

WESTFALEN-LIPPE
Willkommen in unseren
Jugendherbergen

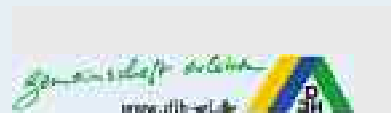


Jugendherberge Rüthen

Programme für Schulklassen



www.djh-wl.de/ruethen



Übersicht

| | |
|--|----|
| Jugendherberge Rüthen | 4 |
| So geht's: Programmwahl und Buchung | 5 |
| Pauschalprogramme | 6 |
| Programmbausteine | 10 |
| Tagesausflüge | 12 |
| Sonstige Programmbausteine | 13 |
| Organisatorische Hinweise für Ihren Aufenthalt | 14 |





Willkommen in der Jugendherberge Rüthen

Die Jugendherberge liegt inmitten des herrlichen Arnsberger Waldes fernab von Verkehr und Straßen und doch ist das Stadtzentrum in ca. 30 Minuten zu Fuß erreichbar. Unterhalb der Jugendherberge erstreckt sich das Bibertal. In einem weitläufigem Waldgebiet, das von dem Bachlauf der Biber seinen Namen hat, findet sich der Walderlebnis Biberpfad. In der Nähe lädt der Abenteuerspielplatz unter anderem mit einer Seilbahn zum Spielen ein. Zur Freizeitgestaltung im Sommer bietet sich das nur wenige Meter entfernte, beheizte Freibad mit einem Wildwasserkanal, einer Riesenrutsche und einem Geysir zur Entspannung an.

Auch auf dem Grundstück des Hauses gibt es viele Möglichkeiten für eine attraktive Freizeitgestaltung. Ein Bolzplatz lädt zum Fußball spielen ein, mehrere Tischtennisplatten warten darauf genutzt zu werden und der Lagerfeuerplatz strahlt in den wärmeren Monaten eine gemütliche Atmosphäre aus.

Gemeinschaft erleben für Gruppen unterschiedlichster Ausrichtung, insbesondere für Schulklassen bis zur Jahrgangsstufe 6. Dafür bieten wir gute Voraussetzungen. Ob musik- oder sportbegeistert – bei uns in Rüthen fühlen Sie sich wohl.

Nichts liegt im Sauerland näher als der Wald mit seiner ganzen Vielfalt. Bei unseren Exkursionen werden auf lebendige und spielerische Art die Sinne geschärft und der Forscher- und Entdeckerdrang geweckt. Die Exkursionen finden bei fast jedem Wetter statt, ausgenommen Gewitter, Sturm oder Glatteis.

So geht´s: Programmwahl und Buchung

Verschiedene Pauschalprogramme sowie Programmausteine stehen Ihnen zu Auswahl bereit. Die Preise entnehmen Sie bitte der beiliegenden Preisliste.

Die Pauschalprogramme beinhalten je nach Aufenthaltsdauer 2 x bzw. 4 x Vollpension, die Bettwäsche sowie die Programmbetreuung.

Die Programmausteine sind Halbtagesprogramme und können ergänzend oder einzeln zu Ihrem Aufenthalt hinzu gebucht werden. Weitere Informationen dazu finden Sie ab Seite 10.

Die Anmeldung zu den Programmen sollte schriftlich und so früh wie möglich, aber mindestens 3 Monate vor dem Aufenthalt erfolgen.

Bitte beachten Sie bei Ihrer Zeitplanung: Wenn Sie mit mehreren Klassen (Parallelklassen) das gleiche Programm buchen möchten wird es eventuell an verschiedenen Tagen bzw. vormittags und nachmittags durchgeführt (ausgenommen der Pauschalprogramme „Wir sind ein Team“, „Indian Spirit“ und „Gemeinsam sind wir Klasse“).

Einen Ablaufplan der von Ihnen gebuchten Programme senden wir Ihnen zusammen mit einem Zimmerplan vor Ihrem Aufenthalt zu.



5-Tage-Programme

Leistungen:

- 4 Übernachtungen mit Vollpension
- Bettwäsche
- Erlebnispädagogische Betreuung durch zwei Teamer von Schattenspringer am 2., 3. und 4. Tag
- Mindestteilnehmerzahl: 20 Personen

Den Flyer zum Programm können Sie auch auf unserer Internetseite unter www.djh-wl.de/ruethen downloaden.

• **Wir sind ein Team** (Partner: Schattenspringer)

Programm für 3.-9. Klasse

Durch dieses Teamtraining soll der Klassenverband gestärkt und zusammengeschweißt werden. Das Motto der Schattenspringer lautet „Miteinander statt Gegeneinander“. Mit verschiedenen Interaktionsaufgaben und Vertrauensspielen werden Erfolgserlebnisse vermittelt und die Kommunikationsfähigkeit trainiert.

1. Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen
Nachmittag: Erkundung der Umgebung, alternativ: weiterer Programmbaustein oder Besuch des Freibades
2. Tag Vormittag: Interaktionsaufgaben und Vertrauensspiel
Nachmittag: Knotenkunde und Problemlösungsaufgaben
3. Tag Vormittag: Hängebrückenbau und Bachüberquerung
Nachmittag: Kistenklettern
4. Tag Ganztägig: Teamklettern an der Riesenstrickleiter, Kooperationsaufgaben, ausführliche Abschlussreflexion
5. Tag Abreise nach dem Frühstück

Auch buchbar als 3-Tage-Programm, Programmbetreuung erfolgt am 2. Tag.



3-Tage-Programme

• **Natur pur** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

- 1.Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen
Nachmittag: Erkundung der Umgebung mit der Biberbachrallye
- 2.Tag Vormittag: Den Wald mit allen Sinnen erleben (mit pädagogischer Betreuung)
Nachmittag: Wir erkunden den Bach, mit einfachen Hilfsmitteln wird die Gewässergüte des Biberbachs bestimmt (pädagogisch angeleitet)
- 3.Tag Abreise nach dem Frühstück

• **Gemeinsam sind wir Klasse** (Partner: FAIREinander)

Programm für 4.-7. Klasse

Klassengemeinschaft und Zusammenarbeit, Vertrauen und Verantwortung sind wesentliche Inhalte dieses Programms. Spielerisch lernen die Schülerinnen und Schüler zu kooperieren und die Klassengemeinschaft zu stärken. In der abschließenden Teamprüfung können die Teilnehmer ihre soziale Kompetenz unter Beweis stellen.

1. Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen
Nachmittag: Kennenlernen der Trainer, Spiele zur Kommunikation und Wahrnehmung, Vertrauensübung
2. Tag Vormittag: Übungen zur Kooperation und Zusammenarbeit, Vorbereitung auf das Erlebnis- und Abenteuerspiel
Nachmittag: Teamprüfung – Hindernisse überwinden und mit geschärften Sinnen gemeinsam das Ziel erreichen
3. Tag Abreise nach dem Frühstück

Eine intensive Vor- und Nachbereitung mit FAIREinander ist ebenfalls möglich, bitte nehmen Sie dafür zuerst Kontakt mit FAIREinander auf. Die Kontaktdaten finden Sie unter www.faireinander.de.

Leistungen:

- 2 Übernachtungen mit Vollpension
- Bettwäsche
- Erlebnispädagogische Betreuung durch einen Teamer von Kräftespiel e.V. am 2. Tag
- Mindestteilnehmerzahl: 20 Personen

Bitte Gummistiefel mitbringen.

Die Biberbachrallye wird von den Lehrer/-innen betreut und begleitet.

Leistungen:

- 2 Übernachtungen mit Vollpension
- Bettwäsche
- Erlebnispädagogische Betreuung durch geschulte Mitarbeiter von FAIREinander am 1. und 2. Tag
- Mindestteilnehmerzahl: 20 Personen





3-Tage-Programme

Leistungen:

- 2 Übernachtungen im Tipi mit Vollpension
- Alle Materialien und Medien
- Nutzung der Tipis
- 25 Stunden Betreuung durch zwei Teamer von Dieabenteuer4ma
- Foto-CD

Bitte mitbringen:

- Isomatte/Luftmatratze, Schlafsack, evtl. eine Decke
- Kleidung die schmutzig werden kann
- Jogginganzug für nachts, dicke Socken
- Brotbox und Trinkflasche
- evtl. Schwimmsachen

Leistungen:

- 2 Übernachtungen in der Jugendherberge mit Vollpension
- Alle Materialien und Medien
- 8 Stunden Betreuung durch zwei Teamer von Dieabenteuer4ma
- Foto-CD

Bitte mitbringen:

- Brotbox und Trinkflasche

• Indian Spirit - Indianercamp (Partner: die Abenteuer4ma)

Programm vom Kindergarten bis zur 6. Klasse

Die Verwandlung in einen Indianer sowie das Erlernen der Handwerkskünste und der indianischen Rituale machen den Aufenthalt zu einem aufregenden, unvergesslichen und absolut Gemeinschaft fördernden Abenteuer für die gesamte Klasse.

1.Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen, Einrichtung des Indianercamps

Nachmittag: Stammesgründung, Schmuckerstellung, Pfeil- und-Bogen-Kunde, Ausklang am abendlichen Lagerfeuer

2.Tag Vormittag: Indianerprüfungen

Nachmittag: Vorbereitungen und anschließend die rituelle Reinigung in der Schwitzhütte. Danach je nach Wetterlage Besuch des Freibad. Im Anschluss Tanzkreis und zeremonielle Aufnahme der Anwärter in den Indianerstamm

3.Tag Vormittag: Räumung des Camps, Abreise

• Indian Spirit mit Übernachtung in der Jugendherberge

1.Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen

Nachmittag: Zur freien Verfügung

2.Tag Vormittag: Stammesgründung, Schmuckerstellung, Pfeil- und-Bogen-Kunde

Nachmittag: Indianerprüfungen

Abend: Ausklang am abendlichen Lagerfeuer

3.Tag Vormittag: Abreise nach dem Frühstück

Das genaue Programm kann vor Ort direkt mit den Teamern von Dieabenteuer4ma abgestimmt werden.

3-Tage-Winterprogramme

(November - Februar)

- **Zauberschule** (Partner: die Abenteuer4ma)
Programm vom Kindergarten bis zur 6. Klasse

Zaubereien haben, gestern wie heute, schon immer eine faszinierende und anziehende Wirkung auf Menschen. Zauberer waren immer schon umgeben von einer magischen, mystischen Ausstrahlung. Sie bewahren ein wenig die Fantasie und die Magie, die in unserer realen Welt immer mehr verloren gehen. In diesem Programm werden wir versuchen genau diese Magie wieder zum Leben zu erwecken.

- 1.Tag Vormittag: Anreise bis zum Mittagessen, Bezug der Zimmer
 Nachmittag: Grundlagen der Zauberei, Herstellen der Zauberutensilien und einer zauberhaften Kostümierung
- 2.Tag Vormittag: Einstudieren der Zaubertricks in Kleingruppen
 Nachmittag: Vorbereitungen für die große Zaubervorstellung, im Anschluss die große Zaubershow
- 3.Tag Vormittag: Abreise nach dem Frühstück

Wir haben auch andere Winterprogramme zu günstigen Konditionen im Angebot, fordern Sie den Flyer einfach bei uns an.

Leistungen:

- 2 Übernachtungen mit Vollpension (inkl. Bettwäsche)
- Alle Materialien und Medien
- 9 Stunden Betreuung durch zwei Teamer von Dieabenteuer4ma
- Foto-CD

Besonderheiten:

- günstige Nebensaisonkonditionen
- kein Lunchpakettag



Programmbausteine

Die Programmbausteine sind Halbtagesprogramme und können ergänzend oder einzeln zu Ihrem Aufenthalt hinzu gebucht werden. Sie dauern in der Regel 3 Stunden und finden von 9 - 12 Uhr oder von 14 - 17 Uhr statt. Eine Ausnahme ist der Baustein „Fledermäuse in der Dämmerung“.

Bitte beachten Sie, dass wir aus organisatorischen Gründen festlegen wann die Programme stattfinden. Sollten Sie besondere Terminwünsche haben teilen Sie uns diese bitte frühzeitig mit.

- **Kreativ-Angebot „Erdfarbenwerkstatt“** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Ob Kohle, Erde oder Kreide – es sind natürliche Stoffe der Natur. Durch Zerkleinern, Sieben und Anrühren entstehen schöne Farbtöne, die mit Fingern, Pinseln oder Stempeln weiterverarbeitet werden können.

- **Exkurs „Wir erkunden den Boden“** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Blätter fallen jeden Herbst zu Boden. Viele tausend fleißige Laubzer-setzer sorgen während des ganzen Jahres dafür, dass aus Blättern Humus wird. Statt die Tierchen „mit Füßen zu treten“, suchen wir sie und lernen sie näher kennen. Becherlupen und schülergerechte Bestimmungstabellen helfen uns, die Funde zuzuordnen und einen Eindruck von der „Arbeitsteilung“ der Bodenlebewesen zu bekommen.

- **Aus Alt mach Neu – Papierschöpfen** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Ein spannender Prozess: Aus Altpapier wird mit Wasser und Geduld eine Masse hergestellt, aus dem Papierbögen geschöpft werden. Trockenblumen oder Blätter vollenden das Werk. Nebenbei sprechen wir über die Geschichte der Papierherstellung.

- **Exkurs „Im Wald mit allen Sinnen“** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

... fühlen, riechen, schmecken, hören, sehen. Durch die Konzentration auf einzelne Sinne nehmen wir den Wald überraschend anders wahr. Wir begegnen dem Baum als Einzelwesen, fühlen uns in den Jahresrhythmus der Waldbewohner, schlüpfen spielerisch in die Rolle einiger Tierarten und erleben kleine Wunder der Natur.

- **Exkurs „Wir erkunden den Bach“** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Wasser ist der Ursprung allen Lebens. Unsere Waldbäche bieten ideale Voraussetzungen, um sich mit Wasserbewohnern und Wasserqualität zu beschäftigen. Mit einfachen Hilfsmitteln wie Sieben und Lupen erforschen wir das Leben der Flohkrebse, Libellenlarven und Co. sowie ihren Lebensraum.

- **Exkurs „Jahreszeitenrucksack“** (Partner: Kräftespiel)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Frühling, Sommer, Herbst und Winter – im Laufe der Jahreszeiten verändert sich die Natur. Oftmals sind verschiedene jahreszeitliche Phänomene (Frühlingsboten, Früchte von Bäumen, Laubfall, Überwinterungsstrategien) im Unterricht behandelt worden. Nutzen Sie die Möglichkeit und setzen Sie den Lernstoff mit uns praktisch um.

- **Exkurs „Fledermäuse in der Dämmerung“**

(Durchführung: Annette Herbst-Köller) 1. - 6. Schuljahr

Bei diesen Tieren steht anscheinend vieles auf dem Kopf: Fledermäuse sehen mit den Ohren. Sie hängen zum Schlafen kopfüber und brauchen zum Fliegen keine Federn. Die Kinder erfahren u.a. einiges über die verschiedenen einheimischen Fledermausarten, wovon sie sich ernähren, wo sie leben und wie man die Tiere schützen kann. In der Dämmerung begeben wir uns auf Fledermaussuche und versuchen mit Fledermausdetektoren die Geräusche der Fledermäuse hörbar zu machen. (Beginn: je nach Eintritt der Dämmerung, Dauer ca. 2 Stunden)

- **Kooperations- und Abenteuerspiele** (Durchführung: Annette Herbst-Köller)

Programm wird an die Altersklasse angepasst

Mit Spielen wie Eggrace, Spinnennetz und Säureteich wird der Gemeinschaftssinn gestärkt und die Kooperationsfähigkeit gefördert.

Die Bausteine sind in der Hauptsaison erst ab 20 Personen durchführbar. Wenn Sie mit weniger Kindern anreisen wird der Betrag noch umgerechnet.

In der Nebensaison gibt es Ausnahmen, sprechen Sie uns einfach darauf an.



Tagesausflüge

Bitte denken Sie daran, dass es sich um einen Ausflug handelt der durch die Lehrer/innen bzw. Begleitpersonen betreut wird.

Wünschen Sie Anregungen für Ihren Tagesausflug, z.B. eine Wanderung? Sprechen Sie uns einfach an, wir halten aktuelle Tipps für Sie bereit.

Unser Tipp:

Eine Luchsfütterung ist ein besonderes Highlight im Warsteiner Wildpark. Bitte geben Sie uns bei Interesse frühzeitig Bescheid.

Stadtführungen bitte direkt buchen bei der Stadt Rützen:
Herr Sommer
0 29 52 | 8 91 40

Waldexkursionen können Sie direkt beim Förster buchen (bitte frühzeitig): Herr Hötte
0 29 52 | 81 81 72

• Tagesausflug zur Bilsteinhöhle mit Führung

Der Sonderbus holt Sie an der Jugendherberge ab und bringt Sie direkt zur Tropfsteinhöhle in Warstein. Nach der Führung haben Sie die Möglichkeit den Warsteiner Wildpark zu besuchen. Im Anschluss bringt der Bus Sie wieder zur Jugendherberge zurück.

• Tagesausflug zum Allwetterbad Warstein

Im Allwetterbad Warstein locken großzügige Badelandschaften, Sportbecken, ein Erlebnisbecken, ein Wasserspielgarten und Ruheoasen. Nach dem Frühstück holt Sie ein Sonderbus an der Jugendherberge ab, bringt Sie zum Allwetterbad und holt Sie im Spätnachmittag wieder ab, so dass Sie pünktlich zum warmen Abendessen zurück sind.

• Tagesausflug zum Erzbergwerk Ramsbeck mit Führung

Der Sonderbus holt Sie von der Jugendherberge ab und bringt Sie nach Ramsbeck, wo Sie eine Führung über und unter Tage im Erzbergwerk erleben, ein ganz besonderer Tag. Im Anschluss bringt der Bus Sie wieder zur Jugendherberge zurück.

Einen Tag im Freibad – das bietet sich natürlich im Sommer an. Es ist fußläufig innerhalb von wenigen Minuten zu erreichen. Geöffnet hat es von Anfang Mai bis Mitte September. Um die genauen Öffnungszeiten zu erfragen wenden Sie sich an den Telefonservice des Biberbads: 0 29 52 | 8 91 38



Sonstige Programmbausteine

(auch direkt bei Anreise buchbar)

• Teig für Stockkuchen

Ein gemütlicher Abschluss des Tages kann bei uns am Lagerfeuer gestaltet werden. Dazu bieten wir Stockkuchenteig an. Bitte reservieren Sie im Vorfeld den Lagerfeuerplatz bei uns.

• Biberbach-Rallye

4. - 6. Schuljahr

Wissen, Raten, Geschicklichkeit und Treffsicherheit sind bei dieser Rallye gefragt. Betreuer sind diesmal die Lehrer/Gruppenleiter. Am Besten läuft das Spiel in Gruppen von 4 bis 6 Teilnehmern. Das Spiel beginnt an der Jugendherberge und zieht sich durch das Bibertal. Dauer: ca. 1 ½ Std.

• Erkundungsspiel Stadt Rüthen

4. - 8. Schuljahr

Wer mag es nicht, eine Stadt auf eigene Faust zu erkunden? Die Stadtrallye bietet die Möglichkeit auf spielerische Art und Weise die Stadt Rüthen kennenzulernen und ganz nebenbei etwas über ihre Geschichte und Wirtschaft zu erfahren. Betreuer sind die Lehrer/Gruppenleiter, die natürlich die Lösungen der Rätsel haben. Eine Gruppengröße von 4-6 Kindern ist optimal.

Dauer: 2-3 Std.

• Hausrallye

2. - 5. Schuljahr

Bei schlechtem Wetter empfiehlt sich die Hausrallye, bei der die Kinder in Gruppen die Jugendherberge erkunden. Eine Gruppengröße von 4-6 Kindern ist optimal.

Dauer: ca. 1 Std.

Die sonstigen Programmbausteine sind auch direkt vor Ort buchbar.

Bitte überlegen Sie sich schon im Vorfeld in wie viele Gruppen Sie Ihre Klasse aufteilen möchten und teilen uns dies dann bei Anreise mit.

Das Holz für das Lagerfeuer wird im Vorfeld von den Kindern im Wald gesammelt. Das Lagerfeuer wird von den Begleitpersonen entzündet und betreut. Falls Sie Hilfe benötigen sprechen Sie unsere Mitarbeiter einfach an.



Organisatorische Hinweise für Ihren Aufenthalt

Ausflugs- und Programmtage

Der Dienstag und der Donnerstag eignen sich generell am besten für Ausflüge und Programme. Deshalb gibt es an diesen Tagen anstelle des Mittagessens ein Lunchpaket, das Sie völlig unabhängig von Ort und Zeit unterwegs oder auf dem Gelände der Jugendherberge einnehmen können. Leckere Zutaten, die sich jeder selbst vom reichhaltigen Frühstücksbuffet zusammenstellt, ergänzen wir noch mit Obst, Gemüse, und süßen bzw. pikanten Überraschungen. Dafür bitte unbedingt Brotboxen und wiederbefüllbare Trinkflaschen mitbringen. Abends erwarten wir Sie zum warmen Abendessen zurück. Gegen einen geringen Aufpreis haben Sie auch die Möglichkeit für mittags anstelle des Lunchpakets ein Grillpaket zu bestellen.

Verpflegungszeiten

Frühstücksbuffet: 8:00 - 8:45 Uhr

Mittagessen (Mo. und Mi.): 12:00 Uhr

Abendbuffet (kalt, Mo. und Mi.): 18:15 - 19:00 Uhr

Abendessen (warm, Di. und Do.): 18:00 Uhr

Jeder Gruppe wird eine Uhrzeit zugeteilt in der sie an das Buffet geht. Um die Abläufe in unserem Haus gewähren zu können bitten wir Sie, diese Zeiten unbedingt einzuhalten. Alle kalten Mahlzeiten servieren wir als Buffet, die warmen Mahlzeiten als Tischgerichte. Beim Tischdienst sind wir auf Ihre Mithilfe angewiesen, bitte teilen Sie für jede Mahlzeit 4-5 Personen ein. Sie sollten die Tische eindecken und nachher wieder säubern. Bitte achten Sie darauf dass das benutzte Geschirr und Besteck auf dem Abräumwagen sortiert wird.

Zimmer und Tagesräume

Am Anreisetag stehen die Zimmer und in der Regel zwischen 11 und 12 Uhr zur Verfügung, die Tagesräume im Normalfall gegen 11 Uhr. Am Abreisetag sind die Zimmer wie auch Ihr Tagesraum besenrein bis 9 Uhr zu verlassen.

Bettwäsche und Handtücher

Die Bettwäsche ist im Übernachtungspreis enthalten. Sie können bei uns für Ihren Aufenthalt gegen eine Gebühr ein Set aus je einem Hand- und Badetuch ausleihen. Bitte notieren Sie auf der Programmwunschliste ob und wie viele Sets gewünscht sind.

Kiosk

Der Kiosk ist in der Regel geöffnet um 9 Uhr, um 13 Uhr (Mo. und Mi.) und um 19:30 Uhr. In diesen Zeiten können Pfandflaschen aus unserem Automat abgegeben werden, Geld ge-

wechselt werden und Kleinigkeiten erworben werden. Der Kiosk schließt wenn niemand mehr davor steht.

Automaten und Münzfernsprecher

Unser Haus verfügt über einen Snack- und einen Getränkeautomat. Die Kinder benötigen dafür Kleingeld, vorteilhaft wäre wenn sie ihr Taschengeld schon in Münzenform mitbringen. Außerdem verfügt das Haus über einen rückrufbaren Münzfernsprecher, unter der Telefonnummer 0 29 52 | 30 52 können sich unsere Gäste zurückrufen lassen. Telefongespräche für Gäste vermitteln wir nur in Notfällen.

Nachtruhe

Die Nachtruhe beginnt um 22 Uhr und endet um 7 Uhr. In dieser Zeit sollten die Kinder Zimmerlautstärke einhalten um unsere anderen Gäste nicht zu stören. Außerdem ist die Haustür verschlossen. Sie und andere Begleitpersonen haben selbstverständlich die Möglichkeit auch nach 22 Uhr das Haus zu verlassen.

Brandmeldeanlage

Die Jugendherberge verfügt über eine direkt zur Feuerwehr aufgeschaltete Brandmeldeanlage mit sehr sensiblen Rauchmeldern. Diese sind in jedem Raum installiert und so empfindlich dass sie auch auf Haar- oder Deospray reagieren. Sprays dürfen ausschließlich in den Waschräumen genutzt werden. Bitte klären Sie die Kinder im Vorfeld darüber auf. Bei Auslösung eines Fehlalarms können Kosten in Höhe von bis zu 1500 Euro entstehen.

Getränkepauschale

Wenn Sie die Getränkepauschale buchen, stehen Ihnen während Ihres Aufenthaltes Getränke im ausreichendem Umfang zur Verfügung. Das Angebot umfasst Mineralwasser und Apfelschorle (wird kistenweise zur Verfügung gestellt) sowie den aktuellen DJH-Trinkbecher für jedes Kind.

Bitte mitbringen

Achten Sie darauf, dass die Kinder warme und wetterfeste Kleidung mitnehmen und je nach Programm(-baustein) auch Gummistiefel, im Sommer evtl. auch Schwimmzeug. Für den Lunchpakettag sollten die Kinder außerdem Brotboxen und Trinkflaschen mitbringen.

Jugendherberge Rüthen

Am Rabenknapp 4

59602 Rüthen

Tel. 0 29 52 | 4 83

Fax 0 29 52 | 27 17

jh-ruethen@djh-wl.de

www.djh-wl.de/ruethen