

Änderungen vorbehalten

## Prima(r)-Mäuse (3-Tage-Aufenthalt)

### Erlebnispädagogik für Grundschulen

- ▶ Interaktives Geländespiel & Code im Dunkeln
- ▶ Projekt: XXL-Murmelbahn
- ▶ Erlebnisstation: Baumklettern



**Bereich:** Menschen und Gemeinschaft

**Schwerpunkt:** Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie

Aus einzelnen i-Dötzchen ist eine Klasse geworden. Diese hat als Lerngruppe bereits einen Teil des Weges zurückgelegt. Eine Fahrt in der 3. oder 4. Klasse erlaubt außerschulisch noch einmal ganz neue Erfahrungen. Für Einzelne. Für die Klassengemeinschaft.

Dieses erlebnispädagogische Programm bietet Grundschulern den perfekten Mix aus Abenteuer, Bewegung, Sozialem Lernen und Spaß. Die Bedeutung von wahrer Gemeinschaft wird in Echtsituationen erlebt. Kooperatives Handeln eingefordert. Ein sozialer Umgang nachhaltig gefördert. Da solche Entwicklungen Zeit brauchen, bitten wir unser 3-tägiges Angebot als Einstieg in einen weiterführenden Prozess zu verstehen.

Speziell für Grundschulen – die Bedürfnisse von Schülern der Primarstufe werden besonders berücksichtigt: Hoher Bewegungsanteil. Verspieltere Darbietung der Inhalte. Altersgerechte Reflexionen und regelmäßige Pausen.

**1. Tag** – Nachmittag: Interaktiver Einstieg ins Programm. Beim anschl. Geländespiel siegt das Team mit der cleversten Strategie und dem besten Zusammenhalt. Die Klassen-Regeln werden festgehalten.

Abend: Im Dunkeln müssen alle Teile eines Codes gefunden werden. Erst der richtige Code lässt müde Mäuse ins „Schlummerland“.

**2. Tag** – Vormittag: Konstruktionsteams bauen nach Vorgaben und mit Naturwerkstoffen XXL-Murmelbahnen in den Wald. Es braucht kreative Ideen aller und eine gute Organisation. Prämierung der besten Bahn.

Nachmittag: Mehr als 10m hoch auf einen Baum zu klettern erfordert Mut, Unterstützung und eine gute Sicherung durch die Mitschüler am Boden. Beim anschl. Teamprojekt zeigt die Klasse, was sie über ein gutes Miteinander gelernt hat. Eine Abschlussreflexion rundet das Programm ab.

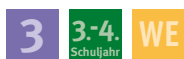
Abend: Abschlussabend in Eigenregie.

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

### Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Klassengemeinschaft erleben
- Sozialen Umgang fördern
- Kooperatives Handeln trainieren

Programmbetreuung an 1,5 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Trainer von „TRANSPARENZ“.



## Preis pro Person 2020 inkl. 2 Freiplätze

Die angegebenen Preise gelten ab 20 Schüler

- Nebensaison A:** 01.01.–16.02.  
**Hauptsaison B:** 17.02.–16.08. | 02.11.–31.12.  
**Hochsaison C:** 17.08.–01.11.

Prima(r)-Mäuse	A	B	C
3-Tage-Aufenthalt	89,- €	104,- €	114,- €

3/5 3- oder 5-Tage-Aufenthalt Dieses Programm ist auch am Wochenende (Freitag bis Sonntag) buchbar Lehrplan unterstützend für die Grundschule

### 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.

## Weitere Optionen

Mit folgenden Zusatzangeboten können Sie Ihre Klassenfahrt individuell erweitern. Alle Preise gelten pro Person, ab 20 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 €**

### Grillen



Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf

**2,40 €**

### Disco-Party

Die Party in Eigenregie findet in unserem hauseigenen „Club“ mit Musik- und Lichtanlage statt (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

### Just Dance-Party

Ihre Klasse veranstaltet einen Tanzwettbewerb wie bei einer Talentshow. Das Programm und unser Medienwagen verwandeln Ihren Gruppenraum in eine Showbühne (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

### Film ab

Unser Medienwagen steht Ihnen für einen entspannten Filmabend zur Verfügung (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

Für Disco-, Dance- und Filmabend bitte das Audio-/Videomaterial mitbringen.

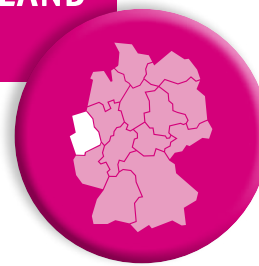
## Jugendherberge Hellenthal

Platiß 3 · 53940 Hellenthal

Tel.: 02482 12562-0 · Fax: 02482 12562-10

E-Mail: hellenthal@jugendherberge.de

www.hellenthal.jugendherberge.de



Änderungen vorbehalten

## Prima(r)-Mäuse (5-Tage-Aufenthalt)

### Erlebnispädagogik für Grundschulen

- ▶ Gemeinschaft erleben & kooperativ Handeln
- ▶ Vertrauensbildung & Teamaufgaben
- ▶ Interaktives Geländespiel & Code im Dunkeln
- ▶ XXL-Murmelbahn & Baumklettern

**GS-LEHRPLAN**  
unterstützend

**Bereich:** Menschen und Gemeinschaft

**Schwerpunkt:** Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie

Aus einzelnen i-Dötzchen ist eine Klasse geworden. Diese hat als Lerngruppe bereits einen Teil des Weges zurückgelegt. Eine Fahrt in der 3. oder 4. Klasse erlaubt außerschulisch noch einmal ganz neue Erfahrungen. Für Einzelne. Für die Klassengemeinschaft. Dieses erlebnispädagogische Programm bietet Grundschulern den perfekten Mix aus Abenteuer, Bewegung, Sozialem Lernen und Spaß. Die Bedeutung von wahrer Gemeinschaft wird in Echtsituationen erlebt. Kooperatives Handeln eingefordert. Ein sozialer Umgang nachhaltig gefördert. Speziell für Grundschulen – die Bedürfnisse von Schülern der Primarstufe werden besonders berücksichtigt: Hoher Bewegungsanteil. Verspieltere Darbietung der Inhalte. Altersgerechte Reflexionen und regelmäßige Pausen.

**1. Tag** – Nachmittag: Interaktiver Einstieg ins Programm. Beim anschl. Geländespiel siegt das Team mit der cleversten Strategie und dem besten Zusammenhalt. Die Klassen-Regeln werden festgehalten.

**2. Tag** – Vormittag: „Wenn ihr mir helft, dann traue ich mich“. Werden so schwierige Aufgaben gemeistert, dann wächst das Vertrauen in sich selbst und in die Klasse.

Nachmittag: Konstruktionsteams bauen nach Vorgaben und mit Naturwerkstoffen XXL-Murmelbahnen in den Wald. Es braucht kreative Ideen aller und eine gute Organisation. Prämierung der besten Bahn.

Abend: Im Dunkeln müssen alle Teile eines Codes gefunden werden. Erst der richtige Code lässt müde Mäuse ins „Schlummerland“.

**3. Tag** – Vormittag: Teamaufgaben fordern die Kooperation der ganzen Klasse ein. Machen deutlich, was Hand in Hand alles geschafft werden kann.

Nachmittag: Zeit zur freien Verfügung.

**4. Tag** – Vormittag: Praxisorientierte Einführung in Sicherungstechniken und das Bergsportmaterial. Mehr als 10m hoch auf einen Baum zu klettern erfordert Mut, Unterstützung und eine gute Sicherung durch Mitschüler am Boden.

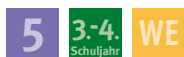
Nachmittag: Bei abschließenden Teamprojekten zeigt die Klasse, was sie über ein gutes Miteinander gelernt hat. In der Abschlussreflexion wird der Klassenvertrag für zurück in der Schule geschrieben.

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

### Pädagogische Ziele/Lerninhalte:

- Klassengemeinschaft erleben
- Sozialen Umgang fördern
- Kooperatives Handeln trainieren

Programmbetreuung an 3,5 Tagen mit einer Nachtaktion durch einen Trainer von „TRANSPARENZ“.



## Preis pro Person 2020 inkl. 2 Freiplätze

Die angegebenen Preise gelten ab 20 Schüler

**Nebensaison A:** 01.01.–16.02.

**Hauptsaison B:** 17.02.–16.08. | 02.11.–31.12.

**Hochsaison C:** 17.08.–01.11.

Prima(r)-Mäuse	A	B	C
5-Tage-Aufenthalt	159,- €	182,- €	196,- €

3/5 3- oder 5-Tage-Aufenthalt Dieses Programm ist auch am Wochenende (Freitag bis Sonntag) buchbar Lehrplan unterstützend für die Grundschule

### 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.

## Weitere Optionen

Mit folgenden Zusatzangeboten können Sie Ihre Klassenfahrt individuell erweitern. Alle Preise gelten pro Person, ab 20 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



**5-Tage-Aufenthalt**

**8,90 €**

### Grillen



Grill, Würstchen, Salat, Brot, Senf

**2,40 €**

### Disco-Party

Die Party in Eigenregie findet in unserem hauseigenen „Club“ mit Musik- und Lichtanlage statt (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

### Just Dance-Party

Ihre Klasse veranstaltet einen Tanzwettbewerb wie bei einer Talentshow. Das Programm und unser Medienwagen wandeln Ihren Gruppenraum in eine Showbühne (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

### Film ab

Unser Medienwagen steht Ihnen für einen entspannten Filmabend zur Verfügung (inkl. Knabbereien).

**1,90 €**

Für Disco-, Dance- und Filmabend bitte das Audio-/Videomaterial mitbringen.

## Jugendherberge Hellenthal

Platiß 3 · 53940 Hellenthal

Tel.: 02482 12562-0 · Fax: 02482 12562-10

E-Mail: hellenthal@jugendherberge.de

www.hellenthal.jugendherberge.de