

## Teambuilding im Eisenberger Mühlthal

Erlebnispädagogische Programme unseres Programmpartners „Naturfuchse“ beinhalten gezielt eingesetzte Reflexionsmethoden, welche die Bewusstmachung von Eigen- und Gruppenprozessen zum Ziel haben. Dies geschieht durch die gemeinsame Bewältigung von Aufgaben und Grenzerfahrungen im direkten Kontakt mit der Natur. Diese zugleich prägenden und einprägsamen Erlebnisse wirken langfristig und beeinflussen das Handeln von Ihren Schülern auch nach dem erlebnispädagogischen Programm. Im heutigen Leben stellen Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit, Verantwortungsbereitschaft und soziale Kompetenz Schlüsselqualifikationen dar, da sozial kompetente und selbstbewusste Persönlichkeiten besser in der Lage sind, Lebens- und Berufsaufgaben zu bewältigen. Durch unsere erlebnispädagogischen Programme werden diese Schlüsselqualifikationen intensiv gefördert und bewusst gemacht. Hier werden Ihrer Klasse frühzeitig soziale Kompetenz, Selbstvertrauen und Problemlösungsstrategien vermittelt.

### 1. Tag:

Herzlich willkommen in der Jugendherberge "Froschmühle" Eisenberg.

Gerade angekommen geht es auch ab in die Natur:

- Vorgespräch mit Betreuern: Analyse der Gruppendynamik, Ziele der Betreuer, Programmabsprache
- Warm-Up, Vorstellen der Naturfuchse und des Ablaufplans, Wertevertrag: Informationsaustausch, Spaß und Motivation schaffen
- Kennenlernspiele: Kennenlernen der Gruppenmitglieder
- Interaktionsspiele: Verbesserung der Gruppendynamik
- Warm-Up, komplexe Gruppenaufgabe auf dem Niedrigseil-Parcour: Gleichgewichtsschulung, Selbst- und Körperbeherrschung, Stärkung des Gruppenzusammenhalts
- Tagesreflexion: Aufgreifen von Problemen und Konflikten

Ein ausgewogenes Abendessen macht satt und bereitet Vorfreude auf den kommenden Tag.

### 2. Tag:

Nach einem ausgiebigen Frühstück startet der zweite Tag:

- Warm-Up, Aufteilung in Expeditionsgruppen (Müllgruppe, Materialgruppe, Gute Laune-Gruppe,...): Verantwortungsbewusstsein stärken, Rollen- und Identitätsfindung in der Gruppe
  - Expeditionsbeginn, Wanderung zum Wald
  - Interaktionsspiel „Tor in den Wald“: Symbolischer Beginn der Selbst- und Gruppenfindung
  - Hüttenbau: Stärken von Kooperation und Kohäsion in kleinen Gruppen
  - Interaktionsspiele: „Waldplane“ und „Waldmoor“: Schulung von Empathie, Kooperationsfähigkeit und Teamfähigkeit
  - Abschlussaufgabe: „Schatzbergung“: Überprüfung der gelernten Fähigkeiten, Testen der veränderten Gruppendynamik in einer Grenzerfahrung
  - Abschlussreflexion: „Land Art“: Reflexion des Erlebten, Schaffen eines Sinnbildes aus Naturmaterialien, Feedback der Teilnehmer
  - Abschlussgespräch mit Betreuern: Feedback der Lehrer
- Ein leckeres Abendessen rundet einen ereignisreichen Tag ab.

### 3. Tag:

Nach dem Frühstück heißt es leider schon wieder Abschied nehmen. Auf Wiedersehen im Mühlthal!

Onlineversion des Angebots: [www.jugendherberge.de/reisen/kl1147](http://www.jugendherberge.de/reisen/kl1147)

### Leistungen

- ✓ Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche
- ✓ Programm wie beschrieben
- ✓ Mindestens 20 Teilnehmer

### Termine & Preise

01.01.2024 - 31.12.2024

 **2 Übernachtungen mit Vollpension,**

Bett / en im Mehrbettzimmer

137,80 € pro Person

### Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

## Information & Buchung:

Jugendherberge Eisenberg,  
Mühltal 5  
7607 Eisenberg

☎ +49 3643 85000-15  
✉ eisenberg@jugendherberge.de

## Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Thüringen e.V.  
Zum Wilden Graben 12  
99425 Weimar

☎ +49 3643 8500-00  
✉ Service-TH@jugendherberge.de