

Raus aus dem Alltag – rein in die Natur: Diese Woche steckt voller Abenteuer! In den herrlichen Wäldern des Sauerlands kann man sich wunderbar austoben. Neben Naturerlebnissen, Kreativworkshops und überraschenden Aktionen steht jede Menge Spaß auf dem Programm. Bei actionreichen Outdoor-Spielen und sportlichen Aktivitäten wird aus der Gruppe ein echtes Team! Abends gibt es lustige Spiele und eine Auswertungsrunde, bei der wir auf die Erlebnisse des Tages zurückblicken. Spätestens am Lagerfeuer werden dann viele neue Freundschaften besiegelt.

1. TAG

Das Programm beginnt zwischen 13 und 15 Uhr mit eurer Anreise. Vor dem Start könnt ihr mit den Trainer*innen bei Bedarf noch Details klären. Die Teilnehmer*innen lernen die Trainer*innen anschließend in unterschiedlichen Lauf- und Bewegungsspielen wie z.B. „Namensjonglage“ oder „Verhexte Stifte“ kennen. Wir steigen gemeinsam in das Programm ein und werfen einen Blick auf die kommenden Tage. Bei ersten Kooperationsübungen wie z.B. „Schneller Ball“ oder „Brennendes Tor“ starten wir energiereich in den Tag. Im Tagesverlauf gibt es erste Kreativ-Workshops – etwa Freizeitflaggen gestalten. Weitere Abenteuerspiele runden den Tag ab.

2. TAG

Bei Kooperationsübungen wie z.B. „Mütze der Macht“ oder „Amazonasüberquerung“ steht auch am zweiten Tag der Spaß im Vordergrund. Bei einer Escape-Rallye wird die Gegend um das Haus auf eine andere Art und Weise erkundet. Weiter geht's mit unserem Natur-Quiz oder mit dem Chaos-Spiel – dies fordert Geschick und Teamgeist. Am Nachmittag wird eine actionreiche Murbelbahn aufgebaut oder aber eine Schatzsuche vorbereitet. Weitere kooperative Aktionen wie die „Eiszeit“ stehen an und auch am Abend haben wir einiges vorbereitet.

3. TAG

Bei kooperativen Aktionen wie dem „Spinnennetz“ oder der „Blinden Schlange“ wird als Team erneut zusammengearbeitet. Auch actionreiche Spiele wie „Riesen-TicTacToe“ oder „Markt der Möglichkeiten“ stehen am dritten Tag auf dem Plan. Beim Kreativworkshop werden gemeinsam Freundschaftsbändchen geknüpft. Der Abend klingt beim spannenden Werwolf-Spiel aus.

4. TAG

Heute geht's Richtung Wald, wo auf die Teilnehmer*innen ein Waldbingo wartet. Beim gemeinsamen Hüttenbau erschafft die Gruppe ihr kleines eigenes Reich. Aber vorher lösen wir noch das Labyrinth, denn nur so kommen alle in ihre Hütte. Neben unserer großen Waldolympiade finden auch klassische Sportturniere wie Fußball oder Volleyball statt. Beim Wikingerschach und beim Riesenjenga beweist jede*r Geschicklichkeit. Am Abend verbringen wir die Zeit gemeinsam am Lagerfeuer. Mit unserem Zauberpulver in den Flammen wird jeder Lagerfeuerabend zum Erlebnis.

5. TAG

Heute ist der große Dominoday! Gemeinsam wird ein großer Parkour gebaut und hoffentlich fällt am Ende jeder Stein. An diesem Tag gehen wir mit dem „Eierfall“ und dem „Traumfänger“ in die nächsten Kreativ-Workshops. Die Hitze des Sommers kann uns nichts anhaben, denn mit unseren nachhaltigen Wasserbomben und unserer Wasserraketen, die bis zu 15 Meter hoch in die Luft schnellen, ist immer für eine Abkühlung gesorgt. Außerdem ist heute Abend Disco-Fever angesagt!

6. TAG

Wir sind schon ein Spitzen-Team geworden! Bei erlebnisreichen und spannenden Aktionen wie dem Bogenschießen oder bei der Bewältigung der „Team-Vertrauensleiter“ kommt es jetzt darauf an, zu beweisen, wie gut die neue Gemeinschaft miteinander agiert. Nach weiteren Lauf- und Bewegungsspielen bewältigt die Gruppe noch eine kleine Fotochallenge. Gemeinsam werden im Kreativworkshop „Vom Ich und Du zum Wir“ Erinnerungen festgehalten oder wir basteln noch unsere Tagebücher zu Ende, die wir von Beginn an geführt haben. Jede*r darf sich noch in dem Buch des / der anderen eintragen – dann geht es müde und glücklich in die letzte Nachtruhe!

Leistungen

- ✓ 6 Ü / VP, Getränkepauschale
- ✓ -Erlebnispädagogisches Programm inkl. aller Aktivitäten und 24-Stunden-Betreuung durch die TeamerInnen von nature.concepts
- ✓

Termine & Preise

21. 07. 2024 – 27. 07. 2024

- 👉 **6 Übernachtungen mit Vollpension,**
Mehrbettzimmer
8 – 11 Jahre: 499,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Mindestens 15 Teilnehmer

Höchstens 32 Teilnehmer

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

7. TAG

Heute ist Abreise! Da darf das Spiel „Ich packe meinen Koffer“ nicht fehlen – aber bitte auf eine kreative Art! Wir kommen nochmal zusammen und jede*r darf noch seine nicht ganz fertigen Kreativprojekte zu Ende bringen. Ein Tisch wird zum „Gaming-Table“ umgewandelt und vertreibt uns die Wartezeit, bis die Eltern kommen. Und die wollen bestimmt wissen, wie es war – es gibt viel zu berichten auf der Heimfahrt!

ALLGEMEINE HINWEISE

Bei entsprechender Wetterlage werden Teile des Programms in den SGV Jugendhof verlegt.

Eignung für Personen mit Mobilitätseinschränkungen

Bei entsprechend verfügbaren Kapazitäten in dem Jugendgästehaus bemüht sich der Reiseveranstalter darum, die gewünschten Reiseleistungen auch Gästen mit Mobilitätseinschränkungen anzubieten. Es wird darum gebeten, bereits bei der Buchung genaue Angaben über die Personenzahl sowie jeweils über Art und Umfang der Mobilitätseinschränkungen der betreffenden Teilnehmer zu machen, damit geprüft werden kann, ob die Buchung bestätigt werden kann.

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/10171

Information & Buchung:

Jugendherberge Arnsberg,
Hasenwinkel 4
59821 Arnsberg

☎ +49 2931 5248-25
✉ jugendhof@sgv.de

Reiseveranstalter:

SGV-Jugendhof
Hasenwinkel 4
59821 Arnsberg

☎ +49 02931 524825
✉ jugendhof@sgv.de