

Smartphone aus – Teamgeist an!

Action statt chatten – mit Erlebnispädagogik

Heutzutage sind Smartphones, Tablets und die Kommunikation über soziale Medien wie Whatsapp und Facebook gar nicht mehr weg zu denken. Umso wichtiger ist es, die Schüler daran zu erinnern, wie ein Austausch auch ohne diese Geräte gut funktioniert und welche Vorteile das persönliche Miteinanderreden hat. Beim erlebnispädagogischen Programm finden die Schüler zueinander, entwickeln bei spannenden Spielen und Aktionen Teamgeist und sensibilisieren ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung. Das gemeinsame Erleben stärkt die Klassengemeinschaft und verbessert die Lern- und Arbeitsatmosphäre nachhaltig. Das Programm macht Lust auf persönliche Kontakte, Miteinander und gemeinsame Erlebnisse.

1. Tag: WALD UND DAS RIESIGE GELÄNDE ERWARTEN EUCH SCHON!

Die Anreise erfolgt nach Absprache vor dem Mittagessen. Anschließend haben die Schülerinnen und Schüler Zeit, die Jugendherberge Mölln und die Umgebung selbstständig kennenzulernen.

2. Tag: UND RAUS! SPANNENDE SPIELE WARTEN.

Auf dem großen Gelände am Wald führen die Teamer mit viel Spaß in Vertrauensübungen und kooperative Teamaufgaben ein. Die Schüler stehen vor Herausforderungen, die mit dem Handy nicht zu lösen sind. Kooperation, Zusammenarbeit und Kommunikation sind gefragt. Gegenseitiges Vertrauen entsteht. Die Schüler lernen einen konstruktiven Umgang mit Stärken und Schwächen der Klassengemeinschaft. Abends steigt bei der Nachtwanderung der Gänsehautfaktor.

3. Tag: GEMEINSAM HALT GEBEN AUF DEM NIEDRIGSEILPARCOURS

Was bedeutet "sich gegenseitig halt geben"? Der Niedrigseilparcours zeigt wie gut zwischenmenschliche Verbindungen auf mehreren Ebenen geschaffen werden können. Das gegenseitige Vertrauen und die Unterstützung von jedem einzelnen stärkt das Band in der Klassengemeinschaft. Schnell wird deutlich, wie Probleme ohne Technik, aber mit viel sozialer Kompetenz gelöst werden können.

4. Tag: HOCH HINAUS: DER LEITERSPRUNG!

Von der Jugendherberge aus geht es in den Wildpark Mölln. Der Weg dorthin kann in Form einer GPS-Tour durchgeführt werden. Was den Schülern heute bevor steht, lässt Adrenalin durch den Körper strömen: Der Leitersprung. Die Schüler klettern die Leiter Sprosse für Sprosse hinauf. Oben angekommen, folgt der gesicherte Sprung aus 8m Höhe. Spaß und Adrenalin pur! Um diese Aufgabe zu meistern, muss man seine persönliche Komfortzone verlassen und die eigenen Grenzen ausloten. In der Abschlussrunde werden die Erlebnisse der letzten Tage reflektiert und das Erlernete in den Schulalltag transferiert.

5. Tag: TSCHÜSS MÖLLN – BIS BALD MAL WIEDER!

Abreise nach dem Frühstück mit einem Lunchpaket für die Heimfahrt. Mit im Gepäck sind jede Menge neuer Erfahrungen und Geschichten. Auf ein baldiges Wiedersehen in Mölln.

ALLGEMEINE HINWEISE

Wir entwerfen mit Ihnen gemeinsam ein individuelles Programm, das die Erlebnispädagogen ca. zwei Wochen vor Kursbeginn mit Ihnen besprechen. Unsere Programmgestaltung ist abhängig von der besprochenen Zielvereinbarung, den örtlichen Gegebenheiten sowie den aktuellen Wetterbedingungen. Die Jugendherberge ist für Rollstuhlfahrer nicht geeignet.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl3815

Leistungen

- ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension
- ✓ 3 Tage erlebnispädagogisches Teamtraining mit den Teamern von Exeo e. V.

Termine & Preise

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

Information & Buchung:

Jugendherberge Mölln,
Am Ziegelsee 2
23879 Mölln

+49 4542 2601
@moelln@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Nordmark e.V.
Rennbahnstraße 100
22111 Hamburg

+49 40 655995-66
@service-nordmark@jugendherberge.de