

# Jugendherberge Waldeck am Edersee

## Kleiner Reiseführer

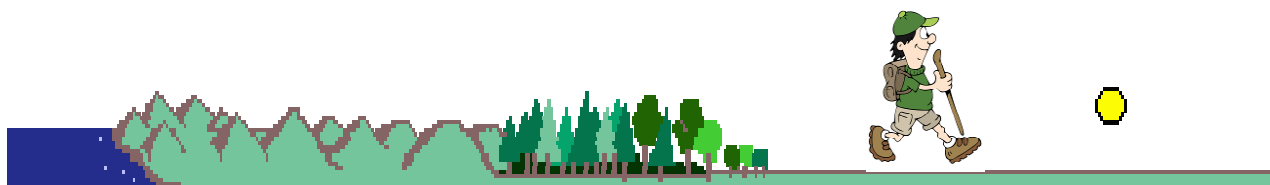
**WALDECK  
AM EDERSEE**



**2012**

Unser beliebter „Kleiner Reiseführer“ erscheint jetzt in der vierten Auflage.

Wir möchten Ihnen mit diesem „Kleinen Reiseführer“ Informationen und Anregungen für Ihren Aufenthalt am Edersee und für die nähere Umgebung geben.  
Wir erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, bemühen uns aber um Aktualität.



Die Ferienregion am Edersee ist eines der beliebtesten Reiseziele in Hessen.

Der angestaute See ist der flächenmäßig zweit- und volumenmäßig drittgrößte Stausee Deutschlands. Bei Vollstau hat der Edersee 11,8 km<sup>2</sup> Wasseroberfläche und ca. 200 Mio. m<sup>3</sup> Wasserinhalt. Die maximalste Wassertiefe bei Vollstau beträgt ca. 44 m. Der Stausee ist insgesamt 28,5 km lang. Seine Uferlänge misst 69,4 km. Der Wasserstand im See wird durch eine Behörde reguliert. Vollstau ist meist im April/Mai und danach fällt das Wasser.

Dieser Zyklus verschiebt sich in manchen Jahren. Durch diese Regulierung kann es passieren, dass große Teile (ca. 10 – 15 km) im Zuflussbereich im Trockenen liegen bzw. nur der alte Flusslauf führt noch Wasser. Bei Niedrigwasser kommen kleine Ruinen der alten Bauwerke zum Vorschein. Die Dorfstelle Berich ist nur wenige Fußminuten von der Herberge entfernt. Da unser Haus etwa 4 km von der Sperrmauer entfernt liegt, war der Wasserstand in den letzten 50 Jahren immer ausreichend für die Personenschiffahrt, für die Segelschule und andere Wassersportaktivitäten.

Der Edersee ist aber nicht die Hauptattraktionen der Region, sondern die Natur als Ganzes prägt zunehmend den Tourismus. Für Wanderer und Naturliebhaber bieten sich scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten. Die Wälder um den Edersee sind zum großen Teil naturbelassen und gehören zum Natur- bzw. Nationalpark Kellerwald-Edersee. Große Teile des urwaldartigen Buchenwaldes sind seit 2011 UNESCO-Weltnaturerbe.

## Das Haus:



Jugendherberge Waldeck  
Klippenberg 3  
34513 Waldeck

Telefon 05623 5313  
Telefax 05623 6254

E-Mail: [waldeck@djh-hessen.de](mailto:waldeck@djh-hessen.de)  
[www.waldeck.jugendherberge.de](http://www.waldeck.jugendherberge.de)

Latitude: 51.1979148927061  
Longitude: 9.0379881801211



Die Jugendherberge Waldeck ist eine traditionelle Jugendherberge. Sie wurde vor über 50 Jahre erbaut und in kleinen Schritten modernisiert. Daraus resultieren die Zimmerkategorien II (Standardzimmer: Waschbecken im Zimmer; WC/Dusche etagenweise) und IV (WC/Dusche im Zimmer).

Die einzigartige Lage der Jugendherberge Waldeck am Nordufer des Edersees, mit Blick auf die wunderschönen Berge, hat schon viele Besucher verzaubert.

Umrahmt vom Naturpark Kellerwald-Edersee, mit dem gleichnamigen Nationalpark am Südufer, überragt von der Burg Waldeck, sind der Edersee und seine Umgebung ein attraktives und überregional bekanntes Erholungs- und Freizeitgebiet. Geografisch gehört die anmutige Mittelgebirgslandschaft zum Rheinischen Schiefergebirge.

Für Schulklassen, Familien, Wanderer, Radler und Wassersportler ist die Jugendherberge Waldeck ein idealer Standort.

- 163 Betten in 35 Zimmern (meist 4- bis 6-Bettbelegung)
- 5 Tagesräume (16 – 80 Plätze)
- Programmgelände (mit Feuerstelle, Tanzplatz, Tipi und mobilen Bogenschießplatz)
- 25 m<sup>2</sup> Kampfsportmatten
- Klavier (Elektro-Piano „Yamaha“)



Blick vom See zur Herberge



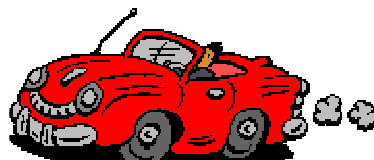
Niedrigwasser: Ruinen Klostermauer Dorf Berich

## Anreise:

Von Südhessen über Marburg (B3) auf B252, Richtung Frankenberg/Korbach, dann bis Herzhausen und ab hier den Schildern zur Edertalsperre folgen;  
von Westen über die A44 bis Abfahrt Diemelstadt, dann auf der B252 über Bad Arolsen Richtung Bad Wildungen und Edertalsperre (B485);  
von Norden und Osten auf der A7 bis Kassel, hier auf die A49 bis Abfahrt Fritzlar/Edersee. Sie finden die Jugendherberge 4 Kilometer hinter der Sperrmauer, am Nordufer des Edersees.

## GPS:

Bei aktueller Software ist unsere Straße „Klippenberg“ bereits im Straßenverzeichnis. Fehlt der „Klippenberg“ kommt man auch mit der Eingabe „Ederseerandstraße, Haus-Nr. 3“ ans Ziel. Eine weitere Eingabemöglichkeit besteht in der Regel über „Sonderziel suchen“ (in Waldeck) und „Übernachtung“. Die „JH Waldeck am Edersee“ ist ziemlich am Anfang der Liste mit den Übernachtungsmöglichkeiten.



## Linienbusse: NVV – Buslinie 510

Die nächste Bushaltestelle der Linie 510 (Bad Wildungen – Waldeck - Korbach - Medebach) ist in Waldeck-Mitte (ca. 3 km Fußweg, ca. 190 Höhenmeter). Zwischen Waldeck und dem Edersee (Jugendherberge) verkehrt von Ostern bis Ende Oktober eine Kabinenseilbahn.

Vom 1. April bis zum 31. Oktober verkehrt der Linienbus zusätzlich am Edersee. Die nächste Haltestelle ist die Waldecker Bergbahn (Busstation: „Bergseilbahn“). Von hier sind es wenige Gehminuten zur Jugendherberge. Von der Bergbahn fährt der Bus weiter zur Sperrmauer, zum Steakhaus „Zündstoff“ (Biker-Treff; von hier kurzer Fußweg zur Standseilbahn der EON-Wasserkraft) und dann weiter über Affoldern nach Bad Wildungen (und zurück).



## Busse:

Zur Anreise **für Gruppen** empfiehlt sich die Buchung eines Busses (entweder für die Hin- und Rückreise von zu Hause aus oder für den Transfer vom Bahnhof Bad Wildungen). Auf Wunsch kann die Busreise bzw. der Transfer direkt über die Jugendherberge gebucht werden.

Reisen Sie mit einem eigenen Bus an, informieren Sie bitte den Busfahrer, dass es aufgrund der engen Platzverhältnisse nicht immer möglich ist, auf dem PKW-Parkplatz der Jugendherberge zu wenden.

Parkmöglichkeiten für Busse, die während des Aufenthalts vor Ort bleiben, sind etwa 300 m unterhalb der Herberge auf dem Parkplatz zwischen den Straßen Klippenberg und Oberer Seeweg.

## Zur Verpflegung:

Die meisten Gruppen entscheiden sich für die Vollverpflegung (Buffet zum Frühstück, Mittagessen und Abendessen). Bei Tagesausflügen kann ein Lunchpaket bestellt werden. Während des Frühstücks bereitet sich jeder Gast sein Lunchpaket selbst zu. Für die Getränke zum Lunchpaket empfiehlt sich eine Trinkflasche oder leere Pfandflasche. Informieren Sie bitte die Mitreisenden, dass sie sich gegebenenfalls eine Trinkflasche mitbringen (DJH-Trinkflaschen kann man günstig in der JH kaufen). Wenn Sie im Rahmen der Vollpension für mittags Lunchpakete bestellt haben, servieren wir Ihnen abends automatisch ein warmes Essen.

## Beliebte Ausflugsziele in der Nähe der Jugendherberge

(alle Ziele sind zu Fuß zu erreichen/ Informationen auch unter [www.edersee.com](http://www.edersee.com) )

- **Uferpromenade:** mit **Segelschule**, Schiffsanleger der **Ederseeschifffahrt**, **Strandbad** und dem **Abenteuerspielplatz** "Welt der Sinne"
- **Bergbahn** Waldeck mit **Minigolfanlage** an der Talstation (**Wassertretbecken** kurz vor der Talstation)
- **Burg Waldeck** mit Museum
- **Staumauer** mit **Aquapark** an der Westseite und **Spielplatz** an der Ostseite;
- **Wildpark** Edersee mit Flugvorführungen der **Greifvögel** ( täglich um 11.00 und 15.00 Uhr, außer montags)
- **Kletterpark** Abenteuerwald der besonderen Art [www.kletterpark-edersee.de](http://www.kletterpark-edersee.de)
- **Baumkronenweg:** der erste Baumkronenweg in Hessen [www.baumkronenweg.de](http://www.baumkronenweg.de)
- **Kraftwerksgruppe** Edersee der E.ON Wasserkraft mit 2 Kraftwerken zur Besichtigung und der **Standseilbahn** zum "Peterskopf" (Oberstaubecken)
- **Sommerrodelbahn** (mit Bungeejumping, Trampolinanlage, Minigolf, Spielplatz, Nautic-Jet) in Nieder-Werbe
- **Naturpark Kellerwald-Edersee:** Infos unter [www.naturpark-kellerwald-edersee.de](http://www.naturpark-kellerwald-edersee.de) !  
**Der besondere TIPP:** Geführte Wanderungen mit den Naturparkführern!
- **Urwaldsteig Edersee** (hinter der Jugendherberge): Informationen unter [www.urwaldsteig-edersee.de](http://www.urwaldsteig-edersee.de) / Zur Erkundung des Urwaldsteiges können Wanderungen mit gut ausgebildeten Naturparkführern gebucht werden. Am einfachsten ist die Buchung und Koordinierung über die Jugendherberge.
- **Radfahren am Edersee:** Der nächste Radverleih ist wenige Gehminuten von der Herberge entfernt (Tel.: 05623/973894 und [www.erlebnis-seeblick.de](http://www.erlebnis-seeblick.de)) weitere Infos: [www.edersee-radweg.de](http://www.edersee-radweg.de)



## Beliebte Ausflugsziele im Umkreis von bis zu 60 km

- **Bad Wildungen:** Schloss Friedrichstein mit Waffenmuseum, Kurmuseum, Heimatmuseum und sehr schöner Altstadt; Erlebnisbad "Heloponte" (im Winter mit Eislaufbahn); [www.bad-wildungen.de](http://www.bad-wildungen.de)
- **Bergwerk im „Schneewittchendorf“ Bergfreiheit:** Das Besucherbergwerk der 7 Zwerge befindet sich in der Nähe von Bad Wildungen. Bei Schneewittchen könnte es sich um eine Wildunger Grafentochter gehandelt haben. [www.bergfreiheit.de](http://www.bergfreiheit.de)
- **Besucherbergwerk "Grube Christiane":** in Adorf, ca. 90 Minuten Führung unter Tage inkl. Bergbaumuseum , [www.grube-christiane.de](http://www.grube-christiane.de)
- **Willingen:** Lagunenbad, Märchenpark, Eislaufhalle, Sprungschanze; Auskünfte: [www.willingen.de](http://www.willingen.de)
- **FORT FUN Abenteuerland:** Erlebnis- und Freizeitpark; [www.fortfun.de](http://www.fortfun.de)
- **Fritzlar:** Dom- und Kaiserstadt, Altstadt im Fachwerkkleid; in der Nähe von Fritzlar fällt Bonifatius 723 die heilige Dona-Eiche und bekehrte die Germanen zum Christentum; [www.fritzlar.de](http://www.fritzlar.de)

- **Kassel-Wilhelmshöhe:** zu den weltberühmten Wasserspielen (nur mittwochs und an Sonn- und Feiertagen von Himmelfahrt bis 3. Oktober) [www.kassel.de](http://www.kassel.de)
- **Freizeit- und Erlebnisbäder:** Bad Wildungen "Heloponte"; Bad Arolsen "Arobella"; Willingen "Lagunenbad", Kassel "Kurhessen Therme"
- **Kino:** Cine-Royal in Fritzlar, Auskünfte: 05622-98830 und [www.cine-royal.de](http://www.cine-royal.de)
- **Maislabyrinth in Basdorf:** ca. 12 km von JH; Infos unter [www.maislabyrinth-edersee.de](http://www.maislabyrinth-edersee.de) , geöffnet von ca. Mitte Juli bis Anfang Oktober
- **La-Le-Lu Abenteuerland Korbach:** Erlebnisland in der Halle, Infos unter [www.lalelu-abenteuerland.de](http://www.lalelu-abenteuerland.de)

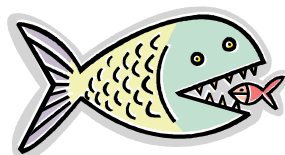


### Übersicht touristische Ziele:

Ziel	Fußweg	Ziel	Fußweg
zur Segelschule (+Badebucht ohne Aufsicht)	ca. 3 Minuten	Abenteuerspielplatz	ca. 10 Minuten
zum Schiffsanleger	ca. 7 Minuten	zur Burg (ohne Nutzung der Seilbahn; mit Seilbahn ca. 15 Min. weniger)	ca. 55 Minuten
zum Strandbad	ca. 8 Minuten	nach Waldeck (ohne Seilbahn)	ca. 55 Minuten
zur DLRG	ca. 2 Minuten	Sommerrodelbahn ca. 6 km	ca. 95 Minuten
zur nächsten Tauchbucht	ca. 7 Minuten	markierte Wanderwege und Rundwanderwege ab Jugendherberge; „Urwaldsteige“	ca. 1 Minute
zur Talstation der Seilbahn (von hier zur Burg und nach Waldeck); die Minigolfanlage ist neben der Talstation	ca. 18 Minuten	zur Staumauer mit Aquapark (4 km); (oder Fahrt mit dem Schiff)	ca. 55 Minuten
Tauchzone 1		Staumauer zum Wildpark	ca. 20 Minuten
Ruinenreste Dorf Berich, bei Niedrigwasser (meist Herbst/Winter) freiliegend	ca. 3 Minuten	Staumauer zum Kletterpark und Baumkronenweg	ca. 30 Minuten
zur Uferpromenade	ca. 3 Minuten	Staumauer zur Standseilbahn, (mit Standseilbahn zum „Peterskopf“)	ca. 40 Minuten
		vom „Peterskopf“ zum Wildpark	ca. 50 Minuten

### Planungshilfe für Gruppen:

Ziel	Telefon	Zeitaufwand	Bemerkungen
Burg Waldeck (mit Museum)	05623/589-114	Halbtagesausflug	Ca. 45 Minuten zu Fuß/Teilstrecke mit Seilbahn fahren; Anmeldung zur Führung im Museum empfehlenswert
Bergbahn	05623/5354	Ca. 18 Minuten	Bitte Saisonzeiten beachten, keine Vorausbuchung notwendig
Schiff	05623/5415	Zur Spermauer ca. 30 min; Rundfahrten ab 60 min	Anleger (2) ca. 5 Minuten von JH; Saisonzeiten beachten; Anmeldung nur in Vor- und Nachsaison erforderlich
Wildpark (inkl. Greifvogelshow)	05623/4370	Tagesausflug	Wanderung ab ca. 1,5 Stunden /oder mit dem Schiff bis Spermauer und dann 30 Min. Fußweg; keine Anmeldung im Wildpark notwendig, Greifvogelshow 11.00 und 15.00 Uhr (außer montags)/ Führung mit Ranger bitte anmelden.
Kraftwerke E.ON	05623/948-390	Halbtagesausflug oder Tagesausflug	Wanderung ab ca. 1,5 Stunden oder mit dem Schiff fahren; Anmeldung für Führungen und Standseilbahn erforderlich
Sommerrodelbahn	05634/6646	Tagesausflug	Wanderung ca. 6 km (Wanderung sind mit und ohne Naturparkführer möglich; NP-Führer bitte im Voraus buchen) Rückfahrt mit dem Bus (05623/5015) auf Vorbestellung möglich
Segelschule	05623/6060	Ab 1 Stunde	2 Minuten von JH, Anmeldung für Kurse erforderlich, Miete u. Charter auch kurzfristig; Tipp: Segeltörn mit Skipper



# Programme und Programmbausteine 2012

Die einfachste Möglichkeit für Schulklassen/Kinder- und Jugendgruppen, eine Reise an den Edersee im Voraus zu planen, ist die Buchung eines Pauschalprogramms oder von Programmbausteinen.

Komplettprogramme können auch durch Bausteine ergänzt werden.

Für Familien und Einzelgäste gibt es sehr viele individuelle Möglichkeiten. Eine Buchung direkt vor Ort ist relativ einfach, aber auch saisonabhängig. Einen schnellen Überblick über die Möglichkeiten und Angebote der Region finden Sie unter [www.edersee.com](http://www.edersee.com).

## „Eins mit der Natur“

Indianer –Programm, 2 Übernachtungen, Nr. K-41-002/12  
2. - 5. Klasse, ganzjährig



Unser beliebtes Indianer-Programm bieten wir dieses Jahr mit Übernachtungen im Haus an; der erste Tag beginnt mit einem Gruppen-Event, Bogenschießen unter professioneller Anleitung und endet mit einem Grillessen und einer Runde am Lagerfeuer; der zweite Tag steht voll im Zeichen der Indianer; unsere Indianer-Teamer beginnen nach dem Frühstück mit einem abwechslungsreichen Programm (Spielen, Basteln, viel Spaß und Abenteuer), neben der wilden Natur steht ein großes Tipi als Erlebniszone und ein Tanzplatz mit Lagerfeuerstelle zur Verfügung. Bei sehr schlechtem Wetter können viele Programmpunkte im Haus durchgeführt werden. Das Programm endet am späten Abend.

**Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche, Programmkosten**  
**Mindestens 22 Teilnehmer** **Preis je Teilnehmer: 93,00 €**

## „Soweit die Füße tragen“

Programm für Wanderkids, 2 Übernachtungen, Nr. K-41-001/12  
2. - 7. Klasse, April bis Oktober



Dieses Paket verbindet Wanderungen mit einigen Highlights der Region. Am Anreisetag führt ein kurzer Spaziergang zur Kabinenseilbahn und von hier schwebt Ihr hoch zum Burg-Museum; am nächsten Morgen wandert Ihr am See entlang, über die Sperrmauer zum Wildpark mit einer ausgezeichneten Greifvogelschau, zurück zur Jugendherberge geht es mit der Personenschiffahrt; am Abreisetag geht es zwischen Frühstück und Mittagessen mit einem zertifizierten Naturparkführer auf den Urwaldsteig und in die wilde Natur. (Auch als Kurzprogramm ohne Naturparkführer und Mittag am Abreisetag mit 6,00 € Preisnachlass buchbar.)

**Leistungen: 2 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche, Programmkosten**  
**Mindestens 22 Teilnehmer** **Preis pro Person: 93,00 €**

## „Mediale Aufklärung und Bewerbungstraining“

Medienpädagogik, 4 Übernachtungen, Nr. K-41-003/12  
8. - 13. Klasse, ganzjährig



Soziale Netzwerke, wie Facebook oder SchülerVZ sind Tagebuch, Kalender und Kontaktbörse in einem. Sie bergen aber auch Gefahren für Datenschutz und Persönlichkeitsrechte. Im Workshop, unter Leitung der Medienpädagogin Steff Sulz, erarbeiten wir sinnvolle Herangehensweisen an sie. Wie wirke ich z.B. mit meiner SchülerVZ-Seite auf einen künftigen Arbeitgeber? Wir zeigen Profifotos, die nicht persönlichkeitschädigend sind. Und schon sind wir beim Bewerbungstraining und dem richtigen Umgang mit Stärken und Schwächen.

**Leistungen: 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche, Programmkosten**  
**Mindestens 22 Teilnehmer** **Preis pro Person: 199,00 €**

## Projekttag „Die Klassengemeinschaft“

Zur Stärkung der Klassen-Gemeinschaft, 4 Übernachtungen Nr. K-41-004/12  
1. - 13. Klasse, ganzjährig



Diese Projekttag unterstützen das soziale Miteinander in der Klasse nach dem Konzept von „FASclnatuRe“, einer Initiative des Sportwissenschaftlers Knut Stolle. Schwerpunkte hierbei können folgende Programme sein: Action (Stadtspiele, Bogenschießen, Orientierungswanderungen, Wettkämpfe, Sportspiele, Bewegungsschule) oder Gemeinschaftstraining (Spiele zu Kooperation, Kommunikation, Interaktion und Vertrauen).

**Leistungen: 4 Übernachtungen mit Vollpension, Bettwäsche, Programmkosten  
Mindestens 22 Teilnehmer, Preis pro Person: 199,00 €**

## Segelschule

Programm: ab 6. Klasse, Mai bis September



Die einfachste Art segeln zu lernen ist: Segeln! Und bei uns wird viel gesegelt. Der Kurs beinhaltet 20 Unterrichtsstunden, wobei wir die Praxis in den Vordergrund stellen. Lehrgangziel ist es, dass jeder Teilnehmer am Kursende ein Segelboot sicher und fachgerecht handhaben kann. Jeder Teilnehmer erhält eine Kursbestätigung, mit der man sich auch an anderen Gewässern Segelboote ausleihen kann (außer im Großraum Berlin). Eine Grundvoraussetzung für den Kurs ist, dass jeder Teilnehmer schwimmen kann. Kurszeiten können frei abgestimmt werden, finden aber in der Regel vormittags und nachmittags statt.

**Leistungen: Übernachtung und Vollpension, Bettwäsche, Programmkosten, Programm-Koordination  
Mindestens 20 Teilnehmer, Wichtig! Die Teilnehmer müssen ein Schwimmzeugnis nachweisen,  
5 Tage pro Person 229,60 €**

## Geschichtsunterricht mit dem Druiden

Programm-Baustein Keltische Kultur zum Mitmachen und Anfassen  
Klasse 2 – 7, ganzjährig



Die Kelten waren eine Völkergruppe mit gemeinsamer Sprache, die vor über 3000 Jahren weite Teile Europas besiedelte. Ihre Kultur bestand in Mittel- und Westeuropa länger als ein Jahrtausend. Auch im Gebiet des heutigen Edersees sind keltische Besiedlungen nachweisbar. Dieser historische Bezug inspirierte uns, gemeinsam mit dem Anbieter CAMLATA ein Tagesprogramm für Schulklassen anzubieten. Dieses Programm wird vom Druiden Thälibshawn geleitet. Der Druide Thälibshawn ist Insidern in Nordhessen gut bekannt. Hinter ihm verbirgt sich Thomas Nawroth ([www.camlata.com](http://www.camlata.com)).

Unser Programm beginnt nach dem Frühstück mit einem Vortrag über das Leben und die Kultur der Kelten. Nach dem Mittagessen wird das Programm um 13.00 Uhr fortgesetzt. Ca. eine Stunde steht unter dem Motto „Tanz mit dem Druiden“. Hier lernen die Kinder nicht nur Musik und Tänze der Kelten kennen, sondern es geht ums Mitmachen.

Nach den Tänzen geht es mit alten Keltenspielen, wie z.B. „Beutelzielwerfen“, „Blinder Druide“ oder „Römer schmeißen“, weiter.

Nach einer Pause wird das Programm etwas ruhiger mit keltischen Ratespielen fortgesetzt. Der Höhepunkt vor dem Abendessen (ca. 18.00 Uhr) ist die „Kriegerweihe“.

Das Programm wird in einem großen Tagesraum durchgeführt. Bei gutem Wetter werden einzelne Elemente ins Freie verlegt.

**Kosten je Klasse (max. 28 Schüler/innen): 160,00 Euro**

### **Kurzprogramm:**

Das beschriebene Programm ist auch als Kurzprogramm buchbar. Es findet im Zeitraum von 13:00 bis ca. 18:00 Uhr statt. Der Programmpunkt „Tanz mit dem Druiden“ entfällt und die anderen Programmteile werden zeitlich angepasst. Kosten Kurzprogramm je Klasse (max. 28 Schüler/innen): 120,00 Euro

## Outdoor-Team-Erleben

Programm-Baustein; Klasse 5 bis 13

### 1. Tag:

Nach dem Frühstück stellen sich die SchattenSpringer mit ihrem Programm vor. Bei ersten Aktionen geht es um das gegenseitige Kennenlernen und um die Themen Vertrauen und Verantwortungsübernahme. Am Nachmittag fordern verschiedene Übungen wie „das laufende A“ oder der „Moorpfad“ die ganze Klasse. Die Übungen werden gemeinsam reflektiert.

### 2. Tag:

Am Vormittag geht es bei Übungen wie dem „Mohawk-Walk“ oder dem „Elektrischen Zaun“ wieder um Kooperation und Kommunikation im Team. Am Nachmittag geht es zum Klettern in die Bäume. Gemeinsam wird an der Riesenstrickleiter geklettert. Die beiden Kletterer werden dabei von ihren Mitschülern gesichert. Nach einer Reflektion des Erlebten und Erlernenen verabschieden sich die SchattenSpringer.

<b>Kosten: 46,00 € je Schüler (Mindestteilnehmerzahl: 22)</b>
---

## Bewegung Wagnis und Kooperation

Programm-Baustein; Klasse 5 bis 13

### 1. Tag

Der Vormittag beginnt mit außergewöhnlichen Bewegungsspielen und Koordinationsaufgaben. Nachmittags wird eine überdimensionale Strickleiter erzwungen, wobei Koordination und Teamgeist gefragt sind. Die Schülerinnen und Schüler sichern sich nach einer fachlichen Einführung der SchattenSpringer gegenseitig.

### 2. Tag

Nach einem spielerischem Aufwärmen wird es schweißtreibend: „Takeshi“ bezieht jeden mit ein. Individuelle Fähigkeiten werden dabei optimal eingebaut und berücksichtigt. Der Vormittag geht mit Übungen zu Sinneswahrnehmungen und Körperwahrnehmung ruhiger zu Ende. Am Nachmittag ist bei verschiedenen Bewegungsspielen Teamgeist und eine gemeinsame Strategie gefragt. Nach einer gemeinsamen Abschlussaktion verabschieden sich die „SchattenSpringer“

<b>Kosten: 46,00 € je Schüler (Mindestteilnehmerzahl: 22)</b>
---

## Individuelle Programm-Bausteine mit den „SchattenSpringern“

Durch die „SchattenSpringer“ werden auch gern individuelle Programm-Bausteine (1 – 3 Tage) angeboten. Die Auswahl der Aktivitäten werden auf Ihre Wünsche und Bedürfnisse abgestimmt, unter Berücksichtigung der Besonderheiten unseres Hauses bzw. unseres Geländes. Aus folgenden Aktionen und Methoden stellen die „SchattenSpringer“ ein individuelles Programm zusammen, das perfekt zu Ihrer Klasse passt: (Mobiler) Hochseilgarten (z.B. Teamklettern auf der Riesenstrickleiter), Kooperationsübungen (z.B. Schatzbergung aus dem Säureteich), Interaktionsübungen (z.B. Durchqueren eines Spinnennetzes), Konstruktive Bauaufgaben (z.B. Hängebrückenbau), Vertrauensübungen (z.B. Blind führen), Indoor-Aktivitäten (z.B. bei schlechtem Wetter, im Herbst und Winter)

1 Tag = 25,00 € je Schüler	2 Tage = 46,00 € je Schüler	3 Tage und mehr auf Anfrage
----------------------------	-----------------------------	-----------------------------



## Wanderungen und Exkursionen

Mit zertifizierten Naturparkführern unterwegs

Naturpark  
Kellerwald-Edersee



**Fließgewässerexkursion – Was bewegt sich in unserem Bach?** Die Exkursion findet in Nieder-Werbe statt. Mit Sieb und Becherlupe wollen wir untersuchen, was im Bach so alles tummelt. Wir sind gespannt, was es im und am Wasser für Lebewesen gibt und stellen anhand von Bestimmungskarten fest, was wir alles gefunden haben.

Dauer ca. 3 ½ Stunden. Geeignet für Kindergärten und Schulklassen 1 bis 4.

**Kosten je Klasse ab 125,00 € mit 2 Naturparkführern. Hinzu kommen noch die Kosten für den Bustransfer.** (Bei einer geringen Gruppenstärke betragen die Kosten 75,00 € pro Klasse, da evtl. nur 1 Naturparkführer eingesetzt werden muss. Nähere Auskünfte hierzu kann Ihnen die Jugendherberge geben.)

**Natur & Technik.** Eine Naturerlebniswanderung von der Jugendherberge auf dem Urwaldsteig zur Sperrmauer. In den Steilhängen der Waldecker Bucht lernen wir Urwaldreste kennen und erhalten viele naturkundliche und geologische Informationen. Immer wieder genießen wir die grandiosen Ausblicke auf den See. Angekommen auf der Sperrmauer erfahren wir Wissenswertes über den Bau der Mauer, das alte Edertal und was dieser Stausee so alles für Aufgaben hat. Mit dem Schiff fahren wir zurück zur Jugendherberge und vom Wasser aus können wir noch einmal den Weg unserer Exkursion in der Waldecker Bucht vom Wasser aus betrachten.

Dauer ca. 5 ½ Stunden. Geeignet für Klassen 4 bis 13. **Kosten je Klasse ab 150,00 €. Hinzu kommen hier noch die Kosten für die Schifffahrt.**

**Versunkene Dörfer.** Eine ganz besondere Exkursion zu den Resten des versunkenen Dorfes Berich im Edersee. Eine geschichtliche Tour in das fast leere Stauseebecken. Wie sah das Edertal früher aus? Warum wurde der Stausee gebaut? Wohin wurden die Einwohner umgesiedelt? Spannende Fragen, die gemeinsam beantwortet werden sollen. Möglich nur bei Niedrigwasserstand.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Klassen 4 bis 13. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Bäume – mit allen Sinnen erfahren.** Heute geht es in den Wald rund um die Jugendherberge. Wir wollen uns mit Bäumen beschäftigen und herausfinden, wie man sie erkennen kann. An der Rinde? Am Stamm? An den Blättern? Am Geruch? Wie viele verschiedenen Baumarten kennt Ihr schon? Sicherlich kommen heute noch einige dazu.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Schulklassen 1 bis 6. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Naturerlebnisspiele.** Heute ist Spielen angesagt. Aber aufgepasst! Naturerlebnisspiele sind etwas ganz besonderes. Teams treten gegeneinander an. Ihr müsst schon aufpassen und die Natur um Euch herum genau betrachten, damit Ihr die Fragen zu den Spielen auch richtig beantworten könnt.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Kindergärten und Schulklassen 1 bis 8. **Kosten je Klasse ab 125,00 € mit 2 Naturparkführern.** (Bei einer geringen Gruppenstärke betragen die Kosten 75,00 € pro Klasse, da evtl. nur 1 Naturparkführer eingesetzt werden muss. Nähere Auskünfte hierzu kann Ihnen die Jugendherberge geben.)

**Wir lernen ein Naturschutzgebiet kennen.** Eine kleine Wanderung zum Naturschutzgebiet Katzenstein mit vielen naturkundlichen Informationen. Welche besonderen Pflanzen gibt es hier? Welche Tiere gibt es hier? Warum wird dieses Gebiet geschützt? Diese und weitere Fragen wollen wir gemeinsam beantworten.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Schulklassen 1 bis 4. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Natur erfahren – Natur schützen.** Eine Exkursion von der Jugendherberge rund um die Naturschutzgebiete „Kleiner Mehlberg“ und „Katzenstein“ mit vielen naturkundlichen und geologischen Informationen. Welche Besonderheiten finden wir in diesen beiden Naturschutzgebieten? Was sind extreme Standorte? Was sind Lebensgemeinschaften?

Dauer: ca. 4 Stunden. Geeignet für Schulklassen 4 bis 13. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Unterwegs auf dem Urwaldsteig Edersee.** Eine Wanderung von der Jugendherberge Waldeck zur Sommerrodelbahn nach Nieder-Werbe. Vor dem Freizeitvergnügen wollen wir euch

einige Besonderheiten links und rechts des Weges zeigen und zusätzlich noch grandiose Ausblicke auf den See genießen.

Dauer ca. 4 Stunden. Klasse 4 bis 13. **Einwegstreckenwanderung. Kosten je Klasse ab 85,00 €.**

**Die Natur in der Dämmerung.** Heute gehen wir auf eine spannende Exkursion rund um die Jugendherberge. Was geschieht in der Natur, wenn es langsam dunkel wird? Wie verhalten sich Pflanzen und Tiere? Auf diese und weitere spannende Fragen wollen wir gemeinsam Antworten finden.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Schulklassen 3 bis 8. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Fledermaus-Exkursion. Fledermäuse – Jäger der Nacht.** Ein erstes Kennenlernen der Fledermausarten am Edersee und die Beobachtung mit Handscheinwerfern und Detektoren.

Dauer ca. 3 Stunden. Geeignet für Schulklassen 3 bis 13. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Naturerlebnis und Naturerfahrung auf dem Urwaldsteig Edersee.** Eine Exkursion rund um die Jugendherberge Waldeck. Neben naturkundlichen, geologischen und geschichtlichen Informationen genießen die Teilnehmer bei dieser Wanderung immer wieder grandiose Ausblicke vom Urwaldsteig auf den Edersee.

Dauer ca. 3,5 Stunden. Geeignet für Schulklassen 3 bis 13. **Kosten je Klasse ab 75,00 €.**

**Schatzsuche per GPS!** Mit GPS-Gerät und Schatzkarte ausgestattet gehen wir auf Schatzsuche rund um die Jugendherberge. Unsere Schätze haben selbstverständlich immer etwas mit dem Thema „Natur“ zu tun. Nach erfolgreicher Suche wartet am Ende der Tour noch eine kleine „Schatztruhe“ auf euch.

Dauer ca. 4 Stunden. Geeignet für Schulklassen 4 bis 8. **Kosten je Klasse ab 130,00 € mit 2**

**Naturparkführern.** (Bei einer geringen Gruppenstärke betragen die Kosten 80,00 € pro Klasse, da evtl. nur 1 Naturparkführer eingesetzt werden muss. Nähere Auskünfte hierzu kann Ihnen die Jugendherberge geben.)



## Sport-Programme

In Zusammenarbeit mit dem Verein für Umwelt- und Erlebnispädagogik bieten wir nachfolgende Veranstaltungen an. Ab 18 SchülerInnen /TeilnehmerInnen (TN) erhalten 2 LehrerInnen bzw. Begleitpersonen Freiplätze, außer beim Kanuprogramm. Die Buchung sollte spätestens 6 Wochen im Voraus über die Jugendherberge erfolgen.

### Low-Rope-Parcours

*(Programmbaustein E - ab Klasse 6)*

Es muss nicht immer gleich die Schwindel erregende Höhe sein. Auf einem Seil im Wald zu balancieren hat auch in 50 – 60 cm Höhe seinen Reiz und ist dort genau so schwer wie in der Höhe. Wenn dabei noch verschiedene Aufgaben erfüllt werden müssen, wird das Ganze zu einer spannenden Herausforderung.

Die Aufgaben werden allein, zu zweit oder in der Gruppe gelöst. Dabei erleben die Jugendlichen die eigenen Fähigkeiten und Grenzen, aber auch, wie wichtig es ist, zusammenzuarbeiten und sich abzusprechen. Körpersicherung und Hilfestellung durch die Gruppe sind gefragt. Diese Gruppenaktivitäten dienen der Vertrauensbildung und Problemlösung.

Dauer: ca. 2,5 Stunden  
Preis pro TN: 25,50 € (ab 18 TN) bzw. 20,50 € (ab 25 TN)  
Bitte mitbringen: feste Schuhe; wetterfeste Kleidung

### Mountainbike-Tour

*(Programmbaustein F - ab Klasse 6)*

Wir bieten die Mountainbike-Tour mit und ohne Begleitung an.

Wenn Sie sich für eine Begleitung entscheiden, ist die Tour auf 5 Stunden (inkl. Auf- und Abladen der Bikes) begrenzt. Eine Unterbrechung der Tour für Besichtigungen oder zusätzliche Aktivitäten (z.B. Wildpark, Sommerrodelbahn, Kletterpark usw.) ist nicht möglich.

Bei einer individuellen Tour erhalten die GruppenleiterInnen eine Streckenbeschreibung und eine Karte vom Verleiher. Sie können verschiedene Ziele (Wildpark, Kletterpark, Sommerrodelbahn, Aquapark usw.) ansteuern und solange sie es wünschen, verweilen.

Die Fahrräder (Treckingräder und Mountainbikes mit 21, bzw. 24 Gängen ohne Rücktritt) werden nach dem Frühstück direkt zur Jugendherberge gebracht. Für unterwegs bestellen sie bitte Lunchpakete. Nach Rückkehr von der Mountainbike-Tour werden die Fahrräder wieder abgeholt.

Die Mithilfe beim Auf- und Abladen der Fahrräder ist Bestandteil dieses Angebots.

Preis pro TN: 20,50 € (ohne Eintrittspreise)

Bitte mitbringen: Fahrrad-Helme

## Kanu-Olympiade auf dem Edersee

*(Programmbaustein G - ab Klasse 6)*

Dies ist eine besonders spielerische Art, das Kanufahren zu lernen. Verschiedene witzige Aufgaben müssen in Gruppen gelöst werden. So lernen die Jugendlichen, fast ohne es zu merken, das Gleichgewicht zu halten, zu lenken, zu kentern und Boote zu bergen. Sie kommen dabei nach jeder Aktion zum Ufer zurück, entfernen sich also nicht allzu weit vom Gelände.

Die Mithilfe beim Auf- und Abladen ist Bestandteil des Programms. Ein Schwimmzeugnis ist Grundvoraussetzung. Schwimmwesten stellt der Veranstalter.

Dauer: ca. 4 Stunden

Preis pro TN: 24,00 € (ab 18 TN) bzw. 20,50 € (ab 25 TN)

Bitte mitbringen: Sonnencreme, Sonnenschutz

## Kanu-Schnupper-Kurs auf dem Edersee

*(Programmbaustein H - ab Klasse 6)*

Hier lernen die Schülerinnen und Schüler in einem strömungslosen Gewässer die Grundlagen des Kanufahrens. Nach dem Abladen der Boote und einer Einführung in das Kanufahren, starten wir zu einer Tour über den Edersee. Jedes Boot bekommt eine wasserdichte Tonne für Wechselkleidung und Lunchpakete. Die Mittagspause verbringen wir an Land. Sie werden von 2 KanulehrerInnen begleitet, die die Gruppe zusammen halten. Dieser Tag eignet sich auch gut als Fortsetzung der Kanu-Olympiade.

Die Mithilfe beim Auf- und Abladen ist Bestandteil des Programms. Ein Schwimmzeugnis ist Grundvoraussetzung. Schwimmwesten stellt der Veranstalter.

Dauer: 10:00 – 15:00 Uhr (incl. Kanus gemeinsam auf- und abladen und Pause am Ufer)

Preis pro TN: 29,00 € (ab 18 TN) bzw. 25,50 € (ab 25 TN)

Bitte mitbringen: Sonnencreme, Sonnenschutz



## Bogenschießen

*Ganzjährig, ohne Altersbegrenzung*

Das Bogenschießen ist ursprünglich eine der ältesten Jagdformen der Menschheit. Heute ist es eine Sportart und eine beliebte Freizeitgestaltung. Wir arbeiten mit einem örtlichen Anbieter zusammen, der mit seiner mobilen Bogenschießanlage zur Jugendherberge kommt. Geschossen wird auf 4 Scheiben.



**2 Stunden je Gruppe (bis 25 Personen) 160 Euro. Die Kosten für längere Zeiten bitte auf Anfrage.**

## Disco

Einmal je Woche bieten wir, bei entsprechender Beteiligung (Voranmeldung), eine Disco im Haus an (der Eintritt beträgt zurzeit 1,20 € je Teilnehmer)



(0,30 € Preisnachlass p.P., wenn die Klasse geschlossen zur Disco geht), die Veranstaltung ist in der Regel donnerstags von 19.00 - 21.00 Uhr).

### Karaoke

Eine Karaoke-Anlage steht zur Verfügung. Die Ausleihgebühr beträgt 20,00 Euro für einen Abend. Wir bitten um eine rechtzeitige Vorbestellung.



### Klavier

Die Jugendherberge hat ein Elektro-Piano „Yamaha YDP-161“. Chöre und Orchester können das Klavier im Zeitraum von Oktober bis März kostenlos ausleihen. Für Gottesdienste ist das Klavier immer kostenlos.



## Veranstaltungen

Für Lehrgänge, Tagungen, Seminare, Workshops oder andere Veranstaltungen stehen 4 Tagungsräume mit 16 bis 80 Plätzen zur Verfügung. Wegen der guten Akustik ist der Tagungsraum 5 besonders für Chor- und Orchesterproben geeignet und sehr beliebt. Der Tagungsraum 4 ist ein Mehrzweckraum. Er ist zusätzlich mit einer Lichteffekt-Anlage und einer Beschallungsanlage ausgestattet. Dieser Raum kann für diverse Workshops und Veranstaltungen gemietet werden. Er wird unter anderem für Theaterproben und von Volkstanzgruppen genutzt. Der Raum kann auch mit 25 m<sup>2</sup> Kampfsportmatten ausgelegt werden und zum Dojo umfunktioniert werden. Technische Hilfsmittel, wie TV, DVD-Player, OHP, CD-Player oder eine Mikrophon-Anlage sind vorhanden.

Bei Buchung von externen Anbietern (in Eigenregie) vergessen Sie bitte nicht, dass ggf. auch ein Veranstaltungsraum oder Veranstaltungsgelände in der Herberge gebucht werden muss. Die Veranstalter gehen meist davon aus, dass Sie sich um den Raum oder Gelände gekümmert haben.

## Die letzten Informationen kurz vor der Anreise zur Jugendherberge

Wir bitten alle Gruppenleiterinnen und Gruppenleiter, alle Vertragspartnerinnen und Vertragspartner auch die mitreisenden Personen (der Gruppe) über den Vertragsinhalt zu informieren (z.B. über die Hausordnung und die Benutzungsbedingungen/Allgemeinen Geschäftsbedingungen, gebuchten Leistungen usw.).

Beachten Sie insbesondere die Rücktrittsklauseln im Reisevertrag. Sollten einzelne Teilnehmer die gebuchten Leistungen nicht in Anspruch nehmen, entsteht kein Recht auf Minderung des Reisepreises. Sollten Ihre Änderungswünsche ohne Berechnung von Ausfallkosten erfolgen (aus Kulanz, ohne Anerkennung einer Rechtspflicht), kann ggf. eine Bearbeitungsgebühr bzw. Umbuchungsgebühr berechnet werden. Bei der Buchung von Mehrleistungen entfällt diese Gebühr.

### Vor Reiseantritt:

- **Eine häufig gestellte Frage:** Ist die Bettwäsche inklusive? **JA** / Handtücher: Nein
- Informieren Sie die Teilnehmer/innen (TN) darüber, dass Änderungen im Reisevertrag nur durch den Vertragspartner und nicht durch einzelne TN vorgenommen werden können.
- Das Mitbringen von Speisen (z.B. Kuchen, Grillsteaks oder Salate) und Getränken (z.B. Bier oder alkoholfreie Getränke in Kästen) ist in Jugendherbergen in Deutschland aus hygienerechtlichen und anderen Gründen nicht erlaubt. Diese Klausel ist z.B. Bestandteil Ihres Reisevertrages. Bitte informieren Sie die TN darüber. Speisen und Getränke sind über unser Haus erhältlich.

- Wenn die TN von Gruppen einzeln oder individuell anreisen, teilen Sie den TN die **Check-In-Zeiten** mit.
- **Informieren Sie bitte die Eltern**, dass sie über die Telefonnummer der Jugendherberge ihre Kinder nicht erreichen bzw. sprechen können. Wir können nur wichtige Nachrichten an die Lehrer/innen bzw. Gruppenleiter/innen übermitteln. Es gibt in der Herberge ein **anrufbares Münztelefon (05623/5251)**. **Diese Nummer können Sie den Eltern mitteilen.**
- Schutzmittel zur Abwehr von **Mücken und Zecken** sind empfehlenswert. Bitten Sie die Eltern um Erlaubnis, selbst Zecken entfernen zu dürfen. In der warmen Jahreszeit sind Sonnenschutzmittel sehr hilfreich.
- Wenn Sie eine Vorfahrt zur Jugendherberge planen, kommen Sie bitte nicht ohne Terminabstimmung. Bedenken Sie bitte, dass unser Haus oft ausgebucht ist und wir mit Ihnen nicht in belegte Zimmer oder Tagesräume gehen können.

### Der Anreisetag:

- Bei der Anreise mit dem Bus sollte der Busfahrer sich vergewissern, ob er bei uns wenden kann. Falls der Bus vor Ort bleibt, sollte der Bus auf dem öffentlichen Busparkplatz, ca. 300 m unterhalb der Herberge, parken.
- Bei einer individuellen Anreise mit dem PKW können Sie an der Jugendherberge parken, wenn Plätze frei sind. Obwohl wir in den letzten Jahren die Anzahl der Parkplätze erhöht haben, reichen die Parkplätze in stark frequentierten Reisezeiten trotzdem nicht aus. Im Umkreis von 400 Metern gibt es jedoch mehrere hundert Parkplätze. Die Gebühr ist gering. Der Parkschein berechtigt zum Parken an allen Parkplätzen am Edersee. Es ist nicht gestattet, in **Zufahrts- und Rettungswegen** zu parken. Auch das Parken in zweiter und dritter Reihe auf unserem Parkplatz ist nicht zulässig, da die Verkehrsfläche für Rettungsdienste und Lieferanten frei bleiben muss.
- **Zimmervergabe beim Check-In:** Wenn vor der Anreise zwischen Reiseleiter/in bzw. Gruppenleiter/in und der JH nicht alle Fragen zu den Teilnehmern und Zimmern explizit geklärt wurden, können wir mit der Zimmerverteilung erst beginnen, wenn Reiseleiter/in bzw. Gruppenleiter/in anwesend ist. (Zeltgruppen können erst nach erfolgter Anmeldung ihre Zelte auf den zugewiesenen Stellplätzen aufbauen.)

### Aufenthalt in der Herberge:

- Die wichtigsten Dinge sind in der Hausordnung geregelt.
- Für alle Koordinierungen und sonstigen Abstimmungen während des Aufenthaltes finden Sie Ihren Ansprechpartner an der Rezeption.
- Wenn Sie keinen Tagesraum gemietet haben, kann z.B. am Abend der Speiseraum als Aufenthaltsraum genutzt werden. Der Speiseraum ist (außerhalb der Mahlzeiten) auch gleichzeitig der Fernsehraum.



## Schlusswort

Auf unserer Homepage erhalten Sie weitere ausführliche und aktuelle Informationen.

Unter dem Bild der Jugendherberge auf der Homepage finden Sie eine Informationsleiste (dunkel-orange unterlegt) mit 7 Themen:

Freizeit    Klassenfahrt Programme    Termine    Preise    Anreise    Gästebuch    Kontakt

**Wenn Sie auf diese einzelnen Themen klicken, öffnen sich die entsprechenden Informationen.**

---

## Wir danken für Ihr Interesse und freuen uns Ihren Besuch.

Jugendherberge Waldeck am Edersee, Klippenberg 3, 34513 Waldeck-West,

Leitung: Petra und Andreas Bathe,

Tel. 05623/5313 Fax: 05623/6254, Email: [waldeck@djh-hessen.de](mailto:waldeck@djh-hessen.de),

Internet: [www.waldeck.jugendherberge.de](http://www.waldeck.jugendherberge.de)



Stand: Oktober 2011

Irrtümer und Änderung vorbehalten!

Für Verbesserungsvorschläge sind wir jederzeit offen.

© Andreas Bathe, Waldeck