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

wuppertal.jugendherberge.de

KLASSENFAHRTEN 2024

1. bis 13. Klasse

ZWEI FREIPLÄTZE INKLUSIVE

Jugendherberge
WUPPERTAL

Teamgeist. Steinzeit. Sensationen.

HOSTELLING INTERNATIONAL

Gemeinschaft erleben
jugendherberge.de
DJH

Willkommen im Bergischen Land

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 Kinder und Jugendliche **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-Betreuer und -Betreuerinnen. 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, besondere Verpflegungsangebote 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.

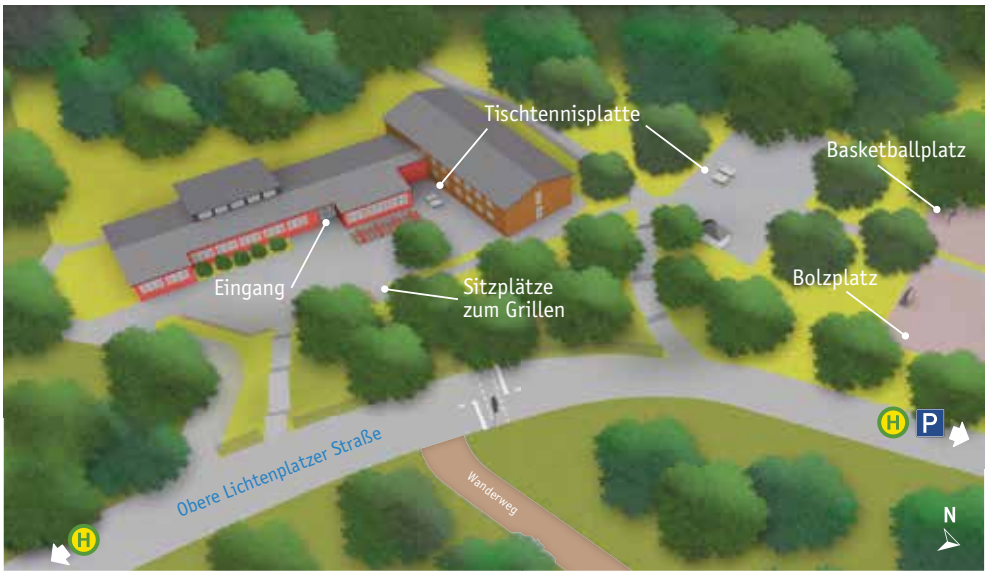
rheinland.jugendherberge.de

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 Wuppertal

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.



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

126

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

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.

2. bis 6. Klasse | WE | GS

Zurück in die Steinzeit – Jäger, Sammler & Neandertaler

Bereich: Zeit und Kultur, **Schwerpunkt:** Früher und heute

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 Mutprobe im Wald.

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

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

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 | WE

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

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

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

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 gut, 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 **3,90 €**

Disco plus

Discoraum mit hervorragender Ausstattung, Musik- und Lichtanlage, inkl. Knabbereien **4,40 €**

Dolce Vita

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

Entdeckertour Wuppertal

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

auf Anfrage

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 Familien

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