



Eintauchen in urzeitliche Lebensformen

Abenteuer Archäologie

Direkt am Hermannswanderweg liegt die Jugendherberge Oerlinghausen am Waldrand. Sie ist ein idealer Startpunkt für reizvolle Touren in die Umgebung, zum Beispiel durch die Senne zum größten Segelflugplatz Europas oder durchs idyllische Schopketal.

Für Spiel und Spaß gibt es im und am Haus die Möglichkeit zum Tischtennispiel. In der Nähe befinden sich zudem ein Sportplatz, ein beheiztes Freibad und ein Hallenbad. Wer wissen möchte, wie es früher in der Region ausgesehen hat, sollte das Archäologische Freilichtmuseum besuchen. Hier erfährt man, wie die Menschen in der Steinzeit und zur Zeit der Sachsen gelebt haben. Das Museum zeigt Behausungen in Originalgröße sowie die Tiere und Pflanzen verschiedener Epochen. Experimentierfreudige probieren direkt selbst aus, wie die Menschen gelebt, gearbeitet und sich ernährt haben. Die schöne Bergstadt Oerlinghausen birgt noch viele weitere Zeugnisse früherer Zeiten: Auf dem Tönsberggrücken finden sich sehr gut erhaltene Erdwälle einer Burg aus dem frühen Mittelalter. Der Kammweg selbst führt zum Hermannsdenkmal.



Jugendherberge Oerlinghausen

Auf dem Berge 11 · 33813 Oerlinghausen
Telefon: 05202 2053 · Telefax: 05202 15456
E-Mail: jh-oerlinghausen@djh-wl.de

Zu Besuch bei den Sachsen

3- bis 4-Tage-Programm · 4. bis 9. Klasse

- 1. Tag Vormittag:** Anreise bis zum Mittagessen, Begrüßung und Zimmerverteilung
Nachmittag: Oerlinghauser Stadtrallye oder zur freien Verfügung
- 2. Tag Ganztägig:** Reise in die Zeit der Sachsen: Rundgang durch die Hofanlage, Kochen einer Gemüsesuppe an der Herdstelle/Backen von Roggenwürzfladen mit wikingerzeitlichen Backeisen, eisenzeitliche Feuererzeugung, Einführung in die Metallverarbeitung, Treiben und Punzen eines Armeifß aus Kupfer
- 3. Tag** Abreise nach dem Frühstück oder Zusatztag

Zusatztage (beliebig kombinierbar):

- Waldvergnügen – Spiele und Versuche im Wald (halbtägig)
- Filzen mit pflanzengefärbter Schafwolle (ab 2. Klasse)
- Bau einer Speerschleuder (ab 5. Klasse)

Team-Erlebnis-Tage

3- oder 5-Tage-Programm · ab 5. Klasse

- 1. Tag** Anreise bis Mittag, Begrüßung und Zimmerverteilung
Nachmittag: Zur freien Verfügung
- 2. Tag Ganztägig:** Nach Teamstart-Aktionen, die die Klasse in Fahrt bringen, werden durch kooperative Abenteuerprojekte und knifflige Team-Aufgaben rund um die Jugendherberge gemeinsam Regeln für die nächsten Tage erarbeitet.
- 3. Tag Ganztägig:** In den Wäldern von Detmold warten eine Menge Herausforderungen! Team-Aufgaben und intensive Vertrauensübungen bereiten die Gruppe auf die Herausforderungen des Kletterns vor.
- 4. Tag Ganztägig:** Erlebnistag im Hochseilgarten Detmold. Nach einer Material- und Sicherheitseinweisung erfahren die Schüler beim Klettern verschiedener Team-Kletterstationen in bis zu 10 m Höhe gemeinsame Stärken. Durch Auswertungs- und Reflexionsrunden erarbeiten die Schüler, wie sie die Erfahrungen der ersten beiden Tage in ihren Alltag übertragen können.
- 5. Tag** Abreise nach dem Frühstück



Preis 2012 pro Teilnehmer:

3-Tage-Programm **72,00 Euro** (2Ü/VP)
Zusatztage (frei kombinierbar)
ab **35,00 Euro** inkl. Ü/VP

Leistungen:

Museumspädagogische Betreuung am 2. Tag oder waldpädagogische Betreuung, Anleitung, Eintrittsgelder.
Auf Wunsch Kurzzeitprogramm für die 1. und 2. Klasse



Preis 2012 pro Teilnehmer:

5-Tage-Programm **212,00 Euro** (4Ü/VP)
3-Tage-Programm **107,00 Euro** (2Ü/VP)
Nebensaison (Nov. – Febr.):
5-Tage-Programm **201,00 Euro** (4Ü/VP)
3-Tage-Programm **102,00 Euro** (2Ü/VP)

Leistungen:

Erlebnispädagogische Betreuung durch Referenten von Interakteam an 3 bzw. 1,5 Tagen, Klettern im Hochseilgarten Detmold.
Die Kosten für den evtl. Bustransfer am 2. oder 4. Tag sind nicht im Preis inbegriffen.

Weitere Programme unter www.djh-wl.de/oerlinghausen

Alle Angebote
ab 20 Teilnehmer!
Inklusive Unterkunft,
Vollverpflegung, Bettwäsche,
Programmänderungen
vorbehalten.

So buchen Sie Ihre Schul- und Klassenfahrt

Im Programmpreis enthalten sind Übernachtungen, Vollverpflegung und Bettwäsche sowie die beschriebenen Programmleistungen. Die Preise gelten für das gesamte Kalenderjahr 2012.




Die Buchung erfolgt direkt über die von Ihnen ausgewählte Jugendherberge. Diese sendet Ihnen den Belegungsvertrag zu. Die Adressen finden Sie oben rechts auf der umseitigen Programmseite.

Bitte benutzen Sie für jeden Buchungsvorgang ein separates Buchungsformular und nutzen Sie das Formular rechts als Kopiervorlage.

Die An- und Abreise ist nicht in den Preisen enthalten. Diese muss vom Gruppenleiter separat organisiert werden.

Programmänderungen sind vorbehalten. Bei Programmänderungen durch „höhere Gewalt“ wird keine Haftung übernommen.

Achten Sie auf diese Zeichen:

-  für die erlebnispädagogisch betreuten Programme
-  für **Sonderpreise** für Lehrer
-  für Programme, die für **Grundschulen** geeignet sind

Auf Wunsch kann eine Reiserücktrittskosten-Versicherung für Klassenfahrten abgeschlossen werden. Die Versicherungsanträge können bei der Buchung in der Jugendherberge angefordert werden. Weitere Einzelheiten zur Versicherung entnehmen Sie bitte den Geschäftsbedingungen des Antragsformulars.

Bitte tragen Sie hier die Anschrift der von Ihnen ausgesuchten Jugendherberge ein.

An die Jugendherberge

- Wir interessieren uns für eine Klassenfahrt in Ihre Jugendherberge.
- Wir möchten folgendes Programm buchen:

Die Fahrt soll stattfinden im Zeitraum vom _____ bis _____

Ersatztermin im Zeitraum vom _____ bis _____

Anzahl der Teilnehmerinnen: _____ Anzahl der Teilnehmer: _____

Begleitpersonen weiblich: _____ Begleitpersonen männlich: _____

Name der Schule/des Vereins: _____

Ansprechpartner/-in: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Telefon/Telefax: _____

E-Mail: _____

- Bitte schicken Sie uns einen Belegungsvertrag.
- Bitte senden Sie uns weitere Informationen zu Ihrem Haus und Ihren Angeboten zu.

Datum, Unterschrift des Verantwortlichen, Stempel der Schule

Bitte
nutzen Sie
dieses Formular
als Kopier-
vorlage!