**Tipps & Informationen zur Gestaltung ihrer Klassenfahrt**

Liebe Lehrer/Innen,

damit Ihre alpetour-Klassenfahrt für alle Beteiligten ein voller Erfolg wird, erhalten Sie anbei ein paar Tipps und Anregungen:

**Busfahrt**

Der Busfahrer ist eine zentrale Figur Ihrer Klassenfahrt, insbesondere, wenn der Bus die ganze Zeit bei Ihnen vor Ort bleibt. Das Gelingen einer Reise hängt sehr von der Kommunikation zwischen Busfahrer, Lehrern und Schülern ab. Bitte denken Sie daran, dass Ihr Fahrer eine schwierige Aufgabe zu meistern hat, welche seine vollste Konzentration und Aufmerksamkeit erfordert. Wir bitten Sie, bei der unbedingten Einhaltung der Disziplin und Ordnung im Bus behilflich zu sein.

Falls Sie Ausflüge über alpetour gebucht haben, werden diese entsprechend Ihren Buchungsunterlagen durchgeführt. Bitte klären Sie bei kurzfristigen Ausflugswünschen vorher mit Ihrem Busfahrer ab, ob diese in den vorgesehenen Kilometern enthalten sind.

Am besten sprechen Sie zu Beginn der Fahrt mit dem Busfahrer das geplante Programm ab. Bedenken Sie bei der Planung bitte, dass der Fahrer verpflichtet ist, die vorgeschriebenen Lenk- und Ruhezeiten einzuhalten. Sollten Sie z.B. am Abend den Bus noch benötigen, kann der Fahrer ggf. am folgenden Tag erst mittags wieder fahren (die Vorschriften für die Lenk- und Ruhezeiten finden Sie unter: <https://www.alpetour.de/service/qualitaet-und-sicherheit/#Bussicherheit> )

Musik im Bus: bitte immer in Absprache mit dem Busfahrer! Die Musikwünsche der Jugendlichen sind erfahrungsgemäß sehr unterschiedlich. Daher empfehlen wir Ihnen, im Vorfeld 2–4 „DJs“ aus der Klasse mit der Zusammenstellung eines Musikmixes zu beauftragen.

Sie reisen mit einer weiteren Gruppe gemeinsam im Bus? Dann bitten wir Sie, die einzelnen Programmpunkte, Aktivitäten oder Ausflüge mit der mitreisenden Klasse abzusprechen (Ansprechpartner, Tel. Nr. können bei alpetour ca. 4 Wochen vor Reiseantritt erfragt werden), 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**

Die Hausleitung in der Unterkunft ist bemüht, Ihren Aufenthalt vor Ort so angenehm wie möglich zu gestalten. Bitte achten Sie im Gegenzug auf die Einhaltung der Hausordnung.

In der Hausordnung finden Sie auch die Uhrzeit, ab wann die Zimmer am Anreisetag zur Verfügung stehen. Sollten Sie früher ankommen, können Sie das Gepäck gerne in der Unterkunft abstellen und schon einmal die nähere Umgebung erkunden.

Gerne unterstützt Sie die Hausleitung auch mit Tipps und Infos zu Ausflugszielen in der Umgebung – zögern Sie nicht zu fragen.

**Spielidee:**

Starten Sie eine Erkundungsrallye im und um das Haus zum Kennenlernen der örtlichen Gegebenheiten. Welches Team findet zuerst den Speisesaal, den Strand, den Kiosk usw.?

**Tipp:** Vereinbaren Sie im Haus einen zentralen Treffpunkt, an welchem sich die Gruppe für Besprechungen versammelt. Dort sollten Sie möglichst auch Ihren Programmablauf der Klassenfahrt aushängen.

**Zimmer-Abnahme**

Um die Zimmer in einem aufgeräumten und ordentlichen Zustand zu hinterlassen, hat es sich bewährt, entweder zu Beginn einen Zimmer-"Chef“ zu bestimmen, der für den Zimmerschlüssel und die Ordnung verantwortlich ist oder einen Zimmer-Wettbewerb ins Leben zu rufen, bei dem das ordentlichste Zimmer prämiert wird. Empfehlenswert ist es auch, für jedes Zimmer einen Schüler zu beauftragen, welcher als "Zimmersprecher" fungiert und den Lehrer bei der Organisation (z.B. beim Zählen der Klasse) unterstützt.

In der Regel wird bei Ankunft und Abreise zusammen mit der Hausleitung eine Begehung der Zimmer durchgeführt, um evtl. Missverständnisse wegen auftretender Schäden auszuschließen.

**Aufenthalt**

Vor Ort ist (sofern nicht explizit auf Ihrer Reisebestätigung ausgewiesen) keine Programmgestaltung durch die Hausleitung vorgesehen. Ein gut geplanter und ausführlicher Programmablauf ist daher empfehlenswert. Anregungen hierfür entnehmen Sie bitte dem Prospektmaterial und den Gebietsinformationen, welche Sie bei Buchung mit dem alpetour-Informationspaket erhalten haben.

Neben den geplanten Aktivitäten und/oder Ausflügen können z.B. auch eine Schnitzeljagd, eine Natur-Rallye oder Geländespiele auf Ihrem Programm stehen, welche den Teamgeist und Klassenverband stärken und positiv zur Umwelterziehung beitragen können.

Für viele Reiseziele können auch bis 4 Wochen vorher noch zusätzliche Aktivitäten gebucht werden - nähere Informationen dazu finden Sie auf der jeweiligen Katalogseite oder Sie rufen uns einfach an!

Was ist, wenn es einige Tage regnet? Ein vor Reisebeginn ausgearbeitetes Regen-Alternativprogramm ist empfehlenswert. Museumsbesuche, Spieletag und ein Bastel-nachmittag (z.B. Foto-Aufsteller, individuelle Ansichtskarten) 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 alpetour-Klassenfahrt bilden.

**Spielidee:**

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

# **Aktivitäten & Ausflüge**

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

Die gemeinsamen Sportaktivitäten unterstützen und fördern den Zusammenhalt in der Klasse. Neben der Vermittlung sozialer Kompetenzen, der Verbesserung motorischer Fertigkeiten soll auch das Interesse an Natur und Sport und der Teamgeist geweckt werden.

Über alpetour gebuchte Sportaktivitäten werden grundsätzlich bei jedem Wetter durchgeführt. Sollten aufgrund extremer Witterungsverhältnisse (z.B. Sturm oder Gewitter) Aktivitäten ausfallen müssen, bemühen wir uns selbstverständlich um eine Terminverlegung.

**Spielidee:**

alpetourstellt für zahlreiche Reiseziele ein Erkundungsspiel zur Verfügung, welches Sie mit Ihren Reiseunterlagen erhalten. Mit dessen Hilfe sollen die SchülerInnen die Stadt oder die Region sowie Land und Leute spielerisch kennenlernen. Bei einer Art Orientierungsrallye werden Aufgaben bewältigt, bei deren Lösungssuche sie wichtige Sehenswürdigkeiten besuchen und interessantes Hintergrundwissen rund um das ausgewählte Reiseziel erlernen.

## Nachbereitung

Für die Nachbereitung der Reise können Sie die Erinnerungen zum Beispiel in einem Tagebuch festhalten. Hier können auch die Zimmerverteilung, das Reiseprogramm, die Hausordnung und Klatsch & Tratsch festgehalten werden. Außerdem freut sich alpetour über eine Postkarte und Bildmaterial mit Eindrücken und Erlebnissen während Ihrer Reise.

Auch bietet sich für die Nachbereitung an, einzelne Gruppen einzuteilen und mit verschiedenen Projekten zu beauftragen. Das Erlebte kann z.B. in Form:

* einer Fotoausstellung in der Aula / Fotobuch
* eines Artikels mit Fotos für die Schülerzeitung oder Regionalzeitung
* eines Videos oder einer Power-Point-Präsentation
* eines Klassenfahrtenberichts auf der eigenen Website der Schule
* eines kulinarischen Abends mit landestypischen Spezialitäten der besuchten Region

in der Schule präsentiert werden.

Auf der nachfolgenden Seite finden Sie noch die Spielanleitung für das Mörderspiel und das Bewegungs-Memory.

**Wir wünschen Ihnen eine angenehme und erfolgreiche Klassenfahrt!**

**Ihr alpetour-Team**

# **Spielanleitung Mörderspiel:**

Material: Kartenspiel (so viele Karten wie Teilnehmer), Flaschendeckel/Korken o.Ä. als Mordinstrument, 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 Mordinstruments. 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 abgeben, die sie in den Karton werfen. Tipps auf kleine Zettel mit Datum, Uhrzeit, Mördernamen 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.

**Spielanleitung Bewegungs-Memory:**

Durchführung:

Zu Beginn werden zwei Personen ausgewählt, um gegeneinander Memory zu spielen. Danach müssen sie kurz den Raum verlassen.

Die anderen Teilnehmer bilden Paare und machen eine Bewegung aus. Hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt und es ist beispielsweise Hüpfen, Klatschen oder Tanzen möglich. Für die Zweierteams ist es sinnvoll, kurz die Bewegung zu üben, sodass diese möglichst identisch aussieht.

Danach werden dem Spielleiter kurz die Bewegungen präsentiert, sodass doppelte Bewegungen verhindert werden.

Die Paare trennen sich und verteilen sich im Halbkreis stehend im Raum.

Sodann werden die zwei Memory-Spieler wieder in den Raum geholt. Jetzt geht das eigentliche Memory-Spiel los und die zwei Memory-Spieler spielen gegeneinander.

Jeder Spieler darf nun abwechselnd zwei Karten (in diesem Fall zwei Teilnehmer) „aufdecken“. Jeder nennt daher zwei Namen und diese führen sodann ihre Bewegung vor. Hat ein Spieler das identische Paar entdeckt, gehört es ihm. Ist dies der Fall, ist man erneut am Zug und darf zwei weitere Teilnehmer „aufdecken“. Üben nun die zwei Personen unterschiedliche Bewegungen aus, ist der zweite Memory-Spieler wieder an der Reihe.

Wer am Ende mehr Paare hat, gewinnt das Bewegungs-Memory.