

Jugendherbergen im **RHEINLAND**
Willkommen in **NRW**



Jugendherberge **Kleve**

Klassenfahrten an den Niederrhein

2026

rheinland.jugendherberge.de



Klassenfahrten an den Niederrhein – komplett mit Programm oder individuell zusammengestellt.

Urwüchsige Heidemoore, naturnahe **Auenlandschaften** sowie zahlreiche Seen, Flüsse und Wälder prägen das Landschaftsbild. Wer Grenzen überschreiten möchte, für den liegen die **Niederlande** in greifbarer Nähe und auf den vielen **Rad- und Wanderwegen** lassen sich die beliebten Sehenswürdigkeiten der Region optimal erkunden. Der Niederrhein hat viel zu bieten! Dank individueller Programmbausteine und Angebote ist es ein Leichtes, unvergessliche Erlebnisse zusammenzustellen!

Höchste Qualität für deine Klassenfahrt, auf die du dich verlassen kannst!

Die Jugendherbergen im Rheinland bieten dir in Kooperation mit professionellen Programmpartner*innen pädagogisch **hochwertige Klassenfahrten**. Qualifizierte Referent*innen begleiten die Kinder und Jugendlichen prozessorientiert und verantwortungsvoll durch die Programme, leiten sie **altersgerecht** an und wirken motivierend auf sie ein. Du als Lehrer oder Lehrerin kannst dich auf andere Dinge konzentrieren und deine 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.



Qualitäts- und Kompetenzstandards unserer Betreuerinnen und Betreuer

- Mindestalter 18 Jahre, Hilfsbetreuer*innen 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

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

rheinland.jugendherberge.de



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.



Preis-Leistungs-System

Für jedes Budget das passende Klassenfahrten-Paket.



Qualifikation

Unsere Programmpartner*innen erfüllen hohe fachliche und pädagogische Anforderungen.



Klassenfahrt in Eigenregie

Klassenfahrten ohne Programm, nur mit Übernachtung und Verpflegungsleistungen.



Reiserücktrittsversicherung

In Kooperation mit der Ecclesia Gruppe bieten wir eine kostengünstige Reiserücktrittsversicherung an.

Willkommen in Kleve



Jugendherberge Kleve

Entspannung pur heißt es in der Jugendherberge Kleve nicht nur wegen der reizvollen Lage am Rande eines Naturschutzgebietes – auch ihr großes Außengelände lädt zum Spielen, Toben und Relaxen ein. Unser Haus ist klein, aber fein und das Team der Jugendherberge pflegt intensiv den persönlichen Kontakt zu allen Gästen. Nicht nur Schulklassen schätzen die familiäre Atmosphäre, sondern auch Musikgruppen können sich auf ein besonderes Probenerlebnis freuen – fünf Proberäume sowie zwei Klaviere lassen das Musikherz höher schlagen.



Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Reichswald (2 km)
- Schwanenburg (4 km)
- Museum Kurhaus (4 km)
- Tiergarten Kleve (4 km)
- Kanutouren (4 km)
- Sternbuschbad Kleve (4 km)
- Sportzentrum (6 km)
- Schloss Moyland (12 km)

AUSSTATTUNG DER JUGENDHERBERGE

Unterkunft für Schüler*innen

- 2x 6-Bett-, 2x 5-Bett-, 15x 4-Bett-, 13x 3-Bett-, 3x 2-Bettzimmer mit DU/WC
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Unterkunft für Lehrende

- Zimmer mit DU/WC zur Einzelnutzung

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

- Buffet im Speiseraum der JH

Grillmöglichkeiten

- Fester Grillplatz
- Grillhütte

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler*innen frei zugänglich

- Tischtennis

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler*innen frei zugänglich

- Tischtennis
- Kunstrasenplatz
- Spielgeräte

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- TV
- Feuerschale



Infofilm der Jugendherberge



Jugendherberge Kleve

St. Annaberg 2 · 47533 Kleve
Tel.: 02821 89145-0 · Fax: 02821 89145-10
E-Mail: kleve@jugendherberge.de
www.kleve.jugendherberge.de



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



3. bis 4. Klasse WE

PRIMA(R)-ABENTEURER – Expeditions-Training für junge Entdecker*innen NEU

Dieses **Trainingscamp** zeigt ohne viel Hightech, wie man ein Team sicher aus einem Schneesturm führt, wie **Rettungstragen** aus Naturmaterialien gebaut werden, wie wichtige **Botschaften** per Morsezeichen gesendet werden, wie man sich im Team gegenseitig unterstützt, wie **Fährten gelesen** werden und wie man sich im Wald orientiert.

Das **Mini-Survival-Training** beginnt spielerisch und kooperativ. Das Team trainiert verschiedene Rettungsszenarien und baut aus Naturmaterialien **Rettungstragen** für den Notfall.

Anschließend stehen zwei Projekte zur Wahl: Mit **Blinkzeichen** und **Morsealphabet** Botschaften verschicken und entziffern oder actionreich im **Chaos-Spiel** die Jugendherberge und das Gelände entdecken.

Ganz weit nach oben geht es mit Mut, guter Unterstützung der Mitschüler*innen und der Sicherung mittels Profi-Klettermaterial beim Baum- oder **Leiterklettern XXL**. Und beim **Spuren folgen** geht ein Team vor und legt mit Stoffen, Stockpfeilen oder anderen Markierungen Fährten im Wald. Das Verfolgerteam muss diese entdecken und richtig deuten. Bei Einholung – Rollentausch!

Beim 5-Tage-Programm werden die einzelnen Programm-Elemente zeitlich ausgedehnter durchgeführt.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-885



3. bis 6. Klasse WE

NATURWERKSTATT REICHSWALD – Im Team den Wald erkunden

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

Ein Programm, in dem die Klasse zu **Naturforscher*innen** wird. Die Schülerinnen und Schüler begeben sich auf die Suche nach den **Geheimnissen des Waldes** und seiner Bewohner.

Die Kinder haben ein Rendezvous mit den Bäumen. Sie erfahren, warum die Eiche das ganze Jahr Blätter trägt, die Buche die Begründerin des Buchstabens ist und die Linde als **Baum der Liebe** und der Gerechtigkeit gilt. Was ist ein Baumtelefon und welche Geschichten erzählen die **Jahresringe** über das Leben des Baumes? In der **Dunkelheit des Waldes** unternimmt die Klasse eine geführte Nachtaktion – ganz ohne Taschenlampen.

Der zweite Tag startet mit dem Bau eines **Waldhütten-Lagers**. Dabei ist Teamwork gefragt. Anschließend macht sich die Klasse auf die Suche nach **Fledermaus und Waldkauz** – wird sie die Spuren der verborgenen Waldbewohner entdecken? Und wer weiß, wer der „Wächter des Waldes“ ist? Hat der **Tausendfüßer** wirklich 1.000 Beine? Die jungen Naturforscher*innen finden die Antworten. Am Nachmittag erlernen die Schüler*innen die **Kunst des Feuermachens** und den verantwortungsvollen Umgang mit diesem Element. Auch der Klassenzusammenhalt ist bei der Überwindung von **nebeligen Sümpfen** und **beeindruckenden Schluchten** besonders gefordert. Zum Abschluss wird am Lagerfeuer gemeinsam Stockbrot gebacken.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-824

PROGRAMMINHALTE

- Mini-Survival-Training
- Baum- oder Leiterklettern XXL
- Spuren folgen

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Survival-Training
- Chaos-Spiel

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Soziale Kompetenzen
- Klassengemeinschaft stärken
- Mut und Vertrauen

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Prima(r)-Abenteurer	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	124,- €	218,- €
Hauptsaison	139,- €	244,- €
Hochsaison	146,- €	258,- €

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen mit einer Abendaktion durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

PROGRAMMINHALTE

- Waldexpedition
- Waldhüttenbau
- Feuer entfachen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverständnis
- Teamfähigkeit
- Soziale Kompetenz

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Naturwerkstatt Reichswald	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	121,- €	219,- €
Hauptsaison	136,- €	248,- €
Hochsaison	142,- €	259,- €

Programmbetreuung an 1,5 bzw. an 2,5 Tagen mit einer Abendaktion durch 1 Referent*in von „Quovadis“.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2026:

01.01.–12.04. | 02.11.–31.12.

Hauptsaison 2026:

13.04.–06.09. | 19.10.–01.11.

Hochsaison 2026:

07.09.–18.10.

LEISTUNGEN

Übernachtung/Vollpension, Bettwäsche und die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Anreise am ersten Tag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.



3. bis 6. Klasse



WINTER-NATURWERKSTATT – Den Wald im Herbst und Winter erleben

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

Der Reichswald ist das größte zusammenhängende Waldgebiet des Niederrheins. Die Schüler*innen werden zu **Naturforscher*innen** und begeben sich auf die Suche nach den Geheimnissen des Waldes und seiner Bewohner.

In Herbst und Winter lassen sich die **Spuren unserer heimischen Tiere** besonders gut beobachten und entdecken. Welche Fährte gehört zu welchem Tier? Wer hält eine Winterruhe und wer einen **Winterschlaf**? Wie kann der Mensch als Survival-Partner aktiv werden? Die Gruppe erkundet die Spuren und Fährten heimischer Tiere und es werden **Trittsiegel in Gips** gegossen. Ein **Ausflug in die Dunkelheit**, ganz ohne Taschenlampe, macht die Nacht erlebbar. Es ist bat-time.

Am nächsten Tag erfährt die Gruppe beim bewegungsreichen Chaos-Spiel Interessantes und Spannendes über **Fledermäuse**, die Kobolde der Nacht. Es werden Fledermaus-Kästen zum Mitnehmen gebaut. Auch die **heimischen Vögel** freuen sich über den Menschen als Survival-Partner. Das Vogel-Memory stellt die häufigsten heimischen Vögel vor. Selbst gemachte Futterglocken helfen **Meise, Spatz und Co.** über den Winter.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-825

PROGRAMMINHALTE

- Tierspuren in Gips gießen
- Fledermauskästen bauen
- Vogelfutterglocken herstellen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverständnis
- Kreativität
- Handwerkliche Fähigkeiten

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen, buchbar von November bis März

Winter-Naturwerkstatt	3 Tage
Nebensaison	127,- €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Nachtaktion am ersten Tag durch 1 Referent*in von „Quovadis“.



3. bis 7. Klasse



ABENTEUER TEAM – Wir schaffen das. Gemeinsam!

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 Teilnehmenden sind nun gemeinsam DAS Team und jede*r ist gefragt. Schafft es die Gruppe gemeinsam das „Blatt zu wenden“ und den „Tower of Power“ zu erbauen?

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: www.jh-klassenfahrt.de/26-886

PROGRAMMINHALTE

- Konstruktionsprojekt
- Tower of Power
- Minenfeld und Tunnelsprint

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Outdoor Stratego & Team-Aufgaben

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Sport & Bewegung
- Kommunikationsfähigkeit
- Vertrauensbildung

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Abenteuer TEAM	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	118,- €	217,- €
Hauptsaison	134,- €	246,- €
Hochsaison	139,- €	258,- €

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 2,5 Tagen mit einer Abendaktion durch eine*n Trainer*in von „Quovadis“

SAISONZEITEN

Nebensaison 2026:

01.01.–12.04. | 02.11.–31.12.

Hauptsaison 2026:

13.04.–06.09. | 19.10.–01.11.

Hochsaison 2026:

07.09.–18.10.

LEISTUNGEN

Übernachtung/Vollpension, Bettwäsche und die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Anreise am ersten Tag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.



5. Klasse WE

NEU

KENNENLERNCAMP – 5. Klassen auf dem Weg zum DreamTeam

3-Tage: Dieses Programm ist für die **Startphase** an der weiterführenden Schule entwickelt. Es setzt erlebnispädagogische Inhalte und **Kreativmethoden** ein, um aus einer zusammengewürfelten Gruppe ein gutes Klassenteam zu bilden. Das Programm beginnt am Anreisetag mit **Spiel und Bewegung** draußen. Nach interaktiven Teamaufgaben stellt die Klasse anschließend die Regeln für das zukünftige **Miteinander** auf.

Am Abend gilt es, im Dunkeln den Weg gemeinsam zu finden. Mit **Mut und Vertrauen** werden am nächsten Tag **Herausforderungen** mit gegenseitiger Unterstützung gemeistert und im **Teamparcours** findet die Klasse Lösungen für spannende Aufgaben und verbessert ihre Zusammenarbeit. Gemeinsam wird auf die vergangenen Tage zurückgeblickt und der **Klassenvertrag** von allen unterschrieben.

5-Tage-plus: Weitere Programmelemente zur gegenseitigen Wahrnehmung und Akzeptanz. **Konstruktionsprojekte** verlangen echte Teamarbeit, denn nur mit Kooperation kann etwas Gutes entstehen. Anschließend gestalten die Schüler*innen das **Perfekte-Klasse-Plakat**. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Bei den **Erlebnisstationen** auf dem Gelände gehen Schüler*innen beim **Baumklettern** oder Leitersteigen XXL an ihre Grenzen, aber immer durch Mitschüler*innen bestens gesichert.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-889



5. bis 7. Klasse WE

NEU

KLASSEN-OUTDOOR-TRAINING – Stark im Team

3-Tage: Den Anfang machen interaktive Aufgaben und viel **Bewegung** an der frischen Luft. Durch verschiedene **Kooperationsspiele** wächst die Klasse näher zusammen und sammelt erste gemeinsame Erfolgserlebnisse. Am Abend geht es spannend weiter: Beim **Chaosspiel** in der Dunkelheit gilt es Hinweise zu finden, Aufgaben zu lösen und das Ziel als Team zu erreichen.

Am zweiten Tag folgt der **120-Minuten-Teamparcours**. Querfeldein durchs Gelände hat das Klassenteam zwei Stunden Zeit, sich von Station zu Station vorzuarbeiten. Dabei steht das **Zusammenspiel** innerhalb der Gruppe im Fokus: gemeinsam **Strategien** entwickeln, Abläufe verbessern und Erfolge feiern. Am Nachmittag geht es dann hoch hinaus – beim **Leiter- oder Baumklettern** ist Mut gefragt. Ob „Big-Tree-Climbing“ oder „Leiter XXL“, gut gesichert durch Mitschüler*innen geht es Meter um Meter nach oben.

5-Tage-plus: Die Programmelemente des 3-Tage-Programms werden zeitlich ausgedehnter durchgeführt. Darüberhinaus wartet auf die Klasse der „Mega-Team-Tower“, eine große **Konstruktions- und Kooperationsaufgabe**. Aus verschiedenen Materialien wird ein möglichst hoher und stabiler **Turm** konstruiert. Dabei sind Kreativität, Absprachen und **Teamgeist** gefragt. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-890

PROGRAMMINHALTE

- Teamparcours
- Vertrauensbildung
- Klassenregeln

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Konstruktionsprojekte
- Kletterstationen im Gelände

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Teambildung & Wir-Gefühl
- Identität als Klasse
- Klassenregeln

Preise 2025 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Kennenlerncamp	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	121,- €	216,- €
Hauptsaison	136,- €	241,- €
Hochsaison	142,- €	254,- €

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3 Tagen mit einer Abendaktion durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

PROGRAMMINHALTE

- Kooperation
- Teamparcours
- Mut und Überwindung

Weitere Elemente des 5-Tage-Aufenthalts

- Erlebnisstationen
- Vertrauensübungen

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Soziale Kompetenzen
- Selbstvertrauen
- Teamfähigkeit

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Klassen-Outdoor-Training	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	124,- €	226,- €
Hauptsaison	139,- €	253,- €
Hochsaison	146,- €	266,- €

Programmbetreuung an 1,5 bzw. 3,5 Tagen mit einer Abendaktion durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2026:

01.01.–12.04. | 02.11.–31.12.

Hauptsaison 2026:

13.04.–06.09. | 19.10.–01.11.

Hochsaison 2026:

07.09.–18.10.

LEISTUNGEN

Übernachtung/Vollpension, Bettwäsche und die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Anreise am ersten Tag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.



7. bis 13. Klasse WE

NEU

TEAM@WORK BEIM SEILBRÜCKEN-BAU – Zusammenarbeit überwindet Hindernisse

Zu Beginn heißt es, gemeinsam die **Stärken des Teams** herauszufinden und gezielt zur Aufgabenbewältigung einzusetzen! Beim Outdoor-Teamtraining stehen Kooperation, **Kommunikation** und gegenseitige Unterstützung im Mittelpunkt. Am Abend stehen die Themen **Basics & Skills** im Vordergrund. Welche Materialien braucht man? Wie funktionieren stabile Ankerpunkte und Seilspanntechniken?

Am nächsten Morgen geht es los! Irgendwo im Gelände wartet das **Seilbrücken-Bauprojekt**. Die Material-Rucksäcke werden gepackt. Das Klassenteam macht sich auf den Weg. Die Expedition führt über Stock und Stein durchs Gelände. Nur **Karte & Kompass** helfen bei der Orientierung.

Am Zielort angekommen sind **Kreativität und Teamgeist** gefragt. Konstruktionsteams bauen begehbare Seilbrücken mit beachtlicher Spannweite, setzen bei Planung und **Bauphase** das Know-how des Vortags ein und agieren mit einem hohen Maß an Selbstorganisation und **Eigenverantwortung**.

Doch trägt die Brücke? Nach dem **Sicherheitscheck** überqueren alle Beteiligten mit Klettergurten und Karabinern gut gesichert die Brücke.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-891

PÄDAGOGISCHE PROGRAMMBAUSTEINE

NEU

Mit diesen Programm-Bausteinen können Klassenfahrten erweitert werden.

Karte-Kompass & Seilbrückenbau

Mit gepackten Material-Rucksäcken bricht die Klasse zu einer Karte-Kompass-Tour in den nahe gelegenen Wald auf. Das Ziel: Ein geheimnisvoller Ort im Gelände, an dem Expert*innen-Teams begehbare Seilbrücken bauen.

Dauer: ganztägig

Programmbetreuung durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

KleverKletterChallenge

Hier geht es für Klassen hoch hinaus. Es braucht Mut und gegenseitige Unterstützung, um gemeinsam bis in die Wipfel zu gelangen. Nach kurzem Team-Training und Vertrauensübungen werden die Sicherungstechniken vermittelt und es stehen verschiedene Abenteuerstationen auf dem Gelände zur Verfügung: Big-Tree-Climbing, Leitersteigen XXL oder Seilbrücke können zum Einsatz kommen.

Dauer: ganztägig

Programmbetreuung durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

Je nach Klassengröße steht ein*e weitere*r Trainer*in zur Verfügung.

TeamTraining & Geländespiele

Der Tag startet mit einem Mini-Teamtraining. Danach misst sich die Klasse bei Taktikspielen im Gelände. Fair auspowern bei `Capture the Flag` oder `Stratego` – es geht um Verstecken, Aufspüren, Fangen und Verteidigen. Einzelne Teams entwickeln ihre Strategien, kooperieren bestmöglich im Teamwettkampf und sind ehrlich und fair im Umgang mit den Regeln und Mitschüler*innen.

Dauer: ganztägig

Programmbetreuung durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

Intuitives Bogenschießen

Bei diesem 3-stündigen Workshop gilt es unter Anleitung eine gute Balance aus Technik, Konzentration und Kraft zu finden. So bekommen alle den Bogen raus, behalten beim Turnier das Ziel genau im Auge und treffen in die goldene Mitte.

Dauer: ca. 3 Stunden

Programmbetreuung durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

Karte-Kompass-Tour

Mit Karte & Kompass bricht die Klasse zu einer Tour in den nahe gelegenen Wald auf. An markanten Punkten lösen die Teams kleine Aufgaben und Herausforderungen.

Dauer: ca. 3 Stunden

Programmbetreuung durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-892

PROGRAMMINHALTE

- Outdoor-Teamtraining
- Karte-Kompass-Expedition
- Seilbrücken-Bauprojekt

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Herausforderungen meistern
- Kommunikation fördern
- Eigenverantwortung zeigen

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schüler*innen

Team@Work	3 Tage
Nebensaison	124,- €
Hauptsaison	139,- €
Hochsaison	146,- €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch eine*n Trainer*in von „Transparenz NRW“.

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Teilnehmenden zzgl. zusätzlicher Aufenthaltskosten.

Karte-Kompass & Seilbrückenbau	
Nebensaison	36,00 €
Haupt-/Hochsaison	41,00 €
KleverKletterChallenge	
Nebensaison	44,00 €
Haupt-/Hochsaison	46,00 €
TeamTraining & Geländespiele	
Nebensaison	37,00 €
Haupt-/Hochsaison	41,00 €
Intuitives Bogenschießen	
Nebensaison	26,00 €
Haupt-/Hochsaison	29,00 €
Karte-Kompass-Tour	
Nebensaison	22,00 €
Haupt-/Hochsaison	26,00 €

SAISONZEITEN

Nebensaison 2026:

01.01.–12.04. | 02.11.–31.12.

Hauptsaison 2026:

13.04.–06.09. | 19.10.–01.11.

Hochsaison 2026:

07.09.–18.10.

LEISTUNGEN

Übernachtung/Vollpension, Bettwäsche und die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Anreise am ersten Tag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.



1. bis 9. Klasse

MIX & MATCH – Eure Bausteine. Eure Fahrt. **NEU**

Wählt aus den verschiedenen Modulen die für euch passenden aus und stellt euch die perfekte Fahrt ganz nach euren Wünschen zusammen.

Schwanenburg: Hoch über Kleve thront die sagenumwobene Schwanenburg – ein Ort voller Geschichte und Geschichten. Bei eurem Besuch entdeckt ihr die spannende Vergangenheit der Burg, erfahrt mehr über die Legende der Schwanenritter und werft einen Blick hinter die Mauern eines echten Wahrzeichens.
Dauer: halbtägig

Burgers' Zoo Arnheim: Mit einem Reisebus geht es zum Burgers' Zoo nach Arnheim (NL). Mit mehr als 3.000 Tieren ist er einer der bemerkenswertesten Zoos der Welt. Die Schüler*innen erkunden auf eigene Faust den tropischen Urwald, die Mangrovenhalle, den Safaripark, die Wüstenlandschaft „Dessert“ und ein tropisches Korallenmeer. (Bitte beachtet die für die Niederlande geltenden Passerfordernisse.)
Dauer: ganztägig

NABU-Naturexkursion: Gemeinsam mit den Expert*innen des NABU geht ihr auf eine aufregende Natur-exkursion auf dem Gelände der Jugendherberge. Ihr entdeckt die Geheimnisse des Waldes, lernt verschiedene Bäume kennen und erfahrt, welche Tiere bei uns heimisch sind. Außerdem geht ihr der Frage nach, warum der Wald so wichtig für uns alle ist.
Dauer: halbtägig

Tiergarten Kleve: Zu Fuß geht es in den Klever Tiergarten. Bei einer Führung erfahrt ihr viele interessante Fakten über die Tiere, die Lebensräume, wie ein Zoo funktioniert und wie dieser zum Artenschutz beiträgt. Zurück zur Jugendherberge geht es mit dem Bus.
Dauer: halbtägig

Lama-Spaziergang: Beim Lama-Spaziergang lernt ihr die sanften Tiere hautnah kennen. Lamas sind nicht nur süß, sondern auch sehr neugierig. Bei einem Spaziergang durch die Natur wird euch sicher die gemächliche, schwingende Gangart der Tiere auffallen, die sich auf euch überträgt.
Dauer: halbtägig

Donsbrügger Mühle: Bei diesem Ausflug zur historischen Donsbrügger Mühle dreht sich alles ums Korn – im wahrsten Sinne des Wortes! Nach einer spannenden Führung durch die alte Mühle geht's direkt in die Backstube: Hier heißt es Ärmel hochkrempeln, Teig kneten und eigene Leckereien zaubern. Der Bus bringt euch zur Mühle und holt euch auch wieder ab.
Dauer: ca. 2 Stunden

Feuerbohren & Funken schlagen: Gemeinsam geht's raus in den Wald! Hier wird durch Spielen und dem Sammeln von Materialien der Teamgeist und die Naturverbundenheit der Klasse gefördert. Die Schüler*innen lernen, welche Zundermaterialien es gibt, erfahren Spannendes über Feuer und Survival und werden selbst aktiv, indem sie mit Feuerstahl oder Feuerbohrer sicher ihr eigenes Feuer entfachen.
Dauer: ca. 3 Stunden

Programmbetreuung durch eine*n Referierende*n von „Tobias Pönicke“.

Spurensuche: Ihr geht auf eine spannende Spurensuche und entdeckt, welche Hinweise Tiere in der Natur hinterlassen. Dabei lernt die Klasse spielerisch, Trittspuren, Fraßspuren oder andere tierische Hinweise zu erkennen und erfährt dadurch mehr über das Verhalten und die Geschichten der Tiere. Durch kleine Spiele und kreative Aufgaben schärfen alle ihre Wahrnehmung, fördern ihre Teamfähigkeit und erleben die Natur als Ort voller Geschichten. Aus den gefundenen Spuren entstehen fantasievolle Erzählungen, die die Kinder ermutigen, sich kreativ auszudrücken und zugleich achtsam mit ihrer Umgebung umzugehen.
Dauer: ca. 3 Stunden

Programmbetreuung durch eine*n Referierende*n von „Tobias Pönicke“.

Wilde Entdeckungen: Zu Beginn werden durch Kooperations- und Vertrauensspiele der Teamgeist gestärkt und Barrieren zwischen Gruppen abgebaut. Achtsamkeitsübungen wie Baumbegegnung oder blindes Laufen schärfen die Sinne und eröffnen neue Perspektiven auf die Natur. Anschließend begibt sich die Klasse auf Schatzsuche im Wald: Die Kinder erkunden ihre Umgebung, entdecken spannende Fundstücke und finden Antworten auf selbst gestellte Fragen.
Dauer: ca. 3 Stunden

Programmbetreuung durch eine*n Referierende*n von „Tobias Pönicke“.

Boulderhalle: Bei diesem 2-stündigen Boulder-Programm stehen Bewegung, Mut und Gemeinschaft im Mittelpunkt. Die Trainer*innen der Boulderhalle erklären euch die wichtigsten Regeln und zeigen Techniken, wie ihr sicher in die Höhe kommt. Das Training wird an das Alter der jeweiligen Gruppe angepasst.
Dauer: ca. 2 Stunden

Mehr Info: www.jh-klassenfahrt.de/26-893

Preise 2026 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Teilnehmenden.

Module „Mix & Match“ zzgl. Aufenthalt	
Schwanenburg	4,00 €
Burgers' Zoo Arnheim	49,00 €
NABU-Naturexkursion	8,00 €
Tiergarten Kleve	12,00 €
Lama-Spaziergang	8,00 €
Donsbrügger Mühle	13,00 €
Feuerbohren & Funken schlagen	26,00 €
Spurensuche	26,00 €
Wilde Entdeckungen	26,00 €
Boulderhalle	21,00 €

3-Tage-Aufenthalt (2 Ü/VP) zzgl. Module	
Nebensaison	82,- €
Hauptsaison	94,- €
Hochsaison	99,- €
5-Tage-Aufenthalt (4 Ü/VP) zzgl. Module	
Nebensaison	122,- €
Hauptsaison	139,- €
Hochsaison	147,- €

SAISONZEITEN

Nebensaison 2026:

01.01.–12.04. | 02.11.–31.12.

Hauptsaison 2026:

13.04.–06.09. | 19.10.–01.11.

Hochsaison 2026:

07.09.–18.10.

LEISTUNGEN

Übernachtung/Vollpension, Bettwäsche und die jeweils beschriebenen Programmleistungen. Anreise am ersten Tag zum Mittagessen, Abreise am letzten Tag nach dem Frühstück.



Attraktive Zusatzangebote und günstige Pauschalen

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

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

3-Tage-Aufenthalt 9,40 €
5-Tage-Aufenthalt 12,40 €

Grillen: Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf.
 Der Grill steht bereit! 4,40 €

Grillen plus: Würstchen, Grillfleisch, Ofenkartoffel oder Wedges, Salat, Brot, Senf.
 Der Grill steht bereit! 8,40 €

Disco: Discoraum mit einfacher Ausstattung, Musik- und Lichanlage, inkl. Knabbereien 3,90 €

Outdoor-Abend: Feuerstelle, Feuerholz, Liederbuch, Stockbrotbacken 2,40 €

Outdoor-Escape-Game „Magischer Wald“: Euch erwarten rätselhafte Prüfungen mitten in der Natur. An verschiedenen Stationen auf dem Gelände der Jugendherberge warten spannende Aufgaben, die nur gemeinsam gelöst werden können. 2,00 €



HINWEISE & TIPPS FÜR DEINE KLASSENFAHRT

Buchung

Du buchst 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 prüfe, ob deine Schule Mitglied ist. Falls nicht, solltest du 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 Schüler*innen. Sollte die Gruppe kleiner sein, setz dich bitte mit dem Service-Team der Jugendherbergen im Rheinland in Verbindung. Die Mitarbeiter*innen 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. Die Bettwäsche ist 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 der Ecclesia Gruppe eine Reiserücktrittsversicherung für Klassenfahrten an. Die Prämie beträgt für alle Programme zurzeit 0,95 € pro Person (Stand 2025). Versicherungsunterlagen sind bei der jeweiligen Jugendherberge oder bei unserem Service-Team erhältlich.

Zeichenerklärung Programme



Buchbare Monate



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



Auch am Wochenende (Fr. bis So.) buchbar



Geeignet für Rollstuhlfahrende 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: 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



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

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 findest du 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 beste Bedingungen:

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

IMMER INFORMIERT!

Melde dich jetzt für den Newsletter an und erhalte Tipps, Einblicke, Angebote und News rund um Klassenfahrten ins Rheinland: www.jh-newsletter.de



PERSÖNLICHE BERATUNG

☎ 0211 3026 3026

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

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

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



SERVICE-TEAM DER JUGENDHERBERGEN IM RHEINLAND

Düsseldorfer Straße 1a · 40545 Düsseldorf

Tel.: 0211 3026 3026 (Mo.–Fr. 8–17 Uhr)

E-Mail: service@djh-rheinland.de