiten den sagenhaften Cheruskerschatz finden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-146

PROGRAMMINHALTE

- Teamauftrag
- Kooperationsaufgaben
- Deeskalationsübungen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Konfliktmanagement
- Soziale Kompetenz
- Gewaltprävention

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Den Germanen auf der Spur	3 Tage
Nebensaison	126,– €
Hauptsaison	138,-€
Hochsaison	146,-€

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch einen Referenten von "Skills4Life".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-24.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

25.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN



3. bis 6. Klasse 🧶 WE



WALDGEHEIMNIS UND FUNKENSCHLAG - Begegnung mit Feuer und Holz

Bereich: Zeit und Kultur, Schwerpunkt: Früher und heute

Auf zur Zeitreise! Auf den Spuren unserer Vorfahren wird vergessenes Wissen wieder lebendig. Ihr Leben war eng verbunden mit der Natur. Jedes Tier, jede Pflanze und jeder Stein spielten für sie eine besondere Rolle. Von der Fähigkeit ein Feuer zu entzünden und es zu hüten hing das Überleben des ganzen Dorfes ab.

Am ersten Tag erkundet die Klasse den Wald mit allen Sinnen. Horchen, Schleichen und Spähen stehen ebenso auf dem Programm wie der Bau eines Waldhütten-Lagers. Am Abend beginnt eine geführte Nacht-Aktion in die Dunkelheit des Waldes – ganz ohne künstliches Licht.

Am Vormittag des zweiten Tages wird der Umgang mit Werkzeugen und Materialien geübt. Nachdem der Werkzeugführerschein erworben ist, werden Astscheiben-Amulette hergestellt und mit Hilfe des "Brennpeters" mit Wunsch-Motiven verziert. Am Nachmittag wird es knifflig. Wem gelingt es, nach einer Einweisung, mit Hilfe von Zunder und Funken-Schlägern ein Feuer zu entzünden? Und wer beweist gutes Augenmaß beim Bogenschießen? Zum Abschluss schmeckt der am Lagerfeuer gebratene Apfel.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-147





1. bis 6. Klasse WE பூ



WIPFELSTÜRMER PANARBORA! – Naturerlebnisse der besonderen Art

Mutige, naturverbundene Baumeister, Wipfelstürmer genannt, bauten in früheren Zeiten PANARBORA und wurden dafür großzügig belohnt. Teile der Belohnung, auch Schatz von PANARBORA genannt, sind bis heute verschollen. Um ihn zu finden, braucht die Klasse bei ihren Abenteuern neben Zusammenhalt und Respekt natürlich noch eine Schatzkarte.

Die naturpädagogischen Aktionen des ersten Nachmittages erfordern Vertrauen, Rücksicht und Mut, um einen ersten Teil der Schatzkarte zu bekommen. Auch auf der geführten Nachtwanderung am Ende des Tages gibt es Hinweise auf den Schatz.

Am nächsten Tag geht es nach PANARBORA, um die Arbeit der Wipfelstürmer zu bestaunen. Bei einer Rallye durch den Park heißt es mit allen Sinnen, aus verschiedenen Perspektiven die Natur erleben – aus unten wird oben! Die Klasse erarbeitet sich letzte Hinweise auf den Schatz von PANARBORA.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-148

JH Windeck-Rosbach

PROGRAMMINHALTE

- Waldhüttenbau
- Nachtaktion
- Werkzeugführerschein

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverbundenheit
- Kreativität
- Technisches Verständnis

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Waldgeheimnis und Funkenschlag	3 Tage
Nebensaison	117,-€
Hauptsaison	128,– €
Hochsaison	136,-€

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch einen Referenten von "Ouovadis".

PROGRAMMINHALTE

- Geführte Nachtwanderung
- Naturpädagogische Schatzsuche
- Baumwipfelpfad und Aussichtsturm

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Klimaschutz
- Wohlergehen und Grenzerfahrung
- Selbst- und Fremdwahrnehmung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Wipfelstürmer PANARBORA!	3 Tage
Nebensaison	123,–€
Hauptsaison	133,– €
Hochsaison	139,– €

Programmbetreuung an 1,5 bis 3,5 Tagen Tagen durch einen Referenten der "Lucky Guides"

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-24.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

25.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN





1. bis 4. Klasse 🥝 WE பூ்





DABEI SEIN IST ALLES - Mit dem olympischen Gedanken durch den Wald

Wie jede Olympiade beginnt auch diese mit einer erfolgreichen Qualifikation, um an den Spielen teilzunehmen. Dazu löst die gesamte Gruppe in Eigenregie eine knifflige Kooperationsaufgabe.

Sportstätten "Wald & Wiese": Am nächsten Tag entwickelt die Klasse in freier Natur, ganz im Sinne der olympischen Idee, ihre Spielregeln für die ersten Outdoor-Disziplinen.

Sportstätten Indoor & Sportplatz: Hier finden vorwiegend die Einzeldisziplinen statt. Der verantwortungsbewusste und sportlich faire Umgang mit Gegnern und den eigenen Mannschaftskameraden steht im Vordergrund. Eine offizielle Abschlusszeremonie und die Medaillenverleihung runden dieses erlebnisreiche Programm ab.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-827

PROGRAMMINHALTE

- Oualifikation
- Outdoor-Disziplinen
- Siegerehrung

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

JH Windeck-Rosbach

- Soziale Kompetenz
- Teamfähigkeit
- · Sport & Bewegung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Dabeisein ist alles	3 Tage
Nebensaison	107,-€
Hauptsaison	117,–€
Hochsaison	123,–€

Programmbetreuung an einem Tag durch einen Referenten von "Skills4Life".





1. bis 5. Klasse 💐 WE 🐧





BESUCH IM ZAUBERWALD - Auf den Pfaden der Waldwichtel

Rund um den Windecker Wald ranken sich zahlreiche Geschichten und Überlieferungen. Spürsinn, Geschicklichkeit und Teamgeist sind gefragt, wenn es darum geht, den Spuren der verborgenen Waldbewohner zu folgen.

3 Tage: Am Nachmittag des ersten Tages werden bei einem bewegungsreichen Geländespiel magische Kräftekarten gesammelt. Aber nur, wer Zauberer, Fee und Hexe ihre Lieblingsspeise bringen kann, kann diese Kräfte bekommen. Im Anschluss werden aus Naturmaterialien kleine Behausungen für die magischen Gestalten gebaut. Abend: Ausflug zu den Lichtern der Nacht, ganz ohne künstliches Licht.

Am Vormittag des nächsten Tages werden Zauberstäbe und Zauberamulette gebastelt. Nachmittags ist bei der Suche nach einem alten Zauberspruch, der vor langer Zeit verloren ging, Teamwork gefragt.

5-Tage-plus: Basteln phantasievoller Feen- und Zaubergewänder. Außerdem wird altes Wissen um die Wirkung von Wild- und Heilkräutern vorgestellt. Jedes Kind mischt seine persönliche Duftmischung in einem Stoffbeutelchen zum Mitnehmen.

Ein Tag des Programms steht zur freien Verfügung. (Programmvorschläge gibt es beim Team der Jugendherberge.)

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-828

PROGRAMMINHALTE

- Geländespiel
- Hütten bauen
- Amulette basteln

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

· Duftmischung aus Kräutern

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Spürsinn
- Geschicklichkeit
- Teamgeist

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülerr

<u> </u>		
Besuch im Zauberwald	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	112,-€	211,– €
Hauptsaison	124,-€	234,–€
Hochsaison	131.– €	246€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen durch einen Referenten von "Quovadis".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-24.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

25.03.-25.08. 14.10.-24.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-13.10.

LEISTUNGEN











ERLEBNISBAUSTEINE

Gestalten Sie Ihre Klassenfahrt individuell mit diesen Erlebnisbausteinen.

Auf leisen Sohlen: Spielerisch bereiten wir uns auf das große Abenteuer der Nachtwanderung vor, um dann leise und ohne Taschenlampen in die wundersame Welt des dunklen Waldes einzutauchen. Gerüche des Waldes beflügeln unsere Phantasie und wenn wir in die Dunkelheit hineinhorchen, nehmen wir die besonderen Klänge des nächtlichen Waldes wahr. Eine "Mutprobe" lässt die Kinder ihre eigenen Ängste überwinden. Die Sicherheit der Kinder und deren emotionale Geborgenheit haben wir dabei stets im Blick. Dauer: ca. 2 Stunden

Bogenschießen (ab 4. Klasse): Bogenschießen ist das besondere Erlebnis für jeden Schüler. Der Eine wird das Bogenschießen als tollen Wettkampf schätzen lernen. Andere wiederum werden sich mit kontrollierter Atmung, Konzentration und Körperhaltung auseinandersetzen, um ein Ziel anzupeilen und durch Ruhe, Gelassenheit und Beharrlichkeit versuchen an dieses Ziel zu gelangen. Gerade für Anfänger ist es ein unvergessliches Erlebnis, die Technik des Bogenschießens zu erlernen und mit etwas Übung erste Erfolge genießen zu können.

Dauer: ca. 2,5 Stunden

Castle Games: Nur mit Mut und einigen Fotos bewaffnet machen wir uns auf den Weg die Burg Ruine Windeck einzunehmen. Teamgeist und Fairplay sind von jedem Teammitglied gefragt. Straßen, Wald- und Schleichwege lassen unser Ziel immer näherkommen. Auf der Burg angekommen geht es mit den Castle Games weiter. Kommunikation und Kooperation braucht Ihr für den letzten Akt des Tages: den Rückweg! Dauer: ca. 8 Stunden

Starkes Team: Auf dem mit zum Teil aus der Natur selbst hergestellten Hindernissen bestehenden Parkour steht ganz klar der Spaß im Vordergrund. Hier könnt Ihr Euch mit Eurer Klasse ohne Wettkampf und Konkurrenzgedanken austoben, Laufen, Rennen, Springen, Klettern, Balancieren, Werfen, Heben! Lasst Euch überraschen, welche Fähigkeiten dabei in Euch und Euren Freunden stecken. Als Team, das zusammenarbeitet und sich vertraut, werdet Ihr die Herausforderungen meistern. Dauer: 2,5 Stunden

Starkes Team XL: Viele wertvolle Eigenschaften wie Vorsicht, Respekt, Vertrauen und Bescheidenheit kommen in unserer heutigen Zeit leider zu kurz. Sich zu bewegen, Herausforderungen anzunehmen und das alles ohne Konkurrenzkampf oder andere beeindrucken zu müssen, wird fast kaum noch praktiziert. Wir lernen spielerisch und mit zum Teil aus der Natur selbst hergestellten Hindernissen, diese Fähigkeiten zu erkennen und zu verbessern. Die Klasse plant, baut und übt am Parkour, um ihn schließlich in kleinen Teams zu meistern. Dauer: 4,5 Stunden

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-829

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen Preise pro Person ab 20 Schülern

Erlebnisbausteine	
Auf leisen Sohlen	10,40€
Bogenschießen	12,40€
Castle Games	18,90€
Starkes Team	12,90€
Starkes Team XL	18,90€

ATTRAKTIVE ZUSATZANGEBOTE UND GÜNSTIGE PAUSCHALEN



Grillen: Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf Disco plus: Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien

Disco plus inkl. Softdrinks: Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien und Softdrinks

Preise 2024

Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen

Zusatzangebote und Pauschalen		
Grillen	3,90€	
Disco plus	4,40€	
Disco plus inkl. Softdrinks	5,90€	



SPORT-JUGENDHERBERGE WIPPERFÜRTH

Die helle und freundliche Jugendherberge Wipperfürth liegt auf dem Mühlenberg, dem bekannten Sport- und Freizeitzentrum der Umgebung. Von unserem Haus aus haben Sie einen direkten Zugang zum angrenzenden Wald und die Altstadt ist innerhalb von zehn Minuten zu Fuß erreicht. Viele unserer Gäste sind Sportler - die Jugendherberge selbst und die benachbarten Anlagen sind dafür bestens ausgestattet. Sportgeräte und das Kleinspielfeld mit Kunstrasen sorgen am Haus für ideale Trainingsbedingungen. Ein Naturklettergarten, ein Hallenbad, zwei Turnhallen, ein Leichtathletikstadion und ein Fußballtrainingsplatz befinden sich in unmittelbarer Umgebung.













JH Wipperfürth

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Bahntrassenweg (1 km)
- Bergischer Panoramasteig (3 km)
- Neyetalsperre (4 km)
- Bevertalsperre (8 km)
- Freilichtmuseum Lindlar (20 km)
- Schloss Burg (25 km)
- Wiehler Tropfsteinhöhle (30 km)

Unterkunft für Schüler

- Mit Dusche/WC: 4x 4-Bett- und 4x 2-Bettzimmer
- Mit Waschgelegenheit: 2x 4-Bett-, 2x 6-Bett-, 2x 8-Bett-, 5x 2-Bettzimmer
- Ohne Waschgelegenheit: 11x 6-Bettzimmer
- Für Rollstuhlfahrer geeignet: 4 Mehrbettzimmer mit Waschgelegenheit
- Abschließbarer Tagesraum

Unterkunft für Lehrer

- 2 Leiterzimmer mit Dusche/WC oder Waschgelegenheit zur Einzelnutzung (je nach Verfügbarkeit) je Gruppe ab 20 Personen
- Aufenthaltsraum (mit Voranmeldung)

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

Buffet im Tagesraum der Klasse

Grillmöglichkeit

Fester Grillplatz

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Flipper
- Kicker
- Tischtennis

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Kunstrasenplatz
- Spielwiese

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- TV/DVD/Beamer
- · Spiel- und Sportgeräte
- Lagerfeuer



Infofilm der Jugendherberge











Sport-Jugendherberge Wipperfürth

Ostlandstraße 34 · 51688 Wipperfürth Tel.: 02267 65973-0 · Fax: 02267 65973-10 E-Mail: wipperfuerth@jugendherberge.de www.wipperfuerth.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRS. Schüler können für die Anreise ihr Schoko-Ticket nutzen.





3. bis 6. Klasse 🥔 WE



FAKIRE, SEILTÄNZER & JONGLEURE – Einstieg in die Welt der Gaukler

Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen, Schwerpunkt: Den Körper im Gleichgewicht halten.

Bei diesem Programm werden die Geheimnisse von Fakiren, Jongleuren oder Seiltänzern gelüftet. Den Höhepunkt bildet eine gemeinsame Abschlussvorstellung.

Am Nachmittag des Anreisetages finden Kennenlern- und Aufwärmspiele statt. Anschließend werden die Kinder in die Kunst des Jonglierens eingeweiht und präsentieren die neu erlernten Tricks. Am nächsten Tag lernen die Kinder das Seiltanzen oder wie Fakire es schaffen, über Glasscherben zu laufen, Feuer zu spucken und auf einem Nagelbrett zu liegen. Bei der großen Abschlussvorstellung am Nachmittag können die Teilnehmer zeigen, was sie gelernt haben.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-149

JH Wipperfürth

PROGRAMMINHALTE

- Fakir-Kunststücke oder Seillauf
- Jonglieren
- Kleine Abschluss-Gala

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Sport & Bewegung
- · Körperbeherrschung
- · Grenzerfahrung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Fakire, Seiltänzer & Jongleure	3 Tage
Nebensaison	109,-€
Hauptsaison	124,– €
Hochsaison	131,-€

Programmleitung an 1,5 Tagen durch den Zirkuspädagogen Karsten Söhnchen ("Springfloh").





4. bis 6. Klasse 🥔 WE





TEAMS & ACTION – Vom ICH zum WIR

Hier steht der Teamgedanke im Zentrum. Ein starker Gemeinschaftssinn, Kooperationsgemeinschaft und Teamarbeit bringen die vielen "ICHs" auf einen Weg zum "WIR".

Gleich am Ankunftstag werden durch selbsttragende Brücken Hürden überwunden und Hemmschwellen abgebaut. Beim anschließenden Crossboccia ist Zielgenauigkeit gefordert. Am Abend brechen wir zu einer spannenden Erfahrung für alle in die Dunkelheit auf.

Bei großen Geländespielen am nächsten Tag führen Zusammenarbeit und Interaktion zum Erfolg. Es werden Möglichkeiten gesucht, verbal und nonverbal Konflikte zu erkennen und zu lösen, auf der Basis von Mitdenken und Mitmachen werden unterschiedliche Herausforderungen gemeistert. Das Programm kann an Altersklassen und Problemfelder angepasst werden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-150

PROGRAMMINHALTE

- · Teamaufgaben meistern
- Sportliche Aufgaben
- Geländespiele

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teamkompetenz
- · Entdeckerhaltung, Selbstwertgefühl
- Orientierung

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülerr

Teams & Action	3 Tage
Nebensaison	109,–€
Hauptsaison	129,–€
Hochsaison	134,–€

Programmbetreuung an 1,75 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Referenten von "Insider-Klassenfahrten".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 04.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 28.10.-03.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-27.10.

LEISTUNGEN



4. bis 6. Klasse



OUTDOOR AKTIV - Kompass, Kanu, Kletterseil: Sport-Erlebnisse in der Natur

Hier können sich die Teilnehmer ihr Adventure ganz nach Wunsch zusammenstellen.

3 Tage: Am Nachmittag des Anreisetages erkunden die Schüler die Umgebung der Jugendherberge und Wipperfürth bei einer Stadt-Rallye in Eigenregie. Für das Sport- und Abenteuerprogramm am nächsten Tag kann einer der folgenden ganztägigen Programm-Bausteine ausgewählt werden:

Kanufahren (April bis Oktober): Erfahrene Kursleiter vermitteln den Bootsbesatzungen Hintergrundinfos und den richtigen Umgang mit einem Kanadier.

Survival light: In verschiedenen Outdoor-Situationen lernen und entwickeln die Schüler neue Fähigkeiten – z.B. den Umgang mit Karte und Kompass beim Orientierungslauf, den Bau eines Nachtlagers oder das Entzünden eines Feuers für die Nahrungszubereitung.

Tarzan-Tag: Hier stehen der Umgang mit Klettermaterial, eine durch die gesamte Klasse betriebene Riesenschaukel, ein schaukelnder Kletterstamm und das Klettern an frei hängenden Seilen im Mittelpunkt.

5-Tage-Plus: Bei einem fünftägigen Aufenthalt kann zusätzlich ein zweiter der obigen ganztägigen Programm-Bausteine ausgewählt werden. Ein Tag des Aufenthalts steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-151



3. bis 7. Klasse WE

Power" zu erbauen?



ABENTEUER TEAM – Wir schaffen das. Gemeinsam!

Dieses Team-Abenteuer fordert Klassen in einer Challenge mit verschiedenen Disziplinen heraus und bringt das "Wir" zurück.

3 Tage: Unsere Team-Challenge bringt das "Wir" zurück. Knifflige **Kooperationsaufgaben** fordern die Gruppe heraus. Wer schafft es durch das überdimensionale Spinnennetz und welchem Team gelingt es, das tückische Moor zu überqueren? Am Abend stellt der gemeinsame Ausflug in die Dunkelheit der Nacht, ganz ohne Taschenlampe, noch einmal eine Herausforderung für alle dar. Neben der Kooperation stehen ebenso das Entwickeln von Vertrauen und das Üben von Kommunikation auf dem Programm. Wie weit kann sich die Gruppe aufeinander verlassen? Das zeigt sich beim Überwinden des "Minenfeldes" und beim Tunnelsprint. Die nächste Aufgabe ist ein gemeinsames Konstruktionsprojekt. Noch komplexer wird es, wenn es gilt, als ganze Klasse zusammen zu arbeiten. Alle Teilnehmer sind nun gemeinsam DAS Team und jeder ist gefragt. Schafft es die Gruppe gemeinsam das "Blatt zu wenden" und den "Tower of

5-Tage-Plus: Es warten weitere Herausforderungen auf die Klassengemeinschaft. Das abschließende Outdoor-Stratego erfordert gemeinsames planvolles Vorgehen, um das Spiel für das eigene Team zu entscheiden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-301

JH Wipperfürth

PROGRAMMINHALTE

- Stadt-Rallve
- Kanufahren
- **Outdoor-Survival-Training**
- Klettertraining

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- · Sport & Bewegung
- Orientierungsvermögen
- Technisches Verständnis

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Outdoor aktiv	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	99,–€	199,–€
Hauptsaison	118,– €	229,–€
Hochsaison	123,–€	244,– €

Programmbetreuung an 1 bzw. 2 Tagen durch einen Referenten von "Insider-Klassenfahrten".

PROGRAMMINHALTE

- Konstruktionsprojekt
- · Tower of Power
- Minenfeld und Tunnelsprint

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Outdoor-Stratego
- Team-Aufgaben

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Sozialkompetenz trainieren
- Selbstkompetenz
- Verantwortungsbewusstsein

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Abenteuer TEAM	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	109,–€	199,–€
Hauptsaison	124,– €	224,–€
Hochsaison	131,– €	236,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen mit einer Abendaktion durch einen Trainer von "Quovadis

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 04.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 28.10.-03.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-27.10.

LEISTUNGEN





2. bis 4. Klasse 🥔 WE



AUF DEN SPUREN DER BERGISCHEN RÄUBER - Kreatives Spiel im Wald

Die Schüler werden Teil einer Räubergruppe um den bergischen Räuber Robin, einem unbekannten Nachfahren des Grafen von Berg. Die Räuberbande lebt in den Wäldern rund um die Hansestadt Wipperfürth und muß allerlei Schwierigkeiten meistern. Damit sie nicht gefunden werden, tarnen sich die Räuber mit unterschiedlichen Hilfsmitteln. Umhänge in Waldfarben und Erdfarben helfen ihnen dabei. Im Streit mit anderen Räubern werden manche gefangen genommen und müssen wieder befreit werden. Dazu folgt die Bande von Räuber Robin den eindeutigen Spuren ihrer Widersacher durch den Wald.

Auch des Nachts müssen sie ihre Wege finden und Mut zeigen, wenn sie im Wald unterwegs sind. Die eigene Räuberhöhle wird gegen jeden Angreifer mit Hilfe von selbstgebauten Katapulten verteidigt. Wer die selbst gewählte Parole nicht auswendig beherrscht, erhält keinen Zugang zum Versteck.

Der sagenumwobene Schatz der alten Hansestadt wird in den Tiefen der bergischen Wälder gesucht. Das "Rauben" darf bei all den Abenteuern natürlich auch nicht zu kurz kommen.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-302

2. bis 4. Klasse 🎒 WE





KLASSE(N) BAUMEISTER*INNEN – Soziales Lernen mit Bauprojekten für Grundschü-

Am Nachmittag des Anreisetages wartet bereits die erste Herausforderung auf die Gruppe. Gelingt es den Teams, qut zu kooperieren und gemeinsam im Wald aus Naturmaterialien eine Kugelbahn zu bauen, mit Rampe, Tunnel und vielen Schikanen? Beim Entstehen sind alle gefragt, die Bauleiter und die Konstrukteure. Kann eine Kugelbahn auch Töne machen? Der abschließende Testlauf wird es zeigen.

Abend: Ausflug in die Dunkelheit der Nacht ganz ohne künstliches Licht. Stellt sich die Gruppe der Herausforderung, gemeinsam dieses Abenteuer zu bestehen?

An abwechslungsreichen Stationen erfahren die Teams am zweiten Tag Spannendes über die Bäume, den Wald und die Holzverarbeitung. Aber auch Fingerspitzengefühl und Augenmaß sind gefragt. Am Nachmittag steht erneut der natürliche Baustoff Holz im Mittelpunkt, doch nun kommen Werkzeuge ins Spiel. Es wird geraspelt, gebohrt, gesägt und geschraubt und ein Baustück zur Mitnahme und Nutzung in der Schule hergestellt. Wahlweise können Geräusch- und Klanginstrumente wie der Regenstab oder das Schwirrholz hergestellt werden. Oder Spielgeräte wie der Griffkreisel, das Wurfspiel oder das Kugellabyrinth.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-303

JH Wipperfürth

PROGRAMMINHALTE

- · Walderkundung & Abenteuer
- Schatzsuche
- Geländespiel

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- · Spiel & Bewegung
- Kreativität & Phantasie
- Naturerleben

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Bergische Räuber	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	109,–€	204,–€
Hauptsaison	124,–€	227,– €
Hochsaison	131,– €	239,–€

Programmbetreuung an 1,75 bzw. 2,75 Tagen durch einen Referenten von "Insider-Klassenfahrten".

PROGRAMMINHALTE

- · Bau einer Kugelbahn
- Kooperative Aufgaben
- Nachtaktion

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturerleben
- Teamentwicklung
- · Technisches Verständnis

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Klasse(n) Baumeister*innen	3 Tage
Nebensaison	112,-€
Hauptsaison	126,–€
Hochsaison	132,–€

Programmbetreuung an 1,75 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Referenten von "Insider-Klassenfahrten".

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 04.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 28.10.-03.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-27.10.

LEISTUNGEN



5. bis 6. Klasse 💐 WE





MIT PFEIL UND BOGEN - Konzentration und Verantwortung schulen

Zielscheiben aus Pappe und Stroh werden selbst hergestellt und als Erinnerung nehmen die Schützen einen selbst gemachten Pfeil mit Befiederung mit nach Hause.

Der Nachmittag des Anreisetages steht unter dem Motto "Materialkunde und Sicherheitsvorschriften". Die erste Gruppe beginnt mit der Schießpraxis, während die zweite Gruppe Zielscheiben aus Pappe und Stroh bastelt. Anschließend Tausch der Gruppen.

Am folgenden Tag verbessert die erste Gruppe ihre Technik: Schießen aus verschiedenen Entfernungen, Schießspiele und ein Miniturnier stehen an. Die zweite Gruppe stellt einen eigenen Holzpfeil mit Befiederung her.

Am Nachmittag Tausch der Gruppen. Danach Abschlussreflexion..

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-304





Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen für Ihre Klassenfahrt

Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Pauschale plus: Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle, Zitronenlimonade, Früchtetee sowie Kaffee/Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt 8,40€ 5-Tage-Aufenthalt 11,40€

Grillen: Grill, Würstchen, Salat,

3,90€ Brot, Senf Disco plus: Discoraum mit hervorragender

Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien 4,40€

Erlebnis-Nachtwanderung: Ganz ohne künstliches Licht stellt sich die Gruppe der Herausforderung in der Dunkelheit

JH Wipperfürth

PROGRAMMINHALTE

- Sicherheitsvorschriften
- Schießpraxis
- Pfeilbau

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- · Verantwortungsbewusstsein
- Konzentration
- Teamgeist

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Bergische Räuber	3 Tage
Nebensaison	114,-€
Hauptsaison	129,–€
Hochsaison	134,– €

Programmleitung an 1,5 Tagen durch den Zirkuspädagogen Georg Esser ("Springfloh")

SAISONZEITEN

6,40€

Nebensaison 2024:

01.01.-03.03. 04.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

04.03.-25.08. 28.10.-03.11.

Hochsaison 2024:

26.08.-27.10.

LEISTUNGEN



JUGENDHERBERGE WUPPERTAL

Alle, die ungewohnte Stadtperspektiven im Spannungsfeld zwischen Großstadtflair und Naturerlebnissen faszinieren, werden sich in der Jugendherberge Wuppertal sofort wohlfühlen. Für Kulturhungrige bietet Wuppertal eine ausgeprägte Musikszene sowie eine vielseitige Museen- und Bühnenlandschaft. Und unser engagiertes Team sorgt stets dafür, dass nicht nur Schulklassen, sondern auch Sportgruppen und Familien gemeinsam eine erlebnisreiche Zeit haben.











JH Wuppertal

Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Minigolf- und Tennisanlage (170 m)
- Schwebebahn (10 Min. Fußweg)
- Zoologischer Garten (13 km)
- Museum für Frühindustrialisierung (700 m)
- Uhrenmuseum (3,7 km)
- Kindermuseum (5 km)
- Von der Heydt-Museum (4 km), Skulpturenpark (5 km)
- Marionettentheater (3,2 km)
- Kluterthöhle (11 km)
- Müngstener Brücke (22 km)
- Neanderthal Museum (25 km)

Unterkunft für Schüler

- 16x 6-Bett-, 4x 4-Bett-, 2x 3-Bett-, 6x 2-Bettzimmer mit Waschgelegenheit
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Unterkunft für Lehrer

• Zimmer mit DU/WC oder WG zur Einzelnutzung nach Verfügbarkeit

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

Buffet im Tagesraum der Klasse

Grillmöglichkeit

• Mobiler Grill

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

Tischtennis

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Bolzplatz

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- Minigolf und Tennis in unmittelbarer Nähe



Infofilm der Jugendherberge











Jugendherberge Wuppertal

Obere Lichtenplatzer Str. 70 · 42287 Wuppertal Tel.: 0202 281576-0 · Fax: 0202 281576-10 E-Mail: wuppertal@jugendherberge.de www.wuppertal.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Verkehrsverbund VRR. Schüler können für die Anreise ggf. ihr Schoko-Ticket nutzen.



2. bis 6. Klasse 😝 WE



AGENT 0024 - Teamtraining im Rollenspiel

Flexibel abgestimmt auf Alter und Bedürfnisse der Gruppe wird unter fachkundiger Anleitung gesucht und gefunden, geklettert und gespielt. Mit spannenden Aktionen durch Tal und Tunnel, über Berg und Baum: Vertrauen fördern, Stärken entwickeln – was macht ein starkes AgentenTeam aus?

3 Tage: Knifflige Kooperationsaufgaben bereiten die Klasse auf die großen Expeditionen vor. Der Agentenkoffer enthält die Instruktionen für die Nachtaktion (Durchführung in Eigenregie). Mit Karte, Kompass und Kooperation gelangen die Schüler am nächsten Tag durch unbekanntes Terrain zu einem geheimen Ort, an dem eine Belohnung auf die kleinen Agenten wartet.

5-Tage-Plus: Ein Vormittag steht zur freien Verfügung. Am Nachmittag bereitet sich die Klasse mit Vertrauensübungen und Knotenkunde auf die Expedition am nächsten Tag vor. Denn dann gilt es, seine Team-Fähigkeiten unter Beweis zu stellen: Höhen und Tiefen, Schluchten und Berge werden kletternd überwunden – und das gelingt nur im Team. Nach erfolgreich ausgeführter Mission wird den Schülern mit der Übergabe eines Ausweises der offizielle Agentenstatus verliehen.

Die einzelnen Programmpunkte können nach Absprache individuell auf die Bedürfnisse der Klasse abgestimmt werden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-155



2. bis 6. Klasse 🥒 WE





ZURÜCK IN DIE STEINZEIT – Jäger, Sammler & Neandertaler



Eine Reise in die Steinzeit, wo die Klasse spielerisch, mit viel Spaß, Bewegung und allen Sinnen, Interessantes über unsere Vorfahren erfahren kann.

3 Tage: Beim Steinzeitquiz am ersten Tag stellen die Schüler in Rätseln, Spielen und Bewegungsangeboten ihr Wissen zum Steinzeitmenschen unter Beweis. Am Ende des Tages folgt eine Nachtaktion mit

Am zweiten Tag geht es zur Jäger- und Sammler-Rallye in den Wald. Der Nachmittag steht unter dem Motto "Alltag im Steinzeitdorf": Die Klasse übt sich beim urzeitlichen Mehlmahlen, grillt Popcorn, gestaltet Schmuckstücke und Spielzeug, stellt Material für Höhlenmalereien her. Die Zeitreise endet mit einem leckeren Steinzeit-Abendessen.

5-Tage-Plus: Zuerst steht mit Speerwurf, Bogenschießen, Hinkelsteinweitwurf und Anschleichen das steinzeitliche Trainingslager für Jäger auf dem Programm. Danach entstehen aus Wolle und Naturmaterialien kleine Säckchen und Anhänger in der Textilwerkstatt.

Der vierte Tag führt die Klasse mit der Wuppertaler Schwebebahn ins Neanderthalmuseum (inkl. ÖPNV-Tickets, Eintritt und Führung durch das Museumsteam).

Wetterbedingte Änderungen des Programms zur Sicherheit der Schüler unter Vorbehalt.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-153

JH Wuppertal

PROGRAMMINHALTE

- Agentenschulung
- **Spannende Nachtmission**
- **Orientierung mit Karte & Kompass**

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Wildnisklettern

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- · Sport & Bewegung
- Teamfähigkeit
- Orientierungsvermögen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Agent 0024	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	122,–€	233,– €
Hauptsaison	137,– €	261,– €
Hochsaison	142,-€	271,-€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen durch zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

PROGRAMMINHALTE

- · Steinzeitdorf mit Mitmachstationen
- Kooperative Jäger- und Sammler-Rallye
- Wissenswertes im Steinzeitquiz

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Besuch im Neanderthal-Museum
- Steinzeitliche Textilwerkstatt

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Geschichts- und Kulturverständnis
- Teamfähigkeit und Zusammenhalt
- Kreativität

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Zurück in die Steinzeit	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	106,-€	204,– €
Hauptsaison	123,-€	234,–€
Hochsaison	129,-€	241,-€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen durch zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-17.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

18.03.-25.08.

Hochsaison 2024:

26.08.-24.11.

LEISTUNGEN





3. bis 6. Klasse

SCHNUPPER MAL IN WUPPERTAL - Viel zum Sehen & Staunen!

Dieses Programm führt kreuz und quer durch eine Stadt mit einzigartigen Highlights zum Sehen, Fühlen und Staunen. Am Anreisetag besucht die Klasse das interaktive Kindermuseum, das nur in Form einer Mitmachführung besichtigt werden kann. Alternativ steht das Von-der-Heydt-Museum auf dem Programm, mit Kunst & Kultur auch für Kinder. Führungen jeweils ca. 90 Min.

Am nächsten Tag gehen die Schüler von der Jugendherberge zum Museum für Frühindustrialisierung. Hier erfahren sie viel über die Menschen in Wuppertal bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts.

Danach geht es zum Zoo, wo das größte Löwengehege Deutschlands und viele weitere Tierarten auf die Schüler warten. (Inkl. ÖPNV-Tickets)

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-156

JH Wuppertal

PROGRAMMINHALTE

- Schwebebahn
- Museen
- Wuppertaler Zoo

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Kreativität
- Kunst- und Kulturverständnis
- Naturverständnis

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Schnupper mal in Wuppertal	3 Tage
Nebensaison	104,-€
Hauptsaison	116,– €
Hochsaison	121,-€





7. bis 13. Klasse 😝 WE





TOPTEAM 2024 – Teamfähigkeit verbessern

Spannende Aktionen durch Tal und Tunnel, über Berg und Baum! Flexibel abgestimmt auf das Alter der Schüler, wird unter fachkundiger Anleitung kommuniziert, kooperiert und konstruiert.

3 Tage: Kooperative Abenteuer- und Wahrnehmungsübungen richten sich an die Klasse als Ganzes und bereiten auf die kommenden Expeditionsaufgaben vor. Ein Koffer enthält die Instruktionen für die Nachtaktion (Durchführung in Eigenregie).

Durch die Bewältigung einer kniffligen Interaktionsaufgabe gelangen die Schüler am nächsten Tag an ihr Expeditionsmaterial. Karte, Kompass und Kooperation leiten durch unbekanntes Terrain zu einem geheimen Ort. Hier seilen sich die Schüler aus luftigen Höhen ab.

5-Tage-Plus: Nach einem Vormittag zur freien Verfügung beginnen die Schüler mit Vertrauensübungen. Eine Konstruktionsaufgabe und Knotenkunde bereiten auf den kommenden Tag vor.

Denn am nächsten Tag wird die Kommunikationsfähigkeit der Schüler auf die Probe gestellt. Die Durchquerung eines geheimnisvollen Tunnels, durch den sie nur ein Morsealphabet geleiten kann, erfordert hohe kommunikative Fähigkeiten.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-559

PROGRAMMINHALTE

- Nachtaktion
- Wildnisklettern
- Orientierung mit Karte und Kompass

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

Tunneltour

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Vertrauen
- Orientierung
- Kommunikation

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Topteam 2024	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	122,–€	234,–€
Hauptsaison	137,– €	261,-€
Hochsaison	142,-€	272,–€

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen durch zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:

01.01.-17.03. 25.11.-31.12.

Hauptsaison 2024:

18.03.-25.08.

Hochsaison 2024:

26.08.-24.11.

LEISTUNGEN

JH Wuppertal









PROGRAMM-BAUSTEINE

Mit diesen Bausteinen können Sie sich Ihr Programm individuell zusammenstellen. Die Kosten pro Person gelten ab 20 Teilnehmern. Die Aufenthaltskosten sind in den Baustein-Preisen nicht enthalten.

Erlebnis-Nachtwanderung

Von einem Referenten betreuter Gang durch das Nachtleben des Waldes: Schwache rote Lämpchen weisen den Weg, der Waldkauz ruft, große steinerne Männer am Wegesrand machen Mut. Wer traut sich, hier Aufgaben zu lösen?

Programmbetreuung durch einen Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

Nervenkitzel Tunneltour

Durch die geheimnisvolle Dunkelheit des alten Eisenbahntunnels: Alleine oder in Gruppen machen sich die Kinder auf den Weg, begegnen merkwürdigen Zeichen und manchmal auch Fledermäusen. Weitere Überraschungen sind nicht ausgeschlossen. Spannende Abenteuer und knifflige Kooperationsspiele sorgen für Nervenkitzel und Überraschung.

Programmbetreuung durch ein bis zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

Outdoor- oder Indoor-Kletterabenteuer

Mit Klettern im Steinbruch, Kistenklettern, Abseilstationen oder mobilen Seilaufbauten wird ein individuell auf die Gruppe abgestimmtes Kletterprogramm zusammengestellt. Die Schüler überschreiten beim Klettern persönliche Grenzen, zeigen ein hohes Maß an Verantwortung und Selbsteinschätzung. Zwischen der kletternden und sichernden Person entsteht dabei ein besonderes Verhältnis.

Programmbetreuung durch ein bis zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

"Wupperland Yard"

Das Brettspiel "Scotland Yard" live erleben: Ausgerüstet mit Handys, Stadtplänen und einer gründlichen Instruktion suchen die Schüler "Mister X". Mit Schwebebahn, Bus und zu Fuß geht's auf Verfolgungsjagd. Dank der Verkehrsstruktur und der überschaubaren Größe eignet sich Wuppertal qut, um das sichere Bewegen im Nahverkehr zu üben und dabei die Stadt zu entdecken.

Programmbetreuung durch ein bis zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

Mammut-Expedition

Die Klasse löst zunächst kooperative Abenteuerspiele, um zu ihrem Expeditionsmaterial zu gelangen. Nach der Einführung in den Gebrauch von Karte und Kompass begeben sich die Teilnehmer im "Arboretum Burgholz" auf eine Reise durch nordamerikanische, asiatische oder mediterrane Waldlandschaften. Im 250 ha großen, fußläufig erreichbaren Waldgebiet wachsen Baumarten wie japanische Sicheltanne oder Mammutbaum. Mit einer Abseilstation wird die Expedition abgeschlossen.

Programmbetreuung durch ein bis zwei Referenten von "Wupperlebnis", Wolfgang Limberg.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/24-851

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Erlebnis-Nachtwanderung	
halber Tag	13,90€
Nervenkitzel-Tunneltour	
halber Tag	23,40€
ganzer Tag	33,40€
zzgl. ÖPNV-Ticket bei Bedarf	4,00€
Outdoor- oder Indoor-Kletterabenteuer	
halber Tag	22,40€
ganzer Tag	32,40€
zzgl. ÖPNV-Ticket bei Bedarf	4,00€
"Wupperland-Yard"	
halber Tag	19,90€
zzgl. ÖPNV-Ticket bei Bedarf	4,00€
Mammut-Expedition	
halber Tag	22,40€
ganzer Tag	32,40€
zzgl. ÖPNV-Ticket bei Bedarf	4,00€

LEISTUNGEN

Die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Übernachtungspreise und Verpflegung sind in diesen Preisen nicht enthalten.





Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen für Ihre Klassenfahrt Alle Preise gelten pro Person, ab 20 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Pauschale plus

Während des Aufenthaltes stehen Mineralwasser, Apfelschorle, Zitronenlimonade, Früchtetee sowie Kaffee/Tee für Lehrer immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Bitte eigene Trinkflaschen mitbringen.

3-Tage-Aufenthalt	8,40€
5-Tage-Aufenthalt	11,40 €

Grillen

Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf

Disco plus

Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musikund Lichtanlage, inkl. Knabbereien 4,40€

Dolce Vita

Pizza, Salat, Eis, inkl. Softdrink und anschließend Disco 6,90€

Entdeckertour Wuppertal

3,90 € Eine halbtägige Stadt-Rallye, mit der Schwebebahn die Wupper entlang. Ausgearbeitete Rallye, Schwebebahn-Ticket und Lunchpaket de luxe

auf Anfrage



Jugendherberge & Naturerlebnispark

PANARBORA

Natur. Kontinente. Teamgeist.







Für Ihre schulischen Ziele

Panarbora in Waldbröl im Bergischen Land bietet Schulen durch seine europaweit einzigartige Kombination an Einrichtungen und Übernachtungsmöglichkeiten einen ganzheitlichen, umweltpädagogischen Ansatz. Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler neugierig zu machen und eigene Erfahrungen in der Natur zu erleben.





Genderneutralität: Zugunsten des Informationsgehaltes und der guten Lesbarkeit unserer Programmbeschreibungen haben wir auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet. Die Verwendung des generischen Maskulinums an vielen Stellen impliziert jedoch selbstverständlich keine Benachteiligung der anderen Geschlechter.

Aussichtsturm

Das Herzstück von Panarbora bildet der 40 m hohe Aussichtsturm. Die Holzkonstruktion ist einzigartig! Ein barrierefreier Rundweg bringt die Besucher mit immer wieder neuen Landschaftsansichten spiralförmig auf die Aussichtsplattform, auf der man mit einer atemberaubenden Aussicht über das Bergische Land für den interessanten Aufstieg belohnt wird. Eine Zeitreise anhand von Baumringen vermittelt auf der Aussichtsplattform den Lauf der Geschichte und Veränderungen in der Region.





Baumwipfelpfad

Auf einer Gesamtlauflänge von 1.635 Metern, inklusive des Aussichtsturms, führt der Baumwipfelpfad auf einen Rundkurs durch die verschiedenen Baumvegetationszonen. Mithilfe von interaktiven Lerninseln erfahren Schüler Wissenswertes über die Natur, auf Wunsch mit Führung durch unsere(n) Waldhüter(in).

Dies sind die Stationen der Natur-Lerninseln:

- 1 Vom Urwald zum Wirtschaftswald
- 2 Der Baum ist tot es lebe der Baum
- 3 Der Wald schläft nie

Heckenirrgarten, Spieltunnel und Sinnesrundweg

Ein Spaß für Groß und Klein ist schon jetzt der mit jungen Pflanzen gesäumte Irrgarten, dessen Hecken einmal mannshoch wachsen werden. Lange Wege, Gabelungen und Sackgassen sind eine Herausforderung an den Orientierungssinn. Der Sinnesrundweg führt um einen Großteil des Geländes von Panarbora und spricht beruhigend alle Sinne der Besucher an. Und im Spieltunnel geht es sogar ein wenig unter die Erde.

Erlebnisdörfer und Baumhäuser

In den Erlebnisdörfern lernen Schulklassen fremde Kulturen kennen. Sie übernachten in einer afrikanisch anmutenden Siedlung, in südamerikanischen Hütten oder asiatischen Jurten. An Feuerstellen und Grillplätzen verbringen sie gemeinsam ihre Abende.

Ab der 5. Klasse können Schüler auch in den Baumhäusern von Panarbora übernachten.





Ganz neue Möglichkeiten für Klassenfahrten und Wandertage

Mit dem Angebot und den Einrichtungen von "Panarbora" bieten sich Ihnen ganz neue Möglichkeiten für Ihre außerschulische Arbeit, denn Natur, Umwelt und globale Zusammenhänge werden hier spielerisch mit hoher Erlebnisdichte von Ihren Schülerinnen und Schülern erfahren.

Übernachtungsangebote für Schulklassen

Bringen Sie die Natur im Bergischen Land Ihren Schülern näher oder zeigen Sie ihnen Lebensweisen in Afrika, Asien oder Südamerika. Sie wohnen im Gästehaus mit allem Komfort oder in einem Dorf mit landestypischen Unterkünften wie asiatischen Jurten, afrikanischen Hütten oder südamerikanischen Stelzenhäusern. Ab der 5. Klasse können Ihre Schülerinnen und Schüler auch in den bis zu 7 Meter hohen Baumhäusern wohnen. Gestalten Sie Ihre Klassenfahrten nach Wunsch mit einem Mix aus eigenen Inhalten, Programmbausteinen und freier Zeit für Schüler und Lehrer.

Individuelle Programmbausteine für Schulklassen

Sie möchten Ihre Schülerinnen und Schüler einmal von einer ganz anderen persönlichen Seite kennenlernen – ohne von Organisationsaufgaben abgelenkt zu sein? Dann buchen Sie für Ihren Aufenthalt unsere Programmbausteine, die komplett durchorganisiert sind und von geschulten Referenten und erfahrenen Trainern geleitet werden.

Mehrtägige Klassenfahrten mit betreutem Programm

Die Jugendherbergen im Rheinland sind Spezialisten für Klassenfahrten mit pädagogischen Zielen. In 34 Jugendherbergen werden seit vielen Jahren hochwertige Klassenfahrten mit verschiedenen Schwerpunkten angeboten. Für das einzigartige Lern- und Naturabenteuer-Konzept von Panarbora wurden ganz spezielle Programme erstellt, die Natur und Kultur mit Abenteuer und Spaß kombinieren.

Optionen und Zusatzpakete

Bereichern Sie Ihre Klassenfahrt mit unseren beliebten Abendprogrammen und zusätzliche Verpflegungsoptionen.



Auf Wunsch organisieren wir die An- und Abreise mit einem zuverlässigen Busunternehmen.











Übernachtungsangebote für Schulklassen

Sie übernachten mit Ihren Schülern im Gästehaus, in landestypisch anmutenden Unterkünften wie asiatische Jurten, afrikanische Lehmhütten oder südamerikanische Stelzenhäuser oder in Baumhäusern. Das Programm bestimmen Sie in Eigenregie oder unter Nutzung unserer individuellen Programmbausteine. Ab 20 Teilnehmern erhalten Lehrer und Betreuer zwei Leiterzimmer zur Einzelnutzung (falls verfügbar). Die Mahlzeiten werden nach Absprache im Restaurant und/oder im Dorf eingenommen.





Gästehaus

- 4 Doppelzimmer mit Dusche/WC
- 6 Vierbett-Zimmer mit Dusche/WC
- Aufenthaltsraum für Schulklassen

Preise 2024 ab 20 Schülern	Α	В
Übernachtung/VP	46,40€	54,40€





Erlebnisdorf Asien

- 2 Jurten mit 2 Betten
- 4 Jurten mit 8 Betten
- Separates Sanitärgebäude
- Aufenthaltsjurte für Schulklassen
- Grillhütte

Preise 2024 ab 20 Schülern	Α	В
Übernachtung/VP	43,40€	49,40€





Erlebnisdorf Afrika

- 2 Lehmhütten mit 2 Betten, Dusche/WC
- 4 Lehmhütten mit 8 Betten, Dusche/WC
- Gemeinschaftshütte für Schulklassen
- Grillhütte

Preise 2024 ab 20 Schülern	Α	В
Übernachtung/VP	43,40€	49,40€





Erlebnisdorf Südamerika

- 2 Stelzenhäuser mit 2 Betten, Dusche/WC
- 4 Stelzenhäuser mit 8 Betten, Dusche/WC
- Gemeinschaftshaus für Schulklassen
- Grillhütte

Preise 2024 ab 20 Schülern	А	В
Übernachtung/VP	43,40€	49,40€





Baumhäuser (buchbar ab 5. Schuljahr)

- 4 Baumhäuser mit 6 Betten, Dusche/WC
- 2 Baumhäuser mit 4 Betten, Dusche/WC
- 2 Anbauhäuser mit 2 Betten, Dusche/WC
- Ein Tagesraum ist kostenpflichtig zubuchbar

Preise 2024 ab 20 Schülern	Α	В
Übernachtung/VP	46,40€	54,40€



Individuelle Programmbausteine für Schulklassen

Panarbora ist der perfekte Ort für Tagesausflüge und Wandertage - mit Natur zum Anfassen, Kultur und Völkerkunde hautnah. Gestalten Sie Ihren Tag ganz nach Ihren individuellen Lernzielen oder nutzen Sie unser vielfältigen und abwechslungsreichen Programmangebote. Die Verpflegung erfolgt in unserem großzügigen Gastronomiebereich. Auch Lunchpakete oder Grillen sind auf Anfrage möglich.

1. bis 10. Klasse

Führung Baumwipfelpfad (ca. 1 Std.)

Erleben Sie und Ihre Schüler den Baumwipfelpfad und seine interaktiven Natur-Lerninseln. Preis pro Person:

Führung durch einen Waldhüter

Programmbausteine

1. bis 7. Klasse

Die Welt der Bäume (ca. 3 Std.)

Wir erkunden den uns umgebenden Wald und lernen 5 Baumarten kennen, ihre Geschichten und Nutzung. Durch Nachforschen mit Baumsteckbriefen, Spiel und Quiz sammeln wir Wissenswertes über die Lebensgemeinschaft Wald. Mit Rollenspielen gehen wir in der Geschichte zurück und erfahren, warum diese Bäume für uns so wichtig sind.

Preis pro Person:

19,40€

Betreuung durch Referenten von terra incognita

1. bis 7. Klasse

Spiele ohne Grenzen (ca. 3 Std.)

Spielerisch überqueren wir Grenzen und erfahren, welche Spiele Menschen aus verschiedenen Kontinenten und Kulturen haben, alle mit dem Ziel: Die Gruppe hat gemeinsam Spaß! Bei Stock- und Ballspielen, Kommunikations- und Vertrauensspielen sowie Geschicklichkeitsspielen wird Zusammenhalt und Teamgeist gefördert.

Preis pro Person:

19,40€

19,40€ Betreuung durch Referenten von terra incognita

1. bis 6. Klasse

Querwaldein (ca. 3 Std.)

Hier heißt es Lebensraum Wald mit allen Sinnen erfahren: Sehen, Hören, Riechen, Tasten und je nach Jahreszeit schmecken, was die Natur Essbares birgt. Nebenbei erfahren wir, was Wald und Urwald ist oder lernen die typischen Waldbewohner kennen. Den kleineren Tieren spüren wir mit Becherlupen nach und erklären uns ihre große Bedeutung bei der Bodenbildung. Zum Abschluss wird "Humi", ein Graskopf, zum Mitnehmen gebastelt.

Preis pro Person:

Betreuung durch Referenten von terra incognita

1. bis 7. Klasse



Warum zeigt der Kompass nach Norden? Nach kurzer Erläuterung geht es direkt ab in den Wald. Wir lernen, uns mit Karte und Kompass zu orientieren und entdecken dabei die Naturaspekte des Waldes. Es werden spielerische Aufgaben gemeistert, ein Kompass gebaut und kleine Wettrennen gestartet. Bei dieser Tour gilt: Der Weg ist das Ziel! Preis pro Person: 19,40 €

Betreuung durch Referenten von terra incognita

1. bis 7. Klasse

Ab in den Urwald (ca. 3 Std.)

Was ist Wald und was macht den Wald zum Urwald? Wir gehen der Frage mit Spiel, Spaß und Forschergeist auf den Grund. Die Schüler erfahren die Verteilung der Urwälder in Europa, Afrika, Asien und Südamerika und lernen typische Waldbewohner kennen. Bodentiere werden genau unter die Lupe genommen und die Klassengemeinschaft verbindet sich im Vernetzungsspiel zu einer typischen Lebensgemeinschaft Wald. Preis pro Person: 19.40 €

Betreuung durch Referenten von terra incognita

1. bis 7. Klasse

Tierspuren im Wald (ca. 3 Std.)

Ob Wildschwein, Reh, Eichhörnchen, Specht, Maus oder Käfer, wir sind den Tieren auf der Spur. Zusammen suchen wir Hinweise auf Wohnung, Fressspuren und Trittsiegel der Waldbewohner. Nebenbei erfahren wir noch Geschichten über den Wald und schauen uns auch die Bodentiere unter der Lupe an.

Preis pro Person:

19,40 €

26.40€

Betreuung durch Referenten von terra incognita

5. bis 9. Klasse

Intuitives Bogenschießen (ca. 3 Std.)

Bei diesem Workshop gilt es unter Anleitung und mit gutem Material die Balance aus Technik, Konzentration und Kraft zu finden. So bekommen alle "den Bogen raus", behalten beim **Turnier** das Ziel im Auge und treffen in die "goldene Mitte".

Preis pro Person:

Betreuung durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW

5. bis 9. Klasse

Challenge der Kontinente (ganztägig)

In der ersten Programmhälfte fördern im Teamtraining erlebnispädagogische Inhalte die Zusammenarbeit in der Klasse. Bei der anschließenden "Challenge der Kontinente" stellen sich die Schüler weltweiten Herausforderungen: Sei es das dynamische Ballspiel "Zulululu" aus Namibia, die Amazonas "Blasrohr-Challenge" oder das verrückte "Gu-Chokki-Pah" aus Japan.

Preis pro Person:

29,90€

Betreuung durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW

5. bis 7. Klasse

Expedition zu den Inka-Brücken (ganztägig)

Die Klasse packt die Material-Rucksäcke und bricht mit GPS zu seiner Expedition auf. Das Ziel ist ein Ort im Gelände, an dem die traditionellen Hängebrücken der Inkas wiederaufgebaut werden sollen. Die Schüler bauen aus Seilen und Bändern begehbare Hängebrücken mit beachtlicher Spannweite, doch hält die Brücke bei Überguerung? Preis pro Person:

Betreuung durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW

1. bis 7. Klasse

Wipfelstürmer (ganztägig)

Nach dem Training von Techniken der Sicherung stehen verschiedene Abenteuerstationen auf dem Gelände zur Wahl: Big-Tree-Climbing, Leitersteigen XXL, Giant Swing etc. Hier steigen die Schüler gesichert durch Klettergurte und Mitschüler in beeindruckende Höhen auf.

Preis pro Person: 46.40€

Betreuung durch zwei Trainer von TRANSPARENZ NRW



BNE-Aktionsprogramme

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) ermöglicht den Schülern zu erlernen, wie man wirtschaftlichen Fortschritt mit sozialer Gerechtigkeit und dem Schutz der natürlichen Umwelt verbindet.

4. bis 8. Klasse

Smoothie-Bar (ca. 3 Std.)



Das Ziel ist, köstliche Smoothies zuzubereiten. Zuerst finden die Schüler heraus, woher die Zutaten stammen. Das bedeutet Weltkarten puzzeln und zuordnen der Obstsorten zu den passenden Anbauländern. Danach geht es um Arbeitsbedingungen, Transportwege, Biosiegel und Fairer Handel mit Erfahrungsgeschichten der Bauern. Es geht um die Auswirkung des eigenen Konsums. Die Umsetzung von Handlungsmöglichkeiten und Alternativen durch eine saisonale und regionale Ernährung einerseits und der bewusste Umgang mit überregionalen Produkten andererseits macht den Smoothie erst perfekt. Das erläutern die Schüler mit selbst entworfenen Werbeplakaten ihrer Smoothies.

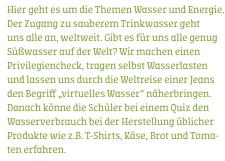
Preis pro Person:

25,90 €

Betreuung durch Referenten von terra incognita

4. bis 8. Klasse

Wasserheld*innen (ca. 3 Std.)



Im Anschluss an das ermittelte Basiswissen, bauen alle Schüler jeweils ein kleines Wasserrad in einem kleinen Stück einer Wasserleitung. Ziel ist es dann, in der Klassengemeinschaft eine Wasserleitung zu bauen, in der alle Wasserräder funktionieren und für alternative Energiegewinnung als Beispiel dienen.

Preis pro Person: 24,40 €
Betreuung durch Referenten von terra incognita

Parkeintritt pro Person

Schulklassen 7,40 €

2 Freikarten pro Schulklasse

Verpflegung pro Person ab 20 Teilne	hmern
Mittαgessen*	9,00€
Grillen*	10,90 €

* Buchung mindestens 14 Tage im Voraus.

Leistungen: Die jeweils beschriebenen Programmleistungen, Parkeintritt ist <u>nicht</u> enthalten..





Mehrtägige Klassenfahrten mit betreutem Programm

1. bis 7. Klasse

Die Waldläufer



- ► Spiele rund um die Welt
- ▶ Orientierung mit dem Kompass
- ► Urwälder unserer Welt

Es geht los mit Spielen rund um die Welt, Spielerisch übergueren wir Grenzen und Kontinente und erfahren, welche Spiele Menschen aus verschiedenen Kulturen haben. In allen Kulturen ist das Ziel der Spiele: Die Gruppe hat gemeinsam Spaß! Dabei wird zusätzlich Kommunikation und Zusammenhalt gefördert. Nach einer Verschnaufpause gibt es eine kurze Führung über den Baumwipfelpfad.

Am nächsten Tag lernt die Klasse sich im Wald zu orientieren und einen Kompass zu bedienen. An den verschiedenen Stationen, die mit dem Kompass angepeilt werden, gibt es Herausforderungen, die alle in verschiedenen Gruppenkonstellationen meistern, so dass am Ende die Waldläufer gemeinsam das Ziel erreichen. Nachmittags geht es wieder ab in den Wald, wo die Schüler zusammen mit Aktionen und Vertrauensübungen der Frage nachgehen, was Wald und Urwald ist. Auch hierbei schaut die Klasse über ihre Grenzen hinaus, auf die Urwälder unserer Welt. Wir spielen nach, wie Bäume funktionieren und erfahren etwas über Tiere unserer Heimat und internationale Superlativen der Bäume.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Gemeinschaftsaufbau
- Naturwissen und Outdoor-Fähigkeiten
- BNE Interkulturelles Lernen

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Abendaktion durch durch Referenten von terra incognita

Nebensaison A: 01.01.-10.03.2024 und 25.11.-31.12.2024 Hauptsaison B:

11.03.-24.11.2024

1. bis 7. Klasse

Waldtieren auf der Spur

3 Tαge αb 126,-€

- ▶ Baumwipfelpfad mit Rallye
- ► Lagerfeuer mit Stockbrot
- ► Tierspuren im Wald

Am ersten Tag erkundet die Gruppe nach dem Mittagessen in Eigenregie den Baumwipfelpfad und Aussichtsturm. Bei der "Panarbora-Rallye" lernen die Teilnehmer den Naturerlebnispark besser kennen. Am Abend versammeln sich alle zum Stockbrot backen ums Lagerfeuer.

Der zweite Tag beginnt mit dem Programmbaustein "Querwaldein". Es gibt einen Überblick über den Waldaufbau, die Stockwerke des Waldes, die Tierwelt und dabei insbesondere die Bodentiere. Die Tour baut spielerisch verschiedene Sinneserfahrungen (z.B. Tasten, Sehen, Hören) ein. Am Nachmittag heißt es "Tierspuren im Wald". Der Wald ist zu jeder Jahreszeit voller Tierspuren, die uns Hinweise auf die dort vorkommenden Tiere geben, auch wenn wir sie nicht direkt sehen können. Mit Snacks, Kinderbowle, Disco-Beleuchtung und einer Musikanlage kann am Abend dann die Abschluss-Party steigen!

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Gemeinschaftsaufbau
- Erlebbares Waldwissen
- Biologie der Tiere

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Referenten von terra incognita

1. bis 7. Klasse NEU



Lebensraum Wald - total vernetzt 3 Tαge αb 126,-€

- ► Baumwipfelpfad mit Rallye
- ▶ Urwald
- Tasten, Sehen, Hören im Wald

Am ersten Tag erkundet die Gruppe nach dem Mittagessen in Eigenregie den Baumwipfelpfad und Aussichtsturm. Bei der "Panarbora-Rallye" lernen die Teilnehmer den Naturerlebnispark besser kennen. Am Abend versammeln sich alle zum Stockbrot backen ums Lagerfeuer.

Der zweite Tag beginnt mit dem Programmbaustein "Ab in den Urwald". Was unterscheidet Wald und Urwald? Wo auf der Welt gibt es überhaupt noch Urwälder und welche Waldbewohner kann man finden? Um das zu begreifen, muss man ab in den Wald vor der Haustür und der Frage mit Spielen, Spaß und Forschergeist auf den Grund gehen. Am Nachmittag heißt es "Querwaldein". Es gibt einen Überblick über den Waldaufbau, die Stockwerke des Waldes, die Tierwelt und dabei insbesondere die Bodentiere. Die Tour baut spielerisch verschiedene Sinneserfahrungen (z.B. Tasten, Sehen, Hören) ein. Mit Snacks, Kinderbowle, Disco-Beleuchtung und einer Musikanlage kann am Abend eine Abschluss-Party steigen!

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Gemeinschaftsaufbau
- Zugang zu Tier- und Waldwissen
- BNE Interkulturelles Lernen

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Referenten von terra incognita

Preise 2024

Preise pro Person αb 20 Schülern

Die Waldläufer	Α	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	141,00€	153,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	148,00€	163,00€
Waldtieren auf der Spur	Α	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	126,00€	137,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	132,00€	147,00€
Lebensraum Wald – total vernetzt	Α	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	126,00€	137,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	132,00€	147,00€

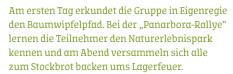




Wasser und Spiele grenzenlos

3 Tαge αb 131,−€

- ► Baumwipfelpfad mit Rallye
- ▶ Wasser kostbares Gut
- ► Spiele rund um die Welt



Der zweite Tag beginnt mit dem Programmbaustein "Wasserheld*innen". Hier geht es um die Themen Wasser und Energie. Wir machen einen Privilegiencheck, tragen selbst Wasserlasten und lassen uns durch die Weltreise einer Jeans den Begriff "virtuelles Wasser" näherbringen. Im Anschluss bauen alle Schüler kleine Wasserräder in einer Wasserleitung. Ziel ist es. eine Wasserleitung zu bauen, in der alle Wasserräder funktionieren und als Beispiel für alternative Energiegewinnung dienen.

Am Nachmittag startet in wechselnden kleineren Gruppen ein fairer Wettkampf bei "Spielen ohne Grenzen".

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Gemeinschaftsaufbau
- Alternative Energien
- · BNE Interkulturelles Lernen

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Referenten von terra incognita

Preise 2024

Preise pro Person αb 20 Schülern

4. bis 8. Klasse NEU



Klasse mit Weitblick

3 Tage ab 131,-€

- ► Baumwipfelpfad mit Rallye
- ► Smoothies herstellen
- ▶ (Ur)walderkundung



Erster Tag: Nach dem Mittagessen erkundet die Gruppe in Eigenregie den Baumwipfelpfad und Aussichtsturm. Bei der "Panarbora-Rallye" lernen die Teilnehmer den Naturerlebnispark besser kennen. Am Abend versammeln sich alle zum Stockbrot backen ums Lagerfeuer.

Der zweite Tag beginnt mit dem Programmbaustein "Smoothie-Bar". Das Ziel am Schluss ist, köstliche Smoothies zuzubereiten. Zuerst finden die Schüler heraus, woher die Zutaten stammen. Danach geht es um Arbeitsbedingungen, Transportwege, Biosiegel und Fairen Handel. Am Nachmittag heißt es "Ab in den Urwald". Was unterscheidet Wald und Urwald? Wo auf der Welt gibt es überhaupt noch Urwälder? Um das zu begreifen, muss man im Wald vor der Haustür der Frage mit Spielen, Spaß und Forschergeist auf den Grund gehen. Mit Snacks, Kinderbowle, Disco-Beleuchtung und einer Musikanlage kann am Abend dann die Abschluss-Party steigen!

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Gemeinschaftsaufbau
- Erlebbares Waldwissen
- BNE Interkulturelles Lernen

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Referenten von terra incognita

Wasser und Spiele grenzenlos 131,00€ 142,00€ 3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf 153,00€ 3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern 137,00€ Klasse mit Weitblick 131,00€ 142,00€ 3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf 3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern 137,00€ 153,00€ Prima(r)-Naturführer 3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf 126,00€ 142,00€ 152,00€ 3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern 132,00€

Leistungen: Ü/VP, Bettwäsche, die jeweils beschriebenen Programmleistungen, Eintrittskarte zum Park. Lehrkräfte bzw. begleitende Personen erhalten zwei Leiterzimmer je Gruppe ab 20 Personen. 3. bis 4. Klasse

Prima(r)-Naturführer



- 3 Tαge αb 126,– € Entdeckertour & Labyrinth im Dunkeln
- Natur-Wissens-Pfad & Quiz
- ▶ Baum-Kletter-Training

Bereich: Natur und Leben

Schwerpunkt: Tiere, Pflanzen, Lebensräume

Das Programm bietet **Naturlernen**, Teamerleben, Bewegung und Spaß. Es fördert verantwortungsvolles Handeln, Teamfähigkeit und das Wir-Gefühl in der Klasse.

Bei einer **Entdeckertour** erkundet die Klasse die ganze Vielfalt des Parks. Wichtige Hinweise, vorbereitete Materialien und Tipps helfen den Schülern, versteckte Zielpunkte aufzuspüren und Teamaufgaben zu meistern.

Beim Guide-Training im Dunkeln werden Führungsqualitäten trainiert. Es gilt, die Mitschüler sicher durch Labyrinthe, Irrgänge und vorbei an Hindernissen zu führen.

Auf dem Natur-Wissens-Pfad lernt die Klasse in bis zu 23 m Höhe an verschiedenen Wissens-stationen viel Neues zum Lebensraum Wald. Echte Naturführer sollten aber nicht nur alles über Bäume wissen, sondern können auch achtsam und unter professioneller Anleitung bis zu 15 m hoch in ihre Kronen aufsteigen.

Nach bestandenen Prüfungen erhält die Klasse ihr Zertifikat "Natur- & Parkführer Panarbora". Programminhalte werden in Kooperation mit der

Biologischen Station Oberberg (BSO) abgestimmt.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Naturwissen
- Soziales Lernen & Teamtraining
- Erfolg und Mut erleben

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Abendaktion durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW



Dieses Programm unterstützt Kompetenzen aus dem Lehrplan für Grundschulen.

Nebensaison A: 01.01.-10.03.2024 und 25.11.-31.12.2024 Hauptsaison B: 11.03.-24.11.2024



Mehrtägige Klassenfahrten mit betreutem Programm

5. Klasse

Teamstart in Panarbora

3 Tage ab 124,- € / 5 Tage ab 234,- €

- ► TeamSkills
- ▶ Orientierung bei Nacht
- ► Bauprojekt Wasserpipeline

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

► Erlebnisstationen auf dem Gelände

3 Tage: Das Programm unterstützt 5. Klassen dabei, eine Gemeinschaft zu werden. Der Trainer intensiviert gleich am ersten Tag das Kennenlernen der Schüler und fördert auf dem Sinnesrundweg das gegenseitige Vertrauen. Bei der Abendaktion finden die Schüler gemeinsam aus der dunklen Wildnis zurück ins Camp.

Am nächsten Tag informieren sich angehende Naturexperten an den Lerninseln des Baumwipfelpfades zum "Wald" und "Umweltschutz" und präsentieren der übrigen Klasse ihr Wissen. Beim folgenden Outdoor-Bauprojekt konstruieren die Schüler eine Pipeline, die Wasser über eine lange Strecke zu einem Dorf transportieren soll. Anschließend werden Regeln für das zukünftige Miteinander auf "Baumrinde" geschrieben und der Abschluss-Grillabend in Eigenregie vorbereitet (Klassenregeln und Grillabend beim 5-Tage-Programm auch am Ende des Aufenthalts).

5-Tage-Plus: Die Schüler lernen den Umgang mit Karte und Kompass, um sich – abseits der virtuellen Welt – in der realen Umgebung besser zurechtzufinden. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung in Panarbora.

Am Folgetag Abenteuerstation: Wie nutzt man das Klettermaterial richtig? Wie funktionieren Sicherungstechniken? Wissen alle Bescheid, stehen anschließend verschiedene Erlebnisstationen auf dem Gelände zur Wahl: Big-Tree-Climbing, Leitersteigen XXL etc. Beim Klassen-TEAM-Check am Ende zeigt sich, wie gut die Klasse wirklich als Team zusammenarbeitet.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Vertrauensbildung & Wir-Gefühl
- Soziales Lernen & Teamentwicklung
- Naturwissen & Outdoor-Skills

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3,5 Tagen mit einer Abendaktion durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW 5. bis 6. Klasse

Weltreise mit Klasse

3 Tage αb 129,-€

- Leben im Erlebnisdorf
- ► Team-Spiele & Junior-Wissens-Rallye
- ► Trommeln & Bauprojekte

In Panarbora können Schulklassen "ferne"
Kulturen erleben und traditionelle Lebensweisen
kennenlernen. Unsere "Tickets" bringen ferne
Kontinente ein Stück näher. Dazu kombinieren
sie das Leben in authentischen Dörfern mit
erlebnispädagogischen Inhalten. Alle "Tickets"
können auch gebucht werden, wenn die Gruppe
in jeweils anderen Unterkünften im Park untergebracht ist.

Ticket to Afrika

Die Klasse wohnt in **afrikanischen Lehmhütten**. Unsere Guides arrangieren Einblicke in die Natur, Geografie, den Alltag und die Freizeitaktivitäten **Afrikas**. Mit beliebten Teamspielen wie "Trio" oder "Diketo" fördern sie soziale und interkulturelle **Kompetenzen**. Das gemeinsame Trommelspiel auf Djembes ermöglicht das Erleben von **Gemeinschaft** auf "afrikanische" Art.

Ticket to Asien

Die Klasse wohnt wie die Nomaden der Mongolei in asiatischen Jurten. Landestypische Spiele und Teamaufgaben fördern die Gemeinschaft der Klasse. Einen ganz besonderen interkulturellen Blick der asiatischen Art erhalten die Schüler beim intuitiven Bogenschießen.

Ticket to Südamerika

Die Klasse wohnt in südamerikanischen Stelzenhäusern. Hier erleben Klassen spielerisch und lebhaft intensive Einblicke in die Kultur Südamerikas. Beim Bau der traditionellen Inka-Hängebrücken entstehen begehbare Konstruk-tionen aus Seilen und Holz, die das Erleben von Gemeinschaft auf südamerikanische Art ermöglichen.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Kultur & Lebensraum erleben
- Interkulturelle Kompetenzen
- Teamfähigkeit

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Abendaktion durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW

Preise 2024

Preise pro Person ab 20 Schülern

Nebensaison A: 01.01.-10.03.2024 und 25.11.-31.12.2024 Hauptsaison B: 11.03.-24.11.2024

Teamstart in Panarbora	Α	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	124,00€	139,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	129,00€	149,00€
5-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	234,00€	262,00€
5-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	246,00€	284,00€
Weltreise mit Klasse	Α	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	129,00€	144,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	136,00€	156,00€

Leistungen: Ü/VP, Bettwäsche, die jeweils beschriebenen Programmleistungen, Eintrittskarte zum Park. Lehrkräfte bzw. begleitende Personen erhalten zwei Leiterzimmer je Gruppe ab 20 Personen.



ab 7. Klasse

TEAMtraining-Academy

3 Tαge αb 139,– €

- ► Team-Check & Bogenschießen
- ► Team-Adventure
- ► Teamprojekt "Qualitätsnetz"

Die "TEAMtraining-Academy" schweißt Klassen zusammen, **entwickelt Teams**, verlangt direktes Handeln und Kooperationen und ermöglicht so nachhaltige **Lernerfolge**.

Beim **Team-Check** stellen Aufgaben das Miteinander in der Klasse auf den Prüfstand und machen **Stärken und Schwächen** deutlich.

Beim folgenden Auftrag konstruiert die eine Hälfte der Klasse ein **Qualitätsnetz** für die anderen Schüler. Danach wird getauscht. Nur gemeinsame Planung führt zum **Erfolg**.

Nach Grundlagen der **Sicherungstechnik** wachsen am nächsten Tag beim Speedrope-Climbing, dem Vertikalen Labyrinth oder dem **Giant Swing** Schüler über sich hinaus.

Auf Ziele fokussieren, innere Ruhe und Konzentration finden: das steht beim Bogenschießen im Mittelpunkt. Und es macht viel Spaß, mit modernen Recurvebögen seine Treffsicherheit mit anderen zu messen. Abends BBQ.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Wir-Gefühl & Teamwork
- Soziales Lernen & Teambildung
- Naturwissen & Konzentration

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW. Für das Qualitätsnetz und die Kletteraktionen steht ein weiterer Trainer zur Verfügung. ab 7. Klasse

Andere Welten erleben

3 Tαge αb 114,−€

- Leben im Erlebnisdorf
- Landestypische Wettkämpfe
- **▶** Bauprojekte

In Panarbora erleben Schulklassen andere Welten und können sich mit "fernen" Kulturen auseinandersetzen

Programmeinstieg für alle Kontinente

Die Klasse stellt sich **landestypischen Herausforderungen**: der afrikanischen Kopf-Trage-Staffel, der asiatischen Ess-Stäbchen-Staffel oder der südamerikanischen Blasrohr-Challenge.

Am Abend tragen die Schüler ihre Meinungen und mögliche Vorurteile zum jeweiligen Kontinent zusammen und gleichen sie mit Infos zur wahren Welt ab. Eine anschließende Aktion wird passend zum "Wahl-Kontinent" gestaltet.

Afrika

Die Klasse konstruiert aus verschiedenen Materialien eine **Pipeline**, die Wasser über eine lange Strecke transportieren soll. Dazu arbeiten kleine Teams an **einzelnen Abschnitten**, behalten aber das große Ganze immer im Blick.

Afrikanische Jugendliche sind wahre Meister darin, aus gefundenen Materialien Automodelle und Skulpturen zu fertigen. In kleinen Teams machen die Schüler es ihnen nach.

Abends: BBQ in Eigenregie.

Asien

Beim Bogenschießen auf der Bogenschießanlage gilt es die Balance aus Technik, Konzentration und Kraft zu finden und das Ziel genau im Auge zu behalten.

Wie geübte Nomaden baut die Klasse beim folgenden **Teamprojekt** aus den bereitgestellten Materialien ein **komplettes Lager** auf. Teilweise ohne Sicht müssen alle Bauteile zusammengefügt werden.

Abends: BBQ in Eigenregie.

Südamerika

Sind die Material-Rucksäcke gepackt, brechen zwei Teams getrennt voneinander zu ihrer Expedition in das umliegende Gelände auf. Nur mit Karte und Kompass müssen sich die beiden Teams orientieren und relevante Infos für das jeweilig andere Team austauschen. Am Ziel angekommen, bauen die Schüler aus verschiedenen Materialien begehbare Brücken.

Abends: BBQ in Eigenregie.

Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Kulturen & Lebensräume
- Globales Miteinander fördern
- Teamfähigkeit & kreatives Handeln

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch einen Trainer von TRANSPARENZ NRW. Für die Teamprojekte am zweiten Programmtag steht ein weiterer Trainer zur Verfügung

Preise 2024

Preise pro Person ab 20 Schülern

Nebensaison A: 01.01.–10.03.2024 und 25.11.–31.12.2024 Hauptsaison B: 11.03.–24.11.2024

TEAMtraining-Academy	A	В
3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	139,00€	154,00€
3-Tage-Aufenthalt im Gästehaus/in Baumhäusern	144,00€	164,00€
Andere Welten erleben	A	В
Andere Welten erleben 3-Tage-Aufenthalt in einem Erlebnisdorf	A 139,00 €	B 154,00 €

Leistungen: Ü/VP, Bettwäsche, die jeweils beschriebenen Programmleistungen, Eintrittskarte zum Park. Lehrkräfte bzw. begleitende Personen erhalten zwei Leiterzimmer je Gruppe ab 20 Personen.



Optionen und Zusatzpakete

Bereichern Sie Ihre Klassenfahrt mit unseren beliebten Abendprogrammen und zusätzliche Verpflegungsoptionen. Alle Optionspreise gelten pro Person, ab 20 Personen. Alle Verpflegungspreise sind Aufpreise zu den normalen Mahlzeiten.

Getränke-Flatrate

Während des Aufenthaltes stehen Ihrer Gruppe immer folgende Getränke in ausreichendem Umfang zur Verfügung: Mineralwasser und ein zuckerfreies Erfrischungsgetränk für die Schülerinnen und Schüler sowie Kaffee und Tee für die Lehrer/Begleiter. (Bitte beachten Sie: Die Schülerinnen und Schüler benötigen jeder eine eigene Trinkflasche. Lehrer und Begleiter erhalten entsprechende Getränke-Coins)

3-Tage-Aufenthalt 8,40 € 5-Tage-Aufenthalt 11,40 €

Panarbora-Abend (Stockbrot)

Am knisternden Lagerfeuer, mit duftendem Stockbrot und vielen Geschichten den Tag ausklingen lassen...

Feuerstelle, Feuerholz und Stockbrot-Teig stehen für Sie bereit! Den frisch zubereiteten Teig holen Sie selbst direkt in unserer Küche ab. Anzünder und Streichhölzer erhalten die Lehrer/Begleiter an der Rezeption. Die benötigten Stöcke werden zuvor in den Wäldern um den Park selbst gesammelt.

5,90€

Klassen-Fete

Der perfekte Ausklang einer gelungenen Klassenfahrt! Mit Snacks, Kinderbowle, Disco-Beleuchtung und einer Musikanlage kann die Abschluss-Party steigen! Wir liefern alles, was dazu nötig ist. Die Musik bringt Ihre Klasse selber mit (per USB-Stick oder Bluetooth).

5,90€

Grillabend

Gemeinsam einen besonderen Abend erleben! Unsere Grillhütten sind der perfekte Ort dafür. Wir liefern Ihnen Würstchen, Salat, Brot und Senf und bereiten den Grill für Sie vor. Anzünder und Streichhölzer erhalten die Lehrer/ Begleiter an der Rezeption. Das Grillen erfolgt in Eigenregie.

3,90 =

Lunch-Pakete

Die vorbereiteten Pakete mit einem Getränk, Obst und Süßigkeit erhalten Sie zum Frühstück von unseren Gastronomie-Mitarbeitern. Die Brötchen belegen Sie ganz nach Ihrem Geschmack selbst. Eine Brottüte finden Sie in Ihrem Lunchpaket.

7,50 €

Lagerfeuer

Panarbora bietet in seiner großen Grillhütte, den Grillhütten in den Erlebnisdörfern und an vielen weiteren Stellen im Naturerlebnispark viele Möglichkeiten, den Tag am knisternden Lagerfeuer ausklingen zu lassen. Wir bringen Ihnen eine Feuerschale und ausreichend Brennholz. Anzünder und Streichhölzer erhalten Sie an unserer Rezeption.

je Lagerfeuer/Feuerstätte

35,00€

Alle Preise verstehen sich pro Person, ab 20 Personen, inklusive Vollpension und Parkeintritt. Jede Schulklasse erhält zwei Freiplätze für Unterkunft, Vollpension und Parkeintritt.

Enthaltene Leistungen:

Mehr-Tages-Fahrten mit Programm

Zwei bzw. vier Übernachtungen in Mehrbettzimmern mit Vollpension, Bettwäsche, Parkeintritt und die jeweils aufgeführten Programmpunkte zuzüglich gewünschter Optionen.

Individuelle Fahrten mit oder ohne Programm

Übernachtungen in Mehrbettzimmern mit Vollpension, Bettwäsche und Parkeintritt zuzüglich der individuell auswählbaren Programm-Bausteine und Optionen.

Unterkunft der Schüler

Sie übernachten im Gästehaus mit allem Komfort, in Erlebnisdörfern mit den landestypischen Jurten, afrikanischen Lehmhütten und südamerikanischen Stelzenhäusern oder in den außergewöhnlichen Baumhäusern.

Unterkunft der Lehrer

Bei Gruppen ab 20 Teilnehmern erhalten Lehrer und/oder Betreuer zwei Leiterzimmer zur Einzelnutzung (falls verfügbar).

An- und Abreise

Die Anreise erfolgt am ersten Tag zum Mittagessen, die Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.

Ausstattung

Umfangreiche Informationen zu den Unterkünften sowie deren Grundrisse finden Sie auf unserer Homepage unter:

www.panarbora.de/unterkuenfte

Klassen- und Gruppenfahrten mit Übernachtung

Voraussetzung für die Übernachtung in Jugendherbergen ist die Gruppenmitgliedschaft im Deutschen Jugendherbergswerk (DJH). Das DJH ist ein eingetragener Verein, dessen Leistungen nur seinen Mitgliedern zugutekommen. Damit bei Gruppenaufenthalten in Jugendherbergen nicht jeder Teilnehmer Mitglied im DJH sein muss, besteht für Schulen, Kindergärten und (unter bestimmten Voraussetzungen) auch für soziale Verbände und Institutionen die Möglichkeit, die körperschaftliche Mitgliedschaft im DJH zu beantragen: ww.jugendherberge.de/mitgliedschaft

Tagesausflüge ohne Übernachtung

Unsere individuellen Programmbausteine können natürlich auch von Schulklassen und Gruppen ohne Übernachtung gebucht werden. Für Tagesausflüge ist keine Gruppenmitgliedschaft im Deutschen Jugendherbergswerk erforderlich. In den Bausteinen ist der Parkeintritt nicht enthalten.





Auf nach Panarbora!

Ihre Buchung oder Reservierungsanfrage: Eine direkte Buchung können Sie einfach und beguem über die Homepage des DJH Rheinland

vornehmen: panarbora.jugendherberge.de

Im Verlauf der Buchung können Sie alle relevanten Informationen und Wünsche eintragen und erfahren, welche Zimmer und Häuser noch frei sind.

Wenn Sie zunächst eine unverbindliche Reservierungsanfrage stellen möchten, verwenden Sie dafür unsere Formulare unter:

panarbora.de/reservierungsanfrage

Bitte füllen Sie dort das für Sie passende Formular vollständig aus, damit wir Ihre Anfrage korrekt bearbeiten können. Wir werden uns dann schnellstmöglich mit Ihnen in Verbindung setzen.

Panarbora-Reservierungsleitung Nutscheidstraße 1 · 51545 Waldbröl Tel.: 02291 90865-0 Montag – Freitag: 10.00 bis 14.00 Uhr info@panarbora.de



Transfer von Ihrer Schule zur Jugendherberge Waldbröl "Panarbora"

Auf Wunsch unterbreiten wir Ihnen gerne ein maßgeschneidertes Angebot mit einem zuverlässigen Busunternehmen – Qualität, Sicherheit und Service sind dabei unser Motto.

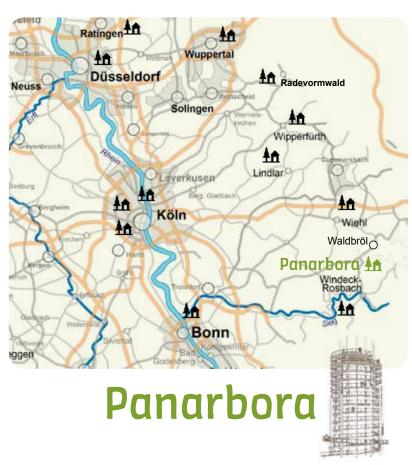
DJH-Mitgliedschaft

Träger von Panarbora und der Jugendherberge Waldbröl ist der DJH-Landesverband Rheinland e. V. Voraussetzung für die Übernachtung in Panarbora ist die Mitgliedschaft im Deutschen Jugendherbergswerk.

Informationen zur Mitgliedschaft:

DJH-Service-Team
Telefon: 0211 3026 3026
E-Mail: service@djh-rheinland.de
rheinland.jugendherberge.de







HINWEISE & TIPPS FÜR IHRE KLASSENFAHRT

Buchung

Sie buchen direkt in der Jugendherberge oder über das Service-Center der Jugendherbergen im Rheinland. Voraussetzung für den Aufenthalt in Jugendherbergen ist die Mitgliedschaft im Deutschen Jugendherbergswerk. Bitte prüfen Sie, ob Ihre Schule Mitglied ist. Falls nicht, sollten Sie die Mitgliedschaft rechtzeitig vor der Reise beantragen, z. B. bei unserem Service-Team.

Freiplätze

Schulen erhalten für Klassenfahrten zwei Freiplätze für Unterkunft, Voll- bzw. Halbpension und Programm. Externe Programmkosten wie Eintrittskarten in Museen und touristische Attraktionen oder Fahrkarten sind teilweise ausgenommen.

Kosten für Klassenfahrten

Die angegebenen Preise der Angebote gelten ab 20 Schülern. Sollte die Gruppe kleiner sein, setzen Sie sich bitte mit dem Service-Team der Jugendherbergen im Rheinland in Verbindung. Die Mitarbeiterinnen prüfen, ob das Programm dennoch durchgeführt werden kann und bieten es ggf. zu einem anderen Preis neu an. Bei längerfristigen Buchungen für Folgejahre können ebenfalls Preisänderungen eintreten. Bettwäsche und Reisesicherungsschein sind immer im angegebenen Preis enthalten.

Im Rahmen des "Bildungspakets" werden auch die Kosten für eine mehrtägige Klassenfahrt übernommen, wenn die Familie leistungsberechtigt ist. Die Kostenübernahme muss bei den zuständigen Stellen beantragt werden.

An- und Abreise

Die 3-Tage-Aufenthalte von Montag bis Mittwoch oder von Mittwoch bis Freitag enthalten zwei Übernachtungen. Die 5-Tage-Aufenthalte finden generell von Montag bis Freitag statt und umfassen vier Übernachtungen. Die An- und Abreise erfolgt in Eigenregie. Die Kosten hierfür sind in den Programmpreisen nicht enthalten. Gern vermitteln wir für den Transfer ein zuverlässiges Busunternehmen. Anreise ist, wenn nichts anderes in der Programmbeschreibung vermerkt, am ersten Programmtag zum Mittagessen.

Reiserücktrittsversicherung

Das DJH bietet in Kooperation mit dem UNION Versicherungsdienst eine Reiserücktrittsversicherung für Klassenfahrten an. Die Prämie beträgt für alle Programme zurzeit 0,95 € pro Person (Stand 2019). Versicherungsunterlagen erhalten Sie bei der jeweiligen Jugendherberge oder bei unserem Service-Team.

Zeichenerklärung Programme



Buchbare Monate



Besonders geeignet für Klassenfahrten im Herbst und Winter, außerhalb der Hochsaison

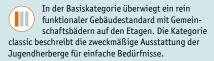


Auch am Wochenende (Fr. bis So.) buchbar



Geeignet für Rollstuhlfahrer und Menschen mit Mobilitätseinschränkungen

Kategorien der Jugendherbergen





Die Einrichtung ist zeitgemäß und die Räumlichkeiten bieten mit einfachen technischen Standards unterschiedliche Optionen für die Aufenthaltsgestaltung in der

Jugendherberge. Es gibt teilweise Zimmer mit eigener Dusche & WC.



Hier finden Sie ideale Bedingungen in einer Jugendherberge. Die Mehrheit der Zimmer verfügt über eine eigene Dusche & WC.

Das Haus bietet seinen Gästen viel Platz, Begegnungspunkte, moderne Ausstattung und vielfältige Nutzungsoptionen für Gemeinschaftserlebnisse und Veranstaltungen.

DJH-Zertifizierung



Besonders geeignet für Musikgruppen



Besonders geeignet für Familien



Besonders geeignet für Sportgruppen



Barrierefrei



WLAN verfügbar

Qualitätssiegel



Programme, die die Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) unterstützen.



Programme, die Kompetenzen aus dem Lehrplan für Grundschulen unterstützen.



Programme, die Kompetenzen aus den Bereichen Naturwissenschaften und Technik unterstützen.

Sonstige





Alles über unsere mehr als 150 spannenden Klassenfahrten-Programme. Ideal für Lehrende, Eltern und Schüler! www.djh-rheinland.de/newsletter

JUGENDHERBERGEN IM RHEINLAND

Unser Netzwerk im Rheinland besteht aus insgesamt **32 Jugendherbergen**. Als außerschulische Lern- und Bildungsorte verfolgen alle unsere Häuser das Ziel, intensive, vor allem aber nachhaltige Lernerlebnisse für den Schulalltag zu schaffen – bei maximalem Spaß versteht sich!

Eine Übersicht aller rheinischen Jugendherbergen und **City-Hostels** inklusive dazugehöriger Abenteuer, Naturerlebnisse oder Teamprojekte finden Sie unter **rheinland.jugendherberge.de**

Aber nicht nur für Klassenfahrten sind die Jugendherbergen im Rheinland ideale Partner, sondern für viele weitere Freizeit- und Interessengruppen bieten sie ideale Bedingungen:

- Sportgruppen
- Chöre und Musikgruppen
- Freizeitgruppen
- Familiengruppen
- Kinder- und Familienreisen
- Tagungen und Seminare
- Radwandern
- Inklusive Gruppen

Für alle diese Gruppen finden Sie auf **rheinland.jugendherberge.de** umfangreiche Informationen und Angebote. Individuelle und persönliche Beratung erhalten Sie von den Mitarbeiterinnen unseres **DJH-Service-Centers Rheinland**.



DJH-SERVICE-TEAM RHEINLAND

In welchen Jugendherbergen sind noch Plätze frei? Welche Programme greifen Unterrichtsthemen auf? Ist Ihre Schulmitgliedschaft noch aktuell?

Unsere Mitarbeiterinnen des Service-Teams kennen jede rheinische Jugendherberge persönlich und stehen Ihnen von der Planung bis zur Durchführung Ihrer Klassenfahrt zur Seite:

- Sie finden Programme für Ihre pädagogischen Ziele.
- Sie empfehlen Ihnen die passende Jugendherberge.
- Sie haben freie Kapazitäten immer im Blick.
- Sie beraten Sie zu Konditionen und Saisonzeiten.
- Sie nehmen Ihre Reservierung oder Buchung für alle Jugendherbergen im Rheinland entgegen.

()0211 3026 3026

Düsseldorfer Straße 1a 40545 Düsseldorf

Tel.: 0211 3026 3026 (Montag bis Freitag, 8 bis 17 Uhr)

Fax: 0211 3026 3027 service@djh-rheinland.de



jugendherbergen.rheinland



JugendherbergenimRheinland



jugendherbergen_im_rheinland

rheinland.jugendherberge.de



