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

rurberg.jugendherberge.de

KLASSENFAHRTEN 2024

1. bis 13. Klasse

ZWEI FREIPLÄTZE INKLUSIVE

Jugendherberge
SIMMERATH-RURBERG
für Natur- und Abenteuersport

Wald. Wasser. Abenteuer.

HOSTELLING INTERNATIONAL

Gemeinschaft erleben
jugendherberge.de
DJH

Willkommen in der Eifel

Klassenfahrten in die Eifel – komplett mit Programm oder individuell zusammengestellt.

Weitläufige Wälder, **imposante Burgen** und Schlösser sowie auf Schritt und Tritt Spuren römischer Besiedlung – für Schüler ist die Eifel eine Region, in der Natur und Geschichte lebendig werden. Hier macht Lernen Spaß. Es gibt seltene Tier- und Pflanzenarten im **Nationalpark Eifel** zu erforschen, idyllische **Fachwerkstädtchen** zu erkunden oder technische Wunderwerke zu bestaunen. Die Fülle der Attraktionen und Angebote schafft ideale Voraussetzungen, wenn Sie hohe Ansprüche an eine individuelle Klassenfahrt stellen.

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.

Qualitäts- und Kompetenzstandards unserer Betreuerinnen und Betreuer

- 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.

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

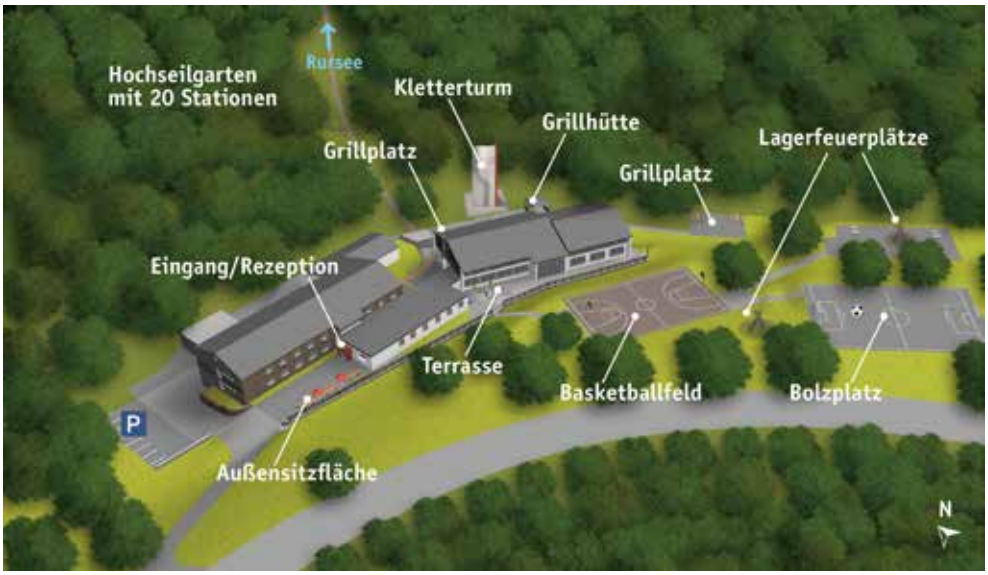
rheinland.jugendherberge.de

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.

Willkommen in Simmerath -Rurberg

Jugendherberge Simmerath-Rurberg

Unsere Jugendherberge ist das ideale Ausflugsziel für alle Action- und Abenteuerfans. Der acht Meter hohe Kletterturm, der Hochseilgarten mit 20 Stationen und unsere Kanutouren sowie SuP + Floßen sind echte Highlights. Gerade Schüler auf Klassenfahrt lieben die Herausforderungen und Team-Erlebnisse der verschiedenen Outdoor-Aktivitäten die von unserem Programmpartner professionell betreut werden. Natürlich ist auch auf dem großen Außengelände immer etwas los – auf drei Plätzen kann Fuß- und Basketball gespielt und Stockbrot am Lagerfeuer gebacken werden. Und wenn es mal regnet? Auch kein Problem, unser Filmraum, Billardtisch und Tischkicker sorgen auch dann für beste Unterhaltung.



Touristische Highlights rund um die Jugendherberge

- Rursee mit Naturfreibad (3 km)
- Wilder Kermeter
- Minigolf (3 km)
- Staumauer der Urfttalsperre (8 km)
- Freilichtmuseum Kommern (30 km)
- Wildfreigehege Hellenthal
- Grube Wohlfahrt
- Bauernmuseum Lammersdorf (10 km)
- Monschau (20 km)
- Wasser-Info-Zentrum Heimbach (25 km)

Unterkunft für Schüler

- 1x 8-Bett-, 1x 5-Bett-, 1x 3-Bettzimmer ohne Waschgelegenheit
- 2x 2-Bett-, 4x 4-Bett-, 3x 5-Bett-, 17x 6-Bett-, 1x 8-Bettzimmer mit Waschgelegenheit.
- 1x 8-Bett-, 1x 4-Bett-, 9x 2-Bett-, 5x 1-Bettzimmer mit DU/WC
- Abschließbarer Tagesraum für jede Klasse

Unterkunft für Lehrer

- Zimmer mit DU/WC zur Einzelnutzung

Verpflegung/Ort der Mahlzeit

- Buffet im Tagesraum der Klasse oder Speiseraum der Jugendherberge

Grillmöglichkeiten

- Fester Grillplatz, Grillhütte

Einrichtungen in der Jugendherberge für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Kicker
- Billard

Einrichtungen auf dem Gelände für Schüler frei zugänglich

- Tischtennis
- Bolzplatz
- Basketball

Einrichtungen nutzbar nach Absprache (evtl. kostenpflichtig)

- Klavier
- Discoraum
- Film-Raum
- Lagerfeuer
- Karaoke

Infofilm der Jugendherberge

188

Jugendherberge Simmerath-Rurberg
für Natur- und Abenteuersport
Jugendherberge 1 · 52152 Simmerath-Rurberg
Tel.: 02473 93871-0 · Fax: 02473 93871-10
E-Mail: rurberg@jugendherberge.de
www.rurberg.jugendherberge.de

Die Jugendherberge liegt im Bereich des Aachener Verkehrsverbundes. Schüler können für die Anreise ihr Schoko-Ticket nutzen.

1. bis 5. Klasse

Wald(er)leben – Gemeinsam das Leben im Wald erkunden

Wie lebt es sich im Wald? Welche **Nahrung** gibt es dort? Wie wurde gejagt? Mit welchem Naturmaterial kann ein **Feuer** entfacht werden? Die Schüler erkunden gemeinsam das Leben im Wald mit allen Sinnen. Dieses Programm entwickelt das Umwelt- und Naturverständnis und fördert spielerisch den **Teamgeist**.

Der Jahreszeit entsprechend geht es am ersten Tag auf Entdeckungsreise durch den Wald – im Frühjahr ist die beste Zeit fürs **Kräutersammeln**, der Sommer bietet sattes Grün und vielfältiges Waldleben, im Herbst findet man mit etwas Glück essbare Pilze, im Winter gibt es im Schnee viele **Tierspuren** zu entdecken.

Am Vormittag des nächsten Tages errichten die Schüler im Wald aus Baumstämmen und Ästen ein kleines Dorf. Mithilfe von kooperativen **Abenteuerspielen** erprobt die Klasse das dörfliche Zusammenleben. Nachmittags kann eines der folgenden Projekte ausgewählt werden:

Kletterturm: Die Schüler erklimmen gemeinsam ungeahnte Höhen. **Bogenschießen:** Das eigene „Jagdtalent" kann hier entdeckt werden. **Pipelinebau:** Gemeinsam wird eine Pipeline gebaut, um Wasser von der Quelle zum Brunnen zu schaffen. **Wald erforschen:** Die Klasse setzt ihre Entdeckungsreise vom Vortag fort. **Pflanzen sammeln und am Feuer zubereiten:** „Leckereien" werden im Wald gesammelt und am Lagerfeuer zubereitet. **Lagerfeuer & Stockbrot:** Aus gesammeltem Naturmaterial wird ein Feuer entfacht und Stockbrot gebacken.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-185

PROGRAMMINHALTE

- Kooperationsaufgaben
- Natur erforschen & Lagerfeuer
- Planungs- & Koordinationsaufgaben

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE

- Naturverständnis und Achtsamkeit
- Sport & Bewegung
- Teamfähigkeit

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Wald(er)leben	3 Tage
Nebensaison	126,– €
Hauptsaison	144,– €
Hochsaison	151,– €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Erlebnispädagogen von „hoch³": bis 15 Teilnehmer durch einen, ab 16 Teilnehmer von zwei Referenten.

1. bis 6. Klasse | WE

Trickfilm-Stop-Motion – ... und Action!

Gemeinsam entwickeln, kreieren und realisieren die Schüler in Kleingruppen eigene **Trickfilm-Projekte**. Dabei können sie entweder ein selbst gewähltes Thema verwenden oder ein gemeinsames Thema der Klasse bearbeiten. Mithilfe von selbst gebastelten **Kulissen, Spielfiguren, Knete, Papprequisiten** und vielen anderen Gegenständen entstehen einzigartige Filmkunstwerke.

Mit mobilen Endgeräten und den passenden Apps erstellen die Teilnehmer ihre **(Kurz-)Filme**, vertonen diese und präsentieren sie am Ende dem gespannten **Publikum**. Natürlich können die fertigen Werke im Anschluss mit nach Hause genommen werden.

Gefördert werden mit diesem Programm besonders die **Kreativität**, der Klassenzusammenhalt, das **Selbstwertgefühl**, die Selbstwirksamkeit und die Auseinandersetzung mit digitalen Medien.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-186

PROGRAMMINHALTE

- Themenfindung
- Geschichten szenisch umsetzen
- Filme drehen

PÄDAGOGISCHE ZIELE

- Kreativität fördern
- Kooperationsfähigkeit ausbauen
- Umgang mit digitalen Medien schulen

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Trickfilm-Stop-Motion	3 Tage
Nebensaison	126,– €
Hauptsaison	144,– €
Hochsaison	151,– €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen durch Erlebnispädagogen von „hoch³": bis 15 Teilnehmer durch einen, ab 16 Teilnehmer von zwei Referenten.

Alle Programme der Jugendherberge Rurberg sind schon ab 15 Schülern buchbar!

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:
01.01.–11.02.

Hauptsaison 2024:
12.02.–25.08. | 11.11.–31.12.

Hochsaison 2024:
26.08.–10.11.

LEISTUNGEN

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

5. bis 13. Klasse | WE

SOZIALES LERNEN I·N·T·E·N·S·I·V

ADVENTURE-ACADEMY – Paddeln statt pauken, Knoten statt Noten

Die Adventure-Academy verfolgt ein **erlebnispädagogisches Konzept**. Spielerisch werden soziale Kompetenzen und die **Persönlichkeitsentwicklung** gefördert. Drei Tagesprojekte mit unterschiedlichen Schwerpunkten sind im Angebot. Die Programminhalte werden vorab mit Ihnen besprochen und für jede Klasse individuell zusammengestellt.

3 Tage: Nach einem erlebnispädagogischen Einstieg mit Kooperations- und Vertrauensübungen steht einer der folgenden, ganztägigen Projekt-Bausteine zur Wahl:

Outdoor-Challenge mit Kanus oder Flößen (buchbar April bis Oktober)

Mithilfe von Kooperationsübungen erfahren die Schüler zunächst, wie gut es sich anfühlt, wenn alle Verantwortung tragen und gemeinsam in eine Richtung steuern. Die Klasse entscheidet, ob sie das Kanadierfahren erlernen will und anschließend den verzweigten Rursee erkundet oder ob sie aus Tonnen, Hölzern und Seilen Flöße baut. Diese werden bei einer kleinen Floßregatta auf ihre Tauglichkeit überprüft. Bei einer Programmgesamtlänge ab 2,5 Tagen sind sowohl Floßbau als auch Kanadierfahren möglich.

Hochseilgarten und Kletterturm

Welche Seilschaft erklimmt die 10 m hohe Riesenleiter? Wer wagt sich aus 6 m Höhe die Seilrutsche hinunter? Anders als bei Kletterparks mit Selbstsicherungssystemen sind die Akteure hier aufgefordert, sich gegenseitig zu unterstützen. Ausgebildete Hochseilgartentrainer sorgen für einen sicheren Ablauf und eine Reflexion der Erfahrungen.

Survival light rund um den Nationalpark Eifel

Feuer machen, einen Unterstand bauen und sich mit Karte, Kompass und GPS den Weg durch die Eifel bahnen – das sind mögliche Aufgaben, die auf die Teilnehmer warten. Optional kann der halbtägige Baustein Bogenschießen integriert werden.

Stand Up Paddling (buchbar April bis Oktober)

Bewegung, Wasser, Natur – das alles bietet Stand Up Paddling (SUP). Auch wenn man noch nie auf so einem Board stand – die notwendigen Techniken sind schnell gelernt. Und wer über gute Körperspannung und Balancegefühl verfügt, paddelt sicher und selbstständig los.

Vor der Kulisse des Nationalparks erkundet die Klasse gemeinsam den Rursee, führt Teamübungen auf dem Wasser durch und wagt sich an SUP-Polo.

5-Tage-Plus: Beim 5-Tage-Aufenthalt können ein bis drei Tagesprojekte hinzugebucht werden. Aufenthaltstage ohne Programm werden in Eigenregie durchgeführt.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-187

PROGRAMMINHALTE

- **Kooperations- & Vertrauensübungen**
- **Mit Kanu, Floß oder Board auf dem Rursee**
- **Hochseilgarten & Kletterturm**
- **Survival light im Nationalpark**

PÄDAGOGISCHE ZIELE

- **Gemeinschaftsgefühl**
- **Selbstbewusstsein**
- **Orientierungsvermögen**

Preise 2024 inkl. 2 Freiplätzen

Preise pro Person ab 20 Schülern

Adventure-Academy mit 1,5 Programmtagen	3 Tage
Nebensaison	126,– €
Hauptsaison	144,– €
Hochsaison	151,– €
mit 2,5 Programmtagen	**5 Tage**
Nebensaison	229,– €
Hauptsaison	259,– €
Hochsaison	274,– €
mit 3 Programmtagen	**5 Tage**
Nebensaison	234,– €
Hauptsaison	264,– €
Hochsaison	284,– €

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Trainer von „hoch³“. Inhaltliche Begleitung durch Trainer der Deutschen Sporthochschule Köln.

SOZIALES LERNEN INTENSIV: Dieses Programm unterstützt intensiv das Erlernen sozialer Kompetenzen.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:
01.01.–11.02.

Hauptsaison 2024:
12.02.–25.08. | 11.11.–31.12.

Hochsaison 2024:
26.08.–10.11.

LEISTUNGEN

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

ab 7. Klasse | WE

Experimentierfreude – Alles nur der Natur geklaut?

Die **Forschung** entdeckt immer mehr evolutionäre Entwicklungen und adaptiert sie in technischen Lösungen. Die Klasse entdeckt gemeinsam die Zusammenhänge und stellt in kleinen **Experimenten** nach, welche Möglichkeiten sich dadurch auftun. Fledermäuse, Hummeln, Delfine – was haben diese **Tiere** und ihre besonderen **Fähigkeiten** mit unserem technischen Fortschritt zu tun? Oberflächenspannung, Fließeigenschaften, Dichte – wie Wasser in **Erstaunen** versetzen kann, erfahren wir in verschiedenen Versuchsanordnungen.

Das Programm kann in der Haupt- und Hochsaison um einen **Stratosphärenflug** ergänzt werden. Aus einer Höhe von 35 km entstehen Bilder unserer Erde. Hierfür steht der Gruppe ein **Wetterballon** mit Kamera zur Verfügung. Die **Kamera** kehrt auf die Erde zurück, wo die Ergebnisse ausgewertet werden.

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-551

PROGRAMMINHALTE
- **Experimente**
- **Beobachtungen**
- **Forschen**

Optional
- **Stratosphärenflug mit Wetterballon**

PÄDAGOGISCHE ZIELE/LERNINHALTE
- **Neugier entwickeln**
- **Theoretische Erkenntnisse**
- **Kreativität**

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

Experimentierfreude	3 Tage
Nebensaison	126,– €
Hauptsaison	144,– €
Hochsaison	151,– €
Stratosphärenflug zzgl.	31,– €

Programmbetreuung bis 15 Teilnehmer durch einen Erlebnispädagogen von „hoch³“, ab 16 Teilnehmern von 2 Referenten.

Alle Programme der Jugendherberge Rurberg sind schon ab 15 Schülern buchbar!

ab 7. Klasse | WE

muTiger 2.0 – Zivilcourage Mobbing & Cybermobbing

Konflikte, Streit, Mobbing – diese Dinge gehören zum (Schul-)Alltag. Durch **Rollenspiele** wird ein Bewusstsein dafür entwickelt, wie bedrohliche Situationen als solche erkannt werden können und welche **Handlungsoptionen** sich für ein adäquates Einschreiten eignen. Dabei ist der gezielte Einsatz von Körpersprache und Stimme ein entscheidender Faktor. All dies wird ausprobiert und eingeübt, um den Teilnehmenden ein Gefühl dafür zu geben, wie sie wirksam agieren können. Das Programm kann von einem Impulsnachmittag (ca. 4 Std.) bis zu 3 betreuten Tagen gebucht werden.

Möglicher Ablauf

Impulsnachmittag: Anhand eines Beispiels aus dem unmittelbaren Umfeld der Schule werden in Rollenspielen verschiedene Verläufe für ein und dieselbe Situation erarbeitet. Ziel ist es, unterschiedliche Handlungsoptionen zu finden.

Je länger das Programm, desto intensiver wird in die einzelnen Themen eingestiegen. Es kommt pro halbem Tag ein weiterer Fokus zu den Inhalten des Impulsnachmittags dazu:

1 Tag: Definitionen/Abgrenzungen von Begriffen wie Hänselei, Konflikt, Streit, (Cyber-)Mobbing und Einordnung eigener Erfahrungen

1,5 Tage: Stärkung des Selbstbewusstseins und der Sozialkompetenz durch erlebnispädagogische Übungen

2 Tage: Theorien zur Entstehung von Gewalt, Eskalationsstufen in Konflikten und Konzepte zur Aggressionsbewältigung

2,5 Tage: Übungen zum Einsatz von Stimme, Körpersprache und Deeskalationsmethoden

3 Tage: Entwicklung von Regeln für ein gewaltfreies Miteinander

Mehr Info: jh-klassenfahrt.de/24-552

PROGRAMMINHALTE
- **Rollenspiele**
- **Strategien entwickeln**
- **Lösungen ausprobieren**

PÄDAGOGISCHE ZIELE
- **Selbstbewusstsein**
- **Konfliktfähigkeit**
- **Wahrnehmung**

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

muTiger 2.0	3 Tage	5 Tage
Nebensaison	126,– €	246,– €
Hauptsaison	144,– €	276,– €
Hochsaison	151,– €	296,– €

Programmbetreuung bis 15 Teilnehmer durch einen Erlebnispädagogen von „hoch³“, ab 16 Teilnehmern von 2 Referenten.

SAISONZEITEN

Nebensaison 2024:
01.01.–11.02.

Hauptsaison 2024:
12.02.–25.08. | 11.11.–31.12.

Hochsaison 2024:
26.08.–10.11.

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 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 *plus:* Grill, Würstchen, Grillfleisch, Ofenkartoffel oder Wedges, Salat, Brot, Senf **7,40 €**

Disco: Discoraum mit guter Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien **3,40 €**

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

WICHTIGE INFOS

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 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. 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

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

WE Auch am Wochenende (Fr. bis So.) buchbar

Anzahl der Programmtage änderbar

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 Sportgruppen

WLAN verfügbar

Qualitätssiegel

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

GS Programme, die Kompetenzen aus dem Lehrplan für Grundschulen unterstützen.

MINT 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!

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**

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

NEWSLETTER

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

PERSÖNLICHE BERATUNG

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.

DJH-SERVICE-TEAM RHEINLAND

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

rheinland.jugendherberge.de

HOSTELLING INTERNATIONAL

Gemeinschaft erleben
jugendherberge.de
DJH