

Willkommen in HESSEN

Den Geopark erleben!

Programmangebote in der Jugendherberge Weilburg

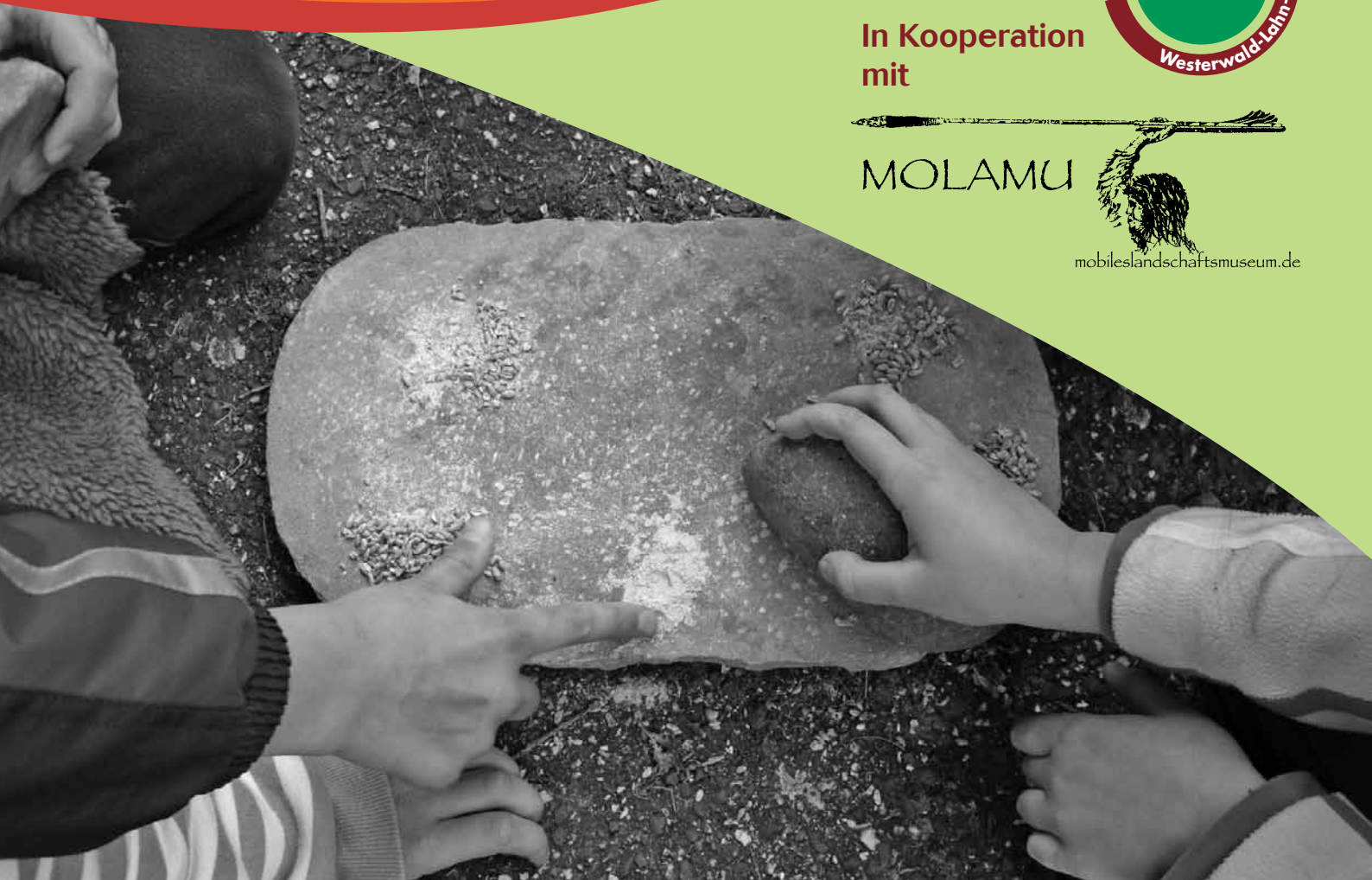


In Kooperation
mit

MOLAMU



mobileslandschaftsmuseum.de



„Steine – Zeiten – Menschen“

5 Tage: Geo-Erlebniswoche

1. Tag: Eine Mitmach-Ausstellung, Steine, Fossilien und eine MultiMedia-Präsentation ermöglichen eine spannende Zeitreise durch die Erdgeschichte. „Anfassen“ ist auch die Devise bei der anschließenden Geo-Exkursion, da der Bohrstock nur gemeinsam in die Erde getrieben werden kann. Nach Untersuchung der Böden und Gesteine wird zum Abschluss noch ein Amulett für den folgenden Steinzeittag gebastelt.

**inkl. Gelände-Exkursion*

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es in die mit Malereien und Fellen geschmückte Eiszeit-Höhle. Originalfunde und authentische Nachbildungen entführen in die Alt- und Mittelsteinzeit. Viel Spaß und Anfassen stehen auf dem Programm: Steinzeitkleidung, Erdfarben, Bildung von Rentier-Jäger-Gruppen, Feuer ohne Streichholz, das Band der Zeit, Eiszeit-Kooperations-Spiele – wer fängt den Gulo? Am Nachmittag warten Steinzeit-Waffen wie die Speerschleuder darauf, ausprobiert zu werden. Der erlebnisreiche Tag endet mit einem Steinzeit-Quiz und Erlebnisspielen – welcher Clan sammelt die meisten Überlebenspunkte?

3. Tag: Nach dem Frühstück ist heute am Vormittag erst mal Relaxen angesagt, etwas Tischtennis, Basketball oder auch Kicker spielen oder einfach nur ausruhen. Nach dem Mittagessen geht's dann um 14:00 Uhr bequem mit dem Bus zur Kristallhöhle Kubach, die mit 30 m die höchste Halle aller deutschen Schauhöhlen aufweist. 347 Stufen führen in die Unterwelt und erlauben spannende Einblicke in die Erdgeschichte. Nach Besichtigung des Freilicht-Steinmuseums mit bis zu 12 Tonnen schweren Gesteinsblöcken geht es wieder bequem mit dem Bus zurück zur Jugendherberge, wo um 18:00 Uhr ein leckeres Abendessen wartet.

4. Tag: „Auf Ötzi's Spuren...“. Beim Clan-Treffen in der Steinzeithöhle wird das am 2. Tag Gelernte angewandt und neues ausprobiert. Welche Pflanzen wachsen in der Umgebung und wozu kann ich sie brauchen? Kann man eine Suppe ohne Topf kochen? Jagdmethoden, das Leben der ersten Ackerbauern, Korn mahlen, Backen von Fladenbrot, Langbogen-Schießen, Spiele und viel Spaß für eine gute Klassengemeinschaft runden das Programm ab. Wer wird Bogenschützen-König(in)?

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück um 9:30 Uhr



Preise/Person

Geeignet sind die Programme für 3. – 8. Klassen

5-Tage-Programm

„Steine – Zeiten – Menschen“

ab 20 Personen	239,90 €
ab 30 Personen	219,90 €
ab 40 Personen	209,90 €

3-Tage-Programm

„Steine – Zeiten – Menschen“

ab 20 Personen	139,90 €
ab 30 Personen	119,90 €
ab 40 Personen	109,90 €

Viele weitere Programme für alle Altersstufen auf Anfrage!

Infos unter: www.mobileslandschaftsmuseum.de/molprog.htm

„Steine – Zeiten – Menschen“

3 Tage: Geo-Erlebnistage

1. Tag: Eine Mitmach-Ausstellung, Steine, Fossilien und eine MultiMedia-Präsentation ermöglichen eine spannende Zeitreise durch die Erdgeschichte. „Anfassen“ ist auch die Devise bei der anschließenden Geo-Exkursion, da der Bohrstock nur gemeinsam in die Erde getrieben werden kann. Nach Untersuchung der Böden und Gesteine wird zum Abschluss noch ein Amulett für den folgenden Steinzeittag gebastelt. **inkl. Gelände-Exkursion*

2. Tag: Nach dem Frühstück geht es in die mit Malereien und Fellen geschmückte Eiszeit-Höhle. Originalfunde und authentische Nach-

bildungen entführen in die Alt-, Mittel- und Jungsteinzeit. Viel Spaß und Anfassen stehen auf dem Programm: Steinzeitkleidung, Erdfarben, Bildung von Rentier-Jäger-Gruppen, Feuer ohne Streichholz, das Band der Zeit, Kooperationsspiele – wer fängt den Gulo? Am Nachmittag warten Steinzeit-Waffen wie die Speerschleuder darauf, ausprobiert zu werden. Der erlebnisreiche Tag endet mit einem Steinzeit-Quiz und Erlebnisspielen – welcher Clan sammelt die meisten Überlebenspunkte?

3. Tag: Abreise nach dem Frühstück um 9:30 Uhr





„Abenteuer Wildnis“

5 Tage: Geo-Outdoor-Camp

1. Tag: „Zieh die richtige Karte!“ – Nach Begrüßung, Kennen lernen und Einführung in das Programm der folgenden Tage erhält jede(r) zunächst einen eigenen lustigen Outdoor-Jäger-Namen. Bei der nachfolgenden Orientierungs-Exkursion sind knifflige Teamaufgaben zu bewältigen – Wer findet den richtigen Weg? Den Abschluss bildet der Bau von Hütten aus Naturmaterial. **inkl. Gelände-Exkursion*

2. Tag: „Outdoor for ever“ – Unsere steinzeitlichen Vorfahren mussten immer in und mit der Natur leben. Was können wir von Ihnen lernen? Welche Gesteine gibt es bei uns und wozu kann ich sie benutzen? Was brauche ich zum überleben? Wo gibt es Wasser, Zunder, Holz, Essbares? Wie kann ich ein Feuer ohne moderne Hilfsmittel entzünden? Welche Pflanzen eignen sich zur Herstellung einer stabilen Schnur? Der erlebnisreiche Tag endet mit lustigen „Outdoor“-Jäger-Geschicklichkeits-Spielen für ein gutes Zusammengehörigkeitsgefühl. **inkl. Gelände-Exkursion*

3. Tag: Nach dem Frühstück ist am Vormittag erst mal Relaxen angesagt, etwas Tisch-

tennis, Basketball oder auch Kicker spielen oder einfach nur ausruhen. Nach dem Mittagessen um 12:00 Uhr ruft dann erneut die Wildnis! Denn um 14:00 Uhr steht der Bus für einen Ausflug zum Weilburger Tiergarten bereit. In einer tollen Führung sind einheimische Wildtiere wie Bären, Luchse, Elche, Wölfe, Fischotter u.v.m. aus nächster Nähe zu beobachten! Zurück zur Jugendherberge geht es wieder bequem per Bus, wo um 18:00 Uhr das Abendessen wartet.

4. Tag: Jetzt seid Ihr dran: Als neue Outdoor-Experten könnt Ihr doch sicher unser Feuer neu entzünden? Bei der anschließenden Waldpirsch mit Spurensuche und Sammeln von geeignetem Material lernt Ihr, selbst effektive Verteidigungswaffen zum Schutz vor wilden Tieren zu bauen. Unter dem Motto „Wer trifft die Sau?“ folgt ein spannendes Langbogenturnier – Wer wird Schützenkönig(in). Kooperations- und Gruppenspiele und viel Spaß für eine gute Klassengemeinschaft runden das Programm ab. **inkl. Wald-Exkursion*

5. Tag: Abreise nach dem Frühstück um 9:30 Uhr

Kontakt:

Jugendherberge Weilburg

Am Steinbühl 1
35781 Weilburg-Odersbach
Telefon 06471 7116
Telefax 06471 1542
E-Mail: weilburg@djh-hessen.de
www.weilburg.jugendherberge.de

Preise/Person

Geeignet sind die Programme für 3. – 8. Klassen

5-Tage-Programm

„Abenteuer Wildnis“

ab 20 Personen	239,90 €
ab 30 Personen	219,90 €
ab 40 Personen	209,90 €

3-Tage-Programm

„Abenteuer Wildnis“

ab 20 Personen	139,90 €
ab 30 Personen	119,90 €
ab 40 Personen	109,90 €



(c) www.mobileslandschaftsmuseum.de

„Abenteuer Wildnis“

3 Tage: Geo-Outdoor-Camp

Nach Begrüßung, Kennen lernen und Einführung in das Programm der folgenden Tage gründen wir „Wildnis-Clans“ und jede(r) erhält einen eigenen lustigen Outdoor-Jäger-Namen. Bei der nachfolgenden Orientierungs-Exkursion mit Kompass und Karte erwarten euch knifflige Teamaufgaben – Wer findet den Weg? Den Abschluss bildet der Bau von Hütten aus Naturmaterial. **inkl. Gelände-Exkursion*

2. Tag:

Wie kann man auf sich allein gestellt in der Wildnis überleben? Ein erlebnisreicher Tag

mit Erkundung von Tierspuren, Suche nach Essbarem, Feuermachen ohne Streichholz, Bogenschießen, Schnitzen einer eigenen Verteidigungswaffe u.v.m. stehen auf dem Programm. Der erlebnisreiche Tag endet mit einem Quiz und Erlebnisspielen – welcher Clan sammelt die meisten Überlebenspunkte? Nur eine starke (Klassen)-Gemeinschaft kommt zum Ziel! **inkl. Wald-Exkursion*

3. Tag: Abreise nach dem Frühstück um 9:30 Uhr

