

Willkommen in BAYERN



Schülerfahrten für GRUNDSCHULEN

2017

Mit relevanten Kompetenz- und Gegenstandsbereichen
aus dem LehrplanPLUS Bayern für die Klassen 1–4

GS-LEHRPLAN
UNTERSTÜTZEND



Gemeinschaft erleben
jugendherberge.de





LEHRPLANUNTERSTÜTZENDE SCHÜLERFAHRTEN MIT GÜTESIEGEL UNSER SERVICE – DAS ERWARTET SIE!

GS-LEHRPLAN
UNTERSTÜTZEND

✓ **Geschulte Partner:**

Unsere pädagogischen Programmpartner erfüllen die speziell auf diese Altersgruppe ausgerichteten rechtlichen und sportfachlichen Ansprüche, um für unsere Bildungsprogramme zertifiziert zu werden. Das garantieren wir!

✓ **Freizeitgestaltung mit pädagogischem Hintergrund:**

In Ergänzung des zertifizierten lehrplanunterstützenden Programms stehen an den Jugendherbergen weitere zusätzlich buchbare Programmbausteine zur Verfügung. Das Team der Jugendherberge stellt Ihnen gerne eine Auswahl zusammen.

✓ **Raum für Reflexion:**

Jeder Schulklasse steht im Rahmen des lehrplanunterstützenden Programms ein eigener Gruppenraum zur Verfügung.

✓ **Platz für Spiel und Spaß:**

Die Häuser verfügen über ein für Grundschul Kinder bestens geeignetes Außengelände sowie entsprechende Freizeitmöglichkeiten.

✓ **Gut gestärkt:**

Im Haus wird mindestens eine warme Mahlzeit angeboten. Programmbedingt kann diese mittags oder abends verzehrt werden. Hierzu informiert Sie das Team der jeweiligen Jugendherberge sehr gerne.

✓ **Die weltweite Eintrittskarte:**

Schulen, Vereine, Verbände und Institutionen unterstützen mit dem Mitgliedsbeitrag die völkerverbindende Idee der Jugendherbergen. Außerdem ist die Mitgliedschaft die Eintrittskarte zu über 500 deutschen Häusern und 4.000 Youth Hostels weltweit. Bayerische Schulen erhalten die DJH-Mitgliedschaft kostenlos. Alles hierzu erfahren Sie auf bayern.jugendherberge.de/mitgliedschaft

✓ **Freiplätze für Schulklassen:**

Bei Schülerfahrten ab 22 Teilnehmer/innen, davon 20 zahlenden Personen und mindestens 4 Übernachtungen mit Vollpension, bekommen Sie von uns 2 Freiplätze. Förderschulen erhalten bei einer Buchung von mindestens 4 Übernachtungen mit Vollpension bereits bei geringeren Teilnehmerzahlen einen Freiplatz und ab 22 Personen ebenfalls 2 Freiplätze.

✓ **Von A bis Z:**

Eine Schülerfahrt will gut geplant und vorbereitet sein. Deshalb finden Sie alle Antworten zur Vorbereitung einer Schülerfahrt auf unserer Lehrer Lounge (siehe Seite 8). Von der Konzeption des ersten Elternabends zur Schülerfahrt bis hin zu Tipps zur Finanzierung – wir unterstützen Sie bei allen Fragen!

lehrer-lounge.com

✓ **Service & Booking Center**

Eine Schülerfahrt erfordert langfristige Planung und zeitaufwändiges Vergleichen von Angeboten. Wenn Sie sich an die Planung machen, aber noch nicht wissen, wohin die Schülerfahrt gehen soll, oder Ihnen einfach die Zeit fehlt, unterstützen wir Sie gerne. Um Ihre Anfragen und Wünsche kümmern sich täglich unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Service & Booking Center (SBC). In enger Absprache mit den Herbergsleitungen geben Ihnen die Experten gerne Auskunft zu den aktuellen Programmangeboten und buchen Ihre Schülerfahrt in den bayerischen Jugendherbergen. Kontaktieren Sie uns und wir finden die passende Jugendherberge in den schönsten Regionen Bayerns für Sie.

Wir sind hier, um für Sie da zu sein!

Montag bis Freitag von 8 bis 19 Uhr
Samstag, Sonntag und Feiertage von 9 bis 17 Uhr
Telefon 089 922098-555
Telefax 089 922098-40
service-bayern@jugendherberge.de
bayern.jugendherberge.de



Sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

als Lehrerinnen und Lehrer möchten wir Sie mit unseren Programmen gezielt unterstützen, um Ihnen und den Ihnen anvertrauten Schülerinnen und Schülern wertvolle Erfahrungen am Lernort Jugendherberge zu ermöglichen. Insbesondere mehrtägige Schülerfahrten sind nicht nur ein wesentlicher Bestandteil der Schulzeit, sondern eignen sich auch ideal, um soziale Kompetenzen und einen respektvollen Umgang miteinander zu fördern.

Nach den positiven Rückmeldungen zu unserem Pilotprojekt mit lehrplanunterstützenden Programmen freuen wir uns, im vorliegenden Katalog „Schülerfahrten für Grundschulen“ eine größere Zahl an Jugendherbergen mit erfolgreich zertifizierten Programmen vorstellen zu können. Unsere mehrtägigen Programmangebote sind an den LehrplanPLUS angelehnt und ganz speziell auf die Zielgruppe der Grundschüler ausgerichtet.

Alle hier vorgestellten Programme sind mit dem Gütesiegel „Lehrplan unterstützend“ ausgezeichnet und erfüllen somit die entsprechenden Qualitätskriterien. Die in den betreuten Programmteilen vertieften Inhalte orientieren sich an den Gegenstands- und Kompetenzbereichen des LehrplanPLUS für die bayerische Grundschule. Das Angebot wurde gemeinsam mit erfahrenen Lehrkräften und Kooperationspartnern erarbeitet und setzt die ausgewählten Lehrplaninhalte handlungsorientiert, abwechslungsreich und spielerisch um.

Auf den folgenden Seiten finden Sie ausführliche Beschreibungen der zertifizierten



Programme sowie Vorschläge für Impulse zur Vor- oder Nachbereitung der Schülerfahrten. Am Ende des Heftes wird die Zusammenstellung durch eine Übersicht der Zuordnung zu den möglichen Kompetenz- und Gegenstandsbereichen des LehrplanPLUS ergänzt.

Es ist uns ein besonderes Anliegen, Ihre Arbeit an den Schulen bestmöglich zu unterstützen und Ihren Unterricht durch unsere Angebote und Serviceleistungen am außerschulischen Lernort Jugendherberge zu bereichern. Die Jugendherbergen vor Ort und unser Service & Booking Center beraten Sie gerne bei der Planung und Durchführung der Schülerfahrt in die von Ihnen ausgesuchte Jugendherberge.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Herzlichst Ihr Gerhard Koller

Schulamtsdirektor a. D.
Präsident des DJH Landesverbandes Bayern

INHALT

Unser Service für Sie	2
Partner der Schulen	4–6
Lehrplan erleben	7
Lehrer Lounge	8
Jugendherbergen in Bayern	9

Oberfranken	10–11
Wunsiedel	10–11
Mittelfranken	12–17
Burg Wernfels	12–13
Feuchtwangen	14–15
Hartenstein	16–17
Unterfranken	18–21
Burg Rothenfels	18–19
Königsberg	20–21
Oberpfalz	22–27
Burg Trausnitz	22–23
Falkenberg-Tannenlohe	24–25
Furth im Wald	26–27
Niederbayern	28–37
Haidmühle-Frauenberg	28–29
Kelheim-Ihrlerstein	30–31
Neuschönau-Waldhäuser	32–33
Passau	34–35
Saldenburg	36–37
Oberbayern	38–51
Benediktbeuern Miriam	38–39
Eichstätt	40–41
Garmisch-Partenkirchen	42–43
Ingolstadt	44–45
Kreuth	46–47
Mühlendorf	48–49
Possenhofen	50–51
Schwaben	52–57
Donauwörth	52–53
Oberstdorf	54–55
Ottobeuren	56–57

Kompetenzmatrix	58–59
------------------------	--------------



Seit vielen Jahrzehnten sind Jugendherbergen als besondere außerschulische und außerunterrichtliche Lernorte wichtige Partner der Schulen. Jugendherbergen bieten heute weit mehr als günstige Unterkunft und Verpflegung und haben sich zu vielfältigen Bildungs-, Erlebnis- und Lernorten entwickelt.

Mit abwechslungsreichen Programmangeboten leistet der Landesverband Bayern e. V. des Deutschen Jugendherbergswerks einen wesentlichen Beitrag zur schulischen Bildung und zur Förderung sozialer Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen. In den vergangenen Jahren wurden die Programme für Schulen kontinuierlich ausgebaut und stärker auf die besonderen Bedürfnisse der unterschiedlichen Alters- und Zielgruppen abgestimmt.

An jeder bayerischen Jugendherberge werden zielgruppengerechte Programme für verschiedene Jahrgangsstufen und Schularten angeboten. Je nach Aufenthaltsdauer und den Wünschen der Schule können die Lehrerinnen und Lehrer aus einer breiten Palette an Programmbausteinen, Thementagen und mehrtägigen Komplettprogrammen wählen.



WILLKOMMEN AM LERNORT JUGENDHERBERGE

Schülerfahrten in Jugendherbergen steigern die Bildungsvielfalt: Erfahrungen sammeln, Erlebnisse teilen, Persönlichkeit entwickeln. Beste Voraussetzungen, um die Klassengemeinschaft zu stärken und Lehrplanthemen praxisnah zu vertiefen. Insbesondere mehrtägige Aufenthalte am „Lernort Jugendherberge“ fördern die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen und dienen der Sicherung einer zeitgemäßen und nachhaltigen Bildung. Soziales Lernen, das Erleben von Gemeinschaft und die Förderung von Toleranz und gegenseitigem Respekt sind dabei wesentliche Komponenten.

INKLUSION – OFFENE BEGEGNUNGS- UND BILDUNGSORTE FÜR JUNGE MENSCHEN

Jugendherbergen sind offene Begegnungs- und Bildungsorte für junge Menschen aus aller Welt. Die Vielfalt unserer Angebote soll allen unseren Gästen zugänglich sein. Deshalb bemühen wir uns im Sinne der Inklusion verstärkt auch um einen gleichberechtigten Zugang zu unseren Jugendherbergen und Programmen.
reisen-fuer-alle.jugendherbergen-bayern.de

UNSER AUFTRAG FÜR DIE BILDUNG

Der DJH Landesverband Bayern e. V. hat sich als Träger der bayerischen Jugendherbergen mit seinem satzungsgemäßen Auftrag zur „Förderung der Erziehung und Bildung junger Menschen“ klar positioniert.

„Vor allem ist es Zweck des Vereins, die individuelle und soziale Entwicklung junger Menschen zu fördern, ihre Verbundenheit mit Heimat, Natur und Umwelt zu stärken, die Begegnung von Menschen verschiedener Herkunft und Kultur zu ermöglichen und zur Verständigung der Völker beizutragen“ (Satzung des DJH Landesverbandes Bayern 2015).

Auf Basis einer Bildung für nachhaltige Entwicklung geht es uns um Verantwortung für eine lebenswerte Welt und die Wahrung von Entwicklungschancen der kommenden Generationen.



NEU: GÜTESIEGEL FÜR LEHRPLAN- UNTERSTÜTZENDE SCHÜLERFAHRTEN

Die Jugendherbergen haben mit ihren pädagogisch geschulten Programmbetreuerinnen und -betreuern eine Reihe neuer Programme für Grundschulen erarbeitet. In Anlehnung an die Inhalte und die Kompetenzorientierung des neuen LehrplanPLUS Bayern wurden hierfür Qualitätskriterien entwickelt und die Umsetzung der Standards in mehreren Prozessen begutachtet und überprüft.

Für die Entwicklung und Akkreditierung der neuen Programmangebote für Grundschulen wurden aus dem **LehrplanPLUS für die bayerische Grundschule** die relevanten Kompetenz- und Gegenstandsbereiche herausgefiltert. Die in diesem Katalog aufgenommenen Programme für Grundschülerinnen und -schüler unterstützen somit den Erwerb von Kompetenzen und Inhalten der Grundschul-lehrpläne. Die in den Programmen vertieften Kompetenzen orientieren sich auch an fächerübergreifenden Bildungs- und Erziehungszielen und können zur Entwicklung der Alltagskompetenz der Kinder und Jugendlichen beitragen.

Durch eine Mischung aus unterschiedlichen Methoden und spielerischen sowie handlungsorientierten Elementen ist ein umfangreiches Angebot entstanden, das sich insbesondere für Klassen der Jahrgangsstufen 1 bis 4 eignet (siehe Kompetenzmatrix Seite 58/59).

BASISQUALIFIKATION

Der Qualitätsprozess wurde an eine Standardisierung von Mindestanforderungen für die beteiligten Programmpartner gekoppelt. Alle Programmpartner erfüllen die speziell auf diese Altersgruppe ausgerichteten rechtlichen und sportfachlichen Ansprüche, um für unsere Bildungsprogramme zertifiziert zu werden. Das pädagogisch geschulte Personal begleitet Sie und Ihre Klasse während des Programms.

SCHÜLERFAHRTEN MIT DEM GÜTESIEGEL „LEHRPLAN UNTERSTÜTZEND“ ERFÜLLEN FOLGENDE KRITERIEN:

- ✓ Die Schülerfahrt ergänzt auch den Unterricht, ist abwechslungsreich und fördert auf spielerische Art und Weise die vom Grundschul-lehrplan verfolgten Kompetenzen. Der Unterricht wird nicht kopiert oder ersetzt, sondern unterstützt.
- ✓ Es werden Kompetenzen aus mindestens zwei Gegenstands- oder Kompetenzbereichen des LehrplanPLUS Grundschule Bayern vertieft. Dabei kann es sich sowohl um fächerübergreifende Kompetenzen als auch um fachbezogene Gegenstandsbereiche handeln. (In der Regel zwei bis max. vier Bereiche).
- ✓ Die betreuenden Referenten/Teamer kennen die relevanten Abschnitte des Lehrplans und verfügen über fachliche Kenntnisse zu den vertieften Gegenstands- und Kompetenzbereichen.
- ✓ Die zertifizierten Programme sind mehrtägig (3 Tage Aufenthalt mit mindestens einem Tag betreuter Programmgestaltung bzw. 5 Tage Aufenthalt mit mindestens zwei Tagen betreuter Programmgestaltung).
- ✓ Die jeweiligen Kompetenzen werden im betreuten Programmteil ausführlicher behandelt.
- ✓ Der Kompetenzerwerb wird anhand einer Reflexion in mindestens einer Übung, einem Spiel oder einer Aktion gefestigt.
- ✓ Zu den durchgeführten lehrplanunterstützenden Schülerfahrten werden kontinuierlich Evaluationen durchgeführt und auch ausgewertet.

**GS-LEHRPLAN
UNTERSTÜTZEND**

IMPULSE

Die in diesem Katalog aufgeführten Impulse zur Vor- und Nachbereitung der Programme sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.



PROGRAMMABLAUF

Für eine durchgängige Verknüpfung der Programmpunkte und einen sinnvollen Programmablauf sorgen stets unsere pädagogisch geschulten Partner. Bitte nehmen Sie im Vorfeld Ihres Aufenthalts rechtzeitig Kontakt mit der Jugendherberge auf, um alle Fragen zum Programm vorab zu klären. In Einzelfällen können kurzfristige Änderungen im Programmablauf auftreten (z. B. wetterbedingt).

FARBWAHL

Zur schnelleren Orientierung haben wir die Programme in verschiedenen Blautönen hinterlegt. So erkennen Sie auf einen Blick, welche Programmdauer die einzelnen Programme haben.

HELLBLAU: 3 Tage

TÜRKIS: 3 oder 5 Tage

DUNKELBLAU: 5 Tage

TEILNEHMERZAHL

Unter den jeweiligen Programmen finden Sie die min. und max. Teilnehmerzahl. Sollten Sie hierzu Fragen haben, können Sie sich gerne an das Team der jeweiligen Jugendherberge wenden.

GUT ANKOMMEN

Gerne vermitteln die Jugendherbergen den Bustransfer vom/zum Heimatort bzw. Bahnhof.

FREI SURFEN

Sichern Sie sich während des Aufenthalts einen Zugang zum WLAN-Netz an der Rezeption und nutzen Sie das Internet in den öffentlichen Bereichen der Jugendherbergen kostenlos.

ISS WAS GUTES

Die gesunde Küche gehört zu unseren Erfolgsrezepten. Kernig und vitaminreich. Leicht und locker. Religions- und gesundheitsspezifische Wünsche sprechen Sie bitte rechtzeitig mit uns ab. Für Schülerfahrten bieten wir unsere günstige Vollverpflegung an. Tageweise gibt es programmbedingt ein Lunchpaket. Hier packen sich die Schülerinnen und Schüler selbst eine vollwertige Mahlzeit an unserem reichhaltigen Buffet.

AUF DER SICHEREN SEITE

Mit der Planung beginnt bereits die Vorfreude auf die Reisezeit. Wenn einzelne Schüler erkranken oder die ganze Schülerfahrt nicht stattfinden kann, dann ist die Enttäuschung groß. Der finanzielle Schaden muss erst gar nicht entstehen. Sichern Sie sich und Ihre Klasse mit einer günstigen Reiserücktrittsversicherung ab. Mehr Infos finden Sie unter bayern.jugendherberge.de/RRV

KURBEITRAG

In einigen Gemeinden wird Kurbeitrag erhoben. Schulen können einen Antrag auf Befreiung in der jeweiligen Gemeinde stellen. Gerne geben Ihnen unsere Buchungsexperten aus dem Service & Booking Center hierzu Auskunft.

KOSTENLOSE DJH-MITGLIEDSCHAFT FÜR LEHRKRÄFTE

Aufgrund der langjährigen und vertrauensvollen Partnerschaft bieten wir den Mitgliedern bayerischer Lehrer- und Lehrerinnenverbände einen besonderen Service an: Bayerische Lehrkräfte erhalten über die Homepage ihres Lehrerverbandes (geschützter Bereich) die kostenlose Lehrmitgliedschaft. So können Sie in jede Jugendherberge einchecken und sich selbst davon ein Bild machen, welche als Ziel für Ihre nächste Schülerfahrt geeignet ist.



LEHRPLAN-ERLEBEN.DE – SCHNELL GEFUNDEN

Alle Angebote und Informationen zu lehrplanunterstützten Schülerfahrten für die Grundschulklassen 1–4 finden Sie natürlich auch online unter lehrplan-erleben.de. Filtern Sie Ihre Suche doch nach folgenden Kriterien, um möglichst schnell die thematisch treffendste Schülerfahrt für Ihre Grundschulklasse zu finden:

SCHULFACH

Heimat- und Sachunterricht? Deutsch? Oder doch lieber eine Woche voller Sport? Legen Sie sich auf das Unterrichtsfach Ihrer Wahl fest und filtern Sie sich so alle Programme zu Ihrem gewählten Schulfach heraus.

KOMPETENZEN

Alle Programme aus diesem Katalog bauen auf den Kompetenzen des neuen LehrplanPLUS auf. Unsere pädagogischen Partner sind mit dem LehrplanPLUS vertraut und kennen die Inhalte der einzelnen Kompetenzbereiche. Filtern Sie die Programme nach Kompetenzen, die Sie gerne am außerschulischen Lernort mit Ihrer Klasse kennenlernen möchten.

REISEDAUER IN TAGEN

Unsere Programme dauern entweder 3 oder 5 Tage. Der Inhalt ist mit den Teamern und dem pädagogischen Personal im Haus so auf die Tage verteilt, dass den Schülern genügend Zeit für Reflexion, aber auch für Spiel und Spaß bleibt. Damit Sie gleich sehen, welche Schülerfahrten wie lange dauern, können Sie die Angebote hier nach ihrer Dauer filtern.

The screenshot shows the website interface with several filters highlighted by orange circles and lines pointing to the text blocks on the left and right. The filters are: 'SCHULFACH' (highlighted on the top navigation bar), 'REGION' (highlighted on the 'Region' dropdown menu), 'JUGENDHERBERGE' (highlighted on the 'Jugendherberge' dropdown menu), and 'REISEDAUER IN TAGEN' (highlighted on the 'Dauer in Tagen' dropdown menu). The search results section shows '2 Klassenfahrten verfügbar' and a detailed view for 'Klassenfahrt: Kleine Filmwerkstatt' with a description, region, duration, and cost.

REGION

Erfahrungsgemäß verreisen Grundschulklassen eher regional. Geben Sie hier Ihre Wunschregion ein und suchen Sie die Jugendherbergen und ihre Programme in Ihrem Regierungsbezirk heraus. So sehen Sie auf einen Blick, was in Ihrer Nähe geboten ist.

JUGENDHERBERGE

Vielleicht kennen und lieben Sie schon eine bestimmte Jugendherberge? Oder Sie haben bereits eine bestimmte Jugendherberge im Sinn? Finden Sie hier heraus, ob Ihre Wunschjugendherberge ein zertifiziertes Grundschulprogramm anbietet.



Auf unserem Online-Portal *lehrer-lounge.com* speziell für Lehrkräfte und Referendare finden Sie Antworten zu Fragen, die sich erfahrungsgemäß bei der Planung einer Schülerfahrt ergeben.

RECHTLICHE FRAGEN

Auf in die Jugendherbergen zur Schülerfahrt! Aber wer fährt mit? Was müssen Sie als Lehrkraft beachten und wie viele Personen sollten die Gruppe beaufsichtigen? Was ist versichert und was nicht? Was ist bei einem Unfall auf der Schülerfahrt zu beachten? Hier finden Sie Antworten auf alle Fragen, die die rechtlichen Aspekte einer Schülerfahrt betreffen.

FINANZIERUNG

Eine Schülerfahrt soll für jeden Schüler zugänglich sein. Damit der Aufenthalt für die ganze Klasse ein einzigartiges Erlebnis wird und die Gemeinschaft gestärkt werden kann, finden Sie hier Fördermöglichkeiten, hilfreiche Anträge und Musterformulare. Gehen Sie auf Nummer sicher und denken Sie an eine Reiserücktrittskostenversicherung.

FORTBILDUNGEN

Als Partner der Schulen bilden wir auch aus: In jahrzehntelanger Tradition bieten wir gemeinsam mit dem Bayerischen Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst regelmäßig hochwertige Fortbildungen für Lehrerinnen und Lehrer und Studienreferendare an.

PLANUNG

Wir helfen Ihnen bei der Vorbereitung und Konzeption Ihrer Schülerfahrt. Dazu stellen wir Ihnen in unserer Lehrer Lounge zahlreiche Checklisten zur Verfügung, die Ihnen von der Planung des Elternabends bis hin zum Antritt der Schülerfahrt zur Unterstützung dienen. Möchten Sie wandern oder eine Radtour machen? Reisen Sie mit Bus oder Bahn? Kein Problem – hier finden Sie alle wichtigen Informationen!









INSPIRATION

In einigen kurzen Filmen können Sie sich hier einen Eindruck von ausgewählten Jugendherbergen verschaffen. Gemeinschaft erleben ist unser Markenkern und steht in den Angeboten des DJH Bayern im Mittelpunkt. Klicken Sie doch mal rein und überzeugen Sie sich selbst! Gerne beraten Sie auch unsere Buchungsexperten im Service & Booking Center.



JUGENDHERBERGEN IN BAYERN

Zeichenerklärung:

-  **Sport** | Jugendherberge
-  **Fit Drauf** | Jugendherberge
-  **Kultur** | Jugendherberge
-  **Umwelt** | Jugendherberge
-  Anzahl der Betten
-  Entfernung zum Bahnhof
-  Jugendherbergen in Bayern
-  Jugendherbergen mit Lehrplanunterstützenden Programmangeboten





Die Fit Drauf | Jugendherberge liegt im Zentrum des Naturparks Fichtelgebirge und ist von einem großzügigen Außengelände mit Tipis und viel Platz für Sport, Spiel und Spaß umgeben. Besuchen Sie mit Ihrer Klasse den Greifvogelpark in unmittelbarer Nähe oder Europas größtes Felsenlabyrinth. Erkunden Sie den Zipline-park Ochsenkopf, die Sommerrodelbahn in Bischofsgrün oder den Fichtelsee mit Ruder- und Badegelegenheiten ganz in der Nähe der Jugendherberge.



„Erleben was gut tut – Fit fürs Leben“, unter diesem Motto bieten die Fit Drauf | Jugendherbergen Angebote zu den Themen Bewegung, gesunde Ernährung, Stressregulation und soziales Lernen.

Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Beachvolleyballplatz
- ✓ Fußballplatz
- ✓ Tischtennis
- ✓ Spielplatz
- ✓ Tipis
- ✓ Grillhaus
- ✓ Spiele zum Ausleihen
- ✓ Spielraum
- ✓ Kicker
- ✓ Waldlehrpfad
- ✓ Lagerfeuerplatz mit Sonnenterrasse
- ✓ Chillroom
- ✓ 5 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: STEINREICH – DAS „WEISSE GOLD“

Stein auf Stein – wir Menschen bauen unsere Häuser heute größtenteils aus Stein. Das war allerdings in der Jungsteinzeit ganz anders. Wie sahen die menschlichen Behausungen damals aus und wie hat man zu der Zeit gelebt? Unterstützen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler bei der Beantwortung, indem sie verschiedene Materialien wie Fell, Jute oder Feuersteine mitbringen. Geben Sie auch Beispiele, wo man heute noch steinzeitliche Behausungen finden kann, z. B. die Pfahlbauten in Unteruhldingen oder das irokesische Langhaus in Bonn.

Viele berühmte Kulturstätten haben mit Gestein zu tun. Wählen Sie einige davon aus, z. B. die Steinköpfe der amerikanischen Präsidenten in Mount Rushmore, die Moai-Statuen auf den Osterinseln oder die Terrakotta-Armee in China. Dem gegenüber können Sie die „Kunst“ natürlicher Gesteinsformationen stellen, z. B. die Stalaktiten in Tropfsteinhöhlen, Vulkangesteine oder den Ayers Rock. Die Klasse lernt auf interessante Weise sowohl verschiedene Gesteinsarten, als auch unterschiedliche Kulturräume kennen.



STEINREICH – DAS „WEISSE GOLD“

ERLEBNISWELT STEIN UND PORZELLAN

[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Werken und Gestalten:

- Material
- Arbeitstechniken & -abläufe



Die Jugendherberge Wunsiedel ist ein geeigneter außerschulischer Lernort, um den Schülerinnen und Schülern die **Entwicklung der Industrie** in der Region des Fichtelgebirges zu vermitteln. Am Nachmittag des Anreisetages erkunden die Kinder die Stadt Wunsiedel auf einer Rallye, bevor sie am Abend auf einer spannenden Fackelwanderung die Umgebung bei Nacht kennenlernen.

Der zweite Tag beginnt mit einem Besuch im Fichtelgebirgsmuseum. Beim **Schmied, Töpfer und Zinngießer** dürfen sie sogar selbst Hand anlegen. Nachmittags lernen sie das älteste **Gestein der Erde** kennen, während sie zwischen den Granitblöcken des Felsenlabyrinths klettern und krabbeln. Der aktive und ereignisreiche Tag wird gemeinschaftlich und entspannend im Chillroom beendet.

An Tag drei werden den Kindern im Porzellanikon, Europas größtem Porzellanmuseum, alle Facetten der **Porzellanherstellung** gezeigt: von großen Dampfmaschinen über laut polternde Trommelmühlen und Brennöfen bis zur filigranen Bemalung der zerbrechlichen Produkte. Als Andenken dürfen die Kinder eine selbstbemalte Porzellanfigur mitnehmen. Der Rest des Tages bleibt zur eigenen Gestaltung.

Am Vormittag des vierten Tages wird der **Lebensraum Stein** erkundet. Auf einer Exkursion zu Steinmauern und Felsenkellern wird erklärt, welche **Pflanzen** zwischen den Steinen wachsen und weshalb sich **Schnecken, Insekten, Amphibien und Fledermäuse** hier besonders wohlfühlen. Nachmittags können sich die Kinder bei Spielen auf dem Gelände der Jugendherberge austoben oder den Greifvogelpark und Streichelzoo direkt am Haus besuchen. Abends wird zusammen gegrillt und anschließend in der Abschiedsdisco noch einmal richtig gefeiert und getanzt. Am nächsten Morgen erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–27.10.	5 Tage 163 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Führung im Fichtelgebirgsmuseum ✓ Porzellanikon
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lernort Natur und Kultur ✓ Felsenlabyrinth ✓ Grillabend ✓ Fackelwanderung





Die Jugendherberge befindet sich in der Burg Wernfels hoch über dem Rezattal im Fränkischen Seenland. Das umzäunte Gelände der Jugendherberge bietet viele Bewegungsmöglichkeiten zum Austoben: ob Sportplatz, Kinderspielplatz mit Storchennestschaukel oder das von Mai bis September zugängliche beheizte eigene Freibad. Weitere Spielflächen und Sportangebote befinden sich in unmittelbarer Nähe. Im Fränkischen Seenland finden Sie die besten Voraussetzungen sowohl für Wander- und Radtouren als auch für Wasser- und Badespaß z. B. im Brombach- oder Igelsbachsee. Tagesausflüge nach Nürnberg, Rothenburg ob der Tauber oder Ansbach ergänzen das umfangreiche Angebot.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Sporthalle mit 3 Tischtennisplatten, Flip-Flap, Kicker und 2 Billard-Tischen
- ✓ beheiztes Freibad
- ✓ Hartplatz mit Basketball-, Volleyball-, Indiacca- und Kleinhandballfeld
- ✓ Spielplatz
- ✓ Natur-Freilichtbühne mit 200 Plätzen
- ✓ 11 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: DAS LEBEN AUF DEM BAUERNHOF

Wecken Sie schon vorab den Entdeckergeist der Klasse. Die Kinder überlegen, welche Tiere sie auf dem Bauernhof erwarten und welche Pflanzen sie von der Wiese kennen. Sie können ein Pflanzen- und Tierbestimmungsbuch entwerfen. Darin lassen sich die Tiere wunderbar beschreiben oder abmalen. Gräser und Blumen von der Wiese können getrocknet und dort eingeklebt werden.

Auf dem Bauernhof haben die Kinder einige Tiere gesehen und erfahren, dass die Kuh sehr nützlich für den Menschen ist, weil sie u. a. Milch liefert. Regen Sie die Klasse dazu an, weitere Tiere zu finden, z. B. Schafe, Hühner, aber auch Bienen oder Regenwürmer. Welche Tiere leben bei den Menschen? Sind sie alle nützlich oder haben sie auch andere Aufgaben? Die Schülerinnen und Schüler lernen mithilfe der Übungen und ihrer Erfahrung, die sie während des Ausflugs gesammelt haben, den Unterschied zwischen Haus- und Nutztieren kennen.

IMPULSE: DEM MITTELALTER AUF DER SPUR

Das Mittelalter war nicht immer eine leichte Zeit für die Menschen: Knappen und Mägde mussten hart arbeiten, Ritter mussten in Kämpfen bestehen und (Kräuter-)Hexen waren auch nicht immer gern gesehen. Nichtsdestotrotz wussten sie sich zu vergnügen – vor allem mit Musik: mit Schalmei, Psalter oder Zither wurden wilde Burgnächte gefeiert! Basteln Sie mit der Klasse einige Instrumente nach.

Wappen waren sozusagen der Ausweis des Mittelalters. Sie sagten aus, woher man kam. Betreiben Sie mit Ihrer Klasse Wappenkunde und vergleichen z. B. die Stadtwappen des Heimatortes mit dem des Nachbarortes. Die Kinder sollen beschreiben, wer oder was auf den Bildern zu sehen ist. Was sagen die Wappen aus? Wie könnte ein Wappen für die Klassengemeinschaft oder für die ganze Schule aussehen?

DAS LEBEN AUF DEM BAUERNHOF

ZWISCHEN MILCHKUH UND HEUBERGEN DIE NATUR ERLEBEN [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Körper & Gesundheit
- Natur & Umwelt



Das Programm der Jugendherberge Wernfels bietet viele **Aktivitäten in der Natur**, die das Haus als einen geeigneten außerschulischen Lernort für Themen aus dem Heimat- und Sachunterricht auszeichnen. Am Tag der Anreise wird die Umgebung auf einer ausgiebigen Wanderung in die Stadt Spalt erkundet. Dort lernen die Kinder auf einer Rallye Stadt und Geschichte kennen.



Tag zwei führt die Klasse auf einen nahegelegenen **Bauernhof**. Dort erfahren die Schülerinnen und Schüler z. B. welche Arbeiten täglich anfallen, welche **Tiere auf einem Bauernhof** leben und was der Unterschied zwischen Heu und Gras ist. In einem kleinen Milchviehbetrieb können die Kinder hofeigenes Speiseeis herstellen, die Kühe im Stall kennenlernen und an der Holzkuh Elsa

das Melken üben. Nach einer spannenden Hofrallye machen die Kinder ihren „Schubkarren-Führerschein“ bevor es zum Mittagessen zurück in die Jugendherberge geht. Anschließend wird das Thema Bauernhof erneut aufgegriffen. Die Klasse lernt, dass **Gras, Heu und Wiese** wichtige **Nahrungsmittel** für Kühe sind. Der Zusammenhang von Wiese, Kuh, Milch und Eis wird so deutlich. Mit der Naturpädagogin erforschen die Kinder Hecken und Wiesen und erfahren, dass einige **Wildkräuter** und -gräser auch für uns Menschen sehr gesund sind und wie sie schmackhaft verarbeitet werden können. Nach dem Abendessen wird die Umgebung mit einer Wanderkarte im Dunkeln erkundet. Die Abreise erfolgt am nächsten Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.12.	3 Tage 84 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Halbtagsprogramm „Bauernhof“ ✓ Halbtagsprogramm „Wiese und Kräuter“ oder „Hecke und Früchte“ (abhängig von der Jahreszeit)

DEM MITTELALTER AUF DER SPUR

MIT RITTER UND KRÄUTERHEXE DIE BURG EROBERN [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Werken und Gestalten:

- Kulturelle Zusammenhänge



Nach der Anreise an Tag eins erkundet die Klasse nachmittags auf einer Wanderung die Umgebung und erfährt auf der Rallye in Spalt einiges über die Stadt und ihre Geschichte. Der Abend steht nach dem Essen zur freien Verfügung.

Am nächsten Morgen startet die **Zeitreise zurück ins Mittelalter**. Auf der Burg Abenberg lernen die Kinder das Leben von Rittern und Burgfräulein kennen und erfahren viele spannende Details zur Geschichte des Rittertums. Auch die mittelalterliche **Ernährung** spielt eine Rolle. Es werden typische Speisen vorgestellt und die Tischmanieren von damals genau unter die Lupe genommen. Am Nachmittag entwerfen die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen **Wappen** und überlegen gemeinsam, wie damals ein Ritterturnier ausgesehen haben könnte. Im Anschluss erklärt eine „Kräuterhexe“, welche **Kräuter** heilende Wirkung haben und schon im Mittelalter in der Medizin verwendet wurden. Ein festliches Ritteressen und eine spannende **Burgallye** beenden die Zeitreise ins Mittelalter und den fantasievollen Tag. Die Abreise erfolgt an Tag drei nach dem Frühstück.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.12.	3 Tage 84 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Halbtagsprogramm „Burg Abenberg“ ✓ Halbtagsprogramm „Ritter, Burgfräulein und Kräuterhexen“

JUGENDHERBERGE FEUCHTWANGEN



Die kleine und gemütliche Jugendherberge liegt verkehrssicher am Ortsrand. In ca. 10 Gehminuten erreicht man den historischen Stadtkern mit malerischen Fachwerkhäusern. Nutzen Sie mit Ihrer Klasse das große Außengelände der Jugendherberge oder starten Sie eine Wanderung oder Radtour in die wunderschöne Umgebung mit Bachläufen und sanften Hügeln. Im nahen Umfeld begeistern exzellente Freizeitmöglichkeiten für Fußballspiele und Badespaß sowie das Fränkische Heimatmuseum und die Handwerkerstuben.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Lagerfeuerstelle
- ✓ Tischtennis
- ✓ Spiele zum Ausleihen
- ✓ Basketballkorb
- ✓ große Spielwiese
- ✓ 2 kleine Fußballtore
- ✓ Sandkasten
- ✓ Slacklines
- ✓ Schaukel mit Rutsche
- ✓ Rasenschach
- ✓ Liegestühle und weitere Sitzmöglichkeiten im Freien
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: KLEINE FORSCHER

Auf zur Vogelhochzeit! Verteilen Sie den Liedtext der „Vogelhochzeit“ von Hoffmann von Fallersleben an Ihre Klasse. Die Schülerinnen und Schüler markieren, welche Vogelarten sie schon kennen und beschreiben können. Alle anderen legen sie in einem kleinen Heft an, das sie während oder nach dem Ausflug vervollständigen oder mit ganz neuen Vogelarten ergänzen können.

IMPULS: KLEINE WELTENBUMMLER

Damit die Kinder auf ihrer Reise um die Welt nicht vergessen, wo sie gerade sind, brauchen Sie einen „Reisepass“. Legen Sie mit Ihrer Klasse ein Heft an, in dem alle Reiseziele, die Anzahl der einzelnen Staaten des jeweiligen Kontinentes und die (häufigsten) Amtssprachen aufgeführt werden. Während des Aufenthaltes notieren die Kinder zu jedem Kontinent, was sie erlebt haben. Für jedes „bereiste“ Land bekommen die Kinder einen Stempel in das Heft.



Jugendherberge Feuchtwangen

Monika Neusser
Dr.-Hans-Güthlein-Weg 1 • 91555 Feuchtwangen
Telefon 09852 67099-0 • Fax 09852 67099-20
feuchtwangen@jugendherberge.de
feuchtwangen.jugendherberge.de



81 Betten



13,5 km

KLEINE FORSCHER

FORSCHERTAGE – WISSEN AUF SPIELERISCHE ART UND WEISE [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Kunst:

- Gestaltete Umwelt

Werken und Gestalten:

- Material



Unter dem Motto „Wir schützen, was wir kennen!“ lernen die Schülerinnen und Schüler aktiv und spielerisch die **heimische Natur** und **ihre Bewohner** kennen. Am Anreisetag bekommen sie durch Naturerfahrungsspiele einen Zugang zu den **Lebensräumen Wald, Hecke und Wiese**. Vertrauensübungen und Sinnesspiele sorgen für ein besonders nachhaltiges Naturerlebnis. Der Fokus liegt aber auf dem Forschen: **Altersgerechte Forscheraufträge** wecken die Neugier und Aktivität der Kinder und bringen ihnen Tiere aus Wald und Flur näher. Bei einer Wanderung in der Dämmerung erleben die Schülerinnen und Schüler mit Fledermäusen, Eulen und Käuzen hautnah einige Tierarten der „blauen Stunde“ und lernen die **biologischen Zusammenhänge** durch erlebnisreiche Simulationsspiele zu verstehen.

An Tag zwei des Programms stehen vormittags handwerkliche Aufgaben an. Unter Anleitung baut die Klasse **Nisthilfen für Vögel, Fledermäuse oder Wildbienen**. Nachmittags stehen beim großen Bird-Race die wichtigsten **heimischen Vogelarten** im Mittelpunkt. Angeleitet von Ornithologen lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Vogelarten zu bestimmen. Ausgerüstet mit Ferngläsern treten sie in zwei Teams gegeneinander an. Ziel ist es, im Gelände in vorgegebener Zeit so viele Vogelarten wie möglich zu erkennen. Am Abend wird bei einem **großen Naturquiz** anhand von Vogelstimmen, Präparaten und Fundstücken das Erlernte spielerisch wiederholt und gefestigt.

Am dritten Tag werden die Erlebnisse der vergangenen Tage in gemeinsamer Runde reflektiert und die Schülerinnen und Schüler heben ihre persönlichen Highlights hervor, bevor es auf die Heimreise geht.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–05.11.	3 Tage 129 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Wald, Wiese und Hecke ✓ Tiere in der Dämmerung ✓ Bau von Nistkästen ✓ Bird-Race ✓ Naturquiz ✓ Abschlussreflexion ✓ Abschlussabend mit Lagerfeuer

KLEINE WELTENBUMMLER

KULTURELLE TAGE RUND UM DEN GLOBUS [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Interkulturelle Bildung
- Werteerziehung

Heimat- und Sachunterricht:

- Technik & Kultur

Werken und Gestalten:

- Kulturelle Zusammenhänge



Auf spielerische Weise lernen die Kinder verschiedene **Kulturen der Welt** kennen. Unter dem Motto „Wir sind nicht alleine auf der Welt“ reisen sie als Weltenbummler über die Kontinente und erleben dort Mensch und Natur. Am Nachmittag von Tag eins geht die Klasse als **Indianergruppe** auf die Pirsch. Sie erforscht mit allen Sinnen die Natur und betrachtet **Tiere und Pflanzen**. Das Anschleichen und die Jagdtechniken erlernen die kleinen Waldindianer selbstverständlich auch.

Am zweiten Tag folgen die Kinder den wilden Trommeln bis nach **Afrika**. In einem dreistündigen Workshop musizieren sie in der Gruppe und schulen auf afrikanischen Trommeln ihr Takt- und Rhythmusgefühl. Anschließend werden mit der ganzen Gruppe einfache Stücke eingeübt. Nachmittags reisen die Kinder nach **Asien**, wo sie in einem **erlebnispädagogischen Rollenspiel** als Ninjas antreten. Im „Land der langen Nächte“ taucht die Gruppe abends in das Leben der **nordischen Völker** ein. Mit Geländespielen, dem Deuten von Sternen und dem Folgen der „Polarlichter“ werden sie für eine Nacht zu Inuits.

Tag drei wird kreativ! Die Kinder begeben sich auf die Spur von **Australiens Ureinwohnern**. Sie **basteln** Bumerangs, **bauen** aus großen Papprollen und Bienenwachs Didgeridoos und lernen, wie man diese spielt. Nachmittags kommen die Kinder den **Ländern Europas** näher. Mit Gegenständen aus verschiedenen Kulturen und einem großen Globus lernen sie nicht nur die Nachbarländer Deutschlands kennen.

Der Vormittag des nächsten Tages steht zur eigenen Gestaltung frei, nachmittags findet eine **spielerische Reflexion** statt, bei der die Kinder die vergangenen Tage verbalisieren und ihre persönlichen Highlights herauspicken. Den Abend lassen sie beim Grillen und Stockbrotbacken am Lagerfeuer ausklingen. Am Tag fünf erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–05.11.	5 Tage 199 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Programmabsteine zu den Kontinenten
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Abschlussabend mit Lagerfeuer ✓ Abschlussreflexion

JUGENDHERBERGE HARTENSTEIN



Die Jugendherberge liegt auf einem umzäunten Gelände am Waldrand in der Erlebnislandschaft Hersbrucker Schweiz. Erkunden Sie mit Ihrer Klasse die Ritterausstellung auf der Burg Hartenstein, den Naturerlebnispfad, den Trimm-Dich-Pfad oder den Kletterfelsen „Hartensteiner Wand“. In 30 Gehminuten erreichen Sie Höhlen im Wald. Die waldreiche Mittelgebirgslandschaft rund um die Jugendherberge eignet sich bestens zum Wandern oder Radfahren.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Basketballkorb
- ✓ Tischtennis
- ✓ Freifeldschach
- ✓ Grillplatz
- ✓ große Spiel- und Liegewiese
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: ABENTEUER MIT BETSY FLEDERMAUS

Im Vorfeld können Sie mit Ihrer Klasse zusammentragen, was sie bereits über den Wald wissen: Welche Pflanzen gibt es dort und wie heißen die Waldbewohner? Ihre Schülerinnen und Schüler können sich weitere Waldbewohner rund um Betsy Fledermaus ausdenken und ihre Lebensräume recherchieren und beschreiben: Welche Behausung hat Eddy Eule? Vor wem fürchtet sich Fridolin Falter?

Zur Nachbereitung der Schülerfahrt fassen die Schülerinnen und Schüler zusammen, was sie über Fledermäuse und ihren Lebensraum gelernt haben (Lernzielkontrolle). Haben Ihre Schülerinnen und Schüler Fledermauskästen in Hartenstein gebaut? Dann hängen sie diese jetzt auf dem Schulgelände auf. Wenn nicht, dann können Sie jetzt gemeinsam mit der Klasse welche bauen und aufhängen.



Jugendherberge Hartenstein

Sybille Gentsch
Salzlecke 10 • 91235 Hartenstein
Telefon 09152 1296 • Fax 09152 1328
hartenstein@jugendherberge.de
hartenstein.jugendherberge.de



66 Betten



2,9 km

ABENTEUER MIT BETSY FLEDERMAUS

UNTERWEGS MIT FLIEGENDEN KOBOLDEN, RÄUBERN
UND SPINNERN [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Raum & Mobilität

Werken & Gestalten:

- Material

ALTERSSTUFE
GEEIGNET FÜR
KLASSEN 2 BIS 4

Das Programm rund um Betsy Fledermaus und ihre Freunde bringt die Klasse an Tag zwei auf spielerische und abenteuerlustige Weise die Zusammenhänge des **Ökosystems Wald** näher. Vormittags lernen die Kinder am Beispiel von Betsy Fledermaus **Lebensweise** und Lebensraumsansprüche von **Fledermäusen** und anderen **Waldtieren** kennen. Danach machen sie sich in drei Gruppen auf, um die Hartensteiner Oberberge aus Sicht von „Tierlingen“, „Menschlingen“ und „Grünlingen“ zu erkunden. Ausgestattet mit einem Forscherrucksack und einer **altersgerechten Geländekarte** lösen sie an verschiedenen Stationen im Wald kleine Forscheraufträge.

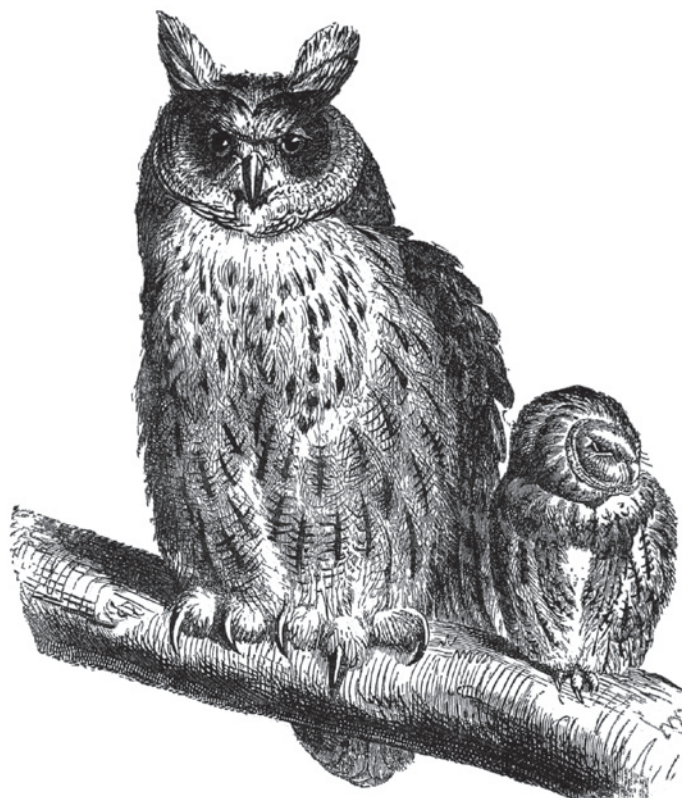
Nachmittags tragen die Gruppen ihre Ergebnisse in einer **Collage** zusammen und beurteilen, ob und warum die Hartensteiner Oberberge einen guten Lebensraum für Fledermäuse bieten. Der Tag endet mit einer spannenden Nachtwanderung, bei der die Klasse mit einem Fledermausdetektor den nachtaktiven Tieren auf der Spur ist.

Tag drei steht ganz im Zeichen der **Fledermaus und ihrer Behausung**. Ein Ausflug in die Petershöhle liefert viele interessante Informationen, die mithilfe von **spielerischen Aktionen**, z. B. einem „Fledermaus-Bingo“, verdeutlicht werden. Am Nachmittag bauen und bemalen die Schülerinnen und Schüler eigene **Fledermauskästen**, die im Wald oder auf dem Schulgelände aufgehängt werden können.

Tag vier steht zur freien Verfügung. Die Heimreise erfolgt am fünften Tag nach dem Frühstück. Bei einem Aufenthalt von drei Tagen entfallen der Ausflug in die Petershöhle und der Bau der Fledermauskästen.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–07.04., 28.10.–31.12.	3 Tage 82 € p.P. 5 Tage 159 € p.P.
08.04.–27.10.	3 Tage 89 € p.P. 5 Tage 167 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Programmbaustein „Auf den Spuren der Fledermäuse“ ✓ geführte Nachtwanderung
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Besuch der Petershöhle ✓ Bau von Fledermauskästen



Die Jugendherberge ist in der Burg Rothenfels hoch über dem Maintal, mit Blick auf die Altstadt von Rothenfels, untergebracht. Der Rittersaal mit Platz für 300 Personen ist nur ein Highlight der großen Burganlage aus dem Jahre 1150. Die Burgmauern bergen ein schönes Spiel- und Freizeitgelände: Sport- und Spielplatz, Boulebahn sowie zwei Lagerfeuerstätten und einen Pizzaofen. Natur und Kultur, soziale und ökologische Verantwortung stehen hier im Mittelpunkt. Wandern Sie mit Ihrer Klasse im Spessart, statten sie dem Freibad in Lohr am Main einen Besuch ab oder besuchen Sie das Schul- und das Spessartmuseum. Bis in die Residenzstadt Würzburg sind es lediglich 40 Kilometer.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ GPS-Geräte zum Ausleihen
- ✓ Bolzplatz
- ✓ Bewegungs- und Spielflächen
- ✓ großer Garten
- ✓ Pizzaofen im Freien
- ✓ Tischtennis
- ✓ Kicker
- ✓ Discoräum
- ✓ eigene Burgkapelle
- ✓ Lagerfeuerplätze
- ✓ 16 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: NATUR, VON DER WIR LEBEN

Sensibilisieren Sie die Schülerinnen und Schüler für einen bewussten und nachhaltigen Umgang mit Lebensmitteln. Vergleichen Sie dazu die Vielfalt und Menge von Produkten, die ein Kind hier und ein Kind aus einem ärmeren Land zur Verfügung hat. Die Kinder können über eine Woche lang notieren, wie viele unterschiedliche Lebensmittel sie in dieser Zeit zu Hause verwendet haben – und auch, welche noch ungeöffnet im Schrank stehen! Leere Verpackungen können helfen, den Konsum zu verdeutlichen. Die Schülerinnen und Schüler lernen so nicht nur unterschiedliche Lebenswelten kennen, sondern werden thematisch auf den Ausflug vorbereitet.

Die Klasse hat hautnah den Beruf einer Schäferin/eines Schäfers kennengelernt und kennt die Nahrungskette rund um das Rind. Zeigen Sie den Schülerinnen und Schülern nun, dass die Zusammenhänge über den Ernährungsbereich hinausgehen: Welche Produkte werden noch aus tierischen Erzeugnissen hergestellt? Welche Berufe sind daran beteiligt? Bringen Sie zur Veranschaulichung eigene Produkte und Materialien mit, z. B. einen Wollpullover oder Rasierpinsel. Hier können sie auch das Thema Tierschutz nahtlos anschließen.

IMPULS: GESCHICHTE MIT ALLEN SINNEN

Widmen Sie sich zur Vorbereitung auf die Schülerfahrt mit ihren Schülerinnen und Schülern dem Thema mittelalterliche Burgen. Wie stellen die Kinder sich eine solche Burg vor, wer lebte dort und wie sah das alltägliche Leben aus? Woher haben die Schülerinnen und Schüler ihre Ideen? Kennen sie Burgen aus Märchen und Filmen oder haben sie vielleicht bereits eine mittelalterliche Burg besucht? Alle Schülerinnen und Schüler können eine Burg basteln. Aus Schuhkartons, Klopapierrollen und Tonpapier entstehen tolle Festungen mit hohen Türmen, Burgmauern und Zinnen.

NATUR, VON DER WIR LEBEN

ENTDECKUNGSREISE ZU PFLANZEN UND TIEREN [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Körper & Gesundheit
- Natur & Umwelt



Am ersten Tag lernen die Kinder zunächst durch eine Burg-Rallye die Anlage kennen und sich zu orientieren. Nachmittags erfahren sie auf einer spannenden Burgführung etwas über ihre **Geschichte** und das **Burgleben** damals.

Tag zwei beginnt nach dem Frühstück mit einer **Erkundungstour** durch die umliegenden **Wiesen und Gewässer**. Ausgerüstet mit Becherlupen, Keschern und Bestimmungsbüchern erforschen die Kinder den Lebensraum seltener Blumen, Schmetterlinge usw. Am Nachmittag tauchen die Schülerinnen und Schüler zusammen mit einer erfahrenen Schäferin in den **Alltag auf einem Lämmerhof** ein. Sie erleben hautnah mit, was gerade dran ist: sei es der Austrieb zur Weide, das Schafehüten oder auch die Schur oder Geburt der Lämmer.

Der nächste Tag ist thematisch der **Nahrungskette** und **Nachhaltigkeit** gewidmet. Die Klasse wandert zu einem nahegelegenen **Bauernhof**, der selbstangebautes Getreide als Futter an die Rinder gibt, um wiederum Milch und Fleisch zu erzeugen. Die Kinder dürfen dort frische Kuhmilch probieren oder von Hand zu Butter verarbeiten. Sie erhalten eine Vorstellung davon, wie viel Getreide notwendig ist, um ein Stück Fleisch mit vergleichbarem Nährwert zu erhalten.

Auch am vierten Tag stehen **Nahrungsmittel** im Mittelpunkt. Unter dem Motto „Der Mensch ist, was er isst!“ lernen die Kinder etwas über wertvolle Inhaltsstoffe, **gesunde Ernährung** und den bewussten Umgang mit Lebensmitteln. Danach dürfen sie die Naturprodukte selbst verarbeiten und eigenes **Brot backen**. Zum Abschluss des Aufenthaltes werden in einem Quiz die Erfahrungen und Erkenntnisse aus den Programmbausteinen gemeinsam reflektiert und Teilnehmerurkunden verliehen. Die Abreise erfolgt am fünften Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
09.01.–24.11.	5 Tage 156 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 10 Personen max. 25 Personen höhere Teilnehmerzahl auf Anfrage	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Burgführung ✓ Programmbausteine „Wiese“, „Schäferin“, „Bauernhof“ und „Brotbacken“
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	

GESCHICHTE MIT ALLEN SINNEN

DAS MITTELALTER SEHEN, FÜHLEN, HÖREN UND SCHMECKEN [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Werken und Gestalten:

- Kulturelle Zusammenhänge



Am Nachmittag des ersten Tages entdecken die Kinder die mittelalterliche Burg mit ihren Gebäuden und dem Burggelände. Auf einer Burg-Rallye lernen sie ihr neues Zuhause kennen und schärfen ihren Blick für die Details der alten Gemäuer.

Tag zwei dreht sich rund um Musik, Kultur und das **Leben auf der Burg im Mittelalter**. Am Vormittag wird es geheimnisvoll, wenn die Kinder hinter die verschlossenen Türen der Burg gucken dürfen. Die Klasse entdeckt die versteckten Gewölbe und „Geheimgänge“ der Burg Rothenfels und erfährt, dass eine Burg, die seit dem Mittelalter bewohnt wird, nicht viel mit den märchenhaften Burgen aus Filmen oder Büchern gemeinsam hat. Nachmittags wird es dann musikalisch: Aus Bambus bauen die Kinder ihre eigenen Querflöten. Mit verschiedenen **Techniken der Holzbearbeitung** entsteht in kurzer Zeit das Musikinstrument. Die Kinder werden spielerisch in die Technik des Bambusflötenspiels eingeführt und lernen ihr **selbstgebautes Musikinstrument** zu spielen.

Am dritten Tag lernen die Kinder zunächst die älteste Jagdtechnik der Menschheit kennen – das **Bogenschießen**. Nicht nur der Umgang mit Pfeil und Bogen wird erlernt, auch die Geschichte und Entwicklung des Bogenschießens stehen auf dem Programm. Am Nachmittag bekommen die Kinder Besuch vom **Falkner**. Über Uhu, Falke, Kauz und Adler weiß er spannende Geschichten zu berichten.

An Tag vier gestaltet die Klasse ihre eigenen **Ritterschilde**. Mit Pinsel und Farbe entstehen persönliche **Wappen**. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Am Abend lassen die kleinen Ritter und Burgfräulein die Woche mit einem Rittermahl an der festlich gedeckten Tafel ausklingen.

An Tag fünf begeben sich die jungen Edelleute nach dem Frühstück auf die Heimreise.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–24.11	5 Tage 167 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 10 Personen max. 25 Personen höhere Teilnehmerzahl auf Anfrage	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Orientierungs-Rallye in der Burg ✓ Burgtage-Module: Burgführung, Bambusflöte & Flötentöne, Bogenschießen, Falkner, Wappenschilder und Ritteressen
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	



Erleben Sie Natur und Ruhe in der kleinen, überschaubaren Jugendherberge im mittelalterlichen Fachwerk-Kleinod Königsberg, direkt am Naturpark Haßberge. Die Familien|Jugendherberge befindet sich in einer über 500 Jahre alten Weinkelerei und beim Ritteressen im großen Gewölbekeller kommt Mittelalterstimmung auf. Bei schlechtem Wetter bietet der Gewölbekeller eine gute Aufenthaltsmöglichkeit, z. B. für Ballspiele. Auf dem großen und umzäunten Außengelände finden die Schülerinnen und Schüler viel Raum zum Spielen. Der Naturpark mit einem interaktiven Naturerlebnispfad, zahlreichen Wanderwegen sowie einem Abenteuerspielplatz ist in wenigen Gehminuten erreichbar. Wasserratten finden ihren Platz im Hallenbad der Stadt Königsberg (fußläufig erreichbar) oder im Erlebnisbad Haßberge (ca. 9 km).



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Tischtennis innen und außen
- ✓ Grill- und Lagerfeuerplatz
- ✓ Verleih von Gesellschaftsspielen
- ✓ Kicker
- ✓ Großer Keller mit der Möglichkeit Basketball, Volleyball und Softfußball zu spielen
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: KÖNIGSBERGER RITTERSPIELE

Der Stolz eines jeden Ritters ist sein Wappen. Anhand der Wappen konnte im Mittelalter zwischen Freunden und Feinden unterschieden werden. Es diente dabei sowohl als Erkennungszeichen von Einzelpersonen wie auch von ganzen Familien. Wieso also kein Wappen für die ganze Klasse gestalten? Gemeinsam überlegen die Schülerinnen und Schüler, was ihre Klassengemeinschaft und ihren Ort ausmacht, und lassen diese Eigenschaften in die Gestaltung des Klassenwappens einfließen. Ausgestattet mit ihrem eigenen mittelalterlichen Erkennungsmerkmal begibt sich die Klasse während der Schülerfahrt auf eine spannende Zeitreise.

Auf der Schülerfahrt werden die Kinder zu echten Experten in Sachen Ritterleben. Besprechen Sie mit der Klasse zur Vorbereitung auch, wie andere gesellschaftliche Schichten im Mittelalter gelebt haben. Wie lebte z. B. die bäuerliche Bevölkerung? Die Schülerinnen und Schüler können mit Ihrer Unterstützung selbst entsprechende Kleidung schneiden. Dafür braucht es nur eine zwei Meter lange Stoffbahn pro Kind. Diese wird in der Hälfte gefaltet und erhält in der Faltung einen mittigen ca. 10 Zentimeter langen Schnitt, durch den später der Kopf gesteckt wird. Mit bunter Wolle können die Kinder Bänder herstellen, um die Bauernkleidung festzubinden. Mit der Strickliesel oder einfach geflochten entstehen individuelle farbenfrohe Gürtel.



KÖNIGSBERGER RITTERSPIELE

EINE SPORTLICHE ZEITREISE DURCH
DAS MITTELALTER [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel
- Technik & Kultur

Sport:

- Fairness/Kooperation/Selbstkompetenz

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe

ALTERSSTUFE
GEEIGNET FÜR
KLASSEN 3 BIS 4

Nachdem die Klasse ihre Zimmer bezogen hat, geht es am Nachmittag des ersten Tages auf eine spannende Stadtrallye durch Königsberg.

Gut vorbereitet ziehen die Kinder am zweiten Tag gemeinsam mit dem Teamer zu den alten Gemäuern der Königsberger Burg los. Die Schülerinnen und Schüler werden in Mannschaften eingeteilt, um sich auf dem Balken, im Armbrustschießen, in der Schildabwehr und im Reiterlauf zu messen. Die Wettkämpfe fördern bei den Kindern **Teamfähigkeit, Geschicklichkeit und Kreativität**. Nach dem Mittagessen gehen die mittelalterlichen Wettkämpfe in die zweite Runde. Weitere spannende **Ritterspiele** fördern das Fair Play und das soziale Lernen der Schülerinnen und Schüler. In einem **mittelalterlichen Quiz** können die Kinder ihr Wissen auf spielerische Weise unter Beweis stellen.

Den dritten Tag verbringen die Kinder in zwei Gruppen. Während die erste Gruppe sich wieder auf den Weg zur Burg macht und dort weitere aufregende Spiele, wie zum Beispiel **Bogenschießen**, erprobt, verbringt die zweite Gruppe den Vormittag in der Jugendherberge und **baut ein Katapult**. Mit Kreativität, Kommunikation und im Team konstruieren die Kinder die Schleuder. Mit Wasserbomben wird die Treffsicherheit des Katapults erprobt. Nach dem Mittagessen tauschen die Gruppen und machen jeweils das Programm der anderen. Zum Abschluss erfolgen die Siegerehrung, **Reflexion** und Verabschiedung von den Teamern. Am Abend kommen die kleinen Ritter an der großen Tafel zum Essen zusammen. In den Kellergewölben wird bei Kerzenschein geschmaust wie in alten Zeiten: Mit den Fingern werden die Köstlichkeiten verspeist. Der vierte Tag steht der Klasse zur freien Verfügung. Am Tag fünf erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.02.–31.03., 06.11.–24.11.	5 Tage 179 € p.P.
01.04.–27.10.	5 Tage 189 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension
	✓ Stadtrallye
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	✓ 2-tägiges erlebnispädagogisches Programm (mittelalterliche Spiele, Mittelalter-Quiz, Katapultbau)
	✓ Ritteressen im Gewölbekeller



Die Familien | Jugendherberge befindet sich in der über 700 Jahre alten Burg Trausnitz, hoch über dem Pfreimdtal, nur zehn Minuten vom Stausee mit Badestrand entfernt. Das großzügige, umzäunte Außengelände bietet Ihren Schülerinnen und Schülern viel Platz für Spaß und Spiel und eignet sich hervorragend für eine spannende Zeitreise mit lustigen Mittelalterspielen. Sie verbringen einen zünftigen Ritterabend im großen Rittersaal der Burg. Auch ein Fußballplatz befindet sich in unmittelbarer Nähe der Jugendherberge. Brot backen oder Kerzen ziehen – lernen Sie mit Ihrer Klasse das mittelalterliche Handwerk kennen. Sie können aus über 60 Programmbausteinen zu mittelalterlichen Themen wählen.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Spielgerät zum Klettern
- ✓ Tischtennis
- ✓ überdachte Lehmmischbühne
- ✓ Lagerfeuerplatz
- ✓ mittelalterlicher Lehmofen zum Backen
- ✓ 5 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: FEUER, WASSER, ERDE, LUFT

Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler vorab mit den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft vertraut. Mithilfe kleiner Experimente können Sie die nutzbaren Energien für die Kinder sichtbar machen, z. B. die Bewegungsenergien bei Luft- und Wasserrädern. Wenn Sie durch Verbrennen von Materialien Wärmeenergie erzeugen, begreifen die Kinder, dass dafür ständig neue Materialien verbraucht werden müssten. So können sie die Begriffe „nachwachsende Rohstoffe“ und „Ressourcenknappheit“ kennenlernen.

Die Klasse hat den Bereich der Bionik kennengelernt und erfahren, dass Pflanzen und Tiere als Vorbilder für technische Entwicklungen dienen. Veranschaulichen Sie dieses Prinzip, indem Sie mit den Kindern Papierflieger in zwei Versionen basteln: einmal mit Winglets an den Tragflächen und einmal ohne Winglets am Ende der Tragfläche. Daran lernen sie die Grundlagen des Vogelflugs und gleichzeitig eine technische Entwicklung bei Flugzeugen kennen. Und wessen Papierflieger am längsten in der Luft bleibt, wird der neue Otto Lilienthal!

IMPULS: „VON GUTER SPEIS UND KÜCHENMEYSTERY“

Früher litten die Menschen aufgrund ihrer Ernährung häufig unter Vitaminmangel und mussten gegen Skorbut kämpfen. Auch andere Krankheiten und Wunden waren schlecht zu behandeln. Die mittelalterliche Medizin hat keinen guten Ruf, viele Maßnahmen waren sehr rabiat, andere völlig nutzlos. Einige haben sich aber auch bis heute bewährt! Vor allem die Wirkung von Heilpflanzen wurde damals von Mönchen und Nonnen entdeckt und wird heutzutage in der alternativen Medizin eingesetzt. Bringen Sie einige Heilkräuter mit in die Klasse und erklären anhand von Kamille, Salbei oder Hagebutte, dass es im Mittelalter nicht nur Quacksalber gab!

Jugendherberge Burg Trausnitz

Brigitte Ferner
Burggasse 2 • 92555 Trausnitz
Telefon 09655 9215-0 • Fax 09655 9215-31
trausnitz@jugendherberge.de
trausnitz.jugendherberge.de



137 Betten



10 km

FEUER, WASSER, ERDE, LUFT

BAUKUNST UND ROHSTOFFE – FRÜHER UND HEUTE
HAUTNAH ERLEBEN [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Technik & Kultur

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe



Nach der Anreise beginnt das Programm am frühen Nachmittag mit einer Themenführung. Die Klasse erfährt, welche Rohstoffe es bereits im **Mittelalter** gab. Nach dem Abendessen wird's heiß: Die Kinder lernen ohne Feuerzeug und Zündhölzer Feuer zu machen. Eine geführte Fackelwanderung rundet den Tag ab.

An Tag zwei erleben die Kinder den **Wald als Lebensraum** für Tiere und Pflanzen. Mit Experimenten erkennen sie, wie wichtig der Wald auch für den **Wasserhaushalt** ist. Zuletzt lernen sie den Bereich der **Bionik** kennen: Ein Experte erklärt, dass bei der Formoptimierung Bäume und Pflanzen als Vorbild dienen. Nachmittags wird mit einigen der kennengelernten Rohstoffe gearbeitet. Beim **Glasschmelzen** formt die Gruppe eigene Perlen, die sie mit nach Hause nehmen dürfen.

Der dritte Tag knüpft an den **nachhaltigen Umgang mit Ressourcen** an. Das Spiel „Allmende“ zeigt, dass bereits im Mittelalter Probleme entstanden, weil die Menschen gemeinschaftliches Eigentum nicht nachhaltig nutzten. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Weitere Programmbausteine können bei der Jugendherberge hinzugebucht werden.

Das **mittelalterliche Handwerk** steht an Tag vier im Mittelpunkt. Mit den damaligen Baustoffen **Holz, Stein und Lehm** werden Projekte an der Burg Trausnitz umgesetzt. Am nächsten Morgen erfolgt die Abreise nach dem Frühstück. Beim 3-Tages-Programm entfallen die Themenführung und das Spiel „Allmende“.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–09.04., 30.10.–31.12.	3 Tage 102 € p.P. 5 Tage 176 € p.P.
10.04.–29.10.	3 Tage 111 € p.P. 5 Tage 183 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	✓ Geschichte und Erlernen des Feuermachens
	✓ geführte Fackelwanderung
	✓ Waldexkursion
	✓ Glasperlen herstellen
	✓ Holz- und Lehmhandwerk
	zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:
	✓ Themenführung „Rohstoffe und Energie“
	✓ Spiel „Allmende“

„VON GUTER SPEIS UND KÜCHENMEYSTEREY“

GESCHICHTEN UND AKTIONEN RUND UM DIE
MITTELALTERLICHE KOCHKULTUR [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung
- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Körper & Gesundheit
- Zeit & Wandel



Das Programm beginnt am frühen Nachmittag des Anreisetages mit dem Themenbaustein Feuer. Die **Geschichte des Feuermachens** führt die Kinder von der Steinzeit bis ins späte Mittelalter. Eine Fackelwanderung in Eigenregie nach dem Abendessen rundet den Tag thematisch ab.

Der zweite Tag widmet sich den **Speisen des Mittelalters**. Lange Zeit war Brei ein Hauptnahrungsmittel und die Klasse kocht gemeinsam am Lagerfeuer einen Brei, der fürstlich verspeist wird. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung oder kann für einen zubuchbaren Programmbaustein genutzt werden.

Am dritten Tag lernt die Klasse die Entwicklung des Brotes vom besonderen Lebensmittel zur gängigen Speise kennen und gemeinsam **Brot zu backen**. Mithilfe einer Weltkarte ordnen die Kinder bekannte Lebensmittel den richtigen **Ländern und Regionen der Welt** zu.

Eine **kulinarische Entdeckungs- und Zeitreise** wartet an Tag vier auf die Kinder und führt sie zu den Lieblingsspeisen vergangener Jahrhunderte. Sie verwenden authentische Zutaten und bereiten sie auch entsprechend am offenen Feuer oder im mittelalterlichen Backofen zu.

Am nächsten Morgen tritt die Klasse nach dem Frühstück die Heimreise an. Bei einem Aufenthalt von drei Tagen entfällt das mittelalterliche Festmahl und die Dauer des Kochprogramms wird verkürzt. Die Abreise erfolgt an Tag drei nach dem Mittagessen.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–09.04., 30.10.–31.12.	3 Tage 93 € p.P. 5 Tage 161 € p.P.
10.04.–29.10.	3 Tage 99 € p.P. 5 Tage 169 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	✓ Alles rund ums Feuer
	✓ Fackelwanderung in Eigenregie
	✓ Themenführung „Brei“
	✓ Brotbacken im Mittelalterofen
	✓ Kochen am Lagerfeuer
	zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:
	✓ Mittelalterliches Festmahl



Die gemütliche Jugendherberge Falkenberg-Tannenlohe liegt im Landkreis Tirschenreuth in absoluter Alleinlage am Eingang des Naturschutzgebietes Waldnaabtal in der Nähe des Fichtelgebirges. Die Unterkunft ist idealer Ausgangspunkt für Wander- und Naturerlebnisse. Das großzügige, umzäunte Außengelände mit Sportanlagen wie z. B. Fußball- und Volleyballfeld und dem Naturschaugarten bietet Ihren Schülerinnen und Schülern viel Platz zum Spielen und Austoben. Abends kann Ihre Klasse beim gemütlichen Lagerfeuer oder Grillen zusammen kommen. Mehrere Seminarräume sowie der Mal- und Bastelraum laden zu kreativen Aktivitäten ein. Zudem befindet sich im Haus das Jugendmedienzentrum Oberpfalz-Nord. Ein beliebtes Ausflugsziel ist die imposante Burg Falkenberg, welche Sie nach einer ca. 1,5-stündigen einfachen Wanderung erreichen. Weitere Ziele in der Umgebung sind die Sommerrodelbahn am Freizeithugl Großbüchlberg (ca. 16 km) oder das Geo-Zentrum an der Kontinentalen Tiefbohrung in Windischeschenbach (ca. 8 km).



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Lagerfeuerstelle
- ✓ Fußballfeld
- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Tischtennis
- ✓ Kicker
- ✓ Discoanlage
- ✓ Spiele zum Ausleihen
- ✓ 5 Gruppenräume



Jugendherberge Falkenberg-Tannenlohe

Doris Fischer
 Tannenlohe 1 • 95685 Falkenberg
 Telefon 09637 267 • Fax 09637 276
falkenberg@jugendherberge.de
falkenberg.jugendherberge.de



172 Betten



5,8 km

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: AUF FORSCHUNGSEXPEDITION IN DIE NATUR

Machen Sie mit der Klasse einen Ausflug in einen Wald oder an einen See in der Nähe. Geben Sie den Kindern die Beobachtungsaufgabe, sich sehr genau die Füße, Flossen, Flügel und Fortbewegung der Tiere anzuschauen. Nach der Exkursion trägt die Klasse zusammen, was sie beobachtet hat. Stellen Sie darauf aufbauend mit den Schülerinnen und Schülern ein „Was gehört zusammen“-Spiel her. Die Paare bestehen aus einem Bild des Tieres und den dazugehörigen Füßen, Flossen bzw. Flügeln. Die Unterschiede zwischen einem Enten- und einem Schwanenfuß herauszustellen, kann ganz schön knifflig sein. Die Schülerinnen und Schüler lernen bereits, welche Tiere im Wald oder am Wasser leben, und werden auf die Schülerfahrt eingestimmt.

Um das erworbene Wissen auch nach der Schülerfahrt noch anzuwenden, können Sie einen Ausflug an ein Gewässer im Schulumfeld machen. Hier bestimmen die Schülerinnen und Schüler die Wasserqualität und beobachten, welche Tiere vor Ort leben. Gibt es dort Tiere, die sich mit Hilfe ihrer Farben schützen? Die Ergebnisse können die Kinder in ihre Tagebücher, die sie auf der Schülerfahrt geführt haben, eintragen und somit das Erlebnis der Forschungsexpedition zu Hause weiter fortführen.



AUF FORSCHUNGSEXPEDITION IN DIE NATUR

SPIELERISCH WASSER, LUFT UND ERDE
ERFORSCHEN [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Technische Bildung

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe

Deutsch:

- Schreiben

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

ALTERSSTUFE
GEEIGNET FÜR
KLASSEN 1 BIS 4

Am Anreisetag beziehen die Schülerinnen und Schüler ihre Zimmer. Nachmittags kann die Klasse eine erste Wanderung ins Waldnaabtal unternehmen und das **Naturschutzgebiet entdecken**. Nach dem Abendessen kommen die Kinder am Lagerfeuer zusammen, um leckeres Stockbrot zuzubereiten.

Zu Beginn des zweiten Tages basteln die Kinder ihre **Tagebücher** für die kommenden Tage, die im Laufe der Woche mit Erlebnissen und Erinnerungen befüllt werden. Anschließend zieht die Klasse los zu einer **Forschungsreise** in die Umgebung und erkundet spielerisch den **Wald**. Nach dem Mittagessen erforschen die Schülerinnen und Schüler die Erde. Welche **Tiere** leben **im Boden**? Wie liest man Tierspuren und wie schützen sich Tiere mit ihren Farben?

An Tag drei beschäftigen die Kinder sich mit dem **Element Luft**. Sie lernen, was Luftdruck ist und wie es um die Luftverschmutzung steht. Gemeinsam führen sie **Schadstoffmessungen** durch und begreifen das Zusammenspiel von Luft, Bäumen und Erde. Nach dem Mittagessen dreht sich alles um **Flugobjekte**. Was segelt durch die Luft? Die Kinder führen verschiedene **Experimente** durch und bauen Papierflieger, Drachen und Fallschirme.

An Tag vier geht es um das nasse Element. Mit **Becherlupe** und Bestimmungsbuch untersuchen die Kinder die **Wasserqualität** im Fließgewässer und im Teich. Wie man eine **Biokläranlage** baut, können sie direkt vor Ort austesten. Am Nachmittag wird ein Floß gebaut und zu Wasser gelassen.

An Tag fünf treten die jungen Forscher nach dem Frühstück die Heimreise an.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–31.10.	5 Tage 177€ p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot in Eigenregie ✓ Erstellung und Führung Gruppen-Tagebuch ✓ Entdeckung der Pflanzen- und Tierwelt des Waldes ✓ Interaktive Programmpunkte zu den Themen „Luft“ und „Wasser“ ✓ Floßbau und -fahrt (witterungsbedingt)
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	



JUGENDHERBERGE FURTH IM WALD

Furth im Wald liegt im Naturpark Oberer Bayerischer Wald. Die Landschaft mit ausgedehnten Wäldern, über 1000 m hohen Bergen sowie grünen Flusstälern lädt zu Wander- und Radtouren ein. Die Jugendherberge liegt mitten im Grünen, abseits von jeglichem Verkehr und bietet mit dem großen Außengelände Ihren Schülerinnen und Schülern viel Platz für Spiel und Spaß. Wassererlebnis gibt es im nur 100 Meter entfernten Freibad mit einer 45 Meter langen Rutsche sowie am Drachensee, den Sie in 10 Minuten erreichen. Das Flederwisch-Museum mit der größten Dampfmaschine Bayerns macht die Industrialisierung erlebbar und auch der fußläufig erreichbare Wildgarten mit Unterwasserbeobachtungsstation ist einen Besuch wert. Ein weiteres Highlight ist der Further Drachenstich – das im August stattfindende älteste Volksschauspiel Deutschlands. In seiner eigenen Höhle wohnt Tradinno, der größte High-Tech-Drache der Welt – hier bekommen die Kinder sicher große Augen.

Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Grillplatz
- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Kleinfeldfußballtore
- ✓ Basketballkörbe
- ✓ Slackline
- ✓ „Move & Fun“: verschiedene erlebnispädagogische Angebote direkt auf dem Gelände der Jugendherberge
- ✓ 3 Gruppenräume



Jugendherberge Furth im Wald
Monika und Wolfgang Schober
Daberger Straße 50 • 93437 Furth im Wald
Telefon 09973 9254 • Fax 09973 2447
furth@jugendherberge.de
furth.jugendherberge.de



128 Betten



1,9 km

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: KLEINE FILMWERKSTATT

Bereiten Sie Ihre Klasse auf die wichtigsten Elemente des Schreibens von Drehbüchern vor. Dialoge und Szenenbeschreibung stehen hier im Vordergrund. Spielen Sie einen kleinen Filmausschnitt ohne Ton vor. Jedes Kind beschreibt dann die Bilder und denkt sich einen Text für die Darsteller aus. Dabei sollten auch wechselnde Erzählperspektiven und der Unterschied zwischen direkter und indirekter Rede beachtet werden.

Klapp, die zweite! Ein kleiner Film lässt sich auch ganz leicht ohne technisches Equipment produzieren: das Daumenkino. Es fördert Kreativität, Konzentration und Genauigkeit der Kinder. Damit Bewegungen fließend wirken, dürfen die Veränderungen zwischen den einzelnen Bildern nicht zu groß sein. Dafür kann es hilfreich sein, eine Vorlage zu haben, an der sich die Kinder orientieren können. Der Miniaturdrache „Tradinno“ steht sicher gern Modell!

IMPULSE: NATUR UND UMWELTBEWUSSTSEIN MAL ANDERS

Rita Recycling statt Manni das Müllmonster! Zeigen Sie der Klasse, wie man Altpapier wiederverwerten und gemeinsam „neues“ Mal- und Schreibpapier herstellen kann. Aus alten Zeitungen, etwas Stoff und heißem Wasser können die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Malpapier schöpfen und lernen dabei das Prinzip des Recyclings kennen. Anleitungen zum Papierschöpfen finden Sie im Internet.

Während des Ausflugs haben die Kinder den wunderschönen Wildgarten kennengelernt. Aber wie lange hat es wohl gedauert bis es dort so aussah? Jeder pflanzt einen Blumen- oder Pflanzensamen in einen eigenen Topf oder einen Klassenblumenkasten und notiert sich Name und Datum. Nach einigen Tagen sprießen die ersten grünen Spitzen. Nun machen die Kinder mit einer Kamera täglich ein Foto ihrer Zöglinge.

KLEINE FILMWERKSTATT

WIR DREHEN EINEN FILM MIT TRADINNO, DEM DRACHEN [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Medienbildung

Deutsch:

- Lesen – mit Texten und weiteren Medien umgehen
- Schreiben

Kunst:

- Visuelle Medien



Das Programm der Jugendherberge Furth fördert die **Kreativität** der Schülerinnen und Schüler und führt sie in die **Arbeit mit Medien** ein. Die Anreise erfolgt vormittags, sodass die Klasse erstmal in Ruhe die Zimmer beziehen und das Programm der folgenden Tage besprechen kann. Nach dem Mittagessen führt ein halbstündiger Fußmarsch in die Stadt zur „Drachenhöhle“. Dort befindet sich mit 4,5 Metern Höhe und 15,5 Metern Länge der größte High-Tech-Drache der Welt. „Tradinno“ soll den Schülerinnen und Schülern als Hauptfigur für ihren Film dienen. Vor Ort werden sie fachkundig und altersgerecht in die Entwicklung und Entstehung des riesigen Schreitroboters eingeweiht. Anschließend geht es zum Abendessen zurück in die Jugendherberge.

An Tag zwei werden die kreativen Grundsteine für den Film gelegt: Die Kinder **schreiben ein Drehbuch** und bauen und **gestalten** entsprechend die **Kulissen**. Nachmittags wird der **Film** mit der **Stop-Motion-Technik** gedreht. Dabei werden einzelne Standbilder aufgenommen und aneinandergereiht bis sich die Illusion bewegter Bilder ergibt. Nach dem Abendessen findet die große **Filmvorführung** statt, die anschließend gemeinsam reflektiert wird. Als Andenken erhält die Klasse ihren Film auf CD und jedes Kind einen Drachen in Miniaturform.



Am nächsten Morgen treten die Nachwuchsfilmer nach dem Frühstück die Heimreise an.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
13.02.–28.04., 07.11.–15.12.	3 Tage 103 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 2 Schulklassen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Besuch der Drachenhöhle ✓ Vorbereitung und kreative Gestaltung der Kulissen und Filminhalte ✓ Filmherstellung und Präsentation ✓ Stop-Motion-Film auf CD ✓ Further Drachen in Miniaturform

NATUR UND UMWELTBEWUSSTSEIN MAL ANDERS

EINE SPANNENDE WOCHE MIT MANNI, DEM MÜLLMONSTER [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Medienbildung

Kunst:

- Visuelle Medien

Deutsch:

- Schreiben

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt



Dieses Programm fördert ganzheitlich und nachhaltig das **Umweltbewusstsein** der Kinder. Den Nachmittag des ersten Tages verbringen sie im Wildgarten und erfahren dort während einer einstündigen Führung u. a. etwas über die **Wasseraufbereitung** mithilfe einer Pflanzenkläranlage. Im Anschluss können sie den Wildgarten auf eigene Faust erkunden.

Der Vormittag von Tag zwei steht zur freien Verfügung. Das große Außengelände lädt zum Herumtollen und Erkunden ein. Am Nachmittag startet dann das große **Bauprojekt**, bei dem die Kinder in kleinen Gruppen mit verschiedenen Aufgaben und Rätseln ihr Werkzeug und Material erspielen. Daraus bauen sie dann gemeinsam Manni, das Müllmonster, zusammen.

Der Vormittag des dritten Tages kann wieder frei gestaltet werden. Nach dem Mittagessen werden die Schülerinnen und Schüler dann zu Nachwuchsfilmern. Sie **schreiben** ihr eigenes **Drehbuch** und erstellen mithilfe der **Stop-Motion-Technik** einen richtigen **Film**. Die Hauptrolle übernimmt das am Tag zuvor gebastelte Müllmonster Manni.

Auch an Tag vier ist die Klasse mit dem neuen Kameraden unterwegs. Mit einem Lunchpaket im Rucksack erkundet die Gruppe selbstständig und anhand von **Karte und Kompass** den Weg durch die Natur. An verschiedenen Stationen gibt es **Umweltfragen** zu lösen und spielerische **Naturerfahrungen** zu erleben. Zurück in der Jugendherberge wird am Abend der Film präsentiert und die Klasse erhält eine Ausgabe auf CD. Anschließend reflektieren alle gemeinsam die vergangenen Tage.

Am nächsten Morgen erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
13.02.–15.12.	5 Tage 185 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 2 Schulklassen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Führung „Wildgarten“ ✓ Bauprojekt „Manni, das Müllmonster“ ✓ Orientierungswanderung mit Manni ✓ Filmherstellung (Stop Motion) und Präsentation ✓ Stop-Motion-Film auf CD
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	



Die Familien | Jugendherberge befindet sich auf einem 10 000 qm großen Grundstück in ruhiger Waldrandlage ohne Verkehr, im Dreiländereck, im südlichen Bayerischen Wald. Erst kürzlich wurde das Gelände durch einen ganz neuen Balancierparcours und eine Biathlonstrecke ergänzt. Nutzen Sie mit Ihren Schülern das „Grüne Klassenzimmer“ im Freien, besuchen Sie gemeinsam den Kletterwald von Waldkirchen oder den Karoli Badepark. Das Haus mit dem weitläufigen Waldgebiet verfügt über eine eigene Natur-Erlebnisswelt, die sich sowohl zum Spielen und Toben, als auch zum Forschen und Experimentieren sehr gut eignet.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Sommer- und Winterbiathlonstrecke mit 5 Kickbikes
- ✓ Tischtennis
- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Basketballplatz
- ✓ Fußballplatz
- ✓ Balancierparcours
- ✓ „Grünes Klassenzimmer“
- ✓ Kicker
- ✓ Gemeinschaftsspiele und Bälle zum Ausleihen
- ✓ Freilandschachspiel
- ✓ 4 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: NATURFORSCHER JUNIOR

Die Klasse hat auf dem Bauernhof einige Nutztiere kennengelernt und auf der Wiese oder in der Hecke kleine Krabbeltiere entdeckt. Nun können sie diese beiden Erfahrungen miteinander verbinden – denn auch kleine Tiere sind nützlich! Am Beispiel der Biene können die Kinder den Zusammenhang von Mensch und Umwelt verstehen. Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen, die sich mit verschiedenen Themen rund um die Biene beschäftigen: vom Lebensraum über den Bienenstaat bis zur Honigproduktion beim Imker.

IMPULSE: EXPEDITIONSREISE DURCH ZEIT UND KLIMA

Zeigen Sie Ihrer Klasse eine Weltkarte, auf der zu erkennen ist, weshalb die Erde auch der „blaue Planet“ genannt wird. Nun schätzen die Kinder, wieviel Erdoberfläche mit Wald bewachsen ist und können die entsprechenden Flächen grün ausmalen. Welche Arten von Wäldern kommen am häufigsten vor und wo? Bringen Sie verschiedene Materialien mit, z. B. Blätter und Rinden. Die Schülerinnen und Schüler ordnen diese den Bäumen und der Landkarte zu. Sie lernen so verschiedene Regionen und Klimata kennen.

Mensch und Natur benötigen (Trink-)Wasser als Lebensquelle. Der Mensch nutzt es aber auch anders: praktisch als Transportweg über Wasserstraßen, als Energiequelle oder auch aus purem Vergnügen, z. B. beim Schwimmen. Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein, die sich jeweils mit einem Bereich auseinandersetzen. Welche Wasserwege gibt es in Deutschland und mit welchen Schiffen sind sie zu bereisen? Wie funktioniert eine Wassermühle? Wieviel Wasser verbraucht man beim Kochen im Vergleich zum Duschen? Die Schülerinnen und Schüler erfahren so, welche Bedeutung Wasser im täglichen Gebrauch des Menschen hat und werden für einen nachhaltigen Umgang sensibilisiert.

NATURFORSCHER JUNIOR

WAS KRABBELT DENN DA?

[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe



Nach der Ankunft am ersten Tag werden in Ruhe die Schlafräume eingeteilt und den Kindern die Jugendherberge vorgestellt. Bei einem **Kennenlernspiel** stellt sich die betreuende Referentin vor und findet gemeinsam mit der Klasse heraus, welches Vorwissen besteht und welche Themen in den kommenden Tagen vertieft werden sollen. Danach können sich die Kinder austoben: Entweder mit Spielen auf dem Gelände oder auf einer selbstständigen Wanderung mit Lageplan und Wanderkarte. Nach dem warmen Abendessen erkunden die Kinder auf einer geführten Wanderung die Umgebung bei Nacht.

An Tag zwei dreht sich alles um **Wiesen und Hecken als Lebensraum** für Tiere und Pflanzen. Mit einer Bewegungsgeschichte steigen die Gruppen (bis zu 15 Kinder) in das jeweilige Thema ein und betreiben dann mithilfe einer **Becherlupe Tier- und Pflanzenkunde**. Sie erforschen Körperformen und Schutzmechanismen verschiedener Tiere sowie Besonderheiten und Merkmale von Pflanzen. Beim **Basteln eines Insektenhotels** oder eines **Pflanzenbestimmungsbuches** werden gestalterische Kompetenzen und die Bildung für nachhaltige Entwicklung gleichermaßen gefördert. Die gestalteten Objekte dürfen selbstverständlich mit nach Hause genommen werden. Nachmittags werden auf einem nahegelegenen **Bauernhof** die Unterschiede zwischen Haus- und Nutztieren sowie Zimmer- und Nutzpflanzen auf einer erlebnisreichen „Haus-Hof-Stall“-Führung erklärt. Auch die **Auswirkungen** des Menschen auf die Natur werden anhand der Landwirtschaft beleuchtet. Zum Abschluss werden die Erkenntnisse des Tages mit einem Quiz und einer **Feedbackrunde** ausgewertet und vertieft. Jedes Kind erhält am Ende ein Forscherdiplom. Der Abend steht zur freien Verfügung. Der Discoraum eignet sich hervorragend für einen lustigen Abschlussabend mit Tanz und Musik. Die Musik bringen die Schüler selbst mit. Nach dem Frühstück am nächsten Morgen erfolgt die Abreise.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–24.11.	3 Tage 79 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 14 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ geführte Nachtwanderung ✓ Themenführung „Lebensraum Wiese und Hecke“ inkl. Kreativbaustein ✓ Bauernhof-Führung „Haus-Hof-Stall“ ✓ Forscherdiplom

EXPEDITIONSREISE DURCH ZEIT UND KLIMA

SPÜRNASEN IM LEBENSRAUM WALD UND WASSER

[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen
- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Zeit & Wandel



Der erste Tag startet mit einem Einführungsspiel. Darüber hinaus erhält die Klasse Expeditionsaufträge und Notizbücher für die kommende Woche. Am nächsten Tag widmen sich die Kinder in kleineren Gruppen zunächst dem **Thema Wasser**. Mit Experimenten wird der Zusammenhang zwischen Luft, Wasser und Wetter verdeutlicht. Auch die Themen Wasserverbrauch und **Wasser als Lebensraum** werden berücksichtigt. Nach dem Mittagessen rückt auf einer **Waldführung der Bayerische Wald** mit seiner typischen Pflanzen- und Tierwelt in den Mittelpunkt. Vom Malen eines Baumrindenportraits über eine Zeitreise durch die Eiszeit bis zur heutigen **Artenvielfalt** und der Nahrungskette der Waldbewohner lernen die Kinder den Wald kennen.

Tag drei steht zur freien Verfügung. Empfehlenswert sind eine Wanderung auf den Dreisesselberg oder entlang eines Themenweges mit beschilderten Lehrpfaden. Der Abend wird bei einer spannenden Nachtwanderung oder beim Stockbrotbacken am Lagerfeuer verbracht.

Bei der „Haus-Hof-Stall“-Führung auf dem nahegelegenen **Bauernhof** lernen die Kinder am vierten Tag die Abhängigkeit von **Mensch und Umwelt** kennen und einzuschätzen. Nachmittags findet die Expertenkonferenz statt. Thema ist der Bau einer Straße zur Verkürzung des Schulbusweges und die Kinder vertreten Ansichten aus den verschiedensten Bereichen, wie z. B. **Umweltschutz**. Nach einem ausführlichen Wochenrückblick und der Überreichung der Expeditionsurkunden kann der Abend in der Hausdisco ausklingen. Bitte eigene Musik mitbringen! Die Abreise erfolgt am nächsten Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–24.11.	5 Tage 159 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 14 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Baustein „Lebensraum Wasser“ ✓ Thematische Führung „Bayerischer Wald“ inkl. Kreativbaustein
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ geführte Nachtwanderung oder Lagerfeuer mit Stockbrot ✓ Bauernhof-Führung „Haus-Hof-Stall“ ✓ Kommunikationstraining „Expertenkonferenz“ ✓ Expeditions-Urkunde



Im Altmühltal zwischen Kloster Weltenburg am Donaudurchbruch und Regensburg liegt die Fit Drauf | Jugendherberge mit traumhaftem Ausblick auf Kelheim in der Nachbargemeinde Ihrlerstein. Diese bietet neben einer ausgewogenen und gesunden Verpflegung vielseitige Aktiv- und Kreativangebote zu Bewegung, Entspannung und sozialem Lernen an. Ihren Durst können Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler an zwei ständig zugänglichen Trinkwasserbrunnen stillen. Erkunden Sie mit Ihrer Klasse das 8000 qm große Außengelände der Jugendherberge mit Seilgarten, Bouldewand und Speedsoccer-Platz. Oder besuchen Sie den nahegelegenen Archäologiepark Altmühltal, die Burgen und die Höhlen entlang der reizvollen Wanderwege durch sanfte und bizarre Landschaften (z. B. Altmühltal-Panoramaweg oder Jurasteig).



Die 10 Koffer **DenkMal!** bieten lehrplanorientierte und fächerübergreifende Informationen und Materialien für unterrichtsbegleitende Exkursionen im Landkreis. Auf www.denkmalkoffer.de können die Unterrichtsmaterialien heruntergeladen werden.

- ✓ Speedsoccer
- ✓ Basketball
- ✓ Kletterwand
- ✓ Slacklines
- ✓ Tischtennis
- ✓ Seilgarten mit 13 Stationen
- ✓ Outdoor- und Indoorspiele
- ✓ drei Spielwiesen
- ✓ überdachter Lagerfeuerplatz
- ✓ Kicker
- ✓ Sonnenterasse und Schattenplätzchen
- ✓ 4 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: PRIMA KLASSENBANDE!

Ihre Schülerinnen und Schüler haben während des Aufenthalts erlebt, wie sie zusammen ein Ziel erreichen können. Unter dem Motto „Prima Klassenbande“ können die Kinder wieder zu Hause in der Turnhalle der Schule nun einen Parcours aus Spielen bestreiten, welche nur in Teamarbeit angetreten werden können, z. B. Dreibeinlauf, Schubkarrenlauf oder Mattenrutschen. Hierbei springen die Kinder gemeinsam mit Anlauf auf eine Weichbodenmatte und rutschen durch die Halle. Damit der Fokus nicht nur auf den körperlichen Fähigkeiten liegt, können auch Stationen mit Rechenaufgaben und Quizfragen aufgebaut werden. So erleben die Kinder, wie vielfältig die Klassengemeinschaft ist und dass jeder Einzelne gebraucht wird, denn erst wenn jedes Kind alle Stationen durchlaufen hat, ist das gemeinsame Klassenziel erreicht.



IMPULS: PRIMA TEAM!

Verbinden Sie soziales Lernen und erarbeitete Kenntnisse auf spielerische Weise miteinander. Sie können Ihre Schülerinnen und Schüler in Dreier-Teams in einem Quiz gegeneinander antreten lassen. In jedem Team gibt es „die drei Affen“, von denen je einer nicht sehen, nicht hören oder nicht sprechen kann. Jeder „Affe“ aus dem Team bekommt die Aufgabe, ein kennengelerntes Tier oder eine Pflanze aus dem Wald so zu beschreiben oder darzustellen, dass seine Team-„Affen“ es erraten.

PRIMA KLASSENBANDE!

MIT BEWEGUNG GEMEINSCHAFT ERLEBEN
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Sport:

- Gesundheit & Fitness



In dem hauseigenen Seilgarten der Jugendherberge entwickeln die Schülerinnen und Schüler auf spielerische und sportliche Weise **Vertrauen und Teamgeist**. In Zweiertteams werden sie am Nachmittag des Anreisetages in die Sicherheitstechniken eingewiesen, um dann zusammen Aufgaben zu lösen, die in eine abenteuerliche Geschichte um Königin Arta eingebettet sind. Beim Klettern lernen sie nicht nur im Team zu handeln, sondern auch eigene Grenzen herauszufinden.

Der Abend kann eigenverantwortlich gestaltet werden oder mit Programmbausteinen wie Lagerfeuer, geführter Nachtwanderung oder Karaokeparty der Jugendherberge gefüllt werden.



Unter dem Titel „Excalibur – wir schaffen es gemeinsam!“ ziehen die Kinder am nächsten Morgen in die nähere Umgebung und lösen durch **gemeinsames Vorgehen und Entscheiden** kleinere Aufgaben. Im Rahmen der Geschichte um Königin Arta erlernen sie so spielerisch und altersentsprechend **Regeln und Kompromisse** einzuhalten.

Nach der Krönung der Königin am Ende des Tages steht der Abend wieder zur freien Verfügung oder kann durch Angebote der Jugendherberge gefüllt werden. Die Abreise erfolgt am nächsten Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–23.04., 31.07.–17.09., 30.10.–31.12.	3 Tage 94 € p.P.
24.04.–30.07., 18.09.–29.10.	3 Tage 98 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 2 Schulklassen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Seilgarten ✓ Soziales Lernen „Excalibur“

PRIMA TEAM!

GEMEINSAM AUF ENTDECKERTOUR
[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Sport:

- Gesundheit & Fitness
- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Das fünftägige Programm verbindet **soziales Lernen** und **kreatives Entdecken** miteinander. Am Anreisetag erkunden die Kinder auf einer Rallye das Haus und lernen die Anlagen kennen. Im Seilgarten testen sie in Zweiertteams eigene und fremde Grenzen aus und üben ihre Teamfähigkeit.

An Tag zwei stehen die Themen **Gefühle und Bedürfnisse** im Mittelpunkt. Die Klasse lernt auf einer Wanderung auf den Spuren von Königin Arta **im Team zu handeln**. Gemeinsames Vorgehen und Entscheiden sowie das Ermitteln und Einhalten von Kompromissen und Regeln werden spielerisch vermittelt. Die Abende können eigenständig oder auf Wunsch mit Programmpunkten der Jugendherberge wie Nachtwanderung oder Lagerfeuer gestaltet werden.

Anhand der Geschichte vom Vortag erkunden die Schülerinnen und Schüler an Tag drei auf einer Wanderung den **Lebensraum Wald**. Im Mittelpunkt stehen jetzt die Pflanzen- und Tierwelt sowie die Bedeutung des Waldes für den Menschen. Mit Materialien aus dem Wald werden ein Lager und kleinere Kunstwerke gebaut. Die Kinder lernen einen verantwortungsbewussten und **nachhaltigen Umgang mit Natur und Umwelt**. Nach diesem erlebnisreichen Tag kommen alle nach dem Abendessen zum gemütlichen Lagerfeuer zusammen und lassen den Tag mit Stockbrot, Geschichten und Liedern ausklingen.

Tag vier kann individuell oder mit verschiedenen zubuchbaren Programmbausteinen aus dem Angebot der Jugendherberge gestaltet werden, z. B. Geocaching oder geführte Wanderungen zu den Lebensraumthemen „Wasser“, „Wiese“ oder „Wald“. Die Jugendherberge informiert und berät zu lehrplankonformen und freizeitpädagogischen Angeboten. Die Abreise erfolgt am nächsten Morgen nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–23.04., 31.07.–17.09., 30.10.–31.12.	5 Tage 171 € p.P.
24.04.–30.07., 18.09.–29.10.	5 Tage 181 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen 2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Soziales Lernen „Excalibur“ und Waldtag ✓ Seilgarten ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot und Programmbetreuung



Die zertifizierte Umwelt | Jugendherberge Neuschönau-Waldhäuser liegt mitten im Nationalpark Bayerischer Wald. Das großzügige Außengelände bietet viel Platz für Spiel und Spaß. Im hauseigenen Holzbackofen kann die Klasse ihre Brotback-Künste testen. Für die Gestaltung des Aufenthalts werden zahlreiche pädagogisch betreute Programmpunkte zu den Themen Umwelt & Natur angeboten. Vielfach starten diese direkt am Haus, wie z. B. eine informative und eindrucksvolle Führung auf den malerischen Hausberg Lusen. Aber auch der wunderschöne Bergbach, das eigene Biotop oder die Wiesen und Wälder vor der Herbergstüre sind ideale Gelegenheiten zum Erkunden und Begreifen der Natur. Mit den kostengünstigen Igelbussen sind weitere interessante Ziele in der Nationalparkregion erreichbar. Einem Besuch im Tierfreigehege des Nationalparks in Neuschönau, des längsten Baumwipfelpfades der Welt oder in einer der traditionellen Glashütten steht somit nichts im Wege.

Die Umwelt | Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern neben biozertifizierter Küche und Erlebnisprogrammen zur Umwelt folgende Sport- und Freizeitangebote im und am Haus:

- ✓ Tischtennis außen
- ✓ Fußball
- ✓ Freizeitraum mit Kicker, Tischtennis, Slackline
- ✓ 2 Lagerfeuerstellen
- ✓ Im Winter: Rodeln und Skifahren
- ✓ Spielplatz
- ✓ 3 Gruppenräume



Jugendherberge Waldhäuser
 Martin Herbinger
 Herbergsweg 2 • 94556 Neuschönau
 Telefon 08553 6000 • Fax 08553 829
waldhaeuser@jugendherberge.de
waldhaeuser.jugendherberge.de



136 Betten



17,5 km

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: WIE ZU OMAS ZEITEN

Wie und auf welchen Wegen werden heute Waren transportiert? Sammeln Sie mit den Schülerinnen und Schülern in einem Brainstorming alle Arten von Transportmöglichkeiten, die ihnen einfallen. Zeigen Sie der Klasse anschließend beispielhaft die Transportwege der Zutaten eines Joghurts (entsprechende Bilder bzw. Karten lassen sich im Internet leicht recherchieren). Das fertige Joghurt-Produkt legt eine Transportstrecke von 9.000 Kilometern zurück. Stellen Sie mit der Klasse anschließend ihren eigenen Joghurt her (wenn möglich mit Milch aus der Region) und besprechen Sie, warum es für die Umwelt besser ist, den Joghurt herzustellen wie zu Omas Zeiten.

IMPULS: WO DIE WILDEN TIERE WOHNEN

Welche Tiere leben im Bayerischen Wald? Zur Vorbereitung auf die Schülerfahrt überlegt sich die Klasse gemeinsam, welchen Tieren sie möglicherweise auf ihrem Ausflug begegnet. Haben die Schülerinnen und Schüler einige Tiere zusammengetragen, können sie in Büchern recherchieren, wie genau die Tiere aussehen. Anschließend gestaltet die Klasse ein großes Plakat mit den „Tieren aus dem Bayerischen Wald“. Nach der Schülerfahrt kann dieses Plakat noch ergänzt werden. Sind die Schülerinnen und Schüler allen Tieren begegnet, die sie erwartet hatten?



WIE ZU OMAS ZEITEN

WIE KAM DAMALS BROT UND BUTTER AUF DEN TISCH? [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel
- Technik & Kultur



Am Nachmittag des Anreisetages dreht sich alles um das **Brot**: Aus welchen Zutaten besteht es? Welche verschiedenen Brote gibt es in **unterschiedlichen Kulturen** und seit wann backen Menschen überhaupt schon Brote? Die Kinder erfahren wie **Mehl hergestellt** wird und wie sich unser **Konsumverhalten** auf den Herstellungsprozess und die Zutaten von Brot auswirkt. Zusammen wird im hauseigenen Holzbackofen der Jugendherberge Brot gebacken und probiert, bevor die Klasse zu einer abendlichen Fackelwanderung aufbricht.

Der zweite Tag startet mit einer aufregenden **Hausrallye** mit anschließender Auswertung und Reflexion. In Gruppen gehen die Schülerinnen und Schüler auf dem Gelände der Jugendherberge auf die Suche nach Lösungen für die kniffligen Aufgaben. Sie erfahren, wer früher in den Gebäuden der Jugendherberge lebte, wer oder was „Säumer“ waren und lernen, dass der Warentransport damals im Gegensatz zu heute schwierig, gefährlich und langsam ablief. Beim Besuch des **Freilichtmuseums Finsterau** erfährt die Klasse am Nachmittag während einer interaktiven Führung unter dem Motto „Von der Kuh zur Butter“, wie die Butterherstellung von Hand funktioniert. Während des Rundgangs lernen die Kinder, wie die Menschen früher im Bayerischen Wald lebten. Abschließend reflektiert die Klasse noch einmal das Gelernte. Am nächsten Morgen erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.10.	3 Tage 89 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Betreutes Brotbacken ✓ Geführte Fackelwanderung ✓ Hausrallye mit anschließender Reflexion ✓ Interaktive Führung im Freilichtmuseum Finsterau

WO DIE WILDEN TIERE WOHNEN

TIERISCHE ENTDECKUNGSREISE DURCH DEN BAYERISCHEN WALD [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Kunst:

- Erfahrungs- & Fantasiewelten



Während ihres Aufenthalts lernen die Schülerinnen und Schüler die Natur und ihre wilden Bewohner kennen. Am Nachmittag des Anreisetages machen sich die Kinder auf den Weg, um mit **Keschern, Becherlupen und Mikroskopen** gemeinsam dem Teich auf den Grund zu gehen. Bei der abendlichen Nachtwanderung erfüllen, riechen und ertasten die Kinder gemeinsam den **Wald** und erleben ihn wie unsere nachtaktiven Tiere.

Tag zwei steht ganz im Zeichen der **heimischen Tierwelt** und der Frage nach dem Zusammenleben von Mensch und Wildtier. Bei einer Führung im **Tierfreigehege des Nationalparks** findet die Klasse Antworten auf diese und andere Fragen. Nachmittags kann optional ein Waldspaziergang in luftiger Höhe auf dem Baumwipfelpfad gebucht werden.

Am dritten Tag werden die Kinder zu Waldgebirgsrangern. Während verschiedener Bewegungsspiele schlüpfen die Kinder in unterschiedliche Tierrollen. Wer springt so weit wie ein Hase und rennt so schnell wie ein Fuchs? Gemeinsam werden verschiedene **Baumarten, Insekten und Pflanzen** bestimmt und Tierspuren gelesen. Zum Abschluss erhalten alle Kinder die Auszeichnung zum Waldgebirgsranger. Am Nachmittag gehen die Schülerinnen und Schüler der Frage „Wie viel Tier steckt in dir?“ nach. Nach einer Reflexion des Erlebten der letzten Tage **basteln** die Kinder **mit unterschiedlichen Materialien** ihre Lieblingstiere und stellen sich ihre Werke anschließend gegenseitig vor.

Der vierte Tag steht zur freien Verfügung. Die Heimreise erfolgt am fünften Tag nach dem Frühstück. Bei einem Aufenthalt von drei Tagen entfallen die Programmbausteine „Waldgebirgsranger“ und „Wie viel Tier steckt in dir?“.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–30.09.	3 Tage 82 € p.P. 5 Tage 162 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen 2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Lebensraum Biotop erforschen ✓ Geführte Nachtwanderung ✓ Führung Tierfreigehege im Nationalpark <p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ „Waldgebirgsranger“: Erkundung der Tiere & Pflanzen des Waldes ✓ Reflexionsrunde „Wie viel Tier steckt in Dir?“



Leben wie Ritter und Burgfräulein – die ruhig gelegene Kultur|Jugendherberge Passau liegt inmitten der Burganlage Veste Oberhaus mit tollem Blick auf die Drei-Flüsse-Stadt. Die Terrassen der Burg, welche durch die Burgtore klar begrenzt sind, bieten Aufenthaltsmöglichkeiten für die Schülerinnen und Schüler. Außerhalb der Burgmauern laden eine große Wiese sowie der Themenspielplatz am Fuß des Burgbergs mit Bolzplatz, Klettergerüst u.v.m. zum Austoben ein. Tavernenabend, Ritterspiele, Wir-Olympiade – in der Kultur|Jugendherberge Passau lassen sich zahlreiche pädagogisch betreute Programme finden und in der „Werkstatt“ dürfen die Kinder selber kreativ werden. Die hauseigene, spannende Sternwarte und das empfehlenswerte Oberhaus-Museum mit interaktiven Ausstellungen zum Leben im Mittelalter befinden sich direkt auf dem Burggelände. Die Passauer Altstadt mit ihren malerischen Plätzen, dem Dom-, Residenz- und Rathausplatz erreichen Sie in ca. 20 Gehminuten. Falls Sie das einzigartige Stadtpanorama lieber vom Wasser aus genießen, empfehlen wir eine Drei-Flüsse-Schiffahrt.



- ✓ Tischtennis (indoor)
- ✓ Kicker (indoor)
- ✓ Billard (indoor)
- ✓ Kleine Haus-Bibliothek
- ✓ Werk- und Mehrzweckraum
- ✓ Spiele für indoor und outdoor zum Verleih
- ✓ 2 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: DIE DRACHENBURG EROBERN

Zur Einstimmung auf die Schülerfahrt kann die Klasse den Film „Drachenzähmen leicht gemacht“ ansehen. Hicks, ein kleiner Junge, freundet sich in dem Film mit einem Drachen an. Im Anschluss können die Schülerinnen und Schüler je ein Bild von einem Drachen malen. Wie sieht ihr Drache aus: Ist er lieb oder gefährlich, klein oder groß? Zeigen Sie der Klasse zur Inspiration auch ein Bild vom letzten lebenden Drachen, dem Komodowaran. Die Echse lebt in Indonesien und wird bis zu 3 Meter lang und 150 Kilogramm schwer.

Auf der Schülerfahrt hat sich die Klasse bereits mit ihren heldenhaften Eigenschaften beschäftigt. Zurück in der Schule können die Schülerinnen und Schüler sich noch einmal dem Thema widmen und „Helden-Selbstporträts“ anfertigen. Einem Menschen auf einem Bild Eigenschaften wie Kraft oder Genialität zu verleihen, ist dabei gar nicht so einfach. Untersuchen Sie mit den Kindern, wie in Comics die jeweiligen Superkräfte der Helden visualisiert werden. Die Schülerinnen und Schüler können das Entdeckte in ihre eigenen Heldendarstellungen einfließen lassen. Veranstalten Sie zum Abschluss eine Helden-Ausstellung, in der die Kinder ihre Bilder präsentieren können.

IMPULS: SPIELE IM WANDEL DER ZEIT

Veranstalten Sie nach der Schülerfahrt ein wildes Ritterfest. Mit dem Schild muss der Ritter geschickt umgehen können. Spielen sie eine abgewandelte Form von Völkerball: In einem Feld befindet sich ein Ritter mit seinem Schild. Drumherum positionieren sich die anderen Kinder und versuchen mit einem Ball den Ritter zu treffen. Der muss sich mit seinem Schild vor den Angriffen schützen. Wer trifft, darf selbst der Ritter sein. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können mehrere Bälle gleichzeitig im Spiel sein.

SPIELE IM WANDEL DER ZEIT

EINE LUSTIGE REISE VOM MITTELALTER INS HEUTE
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Werken und Gestalten:

- Material



Den Nachmittag des ersten Tages verbringen die Schülerinnen und Schüler inmitten des historischen Ambientes der Jugendherberge. Mit Geschicklichkeit und **Teamgeist** bestreiten sie **mittelalterliche Lauf-, Fang- und Wurfspiele** mit authentischen Spielmaterialien. Auf dem Gemälde „Die Kinderspiele“ von Pieter Bruegel geht die Klasse auf die Suche nach 84 verschiedenen Kinderspielen – fernab von Kinderzimmer und Fernseher. Nach dem Abendessen kann bei Interesse ergänzend eine betreute Fackelwanderung gebucht werden.



Der zweite Tag beginnt in der **Burg-Werkstatt**. Die Klasse gestaltet ein **eigenes mittelalterliches Spiel**, das nach der Schülerfahrt mit nach Hause genommen werden kann. Zunächst wird es aber direkt vor Ort ausprobiert. Im Anschluss vergleichen die Schülerinnen und Schüler mittelalterliche Spielformen mit heutigen Kinderspielen und erkennen Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Eine Führung im **Burg-Museum** zum Thema „**Alltag in der Ritter-**

burg“ bietet sich an und kann zusätzlich gebucht werden. Am Abend verabschiedet sich die Klasse aus dem Mittelalter und feiert eine lustige Klassenparty mit Spielen, Musik, Knabberien und Getränken.

Am dritten Tag erfolgt die Heimreise – mit vielen neuen Spielideen im Gepäck.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.12.	3 Tage 89 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ mittelalterliche Spiele in der Burg ✓ Burgwerkstatt: Erstellung mittelalterliches Spiel ✓ Reflexion historische und aktuelle Spiele ✓ bunter Spieleabend inkl. Getränk & Knabberien

DIE DRACHENBURG EROBERN

STARKE TAGE FÜR KLEINE HELDEN
[DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Werken und Gestalten:

- Material

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Am Nachmittag des ersten Tages erkunden die Schülerinnen und Schüler in kleinen Teams die Burg. Mit **Teamgeist und Kreativität** können sie am Ende auf einen Drachenschatz stoßen. Am Abend erfolgt eine Fackelwanderung mit anschließendem Lagerfeuer, an dem die Kinder aufregenden Drachengeschichten lauschen.

Am zweiten Tag erleben die Kinder bei einem Besuch im Oberhaus-Museum **das mittelalterliche Leben** und treffen in der Burgkapelle einen mutigen Drachenkämpfer. Bei Interesse kann im Anschluss noch eine Burgallye durchgeführt werden. Nach dem Mittagessen schreiben die Kinder ihren Klassenkameraden getreu dem Motto „Jeder ist ein Held“ positive Eigenschaften zu. In der **Burg-Werkstatt** basteln die jungen Helden eigene Glücksamulette.

An Tag drei wandern die Kinder auf den Spuren von edlen Rittern durch die dunklen Gewölbe der **Halser Grafenburg**. Wer mutig ist, legt schweres Rüstzeug an. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung.

Am vierten Tag sind **Heldenmut** und Teamgeist gefragt, denn die Drachenspiele stehen an. Jedes Kind erhält am Ende das „Drachen-Diplom“. Im Anschluss reflektieren die Kinder ihre **individuellen Stärken** und die verschiedenen Talente der **Klassengemeinschaft**. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Abends feiern wir ein Drachenfest.

Am fünften Tag erfolgt die Heimreise. Bei einem Aufenthalt von drei Tagen entfallen die Erlebnisführung durch die Halser Grafenburg und die Drachenspiele. Das Drachenfest findet am zweiten Abend statt.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
15.03.–15.11.	3 Tage 94 € p.P. 5 Tage 179 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Schatzsuche auf der Burg ✓ geführte Fackelwanderung ✓ Führung OberhausMuseum ✓ Burgwerkstatt: Erstellung Glücksamulett ✓ Drachenfest am Abschlussabend ✓ optional: Burgallye in Eigenregie
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Erlebnisführung „Ruine Halser Grafenburg“ ✓ kooperative Drachenspiele mit Reflexion



Die Saldenburg, im „Drei-Burgenland“ im südlichen Bayerischen Wald gelegen, stammt aus dem 14. Jahrhundert und thront auf einem bewaldeten Hügel – die Gäste erleben dort das Mittelalter hautnah. Der Burghof und das große Außengelände bieten Ihren Schülerinnen und Schülern genügend Platz für verschiedenste Aktivitäten. Sie können mit Ihrer Klasse ein Lagerfeuer machen, Bogenschießen, im Niedrigseilgarten klettern oder mit GPS-Geräten auf Schatzsuche gehen. Ein Badesee mit Piratenschiff liegt nur 500 Meter von der Jugendherberge entfernt. Bei einer Anreise mit zwei Klassen werden Sie in einem Gebäudeteil untergebracht. Die Gäste dürfen sich auf neu gestaltete Aufenthaltsbereiche, wie die „Waldlaterne“ und eine unvergleichliche Burgatmosphäre freuen, die durch das moderne Lichtkonzept verstärkt wird.

Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Bolzplatz
- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Tischtennis
- ✓ große Spielwiese
- ✓ Airhockey
- ✓ hauseigene Indoor-Kletterwand
- ✓ Lagerfeuerplätze
- ✓ Basketball
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: HEIMATFORSCHER & BURGEROBERER

In der heutigen Landwirtschaft erleichtern Maschinen und Geräte den Menschen die Arbeit. Auch die Haltung und Nutzung von Tieren hat sich verändert. Geben Sie der Klasse einige Begriffe vor, die in die richtige Zeit eingeordnet werden sollen, z. B. Traktor, Pferdepflug, Getreidesense. Die Kinder überlegen, wie die jeweiligen Vorgänger oder Weiterentwicklungen aussehen. Welche Auswirkungen haben sie auf den Menschen, den Anbau und die Ernte? In einem zweiten Schritt kann die Klasse die Liste mit dem jeweiligen Pendant von heute bzw. damals ergänzen.

IMPULS: RITTERTUM UND GAUMENSCHMAUS

Teilen Sie die Klasse für ein ritterliches Wurfspiel in zwei Mannschaften. Die Gruppen müssen, um den Schatz in Sicherheit zu bringen, einen Drachen besiegen. Die Knappen stellen sich links und rechts am Kopf des Spielfelds auf, das nicht betreten werden darf. In fünf Metern Abstand bewachen zwei Drachen einen Schatz. Jeder Drache ist ein Sprungkasten, auf dem Hütchen stehen. Unter den Hütchen liegen Tennisbälle (der Schatz). Vor jedem Sprungkasten steht ein umgedrehter kleiner Turnkasten als (noch leere) Schatzkiste. Nun versuchen die Gruppen, „ihren“ Drachen zu besiegen, indem sie mit einem Schaumstoffball alle Hütchen abschießen. Dabei zielt die linke Gruppe auf den linken, die rechte auf den rechten Drachen. Sobald alle Hütchen gefallen sind, ist der Drache besiegt und die Gruppe sammelt ihre Schatz-Tennisbälle ein. Zum Schluss versucht jedes Gruppenmitglied der Reihe nach, einen Tennisball in den Turnkasten zu werfen. Die Gruppe, die zuerst alle Bälle sicher in der Schatztruhe hat, gewinnt das Drachenturnier und all ihre Knappen werden ehrenvoll zum Ritter geschlagen.

HEIMATFORSCHER UND BURGEROBERER

EINE KULTURELLE ZEITREISE
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Technik & Kultur



Die Unterbringung in der historischen Burg und die lehrplanbezogenen Aktivprogramme machen die Jugendherberge Saldenburg zu einem optimalen außerschulischen Lernort für Schulklassen. Dort wo früher schon Ritter gewohnt haben, gehen die Kinder am Nachmittag des Anreisetages auf Schatzsuche und lernen anhand eines Suchspiels die **Geschichte** der Saldenburg kennen. Sie werden altersentsprechend in den **Umgang mit GPS-Geräten und Kompassen** eingewiesen und erkunden im Spielverlauf die historischen Gemäuer der Burg sowie den Ort. Anhand einer Karte müssen historische Hinweise gefunden und entschlüsselt werden, um den Schatz zu finden. Abends werden die Kinder beim gemeinsamen Stockbrotbacken am Lagerfeuer mit lustigen und spannenden Geschichten auf die bevorstehende Fackelwanderung durch die Nacht eingestimmt.

Am zweiten Tag geht die Klasse auf **kulturelle Zeitreise**. Nach der ca. eineinhalbstündigen Wanderung zum Museumsdorf Tittling haben die Kinder dort die Gelegenheit, die Veränderungen der letzten 120 Jahre selbst zu erleben. Von der Ausstattung eines alten Bauernhauses mit **Sesselofen, Butterfass und Krauthobel** über die landwirtschaftlichen Maschinen von früher, wie Wasserrad und Dampfmaschine, bis zur Einrichtung der alten Dorfschule lernen die Schülerinnen und Schüler **Technik und Kultur im Wandel der Zeit** kennen. Durch Mitmachaktionen können sie die kulturellen Zusammenhänge für sich selbst verdeutlichen. Nach der Rückwanderung erkunden die Schülerinnen und Schüler auf eigene Faust in Gruppen die Saldenburg. Nach dem Meistern aller gestellten Aufgaben wird eine Burgrallye-Urkunde verliehen.

Die Heimreise erfolgt am nächsten Morgen nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.02.–30.04.	3 Tage 81 € p.P.
01.05.–31.10.	3 Tage 86 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ GPS-Schatzsuche ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot, Fackelwanderung ✓ Besuch im Museumsdorf ✓ Burgrallye mit Urkunde

RITTERTUM UND GAUMENSCHMAUS

SPIELERISCH DAS MITTELALTER ERKUNDEN
[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Am Tag der Anreise erwartet die Klasse eine Entdeckerreise in der Saldenburg. Während einer ca. einstündigen **Burgführung** lernt sie die Gemäuer der Burg sowie deren **Geschichte** und ehemalige Bewohner kennen. Abends werden bei einem gemütlichen Lagerfeuer spannende Rittergeschichten erzählt. Dazu wird ein leckerer Zauberspruch ausgesprochen.

An Tag zwei geht es mit einer **kulinarischen Zeitreise ins Mittelalter** weiter. In der „Gesindekuchl“ warten leckere Ritterfäden, ein höfischer Trunk und viel Wissenswertes über die Arbeit in der damaligen Küche. Die Kinder werden zu kleinen Burgköchen angeleitet und können dann zu Hause für ihre Eltern einen echten Gaumenschmaus zaubern. In der **Burgolympiade** treten Knappen und Burgfräulein am Nachmittag gegeneinander an. In Form eines Zehnkampfes sorgen alte Spiele wie Stelzenlauf, Bogenschießen, Hindernislauf und Wurfspiele für viel Spaß und Bewegung.

Am dritten Tag gehen die Schülerinnen und Schüler auf **GPS-Schatzsuche**. Sie erkunden die mittelalterlichen Stätten des Ortes Saldenburg und lösen auf dem Weg zum Schatz spannende Rätsel. So sind sie bestens darauf vorbereitet am Nachmittag dem Geheimnis der Saldenburg auf den Grund zu gehen: Der rechtmäßige Erbe des Ritters Tuschl von Söldenau muss ermittelt werden! Mit **gruppendynamischen Spielen** wird hierbei die **Klassengemeinschaft** gefördert.

Der vierte Tag steht vollständig zur freien Verfügung. Die Abreise erfolgt am Tag fünf nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.02.–30.04.	5 Tage 163 € p.P.
01.05.–30.10.	5 Tage 173 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Entdeckerreise in der Saldenburg ✓ Rittergeschichten mit Zauberspruch ✓ Mittelalterliches Kochen in der „Gesindekuchl“ ✓ Burgolympiade ✓ GPS-Schatzsuche ✓ Gruppendynamische Spiele
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	



Benediktbeuern begeistert durch seine attraktive Lage im Herzen Oberbayerns direkt am Fuße der Benediktenwand. Die gemütliche Jugendherberge im ländlichen Stil bietet Ihren Schülerinnen und Schülern viel Platz zum Toben und für Gruppenspiele im Freien. Ein Sitzbereich im Außengelände dient den Kindern als Erholungsort und im Klostergarten können sie die vielen Wildkräuter entdecken. In der unmittelbaren Umgebung liegt Ihnen die Natur zu Füßen: Wildbach-, Waldlehr- und Schmetterlingspfad bieten sich zum Erkunden an. Besuchen Sie das Freibad „Alpenwarmbad“ oder das Erlebnisbad „Trimini“ am Kochelsee. Schöne Ausflugsziele sind das nahe gelegene Loisach-Kochelsee-Moor und das Naturschutzgebiet Osterseen. Das überregional bekannte Freilichtmuseum in Glentleiten verschafft einen Einblick in den Alltag der Menschen der ländlichen Gegenden Oberbayerns.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ große Spielwiese mit mehreren Geräten
- ✓ Fußball
- ✓ Tischtennis
- ✓ Kletterparcours
- ✓ Lagerfeuerplatz
- ✓ Kicker
- ✓ Verleih von Gesellschaftsspielen
- ✓ 2 Gruppenräume



Jugendherberge Benediktbeuern Miriam

Sr. Johanna Moßburger
 Bahnhofstraße 58 • 83671 Benediktbeuern
 Telefon 08857 9050 • Fax 08857 694680
jh.miriam@donboscoschwestern.net
miriam.jugendherberge.de



123 Betten



0,2 km

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: AUF DU UND DU MIT DER SOMMERLICHEN NATUR

Spiele Sie mit der Klasse eine abenteuerliche Moorüberquerung nach! Kennzeichnen Sie zwei gegenüberliegende Ufer und das dazwischenliegende Moor. Stellen Sie den Kindern verschiedene Hilfsmittel bereit, mit denen sie ans andere Ufer gelangen können, ohne das Moor zu berühren. Denn auch im echten Moor muss man auf den vorhandenen Pfaden bleiben: Mit Medizinbällen, Stühlen oder A5-Blättern könnten sie sich einen Moorpfad legen und darüber balancieren oder sich in Teamarbeit mit einem Bodenmattenfloß ans andere Ufer ziehen. Die Kinder können selbst überlegen und auswählen, mit welchen Hilfsmitteln sie die Überquerung meistern können.

IMPULSE: WINTERWUNDERWELT

Sensibilisieren Sie die Kinder vorab für die Veränderungen im Wandel von Sommer zu Winter. In den warmen Jahreszeiten ist es ärgerlich, wenn es den ganzen Tag regnet. Gleichzeitig ist der Regen wichtig für das Wachstum von Pflanzen, Gemüse und Obst. Einige Tiere, vor allem Amphibien, kommen sogar besonders gern bei Regen heraus. Welche sind das? Im Winter werden dann aus Regentropfen wunderschöne Schneeflocken. Welche Tiere kann man dann erwarten und welche wird man gar nicht zu Gesicht bekommen? Und wo wächst im Winter eigentlich unser Gemüse?

Bei diesem Fang- und Quizspiel wird die Klasse in „Vögel“ und „Vogelfänger“ eingeteilt und einander gegenübergestellt. Nun rufen Sie verschiedene Vogelarten auf, z. B.: „Alle Meisen fliegen in den Süden!“ Nur bei Vogelarten, die tatsächlich Zugvögel sind und im Winter wegfliegen, laufen die Kinder aus der Vogelgruppe los und versuchen das zuvor bestimmte „Vogelnest“ zu erreichen, ohne von den Kindern der anderen Gruppe gefangen zu werden.

AUF DU UND DU MIT DER SOMMERLICHEN NATUR

NATUR UND ABENTEUER ERLEBEN, FORSCHEN UND EXPERIMENTIEREN [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Technik & Kultur

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Nach einem spielerischen Kennenlernen bricht die Gruppe am Nachmittag des ersten Tages zu einer **Tümpelsafari** auf. Die Gruppe erforscht mit **Kescher, Becherlupe und Mikroskop** die Tümpel und Teiche. Thematisch kann auch eine Hecken- oder Gartensafari gewählt werden. Nach dem Abendessen ziehen die Kinder mit Taschenlampen auf eine Nachtwanderung in die nähere Umgebung.

An Tag zwei geht die Klasse auf Exkursion. Sie wandert durch die Natur und lernt spielerisch **Baumarten und Sträucher im Wald** kennen. Auf der abenteuerlichen Wanderung werden mit spielerischen Übungen fachbezogene Kompetenzen im Bereich Natur und Umwelt gefördert.

Am dritten Tag kann aus **vier verschiedenen Vormittagsprogrammen** gewählt werden: (1) Kräuterwerkstatt, (2) Abenteuerspiele, (3) Energiewerkstatt, (4) LandArt. Bei Buchung der 3-Tage-Variante endet der Aufenthalt am Mittag, im 5-Tage-Programm steht der Nachmittag zur eigenen Gestaltung oder zum Auffüllen mit weiteren Bausteinen frei.

An Tag vier unternimmt die Klasse eine **Exkursion in Wasser- oder Moorlandschaften**. Während der Wildbach-Exkursion werden Tiere erforscht, Kunstwerke gebaut und bei gutem Wetter lockt eine Abkühlung im Wasser. Bei der Moorexkursion wandert die Klasse zum Moorlehrpfad und lernt das Moor mit seinen Bewohnern kennen. Die Wanderung, **kooperative Spiele** und eine Floßfahrt versprechen Abenteuer. Nach dem Abendessen findet ein bunter Abend statt, an dem die letzten Tage gemeinsam reflektiert werden. Am nächsten Morgen wird die Heimreise angetreten.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–31.10.	3 Tage 97 € p.P. oder 5 Tage 160 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 24 Personen max. 28 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Tümpel-, Hecken- oder Gartensafari ✓ Nachtwanderung
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ökologische Exkursion inklusive Zugfahrt ✓ 1 Programmbaustein zur Auswahl
Preis für geringere Teilnehmerzahl auf Anfrage.	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exkursion Moor oder Wasser ✓ Bunter Abend

WINTERWUNDERWELT

NATUR IM WINTER UND ENERGIE ERLEBEN [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Technik & Kultur



Am Tag der Anreise lernen sich die Klasse und die Referenten mit kleinen Spielen kennen, bevor sie eine **Winterwanderung zur Vogelbeobachtungsstation** unternehmen. Dort können weitgereiste Zugvögel und im Moor beheimatete Standvögel beobachtet und bestimmt werden. Gemeinsam stellen die Kinder Vogelfutter her und befüllen vorgefertigte Behältnisse. Danach stärkt sich auch die Gruppe und kocht mit Biogemüse eine wärmende Suppe. Abends erkunden sie bei einer Nachtwanderung die winterliche Landschaft.

Nach dem Frühstück gehen die Kinder am nächsten Tag auf **Exkursion in den Bergwald**. Nach einer kurzen Zugfahrt wandert die Klasse durch den Bergwald, liest Tierspuren und erfährt, wie die entdeckten Lebewesen überwintern. Highlights sind je nach Witterung der vereiste Wasserfall und ein Wärmefeuher auf der Wegstrecke. Für den Vormittag an Tag drei stehen vier **Bausteine zur Auswahl**: (1) Energiewerkstatt, (2) Rendezvous mit H2O, (3) Nachhaltige Ernährung (gemeinsames Brot- oder Pizzabacken), (4) Papierschöpfen. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Bei Buchung des 3-Tage-Programms tritt die Klasse nun die Heimreise an.

Am vierten Tag stehen **Bewegung und Gruppengefühl** auf dem Programm. Individuelle und soziale Kompetenzen werden spielerisch entdeckt und trainiert. In Gruppenarbeit werden die einzelnen Themen des Vortages erarbeitet und in einer Ausstellung präsentiert. Nach dem Abendessen wird der Aufenthalt bei einem bunten Abend reflektiert und endet am nächsten Tag nach dem Frühstück mit der Heimreise.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.03., 01.11.–31.12.	3 Tage 97 € p.P. oder 5 Tage 160 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 24 Personen max. 28 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Vogelbeobachtung ✓ Erlebniswanderung durch die Winternacht
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exkursion in den Bergwald inklusive Zugfahrt ✓ 1 Programmbaustein zur Auswahl
Preis für geringere Teilnehmerzahl auf Anfrage.	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kooperative Abenteuerspiele ✓ Bunter Abend



Unterhalb der mächtigen Willibaldsburg liegt die Jugendherberge am Stadtrand von Eichstätt im Naturpark Altmühltal, mit freiem Blick auf die schicke Bischofs- und Universitätsstadt. Die UmweltJugendherberge bietet neben biozertifizierter Küche und Erlebnisprogrammen zur Umwelt, die Möglichkeit zum Imkern, Geocaching oder Klettern. Im haus-eigenen Arbeitsraum können die Kinder z. B. beim Fossilien fälschen kreativ werden. In ca. 5 Gehminuten erreichen Sie das, die Burg umgehende, Waldgelände, von wo aus zahlreiche Wanderwege beginnen. Gehen Sie mit Ihrer Klasse auf Schatzsuche in den Steinbrüchen oder besuchen Sie das Juramuseum in der Burg. Die barocke Kleinstadt und ihre Umgebung sind auch Ausgangspunkt für Rad- und Bootstouren im Altmühltal.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Volleyballfeld
- ✓ Feuerplatz
- ✓ Spielwiese mit mehreren Sitzgruppen
- ✓ Tischtennis
- ✓ Garten mit Obstbäumen, Feuchtbiotop und Bienenvolk
- ✓ Spielgeräte für drinnen und draußen
- ✓ Kicker
- ✓ Basketball
- ✓ Airhockey
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: URZEITREISE INS DINOZEITALTER

Gemeinsam abtauchen! Wecken Sie vor dem Ausflug das Interesse Ihrer Schülerinnen und Schüler für die Unterwasserwelt: Welche Tiere leben im Meer und welche in Flüssen und Seen? Die Kinder können eine Liste mit Lebewesen erstellen, von denen sie glauben, dass sie schon besonders lange existieren. Im Jura-Museum erfahren sie, ob sie mit ihren Vermutungen richtig lagen und können versteinerte mit lebendigen Tieren in den Aquarien vergleichen.



Nach dem Ausflug kennen Ihre Schülerinnen und Schüler die Entwicklung von Flugsaurier und Vogel. Übertragen Sie dieses Schema auf die Entwicklung des Menschen und verdeutlichen Sie so die zeitlichen Dimensionen. Sie können mit Ihrer Klasse eine Wandzeitung mit den wichtigsten Entwicklungsstufen erstellen. Nutzen Sie dazu auch mitgebrachte Fundstücke und Fossilabdrücke.

IMPULS: MIRACULIX UND DAS DRUIDENTEAM

Stärken Sie vorab den Gemeinschaftsgedanken Ihrer Klasse und üben Sie spielerisch, wie man sich in der Natur rücksichtsvoll (gegenüber Tieren und Pflanzen) verhalten kann. Erfinden Sie gemeinsam eine „Waldsprache“ aus Gesten oder Lauten, z. B. die Hasenohren aus zwei Fingern, mit denen auf ein Tier aufmerksam gemacht werden kann, ohne es zu verschrecken. Die Kinder lernen so, auf ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu achten und können ein Gemeinschaftsgefühl entwickeln.

URZEITREISE INS DINOZEITALTER

UNTERWEGS IN DER LEBENSWELT DES JURAMEERS
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe



Der Anreisetag steht im Zeichen des Kennenlernens: Nach der Ankunft ziehen die Schülerinnen und Schüler mit Kinderstadtkarten los, um die Stadt auf einer spannenden **Rallye** zu erkunden.

Am zweiten Tag beginnt das Programm vormittags mit einem Ausflug in das **Jura-Museum** auf der Willibaldsburg. Die Klasse geht auf „Zeitreise ins Jurameer“ und erfährt anschaulich und altersgerecht etwas über die **Entwicklung des Vogelflugs**. Während der Führung lernen die Kinder gleich mit mehreren Sinnen einige der **Fossilien** kennen. Im Aquarium treffen Vergangenheit und Gegenwart aufeinander: Anhand von sogenannten lebenden Fossilien wie Knochenhecht und Pfeilschwanz gewinnen Ihre Schülerinnen und Schüler eine Vorstellung von der Lebenswelt im Jurameer vor 150 Millionen Jahren. Im Anschluss werden die Eindrücke der Führung gemeinsam reflektiert.

Am Nachmittag bricht die Klasse selbstständig zu einer ca. einstündigen Wanderung zum **Fossiliensteinbruch** am Blumberg auf. Dort wird der Entdeckergeist geweckt: Mit Hammer und Meißel ausgestattet können die Schülerinnen und Schüler im Plattenkalk echte Fossilien des damaligen Meeres finden und mit nach Hause nehmen. Der erlebnisreiche Tag wird mit einer Nachtwanderung auf den Burgberg abgeschlossen.

Die **Fossilfälscherwerkstatt** in der Jugendherberge lädt am dritten Tag dazu ein, mit Gipsmasse eigene Fossilabdrücke selbst anzufertigen. Die entstandenen Raubfische und Flugsaurier sind tolle Erinnerungstücke für die kleinen Paläontologen. Die Abreise erfolgt nach dem Mittagessen.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
03.04.–18.06., 28.07.–26.10. 19.06.–27.07.	3 Tage 85 € p.P. 3 Tage 87 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Stadtrallye ✓ Jura-Museum mit Führung ✓ Fossiliensteinbruch mit Hammer und Meißel ✓ Nachtwanderung ✓ Fossilienfälscherwerkstatt

MIRACULIX UND DAS DRUIDENTEAM

TEAMENTWICKLUNG UND NATURVERSTÄNDNIS
[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen
- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Nach der selbstständigen Stadtrallye am Anreisetag steht an Tag zwei des Aufenthalts die Erkundung der eigenen Gruppe an. Mit verschiedenen Spielen, Übungen und Aufgaben werden die sozialen Fähigkeiten geschult und ein wertschätzendes Miteinander gepflegt. Die Kinder lernen **teamorientiertes Verhalten** und beweisen, dass sie als „Druidenteam“ der spannenden Aufgabe des nächsten Tages gewachsen sind.

Am dritten Tag ziehen die Schülerinnen und Schüler eigenständig mit einer altersentsprechenden Karte in den **Wald**. Dort entdecken die kleinen Druiden gemeinsam mit der Umweltpädagogin die **Flora und Fauna**: Sie beobachten und sammeln jahreszeittypische Pflanzen des Waldes und lernen Tierspuren zu lesen. Der ereignisreiche Tag kann nach dem Abendessen entweder gemütlich beim **gemeinsamen Lagerfeuer** ausklingen oder gegen einen geringen Aufpreis mit einem weiteren spannenden Programmbaustein vertieft werden: Mit Taschenlampe und Ultraschalldetektor gehen die Schülerinnen und Schüler auf die Spuren der Fledermaus oder auf eine spannende Biberwanderung entlang des Flusses.



An Tag vier kann das „Druidenteam“ optional eine Zeitreise unternehmen. Ein Besuch des Jura-Museums gibt anschaulich Eindrücke in die Pflanzen- und Tierwelt vor 150 Millionen Jahren. Am Nachmittag können die Kinder dann bei einem Ausflug in den Fossiliensteinbruch mit Hammer und Meißel zu echten Paläontologen werden. Die Abreise erfolgt am fünften Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
06.02.–18.06., 28.07.–01.12. 19.06.–27.07.	5 Tage 169 € p.P. 5 Tage 171 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Stadtrallye ✓ Druiden-Teamentwicklung
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Druidenteam im Wald ✓ abendliches Lagerfeuer mit Stockbrot



Die als Alpiner Studienplatz zertifizierte Jugendherberge liegt ruhig am Ortsrand von Garmisch-Partenkirchen. Das Angebot des Alpenen Studienplatzes umfasst pädagogisch begleitete Erlebnis- und Umweltprogramme, die den Klassen die faszinierende Bergwelt rund um die Zugspitze näher bringen. Der Ortskern ist ca. 3 km entfernt und zu Fuß oder mit dem Bus von der 200 m entfernten Haltestelle erreichbar. Der geschützte Garten und Innenhof bieten beste Spiel- und Freizeitmöglichkeiten. Zur umfangreichen Outdoor-Ausstattung des Hauses gehören u.a. eine Kletterwand sowie ein Geschicklichkeitsparcours. Das Haus liegt den Berggipfeln zu Füßen und in der näheren Umgebung warten zahlreiche Wander- und Fahrradwege. Fußläufig erreichbar sind auch ein Spiel- und Fußballplatz (ca. 10 Min.), der Waldlehrpfad Farchant (ca. 40 Min.) sowie die Burgruine Werdenfels mit beeindruckender Aussicht auf den Olympiapark und die Alpen (ca. 40 Min.).



- ✓ Cafeteria und Bistro
- ✓ 6 Aufenthalts- und Seminarräume inkl. Klavier & einer transportablen Bühne
- ✓ Tischtennis und Kicker
- ✓ Partyraum mit Musikanlage und Boulderwand
- ✓ hauseigene Wetterstation
- ✓ Alpiner Pflanzengarten
- ✓ Kletterwand
- ✓ Spieleturm mit Rutsche
- ✓ Hängemattenschaukel
- ✓ Geschicklichkeitsparcours
- ✓ Streetball
- ✓ Mehrzweck-Handballplatz



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: FORSCHUNGSREISE INS WILDE OBERBAYERN

Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler vorab mit dem Thema Expeditionen vertraut. Dafür können Sie z. B. Alexander von Humboldt und seine Forschungsreisen mit den Kindern besprechen. Humboldt untersuchte auf seinen Reisen zahlreiche Gebiete und brachte botanische und geologische Proben von seinen Reisen mit. Ebenso wie Humboldt können auch Ihre Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse ihrer Forschungsreise ins wilde Oberbayern in Reisetagebüchern festhalten und spannende Naturmaterialien mit nach Hause nehmen.

Die Klasse hat während der Tage in der Jugendherberge Meister Bockert und seinen Lebensraum kennengelernt. Doch mit wem teilt sich der Biber seinen Lebensraum? Die Schülerinnen und Schüler können ein Arten-Memo-Spiel gestalten. Welche anderen Tiere sind den Kindern auf der Schülerfahrt begegnet, was für Pflanzen haben sie kennengelernt? Mit bunten Farben malt und bastelt die Klasse gemeinsam ein Spiel, das Spaß macht und gleichzeitig Wissen vermittelt.

IMPULS: NATURABENTEUER IM WALD, AM WASSER UND AUF DER WIESE

Die Schülerinnen und Schüler wissen nun, welche Kräuter die Kramerlinge in ihrem Wiesengarten ernten, und haben die Kräuter auf der Schülerfahrt auch selbst probiert. Wie wäre es, wenn die Klasse ihren eigenen Kräutergarten anlegt? Hat die Schule einen Schulgarten, dann kann die Klasse hier ihr eigenes Beet anlegen. Aber auch auf kleinem Raum oder im Klassenzimmer können die Kinder Kräuter wie z. B. Kresse oder Schnittlauch säen, ernten und bei einem gemeinsamen Essen probieren.

FORSCHUNGSREISE INS WILDE OBERBAYERN

TEAMGEIST, FORSCHERDRANG UND JEDE MENGE SPASS IN GARMISCH [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Raum & Mobilität



Das Entdecken der alpinen Natur steht während des Besuchs in Garmisch-Partenkirchen im Mittelpunkt. Am Nachmittag des Anreisetages erfahren die Schülerinnen und Schüler, worauf sie sich in den folgenden Tagen freuen können. Weil sie sich in der Wildnis aufeinander verlassen müssen, trainieren sie ihre **Teamfähigkeit** mit unterschiedlichen **Kooperationsübungen**.

Am zweiten Tag beginnt die aufregende **Expedition**. Weitestgehend ohne technische Hilfsmittel findet sich die Klasse in der Wildnis zurecht und orientiert sich an natürlichen Gegebenheiten. Am Nachmittag lernen die Kinder den **Biber** und seinen feuchten Lebensraum kennen und erforschen, wie Mensch und Biber miteinander leben.

An Tag drei erkundet der Expeditionstrupp einen wilden **Bergbach**, an dem die Kinder eindrucksvoll begreifen, wie Wasser die Landschaft formt. Mit spannenden Forschungsaufträgen, wie der Untersuchung von **Wasserlebewesen**, können Aussagen über die **Wassergüte** getroffen werden. Anschließend reflektiert die Klasse, wie wertvoll reines Trinkwasser ist. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Nach dem Abendessen erfahren die Kinder in einer Wanderung zur Burgruine Werdenfels mehr über das **Leben nachaktiver Tiere** und spüren selbst, die Veränderung ihrer Sinne im Dunkeln. Nach der Reflexion wandert die Klasse mit Fackeln zurück.

Der vierte Tag steht der Gruppe zur freien Verfügung. An Tag fünf erfolgt die Abreise nach dem Frühstück. Beim 3-Tages-Programm erfolgt die Rückreise nach dem Frühstück an Tag drei. Der Programmpunkt Wildbachabenteuer kann auf Wunsch noch dazu gebucht werden.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
13.03.–28.04., 06.11.–17.11.	3 Tage 99 € p.P. 5 Tage 188 € p.P.
01.05.–28.10.	5 Tage 192 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Teamtraining in der Wildnis ✓ Orientierung in der Natur ✓ Unterwegs im Biberland
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Wildbachabenteuer ✓ Nachtwanderung

NATURABENTEUER IM WALD, AM WASSER UND AUF DER WIESE

UNTERWEGS MIT DEN „KRAMERLINGEN“ [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Körper & Gesundheit



Die Tage in der Jugendherberge stehen ganz im Zeichen der Kramerlinge. Am Nachmittag des Anreisetages lernen die Kinder die Kramerlinge kennen, ein kleines Bergvolk, das in der wunderbaren Natur des Zugspitzlandes lebt. Sie erfahren eine Menge über **Kräuter und essbare Pflanzen** und genießen einen selbst zubereiteten leckeren Kräuterbuttersnack nach Kramerlinge-Art. Nach dem Abendessen erlebt die Klasse auf einer Nachtwanderung durch den alten Burgwald, wie die nachtaktiven Freunde der Kramerlinge wohnen.

An Tag zwei kommen Bergwelt und Bergbach mit ihren Bewohnern unter die Lupe. Mit dem **Mikroskop** führt die Klasse spannende **Wasseruntersuchungen** durch, erforscht die **Lebewesen im Bergbach** und lernt die **Funktionen des Waldes** und seiner Bewohner kennen. Die Kinder erfahren, warum den Kramerlingen der Schutz dieser Lebensräume besonders am Herzen liegt. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Eine Ortsrallye durch Partenkirchen kann in Eigenregie durchgeführt werden.

Der dritte Tag steht im Zeichen der Leibspeise der Kramerlinge: Käse. Die Klasse **stellt** selbst schmackhaften **Käse her** und probiert ihn gemeinsam. Außerdem erfahren die Kinder, wie **Milch** produziert wird und weshalb sie so wertvoll ist. Am Nachmittag geht es auf eine spannende **GPS-Schnitzeljagd**.

Am vierten Tag nehmen die Schülerinnen und Schüler Abschied von den Kramerlingen. Der Rest des Tages steht zur freien Verfügung. Die Klasse kann einen Bunten Abend vorbereiten. An Tag fünf erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
13.03.–28.04., 06.11.–17.11.	5 Tage 189 € p.P.
01.05.–28.10.	5 Tage 192 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Natur zum Anbeißen: Kräuterkunde & Erstellung Buttersnack
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nachtwanderung zur Burgruine ✓ Entdeckertour im Wald und am Bach ✓ Ortsrallye in Eigenregie ✓ Käse-Herstellung ✓ GPS-Schnitzeljagd in Eigenregie ✓ Bunter Abend in Eigenregie



Die gemütliche, überschaubare Jugendherberge Ingolstadt befindet sich in einer historischen Festung aus dem Jahr 1840 und liegt vor den Toren der Altstadt – durch die zentrale Lage ist der Großteil der Freizeitaktivitäten zu Fuß erreichbar. Das Haus verfügt über einen großen Hof mit zwei Rasenflächen, auf denen sich die Kinder austoben können. Neben der Jugendherberge befindet sich die Bezirkssportanlage mit Basketball- und Kunstrasenplatz, welche nach Verfügbarkeit von den Klassen unter Beaufsichtigung genutzt werden darf. Die zahlreichen Museen der Stadt, z. B. Stadtmuseum, Museum für Konkrete Kunst mit Kreativwerkstatt oder audi museum mobile, bieten vielfältige pädagogische Bausteine. Im Kinder- und Jugendtheater werden verschiedene Stücke für jede Altersgruppe aufgeführt. Ein weiteres Highlight ist eine Werksführung beim Automobilhersteller Audi.

Wasserfreunde erreichen fußläufig das neue Sportbad mit Lehrschwimmbecken. Über die Jugendherberge sind betreute Schwimmprogramme (z. B. Seepferdchen) buchbar.

Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Tischtennis
- ✓ Kicker
- ✓ Spiele und Bälle zum Verleih
- ✓ Slackline
- ✓ 2 Gruppenräume



Jugendherberge Ingolstadt
Monika Geiger
Friedhofstr. 4 ½ • 85049 Ingolstadt
Telefon 0841 305128-0 • Fax 0841 305128-9
jugendherberge@ingolstadt.de
ingolstadt.jugendherberge.de



84 Betten



3,7 km

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: WIR ENTDECKEN DEN KÜNSTLER IN UNS!

Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler vorab mit den unterschiedlichen geometrischen Formen vertraut. Die Klasse begibt sich dazu im Klassenraum oder auf dem Schulgelände auf die Suche nach Quadraten, Recht- und Dreiecken. Gibt es auch Kreise oder Achtecke auf dem Schulhof zu entdecken? Besprechen Sie mit den Schülern, was die verschiedenen Formen voneinander unterscheidet. Aus Pappe werden die Formen ausgeschnitten und in einen Schuhkarton gelegt. Durch ein Loch in der Seitenwand greifen die Kinder in den Karton und erfühlen Trapez, Raute und Dreieck.

Nach der Schülerfahrt sind die Erlebnisse der Nachtwanderung noch sehr präsent. Die Schülerinnen und Schüler visualisieren, welche Erinnerungen sie an den Parcours in der Dunkelheit haben. Die Kinder schließen alle die Augen und versetzen sich in die Situation zurück. Wie hat es sich angefühlt? War es warm oder wehte ein kühler Wind? Wie hat es gerochen? Was konnten sie trotz Dunkelheit gut erkennen? Wie sah die Stadt im Dunkeln aus? Anschließend malen die Kinder Bilder von ihren Erinnerungen. Wer lieber schreibt, kann auch einen kurzen Erlebnisbericht verfassen, wie die Nachtwanderung war.



WIR ENTDECKEN DEN KÜNSTLER IN UNS!

MIT FARBEN, FORMEN UND MATERIALIEN GEMEINSAM KREATIV SEIN [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Kunst:

- Bildende Kunst

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Nach dem Mittagessen geht es auf zu einer Stadtrallye. In Teams machen sich die Schülerinnen und Schüler mit altersgerechten GPS-Geräten auf den Weg, um die Ziele der Stadtrallye zu erreichen. Die Klasse übt spielerisch den **Umgang mit Koordinaten und GPS-Gerät**. Die schönsten Ecken und Gassen der Stadt werden dabei natürlich auch kennengelernt und eigenständig in Kleingruppen durch einfache Arbeitsaufträge an den Stationen erkundet.

Am Vormittag des zweiten Tages besucht die Klasse das **Museum für Konkrete Kunst** in Ingolstadt. Während einer dialogischen Führung durch die Ausstellung besprechen die Kinder unterschiedliche Kunstwerke und arbeiten mit verschiedenen **museumspädagogischen Materialien**. Anschließend lassen die Schülerinnen und Schüler in der museumseigenen **Kreativwerkstatt** ihrer Fantasie freien Lauf und setzen ihre Inspiration aus der Ausstellung in die Praxis um – geometrische Formen, Farben und unterschiedliche Materialien spielen dabei eine zentrale Rolle. Die Wahrnehmung der Kinder wird geschärft und ihre Vorstellungskraft angeregt.

Nachmittags erwartet die Klasse eine Reihe von altersgerechten **Kooperationsübungen**, bei denen alle mit anpacken und am Erfolg der Gruppe mitarbeiten müssen. Über den Tag hinweg wird so der Blick dafür geöffnet, dass ein Team mehr ist als die Summe der Mitglieder. Mit einfachen und kurzen Reflexionen werden die Lerneffekte herausgearbeitet. Nach dem Abendessen bricht die Klasse zu einer geführten **Nachtwanderung** auf. Mit Fackeln geht es in den Grüngürtel um die Ingolstädter Altstadt. Ein **Parcours** durch die Parkanlagen in der Dunkelheit spricht alle Sinne an.

Am dritten Tag erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–30.04., 01.11.–31.12.	3 Tage 82 € p.P.
01.05.–31.07.	3 Tage 89 € p.P.
01.08.–31.10.	3 Tage 85 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Stadtrallye ✓ Kreativwerkstatt Museum für Konkrete Kunst inkl. Eintritt ✓ Teamtraining mit Reflexion ✓ geführte Nachtwanderung





Die Jugendherberge liegt im Ortsteil Scharling südlich vom Tegernsee im idyllischen Weißachtal auf einem umzäunten Gelände unterhalb des Hirschbergs. Machen Sie mit Ihrer Klasse einen Ausflug auf den Wallberg mit grandiosem Blick auf den Tegernsee oder eine Wanderung auf eine gemütliche Almhütte in den Tegernseer Bergen. Nutzen Sie die Bausteinprogramme mit Sport, Umwelt, Natur und Ausflügen. Besuchen Sie doch eines der zahlreichen Königsschlösser, das Kloster Tegernsee oder genießen Sie einen Tag im Wildbad Kreuth. Nach einem „Facelifting“ präsentiert sich unser traditionelles Haus mit modernem Eingangsbereich und gemütlichen Gruppenräumen.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Basketball
- ✓ Discoräum
- ✓ Trampolin
- ✓ Billard
- ✓ Tischtennis
- ✓ Spielzimmer
- ✓ Spielwiese mit Federballnetz
- ✓ Kicker
- ✓ Streetball
- ✓ Brettspiele
- ✓ 2 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: ABENTEUER FÜR DIE SINNE

Raum entdecken und verstehen – dazu gehört noch mehr als links, rechts, oben, unten, vor und dahinter. Überlegen Sie mit Ihrer Klasse, wie oder woran man sich orientieren kann, z. B. am Sonnenstand, an Pflanzen oder Gebäuden. Machen Sie die Kinder auf die Unterschiede zwischen Stadt und Wald aufmerksam. Die Kinder können ihre Schul- und Heimwege aus unterschiedlichen Perspektiven beschreiben, ohne sich dabei an Schildern und Straßennamen zu orientieren.

Sinneswandel! Auf dem Ausflug haben die Kinder mit ihren Sinnen den Wald entdeckt. Nun können sie lernen, sich auf einzelne Sinne zu konzentrieren und diese zu schärfen. In kleinen Gruppen, z. B. als „Schnüffler“, „Ertaster“ oder „Adleraugen“, beschreiben sie Gegenstände oder Dinge aus der Natur – jeweils nur mit „ihrem“ Sinn. Kleine Mitbringsel von der Entdeckungstour aus dem Wald verbinden die Übungen mit dem erlernten Wissen.



Jugendherberge Kreuth

Lucia und Bernhard Georg
Nördliche Hauptstr. 91 • 83708 Kreuth a. Tegernsee
Telefon 08029 9956-0 • Fax 08029 9956-29

kreuth@jugendherberge.de
kreuth.jugendherberge.de



119 Betten



7,2 km

ABENTEUER FÜR DIE SINNE

MIT DER BECHERLUPE UNTERWEGS

[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Raum & Mobilität

ALTERSSTUFE
GEEIGNET FÜR
KLASSEN 2 BIS 4

Die Anreise erfolgt am ersten Tag passend zum Mittagessen in der Kreuther Jugendherberge. Am Nachmittag geht es zunächst zu Fuß auf eine spannende **Erkundungstour** in den Ortskern von Kreuth. Je nach Wetterlage lernen die Schülerinnen und Schüler später auf einer Rallye entweder den nahegelegenen Hirschberg oder die Hausanlage der Jugendherberge kennen. Abends lädt ein gemütliches Lagerfeuer mit Stockbrot zum gemeinsamen Geschichtenerzählen ein.

An Tag zwei gibt es viel zu entdecken und erleben: Vormittags gehen die Kinder mit all ihren Sinnen auf eine dreistündige Abenteuerreise. Mit verbundenen Augen, barfuß oder ausgestattet mit einer **Becherlupe** ziehen sie durch den **Wald** und lernen dort nicht nur etwas über die **jahreszeittypische Pflanzenwelt**. Der „Baumkronen-Spaziergang“ und das „Kuscheln mit dem Fuchsfell“ versprechen außergewöhnliche Erfahrungen.

Nach einer stärkenden Mittagspause werden am Nachmittag **Entdeckergeist** und **Orientierung der Kinder** gefördert. Sie werden altersentsprechend in die Kunst des **Kartenlesens** und die Benutzung des **Kompasses** eingewiesen. Gut ausgestattet gehen sie dann auf große Entdeckertour und müssen selbstständig den Weg zum gemeinsamen Ziel finden.

Die Abreise erfolgt am dritten Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.-31.10.	3 Tage 84 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen max. 60 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Rallye ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot (witterungsabhängig) ✓ Programmbaustein „Ein Abenteuer für die Sinne“ ✓ Programmbaustein „Sonne, Karte, Kompass“





Die Jugendherberge Mühlendorf befindet sich nur ca. 5 Gehminuten von der historischen Altstadt entfernt. Auf dem großzügigen, umzäunten Außengelände gibt es zahlreiche Freizeitmöglichkeiten wie z. B. Trampolinfelder oder einen Niedrigseilgarten sowie reichlich Platz zum Spielen und Austoben. Zudem sind in der Jugendherberge ca. 40 Programmbausteine, wie z. B. Soccer-Turnier, Teamtraining-Tag oder Schnitzeljagd, buchbar. Fußläufig erreichbar sind u.a. ein Frei- und Hallenbad, mehrere Fußballplätze und Sporthallen sowie eine Schlittschuhbahn. Oder lieber die Natur der Innauen am interaktiven „Naturerlebnisweg Innaue“ entdecken und genießen? Beliebte Ausflugsziele mit dem Bus bzw. der Bahn in der Region sind der Marien-Wallfahrtsort Altötting (ca. 12 km) oder Burghausen mit der längsten Burg der Welt (ca. 27 km). Der Mühlendorfer Bahnhof ist zu Fuß ca. 10 Minuten von der Jugendherberge entfernt.



- ✓ Verleih von Brettspielen
- ✓ Discoräum
- ✓ Kicker
- ✓ Tischtennis innen und außen
- ✓ Spielzimmer
- ✓ Outdoor Arena
- ✓ 3-fach Trampolin
- ✓ Lagerfeuer- und Grillplatz
- ✓ Spielwiesen
- ✓ Eigener Soccerpark
- ✓ Basketball
- ✓ Bolzplatz
- ✓ Volleyball
- ✓ Streetball
- ✓ Federball
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: DEM WASSER AUF DER SPUR

Auf der Schülerfahrt dreht sich alles rund ums Wasser. Als Einstimmung in die Thematik begeben sich die Schülerinnen und Schüler auf Entdeckungstour in die nähere Umgebung der Schule. Erstellen Sie mit der Klasse ein Plakat. In die Mitte kommt ein Foto der Schule, die Umgebung wird mit Hilfe einer Karte schematisch eingezeichnet. Jetzt macht sich die Klasse auf die Suche nach Wasser in der Umgebung. Aufmerksam spüren die Schülerinnen und Schüler jede Form von Wasser in der Umgebung auf. Nach dem Ausflug malen die Kinder Bilder von allen Wasserorten, die sie gesehen haben. Hydranten, Gullideckel, Schwimmbäder und alles andere, was die Kinder aufgemalt haben, werden nun auf das Plakat an den passenden Ort geklebt.

IMPULS: ERLEBNISWELT MITTELALTER

Erstellen Sie nach der Schülerfahrt ein Buch mit den Erlebnissen der Klasse. Jedes Kind verfasst eine kurze Geschichte, in der es von seinem tollsten Moment in Mühlendorf berichtet. Gestalten Sie gemeinsam ein schönes Cover in Altdeutscher Schrift und mit einem Klassenfoto, das auf der Fahrt entstanden ist. Im Internet können Sie kostenlos entsprechende Schriften runterladen und in Ihrem Textprogramm installieren. Auf diese Weise können auch alle Texte in Altdeutscher Schrift verfasst werden. Jedes Kind erhält als Erinnerung an die Schülerfahrt ein eigenes Buch.



DEM WASSER AUF DER SPUR

JEDER BRAUCHT WASSER, ABER WIE KÖNNEN WIR
ES ERHALTEN? [DREI UND FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung
- Technische Bildung

Werken und Gestalten:

- Arbeitstechniken & -abläufe



Das Programm startet am Nachmittag des ersten Tages mit einer aufregenden **Experimentierwerkstatt**. Drei spannende Versuche verdeutlichen den Schülerinnen und Schülern, welche Kraft im Wasser steckt.

Tag zwei beginnt nach dem Frühstück mit einem **Besuch im Klärwerk**. Die Klasse lernt, wie Wasser gesäubert wird. Die Kinder besichtigen nicht nur das Klärwerk, sie greifen auch selbst zum Mikroskop und werden zu kleinen Forschern. Am Nachmittag geht es in der **Versuchswerkstatt** weiter. Die Klasse baut ihr eigenes Klärwerk und führt Versuche damit durch. Am Abend basteln die Kinder ein kreatives Poster für das Klassenzimmer. So spielt auch nach dem Besuch in der Jugendherberge das Thema „**Wasser sparen**“ eine Rolle.

Der dritte Tag steht ebenfalls im Zeichen des Wassers. Beim Besuch des **Kreismuseums Mühldorf** erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie wichtig unsere Flüsse sind. Der Nachmittag steht der Klasse zur freien Verfügung. Am Abend heißt es wieder „Wasser marsch!“: Ein Spieleabend mit **Wasserspielen** steht auf dem Programm.

Die Kinder verfassen am vierten Tag gemeinsam in einer **Schreibwerkstatt** Pflanzen- und Tiersteckbriefe für den Ausflug am Nachmittag. Nach dem gemeinsamen Mittagessen mit einem Förster erforschen die Schülerinnen und Schüler am Nachmittag die **Tier- und Pflanzenwelt der Innauen**.

An Tag fünf werden abschließend die ereignisreichen Tage besprochen, bevor die Klasse die Heimreise antritt.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–21.12	3 Tage 89 € p.P. 5 Tage 159 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 12 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 bzw. 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Experimentierwerkstatt: Kraft des Wassers ✓ Entdeckertour im Klärwerk ✓ Versuchswerkstatt: Bau Klärwerk
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<p>zusätzliche Leistungen bei 5 Tagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Besuch Kreismuseum Mühldorf ✓ Schreibwerkstatt: Pflanzen- & Tiersteckbrief ✓ Geführte Tour Innauen Mühldorf

ERLEBNISWELT MITTELALTER

DIE BAYERISCHE GESCHICHTE KENNENLERNEN
UND SELBST ERLEBEN [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

Deutsch:

- Schreiben

Werken und Gestalten:

- Gestaltungselemente & -prinzipien

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Sport:

- Sportliche Handlungsfelder



Das **Mittelalter** und die **Geschichte Bayerns** zu erfahren, steht während des Programms in der Jugendherberge Mühldorf am Inn im Mittelpunkt. Am Nachmittag des Anreisetages erwartet die Klasse eine aufregende Stadtführung mit Besuchen der Hexenkammer, des Haberkastens und der historischen Altstadt.

An Tag zwei geht es auf nach Burghausen zur Besichtigung der längsten **Burg** Europas. Nach der Führung und dem Mittagessen gibt es noch die Möglichkeit zur Erkundung des Ortes Burghausen. Das Abendessen findet direkt am Lagerfeuer statt. Spannende Geschichten geben Anlass zu einer ersten Zwischenreflexion.

Am Vormittag des dritten Tages lernen die Schülerinnen und Schüler, wie im Mittelalter zu schreiben. Sie vergleichen die Altdeutsche Schrift mit unserer heutigen Schreibschrift und gestalten einen **mittelalterlichen Brief**, der natürlich auch ein **Wachssiegel** benötigt, das die Klasse gemeinsam erstellt. Der Nachmittag steht zur freien Verfügung. Nach dem Abendessen sorgt ein **mittelalterlicher Tanzabend** für ausreichend Spaß und Bewegung.

Am vierten Tag basteln die Schülerinnen und Schüler in einer **Kreativwerkstatt** sowohl Schwert und Schild für die Ritter als auch Hut und Fächer für die Burgfräulein der Klasse. Am Nachmittag werden viele **Spiele aus der Mittelalterzeit** ausprobiert. Beim Ritteressen am Abend reist die Klasse nicht in die Neuzeit zurück, sondern isst wie damals mit den Fingern. Anschließend brechen die Kinder mit ihren gebastelten Mittelalterausrüstungen zu einer Fackelwanderung auf. Die Heimreise erfolgt am fünften Tag nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–31.10.	5 Tage 159 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 15 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Stadtführung Mühldorf
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Busfahrt nach Burghausen inkl. Burgführung ✓ Lagerfeuerabend inkl. Snack & Geschichten ✓ Schreibwerkstatt: Mittelalterliche Briefe ✓ Tanzabend mit Tänzen aus dem Mittelalter ✓ Kreativwerkstatt: Schwert & Schild ✓ Bunter Spielenachmittag ✓ Betreute Fackelwanderung



Die moderne Jugendherberge Possenhofen liegt direkt am Starnberger See. Hinter dem Haus befindet sich eine eigene Wiese, auf der sich die Kinder austoben können. Zur Herberge gehört ebenfalls ein abgegrenzter Jugendzeltplatz. Das Gelände des Hauses wird durch einen öffentlich zugänglichen, weitläufigen Park mit großen Wiesen, Spielplatz und Beachvolleyballfeld vom See (ca. 200 m) getrennt. In Possenhofen und am Starnberger See warten zahlreiche Freizeitmöglichkeiten auf Sie. Vielfältige Rad- und Wanderwege laden zu Touren ein, z. B. Wanderung entlang des Sees in das ca. 7 km entfernte Tutzing mit Rückfahrt nach Possenhofen mit dem Schiff. Oder lieber eine Schifffahrt auf die Roseninsel, dem Sommer-Domizil von König Ludwig II.? Sehenswert sind auch die Museen „Kaiserin Elisabeth“ in Possenhofen sowie „Starnberger See“ mit Prunkschiff in Starnberg. Die Landeshauptstadt München erreichen Sie mit der S-Bahn vom ca. 10 Gehminuten entfernten Bahnhof in rund 40 Minuten.



Die Jugendherberge bietet Ihren Schülerinnen und Schülern folgende Sport- und Freizeitmöglichkeiten im und am Haus:

- ✓ Hauseigene Spielwiese
- ✓ Tischtennis innen und außen
- ✓ Lagerfeuerplatz
- ✓ Angrenzender Erholungspark mit großen Wiesen, Spielplatz und Beach-Volleyballfeld
- ✓ 6 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: WAS WÄCHST UND LÄUFT DENN DA IM WALD?

Kennen die Kinder Meister Lampe, Reineke und Adebar bereits? Wer verbirgt sich hinter den Fabelnamen und welche Eigenschaften werden den Tieren zugeordnet? Die Schüler können dafür Tierfabeln lesen und sich in ihre fantasievolle und geheimnisumwitterte Welt entführen lassen. Besprechen Sie mit der Klasse die typischen Eigenschaften einer Fabel. Anschließend können die Schülerinnen und Schüler Steckbriefe für Hase, Fuchs und Storch erstellen.

IMPULS: STARNBERGER SEE PUR

Zur Einstimmung auf die Schülerfahrt fahren die Schülerinnen und Schüler gemeinsam über den Starnberger See – auf einem „Floß“. Verteilen Sie dazu Zeitungsseiten nebeneinander im Raum. So entsteht eine große Fläche. Jetzt verteilen sich alle Kinder auf dem „Floß“, was zu Beginn noch sehr leicht ist. Leider ist das Floß sehr alt und morsch, sodass nach und nach einzelne Bretter wegbrechen und es sich so verkleinert (nehmen Sie Seiten weg und verkleinern so die Fläche). Ziel ist es, dass die Klasse am anderen Flussufer ankommt, ohne dass dabei Kinder ins Wasser fallen. Die Klasse muss also zusammenrücken und möglichst viele Kinder, auf möglichst wenig Fläche unterbringen. Wenn das Minimum der möglichen Fläche erreicht ist, beenden Sie die Übung mit der Ansage, dass alle erfolgreich am anderen Ufer des Sees angekommen sind.



WAS WÄCHST UND LÄUFT DENN DA IM WALD?

EIN BESUCH BEI FUCHS UND HASE
 [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt



Nach der Ankunft lernt die Klasse die nähere Umgebung der Jugendherberge bei einem Spaziergang kennen. Am Nachmittag können die Kinder auf dem **Waldlehrpfad** in der Starzenbachschlucht erste Eindrücke von den **Tieren und Pflanzen des Waldes** gewinnen. Nach dem Abendessen wird in einem spannenden Quiz überprüft, wer am Nachmittag aufgepasst hat.

Nach dem Frühstück am zweiten Tag begeben sich die Kinder **mit allen Sinnen in den Wald**. Ob mit verbundenen Augen, barfuß oder mit der Becherlupe bewaffnet – es gibt vieles zu entdecken. Pflanzen und Tiere werden spielerisch kennengelernt. Am Nachmittag erlernt die Klasse die hohe Kunst des Überlebens in der freien **Natur**. Wie kann man ohne Hilfsmittel in der Natur übernachten und aus welchen Pflanzen kann man ein leckeres Essen zaubern? Die Kinder **bauen einen Unterschlupf** und lernen, wie man den Weg zurück in die Zivilisation findet. Nach der Reflexion lässt die Klasse den Abend gemütlich am Lagerfeuer mit Stockbrot ausklingen.

Nach dem Frühstück am dritten Tag tritt die Klasse die Heimreise an.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.12.	3 Tage 93 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Wanderung Waldlehrpfad mit Quizrunde am Abend in Eigenregie ✓ Mit allen Sinnen unterwegs im Wald ✓ „Survival“-Training in der Natur ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot in Eigenregie

STARNBERGER SEE PUR

UNTERWEGS MIT STOCKI, DER STOCKENTE
 [FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt

Kunst:

- Gestaltete Umwelt



Am Vormittag des Anreisetages geht die Klasse auf eine spannende Entdeckungsrallye und lernt so die Jugendherberge kennen. Ausgestattet mit **Vogelbestimmungsbüchern** wird nachmittags die nähere Umgebung erkundet. Dabei bestimmen die Kinder Vogelarten, die ihnen begegnen. Am Abend können die Schülerinnen und Schüler bei einem Quiz ihr neugewonnenes Wissen über die Vogelwelt am Starnberger See überprüfen.

Am Vormittag von Tag zwei geht es mit der Försterliesl auf **Wassersafari**. Mit **Keschern, Becherlupen und Bestimmungsbüchern** erforschen die Kinder, was in Bach und See lebt und finden heraus, wovon sich Stocki ernährt. Nachmittags ist die Kreativität der Klasse gefragt, wenn mit Naturmaterialien in Kleingruppen **Kunstwerke im Land-Art-Stil** gestaltet werden. Die Schülerinnen und Schüler präsentieren sich anschließend gegenseitig die einfallsreichen Werke.

Das **Teamtraining** am dritten Tag stärkt den Zusammenhalt der Klasse. Bestehende Cliquen werden geöffnet, neue Freundschaften geknüpft und die Kooperationsbereitschaft wird gesteigert. Am Ende des Tages herrschen Vertrauen und ein **fairer Umgang** zwischen den Schülerinnen und Schülern. Nach dem Abendessen bricht die Klasse zu einer Nachtwanderung am See auf. Sie begegnet nachtaktiven Vögeln und erlebt, wie es ist, sich in der Dunkelheit zu bewegen.

Der vierte Tag steht zur freien Verfügung. Am Abend kommt die Klasse am Lagerfeuer bei leckerem Stockbrot zusammen.

Am fünften Tag erfolgt die Abreise nach dem Frühstück.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–31.12.	5 Tage 194 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Hausrallye in Eigenregie ✓ Vogelbestimmung und Quizrunde am Abend in Eigenregie ✓ Das Leben in Bach und See ✓ Land Art: Gestalten mit Naturmaterialien ✓ Teamtraining-Tag ✓ Geführte Nachtwanderung ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot in Eigenregie



Die Fit Drauf | Jugendherberge liegt am Stadtrand von Donauwörth nur ca. fünfzehn Gehminuten von der Stadtmitte entfernt. Das Donau- und das Wörnitztal, der Riesrand und die hügeligen Ausläufer der Fränkischen Alb laden zum Wandern und Radfahren ein. In fünf Minuten erreichen Sie mit Ihrer Klasse einen Bolz- und Spielplatz und in zwanzig Minuten ein beheiztes Freibad mit Wasserrutsche. Museumspädagogische Angebote gibt es im Käthe-Kruse-Puppenmuseum und im Archäologischen Museum in Donauwörth. Die Jugendherberge ist die ideale Ausgangsbasis für Exkursionen zur Harburg, ins Rieskrater-Museum in Nördlingen oder ins LEGOLAND®.



„Erleben was gut tut – Fit fürs Leben“, unter diesem Motto bieten die Fit Drauf | Jugendherbergen Angebote zu den Themen Bewegung, gesunde Ernährung, Stressregulation und soziales Lernen.

- ✓ Beachvolleyballfeld
- ✓ Tischtennis
- ✓ Kicker
- ✓ Großer Garten für Gruppenspiele
- ✓ Entspannungsraum
- ✓ Federballsets, großes Schwingtuch, Springseile und weitere Sportutensilien
- ✓ Spiele zum Ausleihen
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: ENTDECKE DEN HELDEN IN DIR

Helden im Klassenraum! Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf vorhandene Stärken und Talente aufmerksam. Sie können eine große Figur aus Pappe entwerfen, die für die ganze Klasse steht. Nun können die Kinder für jedes einzelne Klassenmitglied – auch für sich selbst – Eigenschaften nennen, die diese Person zu einem Helden machen und auf die Pappfigur schreiben. Dazu können sowohl Mut und Kreativität gehören als auch Kopfrechnen oder besonders schnelles Rennen. Dadurch werden vorhandene Talente und Begabungen im Klassenverband identifiziert und Selbstbewusstsein und Klassengemeinschaft gleichermaßen gestärkt.



IMPULS: DEINE IDEEN – DEINE GESCHICHTEN

Unser Buch: Alle stellen aus den Texten, die in der Jugendherberge entstanden sind, ein gemeinsames Geschichtenbuch zusammen. Die Kinder können mit Farben spielen, Collagen kleben, einen Comic zeichnen, die Geschichten tippen oder per Hand schreiben. Dazu sammeln sie Ideen für Kapitel, Bilder und Umschlaggestaltung.

ENTDECKE DEN HELDEN IN DIR

TEAMFÄHIGKEIT UND SELBSTKOMPETENZ FÜR
GRUNDSCHULKINDER [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Heimat- und Sachunterricht:

- Körper & Gesundheit

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Das Programm unterstützt kindgerecht die Entwicklung von **Teamfähigkeit** und **Selbstkompetenz**. Den Einstieg am Anreisetag bildet ein Märchenspaziergang mit dem Schwerpunkt „Helden“. Die Kinder erleben in den Märchen Charaktere, die Herausforderungen mit Mut, Klugheit und Beharrlichkeit meistern und so zu Helden werden. Beim gemeinsamen Stockbrotbacken klingt der Abend gemütlich aus.

Während einer erlebnispädagogischen ganztägigen „Heldentour“ am zweiten Tag lösen die Kinder teils gemeinsam und teils individuell Aufgaben, bei denen sie ihre **Kreativität, Beobachtungsgabe und Teamfähigkeit** entdecken. Anschließend besprechen die Kinder, wie **kooperatives Verhalten** und eigenverantwortliches Handeln zusammenwirken und wie die neuen Erfahrungen und Erkenntnisse in den Schulalltag einfließen können. Mittags stärken sich die jungen Helden bei einem kleinen „Heldenessensfest“, das sie gemeinsam vorbereiten.

Bei einer geführten Nachtwanderung sind noch einmal Aufmerksamkeit und Heldenmut gefragt. Mit einer kleinen Auszeichnung fahren die Kinder am dritten Tag nach dem Frühstück wieder nach Hause.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.04.–31.10.	3 Tage 92 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen max. 26 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Begrüßungscocktail ✓ Märchenspaziergang „Helden“ ✓ Lagerfeuer mit Stockbrot ✓ Aktion „Heldentour“ mit integriertem Essensfest ✓ Geführte Nachtwanderung ✓ Schlummertrunk

DEINE IDEEN – DEINE GESCHICHTEN

KREATIVES SCHREIBEN FÜR GRUNDSCHULKINDER
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Deutsch:

- Schreiben
- Sprachgebrauch, Sprache untersuchen & reflektieren



Das Programm widmet sich dem **kreativen Schreiben** und eröffnet Kindern und Lehrkräften neue Zugänge zum Schreiben. Am Anreisetag geht es nach einer **Einführung ins Schreibhandwerk** mit unterhaltsamen **Schreibspielen** los. Diese kitzeln die Ideen der Kinder hervor und wecken ihre Schreiblust. Auch die geführte Nachtwanderung am Abend, bei der die Kinder sich selbst und die Natur erleben können, regt die Fantasie an.

Am Vormittag des zweiten Tages **schreiben** die Kinder in Kleingruppen an ihren Geschichten. **Begleitete Frage-, Vorlese- und Überarbeitungsrunden** unterstützen die Schülerinnen und Schüler. Die schöpferische Pause am Nachmittag ist ideal für **Bewegungsspiele** mit Schwungtuch, Jongliermaterial, Springseilen und vielem mehr. Am Spätnachmittag können die Kinder an einer weiteren Schreibsession teilnehmen, in der sie weitere Tipps für ihre Geschichte bekommen und auch das Vortragen üben.

Nach dem Abendessen bereiten die Kinder ihren Gruppenraum für die **feierliche Dichterlesung** vor. Leckere Cocktails und kleine Snacks werden von der Küche beigesteuert. Am dritten Tag geht es nach dem Frühstück auf den Heimweg – im Gepäck eine Schreibanleitung und Tipps für neue Schreibspiele. So kann das kreative Schreibvergnügen auch nach dem Jugendherbergsprogramm weitergehen.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.02.–31.03., 01.11.–30.11.	3 Tage 88 € p.P.
01.04.–31.10.	3 Tage 91 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen max. 26 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Schreibworkshop mit anschließender Dichterlesung ✓ Geführte Nachtwanderung ✓ Materialsammlung für Schüler/innen mit Anleitungen, Übungen und Anregungen ✓ Materialsammlung für Lehrer/innen ✓ Bücherkiste mit altersgerechten Kurzgeschichten für die Dauer des Aufenthalts ✓ Bewegungskiste



Die südlichste Jugendherberge Deutschlands liegt idyllisch am Waldrand im ruhigen Ortsteil Kornau (930 m), der Sonnenterrasse Oberstdorfs. Auf dem großen, umzäunten Außengelände ist genug Platz für die Kinder zum Austoben. Das Haus besticht durch seine umfangreiche Ausstattung und bietet erlebnispädagogische Bausteine direkt auf dem Gelände an. Auch die nähere Umgebung lässt keine Wünsche offen: Nach ca. 20 Gehminuten erreichen Sie die Söllereck-Bahn. Das Söllereck bietet einen Naturlehrpfad, zahlreiche Wandertouren sowie eine Ganzjahres-Rodelbahn. Weitere Bergbahnen, z. B. die Nebelhornbahn oder das ca. 3 km entfernte Zentrum von Oberstdorf sind gut mit dem Bus (Haltestelle ca. 5 Gehminuten) erreichbar. Eine etwa 40-minütige Wanderung auf einem Waldpfad bringt Sie zum Freibergsee mit Strandbad und Bootsverleih.



- ✓ Großer Sport- und Spielraum mit Tischtennis, Kicker, Billard und Disco
- ✓ Sonnenterrasse zum Relaxen
- ✓ Lagerfeuerplatz
- ✓ Gesellschaftsspiele zum Verleih
- ✓ Bolzplatz
- ✓ Tischtennis außen
- ✓ Volleyball/Badminton
- ✓ Outdoor-Kletterwand, Waldseilgarten, Flying Fox (nur betreut möglich)
- ✓ Boule- und Outdoor-Bowlingbahn
- ✓ 4 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULS: TOUR NATUR DURCH DIE ALLGÄUER BERGE

Hoch hinaus geht es für die Klasse auf der Schülerfahrt. Doch wie sieht das Leben in den Allgäuer Bergen aus? Welche Tiere und Pflanzen werden die Schülerinnen und Schüler vorfinden und wie leben die Menschen dort? Die Klasse kann vorab zusammentragen, wie sie sich das Leben auf einer Alm vorstellt. Sicherlich kennen die Kinder die Geschichten von Heidi, ihrem Großvater und dem Geissenpeter. Was glauben sie? Sieht es so in der Allgäuer Bergwelt wirklich aus? Ihre Vorstellungen können Ihre Schülerinnen und Schüler als kurze Geschichte oder in Form eines Bildes, welches die Tier- und Pflanzenwelt zeigt, festhalten. Nach dem Ausflug wird verglichen: Stimmen die Vorstellungen mit dem Erlebten überein?



TOUR NATUR DURCH ALLGÄUER BERGE

VOM LEBEN IN DEN ALLGÄUER BERGEN

[FÜNF TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Bildung für nachhaltige Entwicklung

Heimat- und Sachunterricht:

- Natur & Umwelt
- Technik & Kultur



Nach dem Mittagessen starten die Kinder am Nachmittag des ersten Tages zu einem Besuch in die **Breitachklamm**. Auf der spannenden Tour erfahren sie von der Lehrkraft, wie die Klamm entstanden ist und wie sie erhalten wird. Nach dem Abendessen zeigt sich, wer am Nachmittag aufmerksam war. Ein lustiges Quiz zur Tour festigt das Gehörte und Gesehene bei den Kindern.

An Tag zwei schnuppern die Schülerinnen und Schüler Bergluft. Während einer geführten Wanderung lernen die Kinder die **Pflanzenwelt** auf dem Fellhorn kennen. Die Klasse erstellt einen kleinen Blumenlehrpfad und lernt, wie Alpenkräuter in den Käse kommen.

Am dritten Tag besteigt die Klasse die Bergbahn, um zum Söllereck zu gelangen. Auf dem **Naturerlebnispfad** gibt es Spannendes über die **heimische Tier- und Pflanzenwelt** zu entdecken. Die Kinder können das Baumstammtelefon ausprobieren und verschiedene Holzarten am Klang unterscheiden. In einem **Milchbetrieb** erfahren die Kinder, wie aus Milch Käse wird. Am Ende wird der köstliche Käse probiert. Wer will, kann auf der Sommerrodelbahn zurück ins Tal sausen statt zu Fuß bergab zu gehen. Nach dem Abendessen wird bei einer geführten Fackelwanderung die Umgebung der Jugendherberge erkundet.

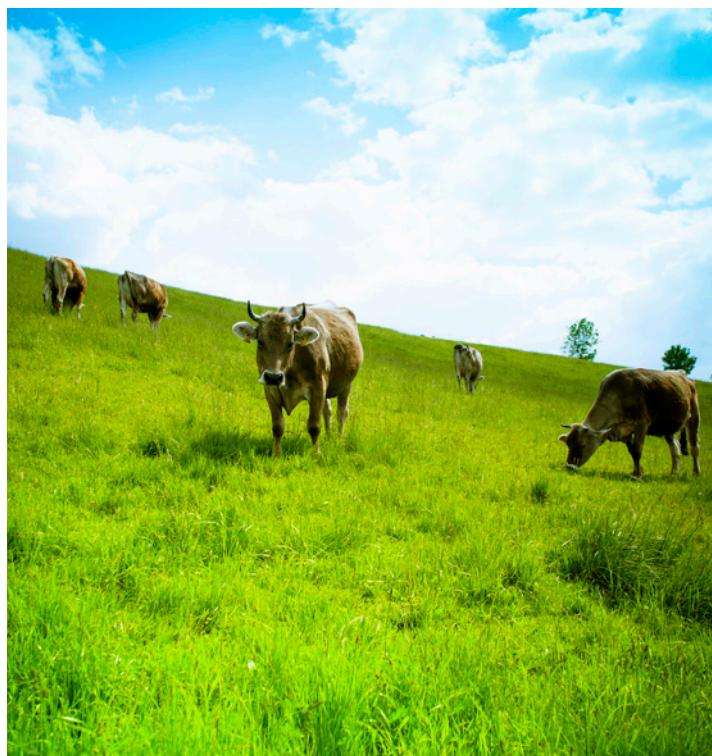
Der vierte Tag steht zur freien Verfügung. Bei Interesse kann ein Besuch im Bergbauernmuseum in Diepholz gebucht werden.

Am fünften Tag erfolgt die Abreise nach einer gemeinsamen Abschlussreflexion.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
24.04.–18.06., 21.10.–05.11.	5 Tage 164 € p.P.
19.06.–20.10.	5 Tage 174 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 22 Personen max. 32 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 4 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Tour in der Breitachklamm inkl. Eintritt, Rücktransfer und Quiz
2 Freiplätze für Schulklassen ab 22 Personen und 4 Übernachtungen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Geführte „Tour Natur“ auf dem Fellhorn inkl. Berg- und Talfahrt ✓ Geführte Tour am Söllereck inkl. Berg- und Talfahrt: Naturerlebnispfad, Besuch Bio-Bauernhof, Freibergsee ✓ Geführte Fackelwanderung ✓ Lagerfeuerabend





Die sanierte, familiäre Sport|Jugendherberge liegt ruhig am Ortsrand der Marktgemeinde Ottobeuren, Allgäus aktivem Kneipp-Kurort. Das großflächige, umzäunte Außengelände ist für Grundschüler ideal geeignet und bietet zahlreiche Möglichkeiten für Spiel, Spaß und Erholung. Im ca. 1 km entfernten Zentrum von Ottobeuren erwarten Sie spannende Ausflüge, z. B. altersgerechte Führungen/Workshops im Museum für zeitgenössische Kunst, ein Besuch des Benediktiner-Klosters und der Basilika oder aktivieren Sie Ihre Sinne im „Kneipp-Aktiv-Park“. Erlebnisreich sind auch die Wanderung am ca. 2,8 km langen Walderlebnispfad (0,5 km) mit 11 Stationen sowie eine Nachtwanderung zur ca. 1,3 km entfernten Sternwarte, wo faszinierende Einblicke in die Sternwelten möglich sind. In der Region lohnt sich der Besuch des Bauernhofmuseums in Illerbeuren (ca. 20 km) oder die Zeitreise in das Römische Reich im Archäologischen Park Cambodunum in Kempten (ca. 30 km).



Die Sport | Jugendherberge Ottobeuren verfügt über aufregende Freizeitmöglichkeiten für Schulklassen und bietet unter qualifizierter Betreuung spezielle Aktiv-Programme an.

- ✓ Chillraum/ Gamestation
- ✓ Billard
- ✓ Kicker
- ✓ Tischtennis
- ✓ Beach-Volleyballfeld
- ✓ Lagerfeuerstelle/ Grillhütte
- ✓ Speed-Soccer-Arena
- ✓ Bolzplatz
- ✓ Slackline
- ✓ Spiele zum Ausleihen (Indoor/Outdoor)
- ✓ 3 Gruppenräume



IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung Ihrer Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen. Sie können unsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit Ihrer Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

IMPULSE: DIE KINDER-KUNSTWERKSTATT

Wie wäre es mal mit einem Langzeit-Foto-Projekt? Teilen Sie die Klasse in Kleingruppen ein, die sich jeweils ein Objekt in der Natur aussuchen, das sich mit den Jahreszeiten verändert (z. B. einen Baum). Idealerweise wird das Projekt im Herbst durchgeführt, denn hier reichen meist wenige Wochen aus, um die Veränderungen zu beobachten. Die Schülerinnen und Schüler machen nun im Abstand von einigen Tagen Fotos von ihrem Naturobjekt. Wenn ausreichend Bilder vorhanden sind, können diese mit Schere und Kleber zu einer Fotomontage zusammengeklebt werden.

Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern, was ihnen besonders während ihres Ausflugs gefallen hat. Das kann einer der Programmpunkte gewesen sein oder auch die gemeinsamen Nächte mit den Freunden in einem Zimmer. Jedes Kind entscheidet sich für eine Erinnerung und gestaltet dazu ein Kunstobjekt. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Sie können eine Collage basteln oder ein Kratzbild gestalten – alles was gefällt, ist erlaubt. Im Anschluss erklärt jedes Kind der Klasse, welche Erinnerung es visualisiert hat und warum.

IMPULS: ZIRKUS ZANSIBA

Nach der Schülerfahrt heißt es noch einmal „Hereinspaziert – Manege frei!“. Laden Sie Eltern, Geschwister, Kollegen und die Parallelklassen zu einem Zirkusnachmittag in die Aula oder Turnhalle der Schule ein. Die Schülerinnen und Schüler führen auf, was sie auf ihrem Ausflug gelernt haben. Dabei kann die Klasse ihr Kleinkunstfestival komplett selbst gestalten. Die Zirkusnummern haben sie in der Jugendherberge gelernt, nun wird noch nach passender Zirkusmusik im Internet gesucht und ein Zirkusdirektor bestimmt, der die Gäste durch den Abend führt. Die Kinder können eindrucksvoll präsentieren, wie geschickt sie sind, und stärken mit dem Zirkusnachmittag ihr Gemeinschaftsgefühl.

Jugendherberge Ottobeuren

Manfred Hackl
Kaltenbrunnweg 11 • 87724 Ottobeuren
Telefon 08332 368 • Fax 08332 7219
ottobeuren@jugendherberge.de
ottobeuren.jugendherberge.de



98 Betten



12 km

DIE KINDER-KUNSTWERKSTATT

KUNST SEHEN-BEGREIFEN-MACHEN-FÜHLEN
[DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Kunst:

- Bildende Kunst

Werken und Gestalten:

- Gestaltungselemente & -prinzipien



Am Nachmittag des Anreisetages entwickeln die Schülerinnen und Schüler beim Besuch im Kunerth **Museum für zeitgenössische Kunst** Fragen zu Kunstobjekten und lernen **Gestaltungselemente und -prinzipien** kennen. Im Anschluss wird ein gemeinsames Kunstprojekt für den Folgetag geplant. Am Abend besucht die Klasse die **Sternwarte**, wo faszinierende Einblicke in die Welt der Sterne möglich werden.

In der **Kunstwerkstatt** experimentieren die Kinder am zweiten Tag mit unterschiedlichen Materialien, Techniken und Werkstoffen. Gemeinsam lernt die Klasse **gestalterische Möglichkeiten** und Grenzen kennen. Das zusammen gestaltete **Kunstobjekt** kann in die Schule mitgenommen werden. Dabei gestalten die Schülerinnen und Schüler entweder kleine Reliefs, die zusammengesetzt eine Tastwand ergeben, oder sie entwerfen farbenfrohe Bilder und Objekte zum Thema „von Mensch und Tieren“. Der Abend steht zur freien Verfügung. Bei Interesse kann ein Lagerfeuer oder ein Discoabend dazu gebucht werden.

An Tag drei erfolgt die Abreise nach einem gemeinsamen Feedback.



REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–30.04., 28.10.–31.12.	3 Tage 94 € p.P.
01.05.–27.10.	3 Tage 99 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 18 Personen max. 26 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Interaktive Projektblöcke (3 x 2,5 h) im Kunerth Museum für zeitgenössische Kunst ✓ Besuch der Sternwarte

ZIRKUS ZANSIBA

ZIRKUSLUFT SCHNUPPERN IN DER JUGENDHERBERGE [DREI TAGE]

KOMPETENZ- UND GEGENSTANDSBEREICHE

fächerübergreifend:

- Soziales Lernen

Sport:

- Sportliche Handlungsfelder
- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz



Das Programm fördert die **Kreativität**, das **Gruppengefühl** und das **Körperbewusstsein** der Schülerinnen und Schüler. In drei Workshops taucht die Klasse mithilfe von Teamern in die Zirkusbereiche **Akrobatik**, Jonglage und Clownerie ein. Am Nachmittag des ersten Tages startet der erste Workshop. Gemeinsam lernen die Kinder gegenseitiges Vertrauen, Balance und Körperspannung. Am Ende entsteht aus der Klasse eine große Menschenpyramide. Am Abend besuchen die Schülerinnen und Schüler eine **Sternwarte** und erhalten einen spannenden Einblick in den Nachthimmel.

An Tag zwei dreht sich zunächst alles um Bälle, Tücher, Teller und andere **Jongliergeräte**. Die Schülerinnen und Schüler lernen mit ihren Grenzen umzugehen, indem sie diese mit **Geduld, Konzentration und Übung** überwinden. Wenn am Ende die Bälle das machen, was die Kinder wollen, ist die Freude groß. Am Nachmittag tauchen die Kinder schließlich in die **Welt der Clowns** ein – hier ist fast alles möglich. Übungen fördern die Kreativität der Schülerinnen und Schüler, stärken das **Körpergefühl** und die **kollektive Wahrnehmung**. Nach dem Abendessen heißt es dann „**Manege frei**“ und die Ergebnisse der Workshops werden präsentiert.



Am dritten Tag erfolgt die Abreise nach einer abschließenden Feedbackrunde. In welcher Reihenfolge die Workshops durchgeführt werden, kann frei gewählt werden. Ein Thema kann auch intensiver bearbeitet werden.

REISETERMINE 2017	KOSTEN
01.01.–30.04., 28.10.–31.12.	3 Tage 114 € p.P.
01.05.–27.10.	3 Tage 119 € p.P.

TEILNEHMERZAHL	LEISTUNGEN
min. 20 Personen max. 30 Personen	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension ✓ Zirkusbausteine „Akrobatik“, „Jonglage“, „Clownerie“ ✓ Besuch Sternwarte

KOMPETENZ- MATRIX

GS-LEHRPLAN UNTERSTÜTZEND

Die folgende Kompetenzmatrix gibt Ihnen einen Überblick über die angebotenen Programme, die jeweils abgedeckten Kompetenz- und Gegenstandsbereiche des LehrplanPLUS Bayern sowie die Dauer der Programme und die empfohlenen Klassenstufen.

SEITE	JUGENDHERBERGEN UND PROGRAMME	FÄCHERÜBERGREIFEND										HEIMAT- UND SACH- UNTERRICHT			KUNST		SPORT		WERKEN UND GESTALTEN									
		Medienbildung	Kulturelle Bildung	Intrakulturelle Bildung	Soziales Lernen	Bildung für nach- Entwicklung	Werteverziehung	Lesen – mit Texten und Bildung	Schreiben	Sprachgebrauch, Sprache untersuchen & reflektieren	Körper & Gesundheit	Natur & Umwelt	Zeit & Wandel	Raum & Mobilität	Technik & Kultur	Bildende Kunst	Visuelle Medien	Gestaltete Umwelt	Erfahrungs- & Fantasiewelten	Sportliche Handlungsfelder	Gesundheit & Fitness	Faires, Kooperativ & Selbstkompetenz	Gestaltungselemente & -prinzipien	Arbeits Techniken & -abläufe	Materiel	Kulturelle Zusammenhänge		
		Medienbildung	Kulturelle Bildung	Intrakulturelle Bildung	Soziales Lernen	Bildung für nach- Entwicklung	Werteverziehung	Lesen – mit Texten und Bildung	Schreiben	Sprachgebrauch, Sprache untersuchen & reflektieren	Körper & Gesundheit	Natur & Umwelt	Zeit & Wandel	Raum & Mobilität	Technik & Kultur	Bildende Kunst	Visuelle Medien	Gestaltete Umwelt	Erfahrungs- & Fantasiewelten	Sportliche Handlungsfelder	Gesundheit & Fitness	Faires, Kooperativ & Selbstkompetenz	Gestaltungselemente & -prinzipien	Arbeits Techniken & -abläufe	Materiel	Kulturelle Zusammenhänge		
		DAUER	KLASSE	SEITE																								
10	Jugendherberge Wunsiedel ☺																									10		
11	STEINREICH – DAS „WEISSE GOLD“	✓																			✓					5	1-4	11
12	Jugendherberge Burg Wernfels																										12	
13	DAS LEBEN AUF DEM BAUERNHOF		✓																								13	
13	DEM MITTELALTER AUF DER SPUR	✓																									13	
14	Jugendherberge Feuchtswangen																										14	
15	KLEINE FORSCHER																										15	
15	KLEINE WELTENBUMMLER																										15	
16	Jugendherberge Hartenstein																										16	
17	ABENTEUER MIT BETSY FLEDERMAUS		✓																								17	
18	Jugendherberge Burg Rothenfels																										18	
19	NATUR, VON DER WIR LEBEN																										19	
19	GESCHICHTE MIT ALLEN SINNEN																										19	
20	Jugendherberge Königsberg																										20	
21	KÖNIGSBERGER RITERSPIELE																										21	
22	Jugendherberge Burg Trausnitz																										22	
23	FEUER, WASSER, ERDE, LUFT	✓																									23	
23	„VON GUTER SPEIS UND KÜCHENMEYSTEREY“	✓																									23	
24	Jugendherberge Falkenberg-Tannenlohe																										24	
25	AUF FORSCHUNGSEXPEDITION IN DIE NATUR																										25	
26	Jugendherberge Furth im Wald																										26	
27	KLEINE FILMWERKSTATT	✓																									27	
27	NATUR UND UMWELTBEWUSSTSEIN MAL ANDERS	✓																									27	
28	Jugendherberge Haidmühle-Frauenberg																										28	
29	NATURFORSCHER JUNIOR																										29	
29	EXPEDITIONSREISE DURCH ZEIT UND KLIMA																										29	

OBER-/MITTEL-/UNTERFRANKEN

OBERPFALZ

OBER-/MITTEL-/UNTERFRANKEN

OBERPFALZ

NIEDERBAYERN		OBERBAYERN		SCHWABEN	
30	Jugendherberge Kelheim-Ihrlerstein 😊				30
31	PRIMA KLASSENBANDE!	✓	✓		31
31	PRIMA TEAM!	✓	✓		31
32	Jugendherberge Neuschönau-Waldhäuser 🏡				32
33	WIE ZU OMAS ZEITEN	✓	✓		33
33	WO DIE WILDEN TIERE WOHNEN	✓	✓		33
34	Jugendherberge Passau 🏡	✓	✓		34
35	SPIELE IM WANDEL DER ZEIT	✓	✓		35
35	DIE DRACHENBURGEROBERN	✓	✓		35
36	Jugendherberge Saldenburg				36
37	HEIMATFORSCHER & BÜRGEROBERER	✓	✓		37
37	RIITTERTUM UND GAUMENSCHMAUS	✓	✓		37
38	Jugendherberge Benediktbeuern Miriam				38
39	AUF DU UND DU MIT DER SOMMERLICHEN NATUR	✓	✓		39
39	WINTERWUNDERWELT	✓	✓		39
40	Jugendherberge Eichstätt 🏡	✓	✓		40
41	URZEITREISE INS DINOZEITALTER	✓	✓		41
41	MIRACULIX UND DAS DRUIDENTEAM	✓	✓		41
42	Jugendherberge Garmisch-Partenkirchen				42
43	FORSCHUNGREISE INS WILDE OBERBAYERN	✓	✓		43
43	NATURABENTEURER IM WALD, AM WASSER UND AUF DER WIESE	✓	✓		43
44	Jugendherberge Ingolstadt				44
45	WIR ENTDECKEN DEN KÜNSTLER IN UNS!	✓	✓		45
46	Jugendherberge Kreuth				46
47	ABENTEURER FÜR DIE SINNE	✓	✓		47
48	Jugendherberge Mühldorf am Inn				48
49	DEM WASSER AUF DER SPUR	✓	✓		49
49	ERLEBNISWELT MITTELALTER	✓	✓		49
50	Jugendherberge Possenhofen				50
51	WAS WÄCHST UND LÄUFT DENN DA IM WALD?	✓	✓		51
51	STARNBERGER SEE PUR	✓	✓		51
52	Jugendherberge Donauwörth 😊				52
53	ENTDECKE DEN HELDEN IN DIR	✓	✓		53
53	DEINE IDEEN – DEINE GESCHICHTEN	✓	✓		53
54	Jugendherberge Oberstdorf				54
55	TOUR NATUR DURCH ALLGÄUER BERGE	✓	✓		55
56	Jugendherberge Ottobeuren 🏡	✓	✓		56
57	DIE KINDER-KUNSTWERKSTATT	✓	✓		57
57	ZIRKUS ZANSIBA	✓	✓		57



WIR SIND HIER, UM FÜR SIE DA ZU SEIN!

Service & Booking Center

Telefon 089 922098-555

Fax 089 922098-40

Mail service-bayern@jugendherberge.de

Internet bayern.jugendherberge.de

Montag bis Freitag 8–19 Uhr

Samstag, Sonntag und Feiertag 9–17 Uhr

IMPRESSUM

Herausgeber: Deutsches Jugendherbergswerk
Landesverband Bayern e. V.
Mauerkircherstraße 5 • 81679 München

USt-IdNr.: DE129515074
Vereinsregister VR 4127, AG München

Vertretungsberechtigter Vorstand:
Michael Gößl, Winfried Nesensohn

Telefon 089 922098-0 • Fax 089 922098-40

Redaktion: Markus Achatz, Vroni Aigner, Bernadette Schwinghammer,
Tia Westermann (DJH) • Maria Obermeyer, Rebecca Schumann (capito)

Design: capito – Agentur für Bildungskommunikation GmbH, Berlin

Bildnachweis: Deutsches Jugendherbergswerk
Landesverband Bayern e. V.

Illustrationen: www.BioLib.de

Produktion: Ortmeier Druck GmbH, Frontenhausen