Erlebniszeit (3 Tage)

Hier wird aus Ihrer Klasse ein klasse Team.

Klassenfahrten auf unseren Jugendhof: Das bedeutet viel Natur, viel Action und viel Freiraum. Bei uns gibt es sogar ein eigenes Naturschutzzentrum! „Lebendiges Lernen mit Kopf, Herz und Hand" steht bei uns auf dem Programm. Wählt aus verschiedenen erlebnispädagogischen Bausteinen die passenden für eure Klasse aus.

Rundum-Sorglos-Pakete
Kombiniert selbst unsere Abenteuer-Module und stellt euch euer Lieblingsprogramm zusammen! Jedes Programm beginnt mit einem erlebnispädagogischen Einstieg. Dazu wählt ihr dann eure Schwerpunkte aus den Modulen aus.

Module des erlebnispädagogischen Programms

(Die aufgeführten Programminhalte sind Beispiele; Abweichungen sind möglich)
Programmdauer je Modul: 1 / 2 Tag
Beginn der Module jeweils: 9:00 Uhr und 14:00 Uhr

EINSTIEGSMODUL - GEMEINSAM SIND WIR KLASSE!
(verpflichtend)
Unsere spannenden Team-Aktionen bringen euch so richtig in Schwung. Höhepunkte sind z.B. „Pharao", „Alaska-Baseball", „Brennende Liane" und vieles mehr. Gemeinsam stellt ihr euch unseren Herausforderungen...

KLETTER-ABENTEUER
(ab 4. Klasse bzw. 10 Jahren möglich)
Entdeckt unsere Kletterstationen! Wir haben einen eigenen Kletterwald direkt neben dem Jugendhof. Wir zeigen euch Schritt für Schritt, wie ihr euch gegenseitig sichert (je nach Altersstufe), so wie es auch Bergsteiger tun.

WALD ERLEBEN
(optional mit "Feuermachen")
Wir erkunden den Arnsberger Wald! Auf euch warten coole, herausfordernde Waldaktionen und jede Menge Spaß auf einer abwechslungsreichen Tour.
Optionalmit Selber-Feuermachen ganz ohne Feuerzeug oder Streichhölzer und hinterher gibt es ein leckeres, selbstgegrilltes Stockbrot.

INTUITIVES BOGENSCHIESSEN
(ab 3. Klasse, zzgl. Bogenpauschale 30 EUR je Gruppe)
Wir lernen den Umgang mit dem Sportbogen auf unserem Schießstand direkt auf dem Gelände des Jugendhofs. Auf Wunsch kann dieser Baustein mit einem meditativen Aspekt kombiniert werden (für quirlige Gruppen geeignet).

WALDLANDART
Gestaltet als LandArt-Künstler eigene Figuren, Bilder und Skulpturen aus Stöcken, Steinen, Blüten & Co. Jeder bastelt sein eigenes Andenken für zu Hause. Abschließend wird die Ausstellung von allen besucht. Bitte Fotokamera und Klarsichthüllen mitbringen.

TEAM-SPIRIT-CHALLENGE
Stärkt euren Team-Spirit. Zuerst checken wir, wie fit ihr als Team bereits seid. Anschließend starten wir in die Challenges. Alle Aufgaben fordern immer die ganze Klasse / Gruppe, um gemeinsam die Lösung zu finden. Beispiele für die Challenges sind:
• Disc-Jockey
• Gefahrguttransport
• Acid-River
• Labyrinth
• Super-Rechner

Leistungen

- ✔ 2 Ü / VP im Mehrbettzimmer, inkl. Bettwäsche,
- ✔ 3 Erlebnis-Bausteine nach Wahl (Modul "Einstieg" ist verpflichtend)
- ✔ Bitte nutzen Sie Ihre eigenen Handtücher. Gern bieten wir Ihnen kostenfrei vegetarische Gerichte an. Für vegane, laktose- oder glutenfreie Speisen berechnen wir einen geringen Aufpreis (Ü / F 1,50 EUR - Ü / HP 3,00 EUR - Ü / VP 4,00 EUR). Wir bitten um vorherige Bestellung. Fragen Sie nach unseren Getränkepauschalen.

Termine & Preise

01. 01. 2026 - 31. 12. 2026

- ☛ **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  133,00 € pro Person

01. 01. 2027 - 31. 12. 2027

- ☛ **2 Übernachtungen mit Vollpension,**
  Bett / en im Mehrbettzimmer
  137,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 20 Teilnehmer

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

• und viele mehr

GPS-TEAM-ACTION
(für 1. bis 7. Klasse)
Versteckte Pfade statt immer nur geradeaus! Erlernt den Umgang mit GPS-Geräten. Aufgepasst, es gibt viele Wege und nur einer führt zur nächsten Abenteuer-Aufgabe. Das ist mehr als „Geocaching", denn ihr habt den Team-Moderator stets dabei und der coacht euch, während ihr Einsatz zeigt! Schafft ihr es, das Ziel zu erreichen?

LEBENSRAUM FLIESSGEWÄSSER
Entdeckt den Lebensraum Bach. Wir beginnen mit einer theoretischen Einführung in das Thema „Lebensraum Fließgewässer". Anschließend geht es zu einem nahegelegenen Bachlauf, um dort mit Keschern und Lupe die Bachbewohner zu bestimmen.

ABSCHLUSS
Am Ende des letzten Moduls kann eine kleine Abschluss-Aktion eingeplant werden (je nach Gruppensituation und Zeitplan).

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl4482

Information & Buchung:

Jugendherberge Arnsberg,
Hasenwinkel 4
59821 Arnsberg

+49 2931 5248-25
jugendhof@sgv.de

Reiseveranstalter:

SGV-Jugendhof
Hasenwinkel 4
59821 Arnsberg

+49 2931 524825
jugendhof@sgv.de