

Die Drachenburgerobern

Starke Tage für kleine Helden

Herzlich willkommen in der KulturJugendherberge Passau. Inmitten der Festungsanlage „Oberhaus“ im stilvoll renovierten Tavernen- und Generalsgebäude gelegen mit einem Panoramablick auf die Dreiflüssestadt Passau.

Unser Klassenfahrt-Angebot für mutige Burgeroberer:

Das spielerische Programm rund um die „Drachenburg“ verbindet soziales Lernen mit kreativem Entdecken und Gestalten. In einer der größten erhaltenen Burganlagen Europas gehen die Kinder auf Entdeckungstour, Schatzsuche und Zeitreise.

Mit Gütesiegel "Lehrplan unterstützend" für Grundschulen.

1. TAG: ANREISE & DIE DRACHENBURG EROBERN

Warmes Mittagessen zwischen 12 – 13 Uhr.

Auf der **Suche nach dem Drachenschatz** wird die Burg erkundet. In kleinen Teams legen die Kinder jeweils für die andere Gruppe eine Schnitzeljagd. Hierbei ist Teamgeist und Kreativität gefragt. Wenn alle Spuren gesammelt und eine Botschaft in Geheimschrift entschlüsselt wurde, wartet am Ende der Schatz des Drachen. (outdoor, betreut, 2 Std.)

Warmes Abendessen zwischen 18 – 19 Uhr.

Bei einer **Fackelwanderung** lernen die Kinder authentisch die Lichtverhältnisse am mittelalterlichen Burgberg kennen. Mit einer Drachengeschichte lassen wir den Tag am Lagerfeuer ausklingen. (outdoor, betreut, ca.1 Std.)

2. TAG: JUNGE HELDEN UNTERWEGS

Im Oberhausmuseum erleben die Kinder den **„Alltag in der Ritterburg“**, erfahren mit allen Sinnen das mittelalterliche Leben und treffen in der Burgkapelle den Hl. Georg - einen mutigen Drachenkämpfer. (Museumsführung, 1 Std.)

Optional kann selbstständig in Kleingruppen das Burgrätsel gelöst werden (Burgrätsel in Eigenregie, ca. 45 Min.)

Warmes Mittagessen zwischen 12 – 13 Uhr.

Anschließend schreiben die Kinder ihren Klassenkameraden getreu dem Motto „Jeder ist ein Held“ positive Eigenschaften zu. In der Burg-Werkstatt gestalten die jungen Helden eigene Glücksanhänger aus Holz, Perlen und Federn. Das Amulett - mit historischen Farbpigmenten bemalt und einem selbst gefundenen "Georgsberg-Stein" - bringt Glück und macht Mut. (Burgwerkstatt, betreut, 2,5 Std.)

Warmes Abendessen zwischen 18 - 19 Uhr.

Abends feiern wir ein Drachenfest mit Spiel, Musik, Bowle und Knabber-Buffer. (Drachenfest, betreut, 1,5 – 2 Std.)

3. TAG: ABREISE

Erlebnisreiche Tage gehen zu Ende, Heimreise nach dem Frühstück.

UNTERRICHTSIMPULSE ZUR VOR- & 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.

VORBEREITUNG

Zur Einstimmung auf die Schülerfahrt kann die Klasse den Film „Drachenzähmen leicht gemacht“ ansehen.

Leistungen

- ✓ 2 Übernachtungen mit Vollpension, Frühstücksbuffet "all you can eat", 2x warmes Mittagessen, 2x warmes Abendessen, Bettwäsche inklusive
- ✓ Schatzsuche in der Burg (outdoor, betreut, 2 Std.), geführte Fackelwanderung (outdoor, betreut, 1 Std.), Eintritt & Führung Oberhausmuseum (indoor, 1,5 Std.), Burgwerkstatt: Eigenes Glücksamulett herstellen und Reflexion (indoor, betreut, 2,5 Std.), Drachenfest mit Spiel, Knabberbuffet, Getränk am Abschlussabend (indoor, betreut, ca. 1,5 Std.), Optional: eigenständiges Burgrätsel (45 min.)
- ✓ Es steht ein eigener Tagesraum für die Klasse zur Verfügung.

Termine & Preise

15. 03. 2021 - 04. 06. 2021

06. 09. 2021 - 12. 11. 2021

- ☛ **2 Übernachtungen mit Vollpension,** Bett / en im Mehrbettzimmer mit Waschgelegenheit
109,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

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.

NACHBEREITUNG

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.

KOMPETENZ- & GEGENSTANDSBEREICHE AUS LEHRPLANPLUS

fächerübergreifend:

- Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:

- Zeit & Wandel

Sport:

- Fairness, Kooperation & Selbstkompetenz

Werken und Gestalten:

- Material

ALLGEMEINE HINWEISE

Änderungen im Programmablauf sind möglich.

Die angegebenen Preise sind für Gruppen von 20 bis 60 Personen berechnet.

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

Das Programm ist für kleinere oder größere Gruppen auf Anfrage möglich. Der Reisepreis wird anhand der Gruppengröße berechnet. Bitte wenden Sie sich für weitere Informationen an das Team der Jugendherberge.

Das Programm ist von Montag bis Mittwoch, von Mittwoch bis Freitag oder von Freitag bis Sonntag buchbar.

Auf Wunsch können weitere Bausteine dazu gebucht werden.

Verlängerungstage sind möglich, ab 4 Nächten mit VP und mindestens 22 Teilnehmer erhalten Sie 2 Freiplätze.

Der Check-In in der Jugendherberge ist ab 16:00 möglich (Zimmerbezug), der Check-Out erfolgt bis 10 Uhr. Möglichkeit zur Gepäckunterstellung ist gegeben.

Schüler werden in Mehrbettzimmern mit Waschgelegenheit und Etagedusche / WC untergebracht. Lehrer in Einzel- bzw. Doppelzimmern mit Dusche / WC (nach Verfügbarkeit).

Tipps zur Anreise finden Sie unter der Rubrik „Anreise“ auf unserer Homepage unter <https://bayern.jugendherberge.de/jugendherbergen/passau-258/lage-und-anreise/>

Anreise mit dem Zug: Zwischen dem Bahnhof und der Jugendherberge kann ein kostenpflichtiger Shuttle-Service gebucht werden.

Anreise mit dem FlixBus (Haltestelle: Bahnhof Passau): Tickets können über die Jugendherberge bezogen werden. Zwischen dem Bahnhof und der Jugendherberge kann ein kostenpflichtiger Shuttle-Service gebucht werden.

Anreise mit dem eigenen Bus: Die An- und Abreise mit dem eigenen Bus organisieren wir gerne für Sie. Fordern Sie einfach ein unverbindliches Angebot an!

Kein Transport im Programm inkludiert. Alle Treffpunkte sind fußläufig erreichbar. Eigenständiger Weg zum jeweiligen Treffpunkt.

Die Führungen & Workshops finden im Klassenverbund statt (pro Gruppe / Führung mind. 20 - max. 32

Teilnehmer). Der Abschlussabend ist für max. 50 Teilnehmer geplant.

Packliste:

Festes Schuhwerk, robuste Kleidung für Workshop und Fackelwanderung, Musik für den Abschlussabend, Taschenlampe, Handtücher.

Das Angebot ist für Gäste mit eingeschränkter Mobilität nicht geeignet (steiles Burggelände, Treppen ohne Aufzug im gesamten Bereich).

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl2996

Information & Buchung:

Jugendherberge Passau,
Oberhaus 125
94034 Passau

☎ +49 851 49378-0
✉ passau@jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Bayern e.V.
Mauerkircherstr. 5
81679 München

☎ +49 89 922098-0
✉ bayern@jugendherberge.de