

Änderungen vorbehalten

## Adventure-Academy (3-oder 5-Tage-Aufenthalt)

### Paddeln statt pauken – Knoten statt Noten

- ▶ Kooperations- und Vertrauensübungen
- ▶ Klassenteam-Training im Seilgarten
- ▶ Kanadier fahren oder Floß bauen
- ▶ Survival-Training light

Die Angebote der Adventure-Academy verfolgen ein erlebnispädagogisches Konzept. Spielerisch werden soziale Kompetenzen und die Persönlichkeitsentwicklung gefördert. Hierfür bietet die Outdoor-Arena rund um die JH optimale Voraussetzungen. Drei Programmprofile mit unterschiedlichen Schwerpunkten sind im Angebot. Ab einer Programmdauer von 2,5 Tagen können zwei Programmprofile miteinander kombiniert werden. Die Programminhalte werden vorab mit Ihnen besprochen und für jede Klasse individuell zusammengestellt. Das Programm beinhaltet zusätzlich eine Nachtaktion am Anreisetag sowie einen von der Klasse selbst gestalteten Abschlussabend. Außerdem werden die Themen Kooperation, Regelvereinbarung und -einhaltung und Transfer des Gelernten in den Schulalltag mithilfe von prozessspezifisch moderierten Reflexionsrunden besonders in den Fokus gerückt, sodass die mit der Schule vereinbarten Ziele des sozialen Lernens erreicht werden können.

#### Exemplarischer Ablauf:

**1. Tag** – Nachmittag: Erlebnispädagogischer Einstieg; Kooperations- und Vertrauensübungen.

**2. Tag bis 4. Tag** – Ganztägig: Programm-Element(e) aus dem folgenden Angebot:

#### Klassenteamtraining im Seilgarten

Auf dem Gelände der Jugendherberge und im nahe gelegenen Wald fördern knifflige Kooperationsaufgaben den Teamgeist und das Miteinander. Hierzu nutzen wir die Stationen unseres Niedrigseilgartens und wagen uns auch in den Hochseilgarten, wenn Teamzusammenhalt und Verantwortungsgefühl „stimmen“. Die Absicherung in der Höhe erfolgt durch gegenseitige Partnersicherung mit zertifiziertem Bergsportmaterial. Ausgebildete Hochseilgartentrainer sorgen für einen sicheren Ablauf und eine Reflexion der Erfahrungen.

#### Mit Kanus oder Flößen auf dem Rursee (nur von April bis Oktober möglich)

„Wir sitzen alle in einem Boot und keiner soll baden gehen.“ Was heißt das? Mithilfe von spannenden Kooperationsübungen erfahren die Schüler, 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 geprüft.

#### Survival light im Nationalpark Eifel


Sich in der Natur zurechtfinden; Witterungsbedingungen aushalten; erleben, was uns die Natur zu bieten hat; die Erfahrung machen, dass mit ganz wenig viel mehr geht, als man denkt ...

Feuer machen aus dem, was man draußen findet, einen Unterstand bauen und sich mit Karte/Kompass und GPS-Gerät den Weg durch die Eifel bahnen – das sind mögliche Aufgaben, die auf die Teilnehmer/-innen warten. Optional kann der halbtägige Baustein Bogenschießen integriert werden.

**3. bzw. 5. Tag** – Abreise nach dem Frühstück.

Programmbetreuung durch Erlebnispädagogen von „hoch<sup>3</sup>“: bis 15 Teilnehmer durch einen, ab 16 Teilnehmer von zwei Referenten.



 Dieses Programm unterstützt weiterführende Schulen in der Schuleingangsphase. Soziale Kompetenzen werden gezielt gefördert

Adventure-Academy	A	B	C
3-Tage-Aufenthalt mit 1,5 Programmtagen	101,- €	121,- €	128,- €
5-Tage-Aufenthalt mit 2,5 Programmtagen	179,- €	206,- €	221,- €
5-Tage-Aufenthalt mit 3 Programmtagen	186,- €	216,- €	228,- €

### Leistungen:

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

Lehrer/-innen bzw. begleitende Personen erhalten zwei Leiterzimmer je Gruppe ab 20 Personen.

### Freiplätze:

Jede Klasse erhält zwei Freiplätze für Unterkunft, Vollpension und Programm der JH. Externe Programmkosten, z. B. für Eintrittskarten oder Fahrkarten, sind ausgenommen.

### Optional: klasseKLASSE-Projekt

Für 5. und 6. Klasse in der Eingangsphase der weiterführenden Schule



Bei Buchung des Programms im Rahmen des klasseKLASSE-Projektes finden nach den Übungen moderierte Reflexionsrunden statt. Hier stehen die mit der Schule im Vorfeld des Programms vereinbarten Ziele des sozialen Lernens und der Transfer der Erkenntnisse in den Schulalltag im Mittelpunkt. Außerdem beinhaltet das klasseKLASSE-Projekt zusätzlich eine Nachtaktion am Abend des Anreisetages und einen von der Klasse selbst gestalteten Abschlussabend.

### Weitere Optionen


Mit folgenden Zusatzangeboten können Sie Ihre Klassenfahrt individuell erweitern. Alle Preise gelten pro Person, ab 15 Teilnehmern. Verpflegungspreise sind Aufpreise zum normalen Mittag-/Abendessen.

### Getränke-Pauschale plus


Jeder Teilnehmer erhält eine DJH-Trinkflasche und während des Aufenthaltes stehen folgende Getränke immer in ausreichendem Umfang zur Verfügung: Mineralwasser, Apfelschorle, Zitronenlimonade, Früchtetee, Kaffee/Tee für Lehrer

 3-Tage-Aufenthalt	5,90 €
5-Tage-Aufenthalt	8,90 €


### Grillen plus

 Grill, Würstchen, Grillfleisch, Ofenkartoffel oder Wedges, Salat, Brot, Senf	5,40 €
---	--------

### Disco

 Discoraum mit einfacher Ausstattung, Musik- und Lichtenlage, inkl. Knabbereien	1,90 €
---	--------

### Outdoor-Abend

 Feuerstelle, Feuerholz, Liederbuch, Stockbrotbacken	1,40 €
--	--------

### Preis pro Person 2020 inkl. 2 Freiplätze

Die angegebenen Preise gelten ab 15 Schüler

<b>Nebensaison A:</b>	01.01.–16.02.
<b>Hauptsaison B:</b>	17.02.–16.08.   12.10.–31.12.
<b>Hochsaison C:</b>	17.08.–11.10.

### Jugendherberge Simmerath-Rurberg

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