

Tipps zur Gestaltung Ihrer Klassenfahrt



Liebe Schüler/innen, Lehrer/innen und Erziehungsberechtigten,

damit Ihre **EVR-Klassenfahrt** für alle Beteiligten ein voller Erfolg wird, anbei folgende Tipps und Anregungen:

BUSFAHRT: Der Busfahrer ist eine zentrale Figur Ihrer Klassenfahrt. Das Gelingen Ihrer Reise hängt von der Kommunikation zwischen Busfahrer, Lehrern und Schülern ab. Bitte denken Sie daran, dass Ihr Fahrer eine schwierige Aufgabe zu meistern hat, welche seine Konzentration und Aufmerksamkeit erfordert. Da der Fahrer die Verantwortung für den Bus trägt, ist er immer darauf bedacht, diesen sauber und in bester Ordnung zu halten. Wir bitten Sie, bei der Einhaltung der Disziplin und Ordnung im Bus behilflich zu sein.

Musik im Bus: Bitte immer in Absprache mit dem Busfahrer! Da die Musikwünsche der Jugendlichen erfahrungsgemäß sehr unterschiedlich sind, empfehlen wir Ihnen als Tipp, im Vorfeld 3-4 „DJs“ aus der Klasse mit der Zusammenstellung eines Musikmixes zu beauftragen.

Sie reisen mit einer weiteren Kleingruppe gemeinsam im Bus? Sehen Sie es als Chance, neue Kontakte zu knüpfen. Wir bitten Sie, die einzelnen Programmpunkte, Aktivitäten oder Ausflüge mit der mitreisenden Gruppe (Ansprechpartner und Telefonnummer können bei **EVR Reisen** ca. 4 Wochen vor Reiseantritt erfragt werden) abzusprechen, um einen gut organisierten Ablauf Ihrer gemeinsamen Klassenfahrt gewährleisten zu können.

Spielidee: Wenn die Busfahrt allzu langweilig wird und die Jugendlichen nicht mehr auf Ihren Sitzen zu halten sind, wie wäre es mit einem Quiz „Linke gegen rechte Seite“? Fragen können z.B. aus Brettspielen entnommen werden oder die Gruppe auf das Reiseziel der Klassenfahrt vorbereiten.

ANKUNFT: Eine weitere zentrale Figur ist die Hausleitung, die bemüht ist, Ihren Aufenthalt in der Unterkunft so angenehm wie möglich zu gestalten. Bitte achten Sie und Ihre Klasse im Gegenzug auf die Einhaltung der Hausordnung!

Spielidee: Starten Sie eine Erkundungsrallye im und um das Haus zur Erkundung der örtlichen Gegebenheiten. Welches Team findet zuerst den Speisesaal, den Strand, den Kiosk usw.? Vorher bitte mit der Hausleitung absprechen!

Tip: Vereinbaren Sie im Haus einen zentralen Treffpunkt, an welchem sich die Gruppe sammelt und für Besprechungen trifft. Dort sollten Sie möglichst auch einen Programmablauf der Klassenfahrt aushängen.

ZIMMER-ABNAHME: Um die Zimmer in einem aufgeräumten und ordentlichen Zustand zu hinterlassen, hat es sich bewährt, zu Beginn für jedes Zimmer einen Zimmer-„Chef“ zu bestimmen, der für die Ordnung verantwortlich ist, als Zimmersprecher dient und den Lehrer bei der Organisation (z.B. beim Zählen der Klasse) unterstützt. Alternativ kann ein Zimmer-Wettbewerb ins Leben gerufen werden, bei dem das ordentlichste Zimmer prämiert wird.

AUFENTHALT: Vor Ort ist i.d.R. keine Animation durch die Hausleitung vorgesehen, daher ist ein gut geplanter und ausführlicher Programmablauf empfehlenswert. Anregungen hierfür entnehmen Sie bitte unserem EVR-Informationspaket, das Sie nach Ihrer Buchung erhalten haben. Neben den geplanten Ausflügen können z.B. auch eine Schnitzeljagd, eine Natur-Rallye oder Geländespiele in Ihrem Programm stehen, welche den Teamgeist und Klassenverband stärken und positiv zur Umwelterziehung beitragen können.

Was ist, wenn es einige Tage regnet? Ein vor Reisebeginn ausgearbeitetes Regen-Alternativprogramm ist empfehlenswert. Museumsbesuche, Spieletag, Bastelnachmittag (z.B. Foto-Aufsteller, individuelle Ansichtskarten) und eine „Chaosrallye“ durch das Haus (Spielanleitung dabei) sind auch bei schlechtem Wetter durchführbar.

Programmpunkte wie z.B. Nachtwanderung, Bergfest mit Partyspielen wie z.B. „Reise nach Jerusalem“, Limbo, Ballontanz, Disco, Mottopartys, Karaoke, Lagerfeuer, „Wer wird Millionär?“ oder „XY sucht den Superstar“ können den krönenden Abschluss eines erlebnisreichen Tages Ihrer **EVR-Klassenfahrt** bilden.

Spielidee: Spiele mit großem Spannungsbogen über die gesamte Reisezeit: z.B. „Mörderspiel“ (Spielanleitung siehe Seite 4)

AUSFLÜGE: Ausflüge stellen einen wichtigen Teil des Programms dar, wobei der pädagogische Nutzen im Vordergrund stehen sollte. Damit z.B. der Museumsbesuch für die Schüler zu einem interessanten Programmbestandteil wird, empfiehlt es sich, Aufgaben zu verteilen, die während des Rundgangs bearbeitet werden.

Eine Wanderung zur Erkundung der Umgebung Ihres Reiseziels kann unter einem bestimmten Motto, z.B. Baustile, Bergbaustätten, Minerale und Gesteine, Fauna und Flora, zu einem einprägsamen Erlebnis werden und gleichzeitig die im Unterricht erarbeiteten theoretischen Grundlagen unterstützen. Abhängig von den zu überwindenden Höhenmetern sind für 1 km Wegstrecke ca. 15 Minuten Gehzeit einzuplanen.



Spielidee: **EVR Reisen** stellt für zahlreiche Reiseziele ein Erkundungsspiel zur Verfügung, das Sie mit Ihren Reiseunterlagen erhalten. Mit dessen Hilfe sollen die Schüler die Stadt oder die Region sowie Land und Leute spielerisch kennen lernen. Bei einer Art Orientierungslauf werden Aufgaben bewältigt, bei deren Lösungssuche sie wichtige, Sehenswürdigkeiten besuchen und interessantes Hintergrundwissen rund um Ihr ausgewähltes Reiseziel lernen.

NACHBEREITUNG: Für die Nachbereitung der Reise können Sie die Erinnerungen in einem Tagebuch festhalten lassen. Hier können auch die Zimmerverteilung, das Reiseprogramm, die Hausordnung und Klatsch & Tratsch hineingeschrieben werden. Außerdem freut sich **EVR Reisen** über eine Postkarte und Bildmaterial mit Eindrücken und Erlebnissen während Ihrer Reise.

Auch für die Nachbereitung können Sie einzelne Gruppen einteilen und mit verschiedenen Projekten beauftragen. Das Erlebte kann z.B. in Form einer Fotoausstellung in der Aula, eines Artikels mit Fotos für die Schülerzeitung oder Regionalzeitung, eines Videofilmes, eines Diaabends, eines Klassenfahrtberichts auf der eigenen Website der Schule, eines kulinarischen Abends mit landestypischen Spezialitäten der besuchten Region ... in der Schule präsentiert werden.

SPIELANLEITUNGEN:

Chaosrallye: Material: Spielbrett mit ca. 50 nummerierten Feldern, je Team 1 Spielstein, 1 Würfel; je Feld auf dem Spielbrett ein Zettel mit entsprechender Nummer und auf der Rückseite einem beliebigen Begriff, z.B. Fremdwörter, zusammengesetzte Substantive etc., alle Nummern mit den dazugehörigen Begriffen sind auf einem Lösungsbogen zu vermerken, Klebeband.

Vorbereitung: Teams à 3-5 Teilnehmern zusammenstellen und 1 Spielleiter bestimmen. Das Spielbrett an eine gut zugängliche Stelle legen und alle 50 Zettel im Haus/Garten (vorher Bereich klar definieren) verstecken (mit der Nummer nach vorne/oben). Der Spielleiter erhält den Lösungsbogen. Unbedingt Hausleitung und andere Gäste informieren oder noch besser – mitspielen lassen!

Durchführung: Die Teams würfeln nacheinander und setzen ihren Spielstein, danach folgt das Startsignal zum Suchen der Begriffszettel mit der jeweils vorher gewürfelten Zahl. Wurde der Zettel gefunden, unbedingt hängen- bzw. liegen lassen und sich nur den Begriff merken! Das Team muss vollständig zurück zum Spielleiter und ihm den Begriff mitteilen. Ist dieser richtig, darf sofort wieder gewürfelt und gesucht werden.

Ende: Das Team, das als erstes das Ziel auf dem Spielbrett erreicht, hat gewonnen.

„Mörderspiel“: Material: Kartenspiel (so viele Karten wie Teilnehmer), Flaschendeckel / Korke o.ä. als „Mord“-Instrument, kleiner Karton mit Schlitz und der Aufschrift „Wer ist der Mörder?“, Papier und Stifte.

Vorbereitung: „Mörder“ durch Verteilen der Karten bestimmen (z.B. Herz-Bube ist der „Mörder“), darf auf keinen Fall verraten werden! „Sarg“ bauen (großes Blatt Papier mit Spalten für „Leiche“, „Tatort“, „Todeszeitpunkt“, „letzte Worte“)

Durchführung: Der „Mörder ermordet“ heimlich die anderen Teilnehmer durch Zeigen des „Mord“- Instruments. Es dürfen nur Teilnehmer „ermordet“ werden, die alleine oder mit „Toten“ unterwegs sind. Die „Leiche“ ist verpflichtet, sich in den nächsten 15 Minuten in den „Sarg“ einzutragen. Alle „Lebenden“ sind „Detektive“ und können Tipps auf kleine Zettel mit Datum, Uhrzeit, „Mörder“- Namen und eigenem Namen schreiben. Pro Spieltag max. ein Tipp pro Teilnehmer! „Leichen“ dürfen selbstverständlich keinen Tipp abgeben, sie haben den „Mörder“ ja bereits gesehen. Achtung: Das Spiel lebt davon, dass keiner den „Mörder“ verrät!

Ende: Am Schluss der Reise wird der Zettelkasten ausgewertet und derjenige, der als erstes den Namen des „Mörders“ eingeworfen hat, hat gewonnen.