

Die Teamtage im Jugendzeltorf am Rannasee stehen unter dem Motto „Gemeinschaft erleben und Gemeinschaft stärken“. Die Basis für ein gutes Miteinander im Schulalltag, in dem sich alle wohlfühlen können, soll geschaffen werden. Eine Schulklasse ist ein komplexes System, das ständiger Aufmerksamkeit bedarf, damit es nicht ins Wanken gerät. Meinungsverschiedenheiten, Streitereien, Auseinandersetzungen, etc. können das System stärken – sofern sie positiv bewältigt werden. Bleiben sie aber unbeachtet und werden sie nicht ernstgenommen, bieten sie einen Nährboden für tiefere Konflikte und Mobbing, sprich für Gewalt. Die Teilnehmenden werden während der Teamtage erleben, dass jedes Verhalten (auch einzelner Mitglieder) Auswirkungen auf das gesamte Klassensystem hat. Wir möchten die Klassenmitglieder dazu befähigen auf das Gleichgewicht ihres Klassensystems zu achten. Mit erlebnispädagogischen Elementen und kooperativen Abenteuerspielen soll die Wahrnehmung der Teilnehmenden geschult, Verständnis füreinander geschaffen, Verantwortungsübernahme für sich und andere erlernt und ihr Verhaltensspielraum erweitert werden. Auf diesem Wege soll der Entstehung von Gewalt präventiv begegnet und die Klassengemeinschaft gestärkt werden. Selbstverständlich kommt bei den Teamtagen auch der Spaß nicht zu kurz!

**Die folgenden Informationen sollen Ihre Vorbereitungen erleichtern. Bei weiteren Fragen stehen wir gerne zur Verfügung.**

### A

#### Anreise / Abreise

Wenn Sie mit Ihrer Klasse im Jugendzeltorf gegen 9.00 Uhr ankommen, sind wir vor Ort und empfangen Sie. Die Abreise kann so geplant werden, dass die regulären Schulbusse am Schulort erreicht werden (ca. 11.30 Uhr ist i. d. R. ausreichend). An- und Abreise organisiert die Schule selbst.

Reist ein:e Teilnehmer:in vorzeitig ab ist es nicht möglich, nach einer zuhause verbrachten Nacht, zu den Teamtagen zurückzukehren.

#### Aufsichtspflicht

Während der programmfreien Zeiten und nachts können wir keine Aufsichtspflicht für die Teilnehmenden übernehmen. Sie sind auch tagsüber trotz der Anwesenheit des Referententeams nicht von Ihrer Aufsichtspflicht befreit!

### B

#### Buchungsbestätigung / Vertrag

Per Post erhalten Sie im Vorfeld der Veranstaltung eine Buchungsbestätigung inkl. Ablaufplan der Teamtage. Ein Exemplar senden Sie bitte ausgefüllt und unterschrieben zeitnah an uns zurück.

### E

#### Elektronische (Spiel-) Geräte

Durch Smartphones, Tablets, etc. wird der Ablauf des pädagogischen Programms gestört. Die programmfreien Zeiten sollen die Teilnehmenden kreativ und phantasievoll miteinander nutzen und in Kontakt kommen – auch hier sind elektronische Geräte hinderlich. Wir verzichten bewusst auf die Nutzung von Smartphone & Co. Bitte sammeln Sie vor Ihrer Ankunft alle Geräte ein und denken Sie auch an Ihre eigene Smartphone- und Mediennutzung.

### F

#### Fotos

Wir fertigen während der Teamtage Fotos an. Mit der Buchungsbestätigung erhalten Sie unsere Bild- und Tonklauseln. Wir benötigen spätestens an Ihrem Anreisetag das von Ihnen unterschriebene Exemplar „für Vertragspartner/Projektpartner“. Die einzelnen Formulare der Teilnehmenden nehmen wir nicht entgegen.

#### Freie Abendgestaltung

Ein Abend ist „frei“. D.h. es findet kein von uns angeleitetes Programm statt. Es gibt vielfältige Möglichkeiten diesen Abend zu gestalten, z.B. Spieleabend, Geländeralleye, Disko, etc. Nehmen Sie dazu nötiges (Spiel-) Material bitte mit. Es besteht die Möglichkeit ein Lagerfeuer mit Stockbrot zu machen (wetterabhängig). Die gesamte Klasse soll gemeinsam etwas veranstalten/unternehmen. Bitte unterstützen Sie Ihre Klasse bei ihrem Gestaltungswunsch. Auch am „freien Abend“ gilt die Hütten- bzw. Nachtruhezeit.

### G

#### Gesellschaftsspiele

Wir stellen für die programmfreien Zeiten eine Auswahl an Brettspielen und eine Spielekiste (Tischtennis, Federball, Fußball, Basketball, Jonglierspiele, etc.) zur Verfügung. Die Teilnehmenden können eigene Spielsachen gerne mitbringen.

### J

#### Jugendzeltorf am Rannasee

Das Jugendzeltorf am Rannasee eignet sich hervorragend als außerschulischer Lernort für die Durchführung der gemeinschaftsstärkenden und gewaltpräventiven Angebote. Unweit vom See und eingebettet in Wald und Wiesen hat die Klasse Freiräume und vielfältige Entfaltungs- und Gestaltungsmöglichkeiten. Während der Teamtage ist keine andere Gruppe vor Ort.

### K

#### Kleidung der Teilnehmenden

Unser Programm ist bewegungsintensiv und abwechslungsreich. Einige Aufgaben verlangen Laufen oder gehoben zu werden. Deshalb empfehlen wir bequeme, unempfindliche Kleidung und geschlossene, fest sitzende (Wander-) Schuhe. Röcke und offene Schuhe (z.B. Flip Flops) sind ungeeignet. Da wir bei jedem Wetter – auch bei Regen und Kälte – nach draußen gehen, müssen warme und wetterfeste Kleidung sowie Wechselkleidung und –schuhe mitgebracht werden. Anbei finden Sie einen Vorschlag für eine Packliste.

#### Kosten & Bezahlung

Der Betrag von 50,00 € je Teilnehmer:in beinhaltet das pädagogische Programm ebenso wie die beiden Übernachtungen mit Vollverpflegung inkl. Getränke für die gesamte Veranstaltung. Für die Organisation der An- und Abreise sorgt die Schule selbst.

Tritt ein:e angemeldete:r Teilnehmer:in die Fahrt zu Klasse Team 2.0 nicht an, entstehen ihr/ihm keine Kosten. Verlässt ein:e Teilnehmer:in die Veranstaltung vorzeitig (egal aus welchem Grund), werden die 50,00 € in Rechnung gestellt.

Nach den Teamtagen erhalten Sie von uns eine Rechnung. Bitte überweisen Sie erst nach Erhalt der Rechnung die Gesamtsumme an den Kreisjugendring Passau.

#### Küchenteam

Alle Teilnehmenden werden mindestens einmal zum Küchenteam eingeteilt. Die Aufgabe des Küchenteams ist es die gemeinsamen Mahlzeiten vor- und nachzubereiten. Wir bitten Sie die Küchenteams je ca. 30 Minuten vor und nach dem Essen zu unterstützen. Die Aufgabe des Küchenteams betrachten wir als Methode und Lernfeld für Teamarbeit in Kleingruppen und kann deshalb nicht zum Strafdienst umgewandelt werden!

### P

#### Pädagogisches Programm

Die Veranstaltung Klasse Team 2.0 zielt u.a. darauf ab die Gemeinschaftsfähigkeit der Klasse zu stärken, kooperatives Verhalten und Kritikfähigkeit in der Klasse zu verbessern, Konflikte zu erkennen und Lösungsstrategien zu entwickeln, Sozialkompetenz und Empathie zu fördern.

Mit erlebnispädagogischen Methoden und kooperativen Abenteuerspielen wird gemeinsam mit der Klasse am Erreichen der Ziele gearbeitet. Reflexionsphasen sollen den Transfer des Erlebten in den (Schul-)Alltag ermöglichen. Wir sind zwei weibliche Fachkräfte des KJR und übernehmen die Durchführung des pädagogischen Programms und steuern Gruppenprozesse.

### R

#### Regeln

Während der Veranstaltung Klasse Team 2.0 gibt es einige Regeln, die zu einem friedlichen und geordneten Ablauf beitragen sollen. Diese Gemeinschafts-Regeln haben sich aus unseren Erfahrungen entwickelt und wir besprechen sie zu Beginn der Teamtage mit Ihnen und Ihrer Klasse. Wir bitten Sie, dass auch Sie sich als Mitglied der Klasse an diese Regeln halten. Es kann vorkommen, dass Teilnehmende gegen Regeln verstoßen bzw. andere Konflikte entstehen. Wir gehen davon aus und legen Wert darauf, dass Konsequenzen mit uns im Vorfeld abgestimmt und dann gemeinsam mit der gesamten Klasse besprochen werden, um zusammen an einer Lösung zu arbeiten.

#### Rolle als Lehrkraft

Der KJR als Projektanbieter übernimmt die Leitung und Durchführung des pädagogischen Programms. Keiner kennt die Klasse besser als Sie und wir sehen Sie als Mitglied der Klasse. Erzählen Sie uns von Ihrer Klasse und ihren Besonderheiten. Sie sind eingeladen an den Übungen aktiv teilzunehmen. Unsere Erfahrung zeigt, dass bei manchen Kooperationsaufgaben das Mitmachen/Helfen die Problemlösungsfindung der Teilnehmenden hemmt. Wir möchten Sie bitten sich während dieser Aufgaben zurückzunehmen und die Beobachterrolle zu genießen. Dies bietet Ihnen die Gelegenheit die Teilnehmenden aus einer anderen Perspektive und vor allem in anderen, neuen Situationen erleben zu können.

### S

#### Schlafsituation / Übernachtung

Die zwei Übernachtungen sind Bestandteil der Veranstaltung. Mädchen und Jungen schlafen in separaten Schlafhäusern, die mit Stockbetten ausgestattet sind. Pro Schlafhaus finden zwölf Personen Platz. In Abstimmung mit Ihnen wird den Mädchen bzw. Jungen ein Haus zugeteilt. Die Teilnehmenden suchen sich dann ihre Schlafplätze selbst aus. Alle müssen Kopfkissen mit Bezug, Spannbettlaken, Schlafsack und Wolldecke selbst mitbringen. Sie und Ihre Begleitperson schlafen im Zentralgebäude des Jugendzeldorfes im Einzelzimmer. Sie bekommen Bettwäsche gestellt. Auch wir sind während der Teamtage durchgehend vor Ort.

#### Stornogebühren

Es werden folgende Stornogebühren der zu erwartenden Gesamtkosten berechnet:

|                          |                           |
|--------------------------|---------------------------|
| 8 – 6 Wochen vorher 15 % | 4 – 2 Wochen vorher 75 %  |
| 6 – 4 Wochen vorher 35 % | ab 2 Wochen vorher 100 %. |

### T

#### Tagesablauf

Der gemeinsame Tag beginnt mit dem Frühstück um 8.00 Uhr. Um 12.00 Uhr gibt es warmes Mittagessen. Gegen 15.30 Uhr können sich die Teilnehmenden bei Obst und Joghurt stärken. Um ca. 18.00 Uhr wird miteinander Brotzeit gemacht. Dazwischen findet das angeleitete pädagogische Programm statt.

Gegen 21.00 Uhr endet das pädagogische Programm, so dass die Teilnehmenden zur Ruhe kommen und die Abendhygiene erledigen können. Um 21.30 Uhr sollen alle in ihren eigenen Schlafhäusern sein (Hüttenruhe). Ab 22.00 Uhr ist Nachtruhe bis 7.00 Uhr am nächsten Tag.

#### Telefonieren

Im Jugendzeldorf steht ein Telefon zur Verfügung. Unter der Nr. 08592/9380934 können Eltern ihre Kinder im Notfall anrufen. Der Mobilfunknetzempfang vor Ort ist sehr schlecht. Es steht kein WLAN zur Verfügung.

#### Testen

Wir bitten Sie alle Teilnehmenden und sich selbst sowie Begleitpersonen, vor Abfahrt ins Jugendzeldorf noch in der Schule, mit einem Corona-Selbsttest zu testen. Personen mit einem positiven Ergebnis und/oder Erkältungssymptomen dürfen nicht anreisen.

### V

#### Verpflegung

Bei Klasse Team 2.0 bieten wir Vollverpflegung inkl. Getränke (Mineralwasser, Apfelschorle, Tee, Kaffee). Für Frühstück und Abendessen steht eine vielseitige Lebensmittelauswahl zur Verfügung (Brot, Müsli, Marmelade, Milch, Käse, Putenschinken und Rindersalami, Salat, Gemüse, Obst, etc.). Mittags wird warmes vegetarisches Essen frisch geliefert. Die gesamten zur Verfügung stehenden Lebensmittel sind biologischer bzw. regionaler Herkunft und können von Ihnen frei verwendet werden. Spezielle, z.B. allergieverträgliche, Lebensmittel müssen selbst mitgebracht werden (Gluten- oder Laktoseunverträglichkeit, etc.).

### Z

#### Zusammenarbeit

Wir sind daran interessiert, für Sie und Ihre Klasse zweieinhalb Tage mit nachhaltigem Lernen zu gestalten. Damit dies auch in Ihrem Sinne umgesetzt werden kann bitten wir Sie während Ihres Aufenthaltes einen stetigen Austausch mit uns zu halten und Wünsche, Anregungen und Kritik direkt zu äußern.

**Wir freuen uns auf ereignisreiche Tage mit Ihnen und Ihrer Klasse  
im Jugendzeldorf am Rannasee!**

Ihr Team vom Kreisjugendring Passau

## Packliste

### Warme und wetterfeste Kleidung (auch im Sommer!)

- Wanderschuhe oder feste Halbschuhe (oder zwei Paar stabile, wetterfeste Turnschuhe)
- Regenjacke und warme Jacke bzw. Anorak
- ein bis zwei lange, bequeme Hosen
- ein bis zwei kurze, bequeme Hosen
- Sweatshirt, Pullover, T-Shirts
- Mütze, Kappe, o. Ä.
- Socken und Unterwäsche
- Schlafanzug
- Hausschuhe!

Die Kleidung soll sportlich und funktional sein (Kleider, Röcke und Flip Flops sind ungeeignet). Da wir die meiste Zeit draußen im Wald und auf Wiesen unterwegs sind, könnte die Kleidung auch schmutzig werden. **Wechselkleidung und -schuhe sind unbedingt notwendig, denn wir gehen bei jedem Wetter nach draußen!**

### Bettsachen

- Spannbettlaken
- Kopfkissen mit Bezug
- Schlafsack
- zusätzlich warme Wolldecke!

### Weitere Ausstattung

- Hygieneutensilien: Zahnputzsachen, Handtuch, Duschsachen, ggf. Fön
- Medikamente: wenn notwendig
- Sonnen- und Insektenschutz
- Trinkflasche aus Plastik
- Taschenlampe
- evtl. Regenschirm
- evtl. Wecker oder Armbanduhr (das Handy kann nicht als Uhr/Wecker genutzt werden)

### Wenn vorhanden

- Spiele für drinnen und draußen
- Musikinstrument

### Nicht mitnehmen

- Smartphone, Tablet und sonstige elektronische (Spiel-) Geräte

**Diese Packliste ist ein Vorschlag.** Die aufgeführten Dinge sind aus unserer Sicht notwendig. Über weitere benötigte Utensilien müssen die Teilnehmenden selbst entscheiden.

**Warme und wetterfeste Kleidung sowie die kompletten Bettsachen müssen mitgebracht werden!**