

Vorwort

Auf marktwirtschaftliche und gesellschaftliche Entwicklungen hat das DJH in den vergangenen Jahren mit innovativen Strategien reagiert und durch Profilierungen zahlreiche Jugendherbergen für Zielgruppen attraktiver gemacht. Neben den bekannten und bewährten Basisangeboten gibt es immer mehr Jugendherbergen, die ihren Gästen spezielle Bildungs- und Erlebnisprogramme anbieten.

Die Fachhochschule Bielefeld ist als Partner des DJH maßgeblich an der Entwicklung und Erprobung von Konzepten beteiligt.

Im Rahmen des Schwerpunktes „Bildung für eine nachhaltige Entwicklung“ des Studienganges Sozialwesen, ist das Bildungskonzept für die Jugendherberge Lüneburg, nach den Kultur-Konzepten für die Jugendherbergen Frauenstein und Goslar sowie dem „Gut Drauf“ - Konzept für Brilon, bereits das vierte gemeinsame Projekt mit dem DJH.

Die kulturelle Ausrichtung des Programms für den Kulturerlebnistreff Lüneburg verlangte im Vorfeld nach einer sorgfältigen Erkundung der örtlichen und regionalen Kultur. Dabei wurden institutionelle und personelle Partner gefunden, die an der Ausführung einzelner Programmbausteine beteiligt sind. In das Programmangebot sind aktuelle bildungsrelevante Themen wie Konsumverhalten und Gender sowie das spezifische kulturelle Umfeld von Lüneburg wie Salzgewinnung, die mittelalterliche Geschichte der Stadt mit zeitgenössischen jugendkulturellen Aspekten integriert.

Ziel der Programmangebote ist es, Kindern und Jugendlichen außerhalb von Elternhaus und Schule Gelegenheit zu geben, sich mit verschiedenen Kultur- und Bildungsbereichen erlebnisorientiert und altersgemäß auseinander zu setzen.

Im vorliegenden Programm wechseln sich methodisch differenzierte Angebote, wie z.B. selbst organisierte kulturhistorische Erkundungen und Spurensuche, Exkursionen, Aktionen und praktische Projekte ab.

Das ProfiltHEMA Kultur spiegelt sich neben den Programmangeboten auch in der Hausgestaltung sowie der Verpflegung der Jugendherberge wieder.

Wir danken dem DJH-Hauptverband, der Herbergsleitung der JH Lüneburg, Frau Bendt und Herrn Moldenhauer, dem Vorsitzenden des Landesverbandes Hannover, Herrn Auditor sowie seinen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern sehr herzlich für die großzügige und wohlwollende Bereitschaft und Unterstützung, die Jugendherberge Lüneburg als Entwicklungs- und Erprobungsfeld zur Verfügung zu stellen. Dem Landesverband Hannover sei zudem herzlich gedankt für die Bereitstellung von finanziellen Ressourcen, um das Projekt überhaupt durchführen zu können.

Besonders bedanken möchte ich mich bei den beteiligten Studierenden für den mitunter unermüdlichen Einsatz und Eifer, das Gesamtkonzept zu einem guten Abschluss zu bringen sowie bei Herrn Kern für seine Beratung und Organisationshilfe.

Hildegard Schumacher-Grub
Dipl. Sozialpädagogin; Dipl. Umweltwissenschaftlerin
(Fachhochschule Bielefeld)

Bielefeld, den 20. Juni 2005

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Die Hansestadt Lüneburg - Allgemeine Informationen	5
H₂O & Co.	7
Wochenpläne	9
Pädagogische Ziele	11
Programmbeschreibung	12
Kalkulation	15
Love me Gender	21
Wochenpläne	22
Pädagogische Ziele	24
Programmbeschreibung	25
Kalkulation	27
Mittelalter (er)leben – Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold	29
Wochenplan	31
Pädagogische Ziele	32
Programmbeschreibung	33
Kalkulation	36
Shoppen, Surfen, Simsen	39
Wochenplan	41
Pädagogische Ziele	42
Programmbeschreibung	43
Kalkulation	45

Hinweis: Eine ausführlichere Beschreibung der einzelnen Bausteine finden Sie in den programmspezifischen pädagogischen Handreichungen.

Einleitung

Das Deutsche Jugendherbergswerk ist einer der größten Anbieter auf dem Kinder- und Jugendreisesektor. Seine Jugendherbergen werden nach wie vor von Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern bevorzugt als Aufenthaltsort für Klassenfahrten gewählt. Neben günstigen Preisen stellen Jugendherbergen außerhalb von Elternhaus und Schule Lern- und Erlebnisorte dar, die auf die Sozialisations- und Entwicklungsprozesse von Kindern und Jugendlichen einen gewinnenden Einfluss haben. Vor allem die Profilyugendherbergen, die in den vergangenen Jahren entstanden sind, bieten insbesondere durch ihre Bildungs- und Erlebnisprogramme für Schulklassen pädagogische Räume für erweiterte Lernfelder.

Im Rahmen des Projektes „Bildung für eine nachhaltige Entwicklung“ an der Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Sozialwesen, entwickelte die Projektgruppe, im Auftrag des Deutschen Jugendherbergswerks, unter der Anleitung von Frau Schumacher-Grub, Hochschullehrerin für Sozial- und Umweltpädagogik und Herrn Hartmut Kern, Bildungsreferent des DJH und Lehrbeauftragter an der FH Bielefeld, ein Rahmenprogramm für die Profilierung der Jugendherberge Lüneburg zum Kulturerlebnistreff.

Das Profil „Kulturerlebnistreff“ verfolgt eine ganzheitliche Orientierung am Thema „Kultur“, was sowohl innerhalb der räumlichen Ausstattung als auch mittels themenorientierter Bildungs- und Erlebnisprogramme praktisch umgesetzt wird. In den hierfür entwickelten Programmbausteinen und Aktivelementen des Rahmenkonzeptes werden kulturrelevante Themeninhalte vor dem Hintergrund eines sozialökologischen und nachhaltigen Systemverständnisses vermittelt, sowie persönlichkeitsfördernde und selbstbestimmte Lernprozesse angeregt.

Konzeptentwicklung für die Jugendherberge Lüneburg

Ziel der Konzeptentwicklung ist es, die Jugendherberge Lüneburg in Ihren Bemühungen, das Zertifikat „Kulturerlebnistreff“ zu erwerben, zu unterstützen. Diese Profilierung steht für die jugendgemäße Umsetzung kultureller Themen in allen Bereichen der Jugendherberge (Gestaltung, Verpflegung und Programmangebote).

Auf diesem Hintergrund wurden Pauschalangebote für Jugendgruppen konzipiert, die in das Programmangebot der Jugendherberge Lüneburg integriert werden. Das Anliegen hierbei ist es, den Gästekreis zu vergrößern, die Verweildauer zu steigern und Lüneburgs attraktive Kulturlandschaft, vor allem für Jugendliche, erlebbar zu machen.

Zu folgenden Themen wurden Wochenprogramme entwickelt:

- **H₂O & Co.**
- **Love me Gender**
- **Mittelalter (er)leben – Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold**
- **Shoppen, Surfen, Simsen**

Für die Durchführung der Programme konnten verschiedene regionale Kooperationspartner, gewonnen werden.

Zusätzlich zu den einzelnen Programmbausteinen wurde eine Handykiste, mit finanzieller Unterstützung durch das Welthaus Bielefeld, zusammengestellt. Außerdem entwickelten die Studierenden ein Gestaltungskonzept für den Kellerraum zur vielfältigen Nutzung bei

der Durchführung der einzelnen Programmbausteine. Weitere gestalterische Akzente wurden gesetzt durch das Kreieren von Heidschnucken, die in der Jugendherberge an unterschiedlichen Stellen zu finden sind.

Der Konzipierung der Programme liegen folgende pädagogische Prinzipien zu Grunde.

- Die Inhalte sollen auf die Lebenswelt und die Bedürfnisse der Adressaten ausgerichtet sein.
- Die Umsetzung der Programme soll jugendkulturelle Aspekte integrieren.
- Umwelthandeln soll gefördert und unterstützt werden.
- Selbstorganisiertes und handlungsorientiertes Lernen soll durch Team- und Projektarbeit gefördert werden
- Die Lernerfahrungen sollen auf reflexiver, dialogischer und ganzheitlicher Ebene, unter Einbeziehung aller Sinne stattfinden können.
- Die Programme sollen unter Einsatz von Methoden- und Medienvielfalt umgesetzt werden.
- Den Adressaten soll Gelegenheit zur Partizipation gegeben werden.
- Das Lernumfeld soll von einer Wohlfühlatmosphäre durchdrungen sein und Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion geben.
- Die Programme sollen einen regionalen Bezug haben.

StudentInnen und DozentInnen des Projektes „Bildung für eine nachhaltige Entwicklung“ der Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Sozialwesen



v.l.n.r.: Sandra Baake, Marianne Schätzel, Dietmar Sander, Catrin Spilker, Till Bräkling, Leila Reineke, Hartmut Kern, Hildegard Schumacher-Grub, Derk van Berkum, Katja Kolodzig

Kontakt:

Fachhochschule Bielefeld, Fachbereich Sozialwesen, Kurt-Schumacher-Str. 6,
33615 Bielefeld, e-mail: hildegard.schumacher-grub@fh-bielefeld.de

DJH Hauptverband, Leonardo-da-Vinci-Weg 1, 32760 Detmold, e-mail: kern@djh.org

Die Hansestadt Lüneburg

Allgemeine Informationen

Die Jugendherberge Lüneburg liegt am südlichen Stadtrand direkt neben dem Stadtwald. Die Innenstadt ist mit dem Bus in 10 und zu Fuß in 35 Minuten zu erreichen.

Vom ehemaligen Reichtum der Salz- und Hansestadt Lüneburg zeugt heute noch die wundervolle Backsteingotik. Bürgerhäuser, mächtige Kirchen und das Rathaus prägen das Bild der Stadt. Die alten Giebelhäuser erzählen eindrucksvoll ihre Geschichte vom erworbenen Wohlstand der Patrizier, aber auch vom harten Leben im Mittelalter. Am Lüneburger Rathaus wurde Jahrhunderte gebaut und mit seiner barocken Fassade gehört es zu den schönsten Rathaus-Komplexen in Norddeutschland. Einzigartig ist auch die Saline, denn sie zählt zu den ältesten Industriegebieten Deutschlands und beherbergt heute das Salzmuseum. Jahrhunderte half der alte Kran den Menschen beim Verladen des „Weißen Goldes“ der Stadt – dem Salz. Einst eine technische Meisterleistung ist er heute ein Stück lebendige Geschichte.

Neben dem mittelalterlichen Flair ist Lüneburg eine moderne Universitätsstadt, mit vielen Angeboten und Möglichkeiten für junge Menschen. Gemütliche Cafés laden genauso wie das Erlebnisbad „Salü“ zum Verweilen und Relaxen ein.

Ausstattung

Die moderne Jugendherbergsanlage mit offener Bauweise hat 148 Betten in Ein- bis Sechsbettzimmern von denen ca. die Hälfte mit eigener Dusche und Toilette ausgestattet sind. In den übrigen Zimmern gibt es eigene Waschgelegenheiten. Die Duschen sind in ausreichender Anzahl auf den jeweiligen Etagen.

Im Erdgeschoss sind die Zimmer behindertenfreundlich eingerichtet. Das

Außengelände der Jugendherberge sowie das Erdgeschoss sind rollstuhlgerecht ausgestattet.

Aufenthalts- und Tagungsräume

- Speisesaal mit Wintergarten und Kinderspielecke
- Tischtennis- und Partyraum
- Blockhaus inmitten eines Erlebnisparkes
- 4 Aufenthaltsräume mit angeschlossener Dachterrasse für Tagungen, Seminare und Freizeitgestaltung, ein Aufenthaltsraum ist behindertenfreundlich ausgestattet
- Für Einzelgäste und Familien steht ein kleiner Aufenthaltsraum zur Verfügung

Medienausstattung

- Fernseher
- Videorecorder
- Stereoanlage
- CD- Player
- Tageslichtprojektor
- Flipcharts und Leinwände
- spezifische Materialien und
- Handreichungen für die Programme

Freizeitgestaltung

- Tischtennisplatten
- Kicker
- Billard
- Spielesammlung
- Jonglierkiste
- Entspannungskiste
- Internet (gegen Gebühr)

Außengelände

- Tischtennisplatten
- Grillplatz
- Spiel- und Liegewiese
- Volleyballfeld
- 1 Streetballkorb
- Open Air Lounge
- Kletterland

Anreise mit der Bahn

ab Hauptbahnhof mit den Linienbussen 11 oder 12 bis zur Haltestelle Scharnhorststraße/DJH.

Fußweg

Fußweg beträgt 35 Minuten. Gepäcktransfer über die Jugendherberge möglich.

Anreise mit dem Auto

Abfahrt Soltau/Ost von der A7 und der B 209 folgen. Bei einer Anreise aus dem Norden über die A 250 die Abfahrt Tiergarten/Universität. In der Stadt der internationalen Beschilderung der Jugendherberge folgen.



Elemente (er)leben



5 Tage - Aufenthalt (5. bis 7. Klasse)

Durchleuchtet das Geheimnis von H₂O & Co. und lasst euch von Feuer, Wasser, Erde und Luft beflügeln.

Klar, die vier Elemente umgeben uns jeden Tag! Sie scheinen immer anders, immer neu zu sein!

Mit H₂O & Co. erlebt ihr die vier Elemente in einer neuen Dimension.

Kaum zu glauben, was alles dahinter steckt!

Begleitet uns auf einer spannenden und aufregenden Woche mit viel Aktion bei der Olympiade der Elemente, experimentiert bis die Köpfe rauchen, stillt euren Durst nach Abenteuer und Spaß bei der Kanutour und vielem mehr ...

... jetzt fehlt nur noch ihr!

1. Tag:

Der ultimative H₂O & Co. Cocktail heißt euch willkommen und macht wissensdurstig auf den „HausCheck“. Hierbei lernt ihr die Jugendherberge und den ein oder anderen gemütlichen Treffpunkt kennen.

Nach dem Abendessen stellen sich wagemutige HerausforderInnen dem „H₂O & Co. Aktiv“ - Spiel, bei dem ihr vollen Körpereinsatz zeigt.

2. Tag:

Wer zeigt Orientierungssinn und kommt dem rätselhaften Lüneburg auf die Spur? In Teams erkundet ihr beim „LüneCheck“ die Stadt.

Am Nachmittag fordert die Olympiade

„elementares“ von euch. Sie verlangt Geschick, Witz und Kalkül, um ihr Ziel zu erreichen.

Probiert, experimentiert und lasst es am Abend krachen. Kommt mehr und mehr hinter die Geheimnisse der vier Elemente.

3. Tag:

Wer die Wahl hat - hat die Chance!

An die Paddel!

a) Es erwartet euch eine geführte und erlebnisreiche Kanutour der anderen Dimension. Mit sportlichem Forscherdrang gibt es einiges an, auf und in der Ilmenau zu entdecken. Beim gemeinsamen Picknick schöpft ihr Kraft für die anstehenden Abenteuer.

b) „WasserPur“ - eine etwas andere Aktion rund ums Wasser im Naturmuseum.

Später taucht ihr noch tiefer in die Wasserwelt des „SaLü“ ein und lasst euch auf Wellen tragen.

„End-Spannung“ nach Lust und Laune, findet ihr am Abend mit verführerischen Angeboten.

4. Tag:

Nach dem Mittag ist eure Phantasie und Kreativität gefragt. Euer Einsatz für den „LüneZauber“ ist der Wahnsinn.

Eure Ideen werden mit einem leckeren Essensfest und der „Dis-Co. H₂O“ belohnt.

5. Tag:

Mit den Erlebnissen im Gepäck, heißt es „Auf und davon“ ...

Check the Elements



5 Tage - Aufenthalt (8. bis 10. Klasse)

Was geht ab mit H₂O & Co.?

Ihr macht euch Feuer, Wasser, Erde und Luft klar und erlebt mit viel Action die vier Elemente in einer neuen Dimension. Lasst euch von den vier Elemente herausfordern.

Kaum zu glauben, was alles dahinter steckt!

Begleitet uns auf einer spannenden und aktionsreiche Woche.

Wir bringen euch auf Touren ...

... jetzt fehlt nur noch ihr!

1. Tag:

Der coole H₂O & Co. Cocktail heißt euch willkommen.

Nach dem Abendessen stellen sich HerausforderInnen dem „H₂O & Co. Aktiv“-Spiel, bei dem sie vollen Körpereinsatz zeigen.

2. Tag:

Wer kommt dem unbekanntem Lüneburg auf die Spur. Vormittags habt ihr Zeit

Lüneburg auf eigene Faust abzuchecken.

Bei „Frischluff“ sammelt ihr eure Kräfte und ladet beim „Sola(la)r“ eure Akkus wieder auf. Denn am Nachmittag liefert euch die Sonne die Energie für die Action des Tages.

3. Tag:

Paddelt in den Tag!

Es erwartet euch eine geführte und erlebnisreiche Kanutour der anderen Dimension.

Abends entspannt ihr euch nach soviel Fun, in der Chill Area mit berauschenden Angeboten nach Lust und Laune.

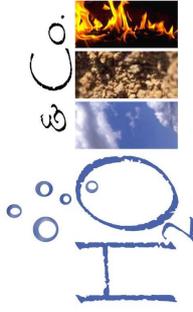
4. Tag:

Nach dem Mittag ist euer Eigensinn gefragt. Euer Einsatz für den „ElementStar“ ist der Wahnsinn.

Eure Ideen werden mit einem leckeren Essensfest und der „Dis-Co. H₂O“ belohnt.

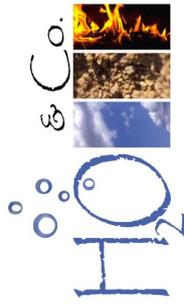
5. Tag:

Mit den Erlebnissen im Gepäck heißt es „Auf und davon“ ...



– Wochenplan für 11- bis 13- Jährige

	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG
07.30 – 09.00		Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
09.00 – 12.30	Anreise	LüneCheck	FrischLuft	FrischLuft	Auf und davon ...
12.30 – 14.00	Mittag	Mittag	Lunchpaket	Mittag	
14.00 – 18.00	HausCheck	elementares & FrischLuft	1. (ver)paddelt 2. WasserPur	LüneZauber I	
18.00 – 20.00	Abendessen	Abendessen	Abendessen (Grillen total)	WahnSinn	
19.30 – 21.00	H ₂ O & Co. Aktiv (optional)	lass krachen	End-Spannung (optional)	LüneZauber II	
	FrischLuft		FrischLuft		
				Dis-Co. H ₂ O	



– Wochenplan für 14- bis 16- Jährige

	MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG
07.30 – 09.00		Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
09.00 – 12.30	Anreise	LüneCheck (optional)	FrischLuft	FrischLuft	Auf und davon ...
12.30 – 14.00	Mittag	Mittag	Lunchpaket	Mittag	
14.00 – 18.00	HausCheck	Sola(la)r	(ver)paddelt	ElementStari	
18.00 – 20.00	Abendessen	Abendessen	Abendessen (Grillen total)	WahnSinn	
19.30 – 21.00	H ₂ O & Co. Aktiv (optional)	FrischLuft	End-Spannung (optional)	ElementStar II	
	FrischLuft		FrischLuft	Dis-Co. H ₂ O	

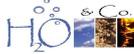


Pädagogische Ziele

Die vier Elemente Wasser, Feuer, Erde, Luft sind Grundlage jeglichen Lebens!

Damit diese Lebensgrundlage verinnerlicht und eine adäquate Übertragung in den Alltag gefördert wird, werden  altersgerechte, praktische und erlebnisorientierte Art und Weise, die vier Elemente erfahrbar gemacht.

Die Aktionen enthalten einen hohen Spaßfaktor, stärken die Klassengemeinschaft, fördern Selbstbewusstsein wie Selbstbestimmung und regen zugleich die Phantasie sowie die Kreativität an. Selbstständigkeit und Eigenverantwortung spielen eine ebenso große Rolle wie die Wahrnehmungssensibilisierung und -differenzierung.

Des Weiteren orientiert sich  an der Jugendkultur und bezieht zugleich die Region Lüneburg mit ein.

Die Integration verschiedener Methoden machen das Programm abwechslungsreich und führen auf ganzheitliche Art und Weise zu den oben genannten Zielen.

Zu nennen sind hier das Lernen durch Handeln, sowie breite Variations- und Wahlmöglichkeiten zwischen den Programminhalten. Ein kontinuierlicher Wechsel von Spannung und Entspannung, kreative Darstellungsformen, Einbindung von jugendkulturellen Elementen und die Konfrontation mit Phänomenen halten das Programm lebendig.

Unterstützt wird  durch die Einbindung von regionalen Kooperationspartnern (Kanu Aktiv, Herr Bostelmann, Naturmuseum).

Die **Altersdifferenzierung** von  gestaltet das Programm attraktiv und ansprechend.

Abwechslung pur: Die SchülerInnen der **5. bis 7. Klasse** erhalten mit den Handreichungen die für diese Zielgruppe notwendige Orientierung. Die bewegungs- und aktionsreichen Angebote wecken den Forscherdrang.

Die Mischung macht's: Bei den SchülerInnen der **8. bis 10. Klassen** wird darüberhinaus besonderer Wert auf Freiraum und Eigenaktivitäten gelegt.



Programmbeschreibung für die 5. bis 8. Klasse



Das Programm **H₂O & Co.** setzt sich aus **verschiedenen Bausteinen** zusammen, die **variabel austauschbar** sind. Die Inhalte dieser Bausteine sind im Folgenden in einer Kurzbeschreibung aufgeführt.

HausCheck

Am ersten Tag gilt es die Jugendherberge kennen zu lernen und sich einzuleben. Beim „HausCheck“, der als Chaosrallye angelegt ist, gelingt dies auf rasante Art und Weise. Mit viel Spaß und Bewegung strömen die SchülerInnen in die Jugendherberge aus. Sie erfüllen Knobel – sowie Aktionsaufgaben und bekommen außerdem durch Fragen zu den Elementen einen Einstieg ins Wochenthema.

H₂O & Co. Aktiv

Rauchende Köpfe, Aktion mit dem ganzen Körper und jede Sekunde zählt: H₂O & Co. Aktiv ist das Spiel für wagemutige HerausforderInnen.

Durch dieses optionale Angebot kann ein weiterer Einstieg in das Thema der vier Elemente erfolgen.

Durch die Verknüpfung von kreativem Spielspaß und Fantasie sind in der Spielrunde dem Einfallsreichtum keine Grenzen gesetzt.

Die SpielerInnen versuchen Begriffe und Handlungen durch Zeichnen, Pantomime und Sprache zu erraten. Die Spielregeln sind einfach verständlich und die gesamte Klasse kann an zwei Spielbrettern in Teams spielen.

LüneCheck

Die Stadt ruft! Am 2. Tag checken die SchülerInnen die Umgebung der Jugendherberge. Anhand eines Stadtplans, drei ausgearbeiteten Routen und gezielte Fragen zu den Sehenswürdigkeiten verknüpft mit den vier Elementen, geht es in Kleingruppen auf Erkundungsjagd. Am Ende bleibt noch Zeit zum Shoppen.

elementares

Gestärkt vom Mittagessen kann die verrückte Olympiade starten. Spaßvögel und Wissbegierige, Bewegungskünstler und Kreativgeister kommen hier nicht zu kurz.

lass krachen

Feuer, Wasser, Erde, Luft begleiten die SchülerInnen in ihrem Alltag.

Der Baustein „lass krachen“ wird von einem Kooperationspartner durchgeführt und beinhaltet verschiedene Experimente, die an der Lebenswelt der Kinder anknüpfen.

Gemeinsam werden Thesen zu den vier Elementen aufgestellt, die sich bei der Durchführung der Experimente entweder erhärten oder verwerfen lassen.

Die SchülerInnen sind nicht ZuschauerInnen sondern können es selber so richtig krachen lassen!

Auf diese handlungsorientierte Weise wird die Wahrnehmung der SchülerInnen für ihre Umwelt geschärft und sensibilisiert.

(ver)paddelt!

In der Mitte der Woche ist Power gefragt. Mit Kanu Aktiv wird das ökologische Umfeld an, in und um die Ilmenau herum erkundet.

In Mannschaftskanadiern und mit guter Laune geht es zu Wasser. Am Abend erwartet alle eine kräftige Mahlzeit.

WasserPur

Hierbei handelt es sich um eine etwas andere Aktion rund ums Wasser!

Beginnend mit einer lebendigen und anregenden Führung der MuseumspädagogInnen vom Naturmuseum, entdecken die SchülerInnen wie vielfältig das Element Wasser sein kann und welche Bedeutung es z. B. in unserem Alltag besitzt.

Am Nachmittag taucht die Klasse noch tiefer in die Wasserwelt der Salztherme Lüneburgs (SaLü) ein und dort lässt sie sich auf Wellen tragen. Im Erlebnis- und Erholungsbad ist für jede/jeden etwas dabei und der Spaß kommt nicht zu kurz.

End-Spannung

Dieser Programmbaustein ist optional: Die SchülerInnen haben die Möglichkeit am Abend den Tag entspannt ausklingen zu lassen.

Für jede/jeden ist etwas dabei: Sie können...

- ...sich nach eigenen Vorstellungen aus Matratzen, Stoffen, Kissen eine gemütliche Chill Area gestalten.

- ...eine schöne entspannende Atmosphäre mit Kerzen und Entspannungsmusik genießen.
- ...sich für jeden Hauttyp Entspannungsmasken herstellen
- ...Entspannungsübungen und Massageangebote nutzen

Wer gar nicht auf Action verzichten mag, kann verschiedene Spiele ausprobieren.

LüneZauber

Die Auseinandersetzung mit den Elementen steht am Donnerstag im Mittelpunkt. In Kleingruppen wird mit Hilfe von Handreichungen ein Abendprogramm entworfen bei dem am Ende ein LüneStar gekürt werden soll.

WahnSinn

Das Fest der Essensfeste steht ganz im Zeichen der Elemente.

Dis-Co. H₂O

Nach dem der LüneStar gekürt ist, wird cool abgefeiert. Bei selbstgemixten Cocktails und flippiger Musik wird getanzt was das Zeug hält.



Programmbeschreibung für die 9. bis 10. Klasse

Das Programm  setzt sich aus **verschiedenen Bausteinen** zu-sammen, die **variabel austauschbar** sind. Die Inhalte dieser Bausteine sind im Folgenden in einer Kurzbeschreibung aufgeführt.

LüneCheck

Die SchülerInnen erkunden in Kleingruppen selbständig die Stadt.

Sola(la)r

Sind die Akkus mal wieder leer? Sola(la)r lädt mit Hilfe der Sonne die Akkus der Jugendlichen wieder auf.

Über den Bau von Solarmodellen wird die Anwendung von solarer Stromerzeugung handlungsorientiert umgesetzt. Die Jugendlichen erlernen dabei handwerkliche Fertigkeiten, die für den Bau benötigt werden.

(ver)paddelt!

In der Mitte der Woche ist Power gefragt. Mit Kanu Aktiv wird das ökologische Umfeld an, in und um die Ilmenau herum erkundet. In Mannschaftskanadiern und mit guter Laune geht es zu Wasser. Am Abend erwartet alle eine kräftige Mahlzeit.

End-Spannung

Dieser Programmbaustein ist optional: Die SchülerInnen haben die Möglichkeit am Abend den Tag entspannt ausklingen zu lassen.

Für jede/jeden ist etwas dabei: Sie können...

- ...sich nach eigenen Vorstellungen aus Matratzen, Stoffen, Kissen eine gemütliche Chill Area gestalten.
- ...eine schöne entspannende Atmosphäre mit Kerzen und Entspannungsmusik genießen.
- ...sich für jeden Hauttyp Entspannungsmasken herstellen
- ...Entspannungsübungen und Massageangebote nutzen

Wer gar nicht auf Action verzichten mag, kann verschiedene Spiele ausprobieren.

ElementStar

Das Programm „ElementStar“ beinhaltet einen Wettbewerb der Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft.

In Kleingruppen wird mit Hilfe von Handreichungen ein Abendprogramm entworfen bei dem am Ende ein „ElementStar“ gekürt werden soll.

Die Präsentation der Elemente ist der Eigenaktivität, Fantasie und Kreativität der Kleingruppe überlassen.

Gleichzeitig ist die Party ein Abschlussfest, auf dem die SchülerInnen anhand einer Reflexionsskala bewerten können, wie ihnen die Woche gefallen hat.

WahnSinn

Das Fest der Essensfeste steht ganz im Zeichen der Elemente.

Dis-Co. H₂O

Nach dem der „ElementStar“ gekürt ist, wird cool abgefeiert. Bei selbstgemixten Cocktails und flippiger Musik wird getanzt was das Zeug hält.

**(vorläufige) Kalkulation des Wochenprogramm H₂O & Co.
für die 5. bis 7. Klasse**

→mit Kanu Aktiv

1. Personal und Honorarkosten

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
Einbindung fester MitarbeiterInnen	1	28	10	0,28
Herr Bostelmann	1	28		2,50
Kanu Aktiv	1	28		14,00
Gesamt	3	28		16,78

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und LehrerInnen

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis/TN/Nacht	Einzelpreis pro TN in €
Übernachtung inkl. VP für TN	4	28	22,30	89,20
Übernachtung inkl. VP für LehrerInnen	2*4	28	22,30	6,37
Gesamt				95,57

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
Begrüßungscocktail		28		~1,50
Essensfest		28		3,10
Cocktail-Essensfest		28		~1,50
Gesamt				6,10

4. Verbrauchsmaterialien

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung		28		0,80
Olympiade		28		~1,50
LüneZauber		28		1,50
Gesamt				3,80

5. Dekorationsmaterialien (Abschreibung innerhalb von einem Jahr)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung				1	0,15
Dis-Co. H ₂ O				1	0,01
LüneZauber				1	0,20
LüneCheck				1	0,01
HausCheck				1	0,01
Gesamt					0,39

→mit Naturmuseum & SaLü

1. Personal und Honorarkosten

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
Einbindung fester MitarbeiterInnen	1	28	10	0,28
Herr Bostelmann	1	28		2,50
Naturmuseum	1	28		2,07
SaLü (vor 14 h)	1	28		5,45
Gesamt	4	28		10,30

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und LehrerInnen

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis pro TN pro Nacht	Einzelpreis pro TN in €
Übernachtung inkl. VP fürTN	4	28	22,30	89,20

Übernachtung inkl. VP für Lehrer	2 * 4	28	178,40	6,37
Gesamt				95,57

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreises	Einzelpreis pro TN in €
Begrüßungscocktail		28		~1,50
Essensfest		28		3,10
Cocktail-Essensfest		28		~1,50
Gesamt				6,10

4. Verbrauchsmaterialien

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung		28		0,80
Olympiade		28		~1,50
LüneZauber		28		1,50
Gesamt				3,80

5. Dekorationsmaterialien (Abschreibung innerhalb von einem Jahren)

Kostenposition	Anschaffungspreis	auf 365 Tage	Einsatztage	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung			1	0,15
Dis-Co. H ₂ O			1	0,01
LüneZauber			1	0,20
LüneCheck			1	0,01
HausCheck			1	0,01
Gesamt				0,39

Gesamtkalkulation

Kostenbereich			Gesamtpreis pro TN in € Kanu Aktiv	Gesamtpreis pro TN in € Naturmuseum & Salü
Personal			16,78	10,30
Unterkunft			95,57	95,57
Sonderverpflegung			6,10	6,10
Fahrtkosten			/	/
Verbrauchsmaterial			3,80	3,80
Dekorationsmaterial			0,39	0,39
Programmmaterial			/	/
Versicherungen			/	/
Gesamt			122,64	116,16



**(vorläufige) Kalkulation des Wochenprogramm H₂O & Co.
für die 8. bis 10. Klasse**

1. Personal und Honorarkosten

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
Einbindung fester MitarbeiterInnen	3 / 4 Std. Sola(la)r	28	40	1,41
Kanu Aktiv		28		14,00
Gesamt				15,41

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und LehrerInnen

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis /TN/Nacht	Einzelpreis pro TN in €
Übernachtung inkl. VP für TN	4	28	22,30	89,20
Übernachtung inkl. VP für LehrerInnen	2 * 4	28	178,40	6,37
Gesamt				95,57

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreis	Einzelpreis pro TN in €
Begrüßungscocktail		28		~1,50
Essensfest		28		3,10
Cocktail-Essensfest		28		~1,50
Gesamt				6,10

4. Verbrauchsmaterialien

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis in €	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung		28		0,80
Sola(la)r		28		~18,00

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis in €	Einzelpreis pro TN in €
ElementStar		28		1,80
Gesamt				20,60

5. Dekorationsmaterialien (Abschreibung innerhalb von einem Jahr)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis in €	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis pro TN in €
End-Spannung				1	0,15
Dis-Co. H ₂ O				1	0,01
ElementStar				1	0,20
Sola(la)r				1	0,01
LüneCheck				1	0,01
HausCheck				1	0,01
Gesamt					0,39

6. Programmmaterial (Abschreibung innerhalb von drei Jahren)

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis in €	Einzelpreis pro TN in €
Sola(la)r		28	150	0,04
Gesamt				0,04

Gesamtkalkulation

Kostenbereich			Gesamtpreis pro TN in €
Personal			15,41
Unterkunft			95,57
Sonderverpflegung			6,10
Fahrtkosten			/
Verbrauchsmaterial			20,60
Dekorationsmaterial			0,39
Programmmaterial			0,04
Versicherungen			/
Gesamt			138,11

Love me Gender

Ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler (13-16 Jahre)

Gender, in aller Munde, aber auch in allen Köpfen? Ihr werdet dieser Frage in Lüneburg auf den Grund gehen.

Nachdem ihr den Menschen in Lüneburg gemeinsam in die Köpfe geschaut habt, werden die Mädels „Hemmungslos“ und die Jungs schauen ob noch „Alles beim Alten“ ist.

Ihr werdet eigene coole Ideen umsetzen und euch beim „Menu surprise“ garantiert gegenseitig überraschen.

Eurer Phantasie und Kreativität werden keine Grenzen gesetzt und nach den „(T)raumideen“ und den „Salzigen Versuchen“ könnt ihr am letzten Abend beim „Nightfever“ so richtig die (Salz)sau raus lassen.

1. Tag:

Willkommen in der salzhaltigen Luft der Hanse- und Universitätsstadt Lüneburg. Nachdem ihr geklärt habt, wo ihr die nächsten Nächte verbringt, begrüßt euch das Team der Jugendherberge und präsentiert euch womit ihr in dieser Woche tagsüber zu rechnen habt.

Und dann geht's auch schon los. Jetzt sind Phantasie, Schnelligkeit und Kreativität gefragt. Bis ihr in die Kissen sinkt, gibt's freie Zeit für alle. Schaut euch um und entdeckt die coolen Möglichkeiten des Hauses.

2. Tag:

Heute geht's ab in die Stadt. Dort erforscht ihr Lüneburger Trends und nebenbei erschließt sich euch die Lüneburger Innenstadt. Mit der Digitalkamera geht ihr auf Fotosafari und spürt seltene Spezies auf.

Am späten Nachmittag trifft ihr euch wieder im Kulturerlebnistreff Lüneburgs, um eure Ergebnisse zusammen zu tragen.

Nach soviel Kopfarbeit endet der Abend mit „End-Spannung“ nach Wunsch.

3. Tag:

Heute morgen prüfen die Jungs ob noch „Alles beim Alten“ ist und die Mädels können sich „Hemmungslos“ neuen Ideen hingeben.

Am Nachmittag wird dann getrennt der Phantasie freier Lauf gelassen und danach zusammen „Fairspielt“.

Beim „Menu surprise“ entdeckt ihr dann welche Ideen am Morgen gesprossen sind.

4. Tag:

Am Vormittag könnt ihr zusammen so richtig Theater machen, taucht ab in die Geschichte und werdet euch über so einiges wundern.

Während die Mädels am Nachmittag „Salzigen Versuchen“ erliegen, können die Jungs ihrer Kreativität freien Lauf lassen und damit beim „Nightfever“ alle überraschen.

Bis zur Party habt ihr dann sicherlich noch Freiraum für eigene Aktivitäten.

5. Tag:

Traurig aber wahr, heut geht's Richtung Heimat. Wir hoffen ihr nehmt viele Ideen und tolle Produkte mit nach Hause.

Der Blick für Gender im Alltag ist sicherlich geschärft worden, also Augen auf, denn wie heißt es so schön:

**"Es ist nicht deine Schuld das die Welt ist wie sie ist, es wär nur deine Schuld wenn sie so bleibt."
(Farin Urlaub)**

Wochenplan "Love me Gender" für die Mädels

Uhr	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
07.30-09.00 Uhr	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
09.00-12.00 Uhr	Anreise	Umfragevorbereitung Umfrage Trend-Scouts 2	Mädchen und Technik Hemmungslos 4	Rollenspiel Alles zu ihrer Zeit 7	Abreise
12.00-13.30 Uhr	Mittagspause	Lunchpaket	Mittagspause	Mittagspause	
13.30-18.00 Uhr	Begrüßung Einführung Intro 1	Umfrage in Lüneburg mit Stadterkundung Präsentationsvorbereitung und Präsentation der Ergebnisse Trend-Scouts 2	Spieleentwicklung Fairspielt 5	Chemische Experimente mit Herrn Bostelmann (1,5 h) innerhalb des Nachmittags Salzige Versuchungen 8	-----
18.00-20.00 Uhr	Abendbrot	Abendbrot		Abendbrot	
20.00-21.00 Uhr	Freiraum für die SchülerInnen –	Freiraum oder End-Spannung 3	Essensfest mit Präsentation der Ergebnisse Menu surprise 6	Discoabend mit Einbindung Wochenbewertung Nightfever 9	-----

Wochenplan „Love me Gender“ für die Jungs

Uhr	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
07.30-09.00 Uhr	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
09.00-12.00 Uhr	Anreise	Umfragevorbereitung Umfrage Trend-Scouts 2	Programm Frau Fischer Alles beim Alten 4	Rollenspiel Alles zu ihrer Zeit 7	Abreise
12.00-13.30 Uhr	Mittagspause	Lunchpaket	Mittagspause	Mittagspause	
13.30-18.00 Uhr	Begrüßung Einführung Intro 1	Umfrage in Lüneburg mit Stadterkundung Präsentationsvorbereitung und Präsentation der Ergebnisse Trend-Scouts 2	Spieleentwicklung Fairspielt 5	Thematische Gestaltung des Discoraumes für den Abend (T)raumideen 8	-----
18.00-20.00 Uhr	Abendbrot	Abendbrot		Abendbrot	
20.00-21.00 Uhr	Freiraum für die Schüler –	Freiraum End-Spannung 3	Essensfest mit Präsentation der Ergebnisse Menu surprise 6	Discoabend mit Einbindung der Wochenbewertung Nightfever 9	-----

Love me Gender

Ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler
(13-16 Jahre)

Pädagogische Ziele

„Gender“ bezeichnet im Englischen das soziale Geschlecht und die von Kontext und Kultur geprägten Geschlechterrollen und -bilder, die erlernt und damit veränderbar sind.

„Mainstreaming“ bedeutet ein Thema alltäglich und selbstverständlich zu machen und Aufmerksamkeit darauf zu lenken.

Mit „Gender Mainstreaming“ soll die Gleichstellung von Frauen und Männern auf allen Ebenen des Lebens zum Thema gemacht werden und Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Durch den Abbau von Benachteiligungen, gleicher Teilhabe und einer von tradierten Rollenmustern freie, selbstbestimmte Lebensgestaltung beider Geschlechter soll das längst überfällige Ziel, nämlich die

Gleichstellung der Geschlechter

erreicht werden.

Gleichbehandlung, unabhängig vom Geschlecht, ist in der DJH-Satzung verankert. Die Programme sind jeweils so ausge-

schrieben, dass Mädchen und Jungen sich gleichermaßen angesprochen fühlen.

Im folgenden Programm sollen versteckte und verfestigte Geschlechterrollen und -bilder aufgespürt und durch verschiedene Methoden den Jugendlichen verdeutlicht werden. Damit soll ein Umdenkungsprozess in Hinblick auf eine Verhaltensänderung initiiert werden.

Die Jugendlichen werden sensibilisiert, tradierte Rollenbilder bewusst wahrzunehmen. So haben sie die Möglichkeit, Einblicke in die Lebenswelten des jeweils anderen Geschlechts zu erlangen, diese zu verstehen und wertzuschätzen.

Ein Blick in die Vergangenheit verdeutlicht, dass Chancenungleichheit eine Geschichte hat.

Die Woche hat zum Ziel das Verhalten und Handeln der Jugendlichen in ihrer Lebenswelt im Hinblick auf die Gleichstellung und die Chancengleichheit der Geschlechter nachhaltig positiv zu beeinflussen.



Love me Gender

Ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler
(13-16 Jahre)



5-Tage Aufenthalt Programmbeschreibung

„Intro“

Am ersten Tag bekommen die Schülerinnen und Schüler einen Wochenüberblick. Mit der „Genderbox“ und dem Pantomimenspiel wird den Begriffen „typisch Frau“ und „typisch Mann“ auf den Grund gegangen, um in das Thema Gender einzusteigen.

Der restliche Tag steht als Freiraum zur Verfügung und kann zur Erkundung der Jugendherberge Lüneburg genutzt werden.

„Trend-Scouts“

Der Tag ist geprägt von einer Umfrage, die in Kleingruppen nach einer Vorbereitung im Klassenverbund in der Lüneburger Innenstadt durchgeführt wird. Die Ergebnisse von zwei verschiedenen Fragebögen, die jede Gruppe bearbeitet, werden am Nachmittag zusammengefasst und im Gruppenraum und später in der Jugendherberge präsentiert.

„End-Spannung“

Am Abend besteht die Möglichkeit sich bei angenehmem Licht, mit wohlriechenden Düften und einer schönen Dekoration im Gruppenraum mit verschiedenen Materialien vom Tag zu erholen. Dazu können sowohl physische als auch kosmetische Entspannungsmöglichkeiten genutzt werden.

Variante Mädels: „Hemmungslos“

Heute verbringen die Schülerinnen den Vormittag in der Grillhütte, um mit der pädagogischen Kraft des Hauses einen Ausflug in die Welt von Werkzeugen, Elektrizität und Design zu machen. Die dabei entstandenen Kreationen werden abends beim „Menu surprise“ den Jungs vorgestellt. Die Bauanleitungen bieten die Möglichkeit nach der Woche die Kreationen auch zu Hause nachzubauen.

Variante Jungs: „Alles beim Alten“

Die Schüler gehen der Rollenverteilung auf die Spur und kreieren dabei einen Beitrag für das „Menu surprise“ am Abend. Die Rezepte können für alle mit nach Hause genommen und dort für Feiern, Partys oder andere Veranstaltungen genutzt werden.

„Fairspielt“

Am Nachmittag werden die Spielideen in getrennten Gruppen entwickelt und gegenseitig ausgetauscht und erprobt. Basierend auf dem System der „fair games“ entwickeln die Schülerinnen und Schüler getrennt Neues.

Nach Erprobung der jeweils anderen Spielidee wird versucht Unterschiede und auch Gemeinsamkeiten aufzuzeigen, um der Frage nach „typischen“ geschlechtsspezifischen Elementen auf den Grund zu gehen.

„Menu surprise“

Beim Essensfest stellen die Jungs ihre Produkte vor und leisten damit einen Beitrag zum Festessen: Die Mädels können mit ihren Kreationen glänzen und sicher noch einiges an Wissen weitergeben.

„Alles zu ihrer Zeit“

Heute ist Phantasie und Kreativität gefragt. Es wird ein kleiner Ausflug in die Geschichte der (Un)Gleichstellung der Geschlechter mit Hilfe des Szenenspiels oder eigenen Ideen gemacht. Dabei nehmen sich verschiedene Kleingruppen einige „Meilensteine“ des Themas Gleichstellung/ Ungleichstellung vor.

Variante Mädels:

„Salzige Versuchungen“

Am Nachmittag werden die Schülerinnen mit Experimenten zum Thema Salz überrascht.

Jungs - „(T)raumideen“

Die Jungs sind im Gruppenraum der Klasse gestalterisch tätig, damit am Abend alle zusammen die Woche beim „Nightfever“ richtig ausklingen lassen können. Zu den Variationsmöglichkeiten zählen Beleuchtung (Lichterketten), Teelichter, Diskokugel, Stoffe, Sternenhimmel und natürlich die Musik.

„Nightfever“

Zum Ausklang der Woche wird heute so richtig gefeiert und getanzt.



Love me Gender

Ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler
(13-16 Jahre)

Kalkulation

1. Personal und Honorarkosten

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Herr Bostelmann	1	20	57,50 €	2,88 €
Frau Fischer	1	20	103,50 €	5,18 €
Päd. Kraft JH	1	20	46,00 €	2,30 €

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und Lehrer

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis/TN/Nacht	Einzelpreis TN
Übernachtung inkl. VP für TN	4	20	22,30 €	89,20 €
Übernachtung inkl. VP für LehrerInnen	2*4	20	22,30 €	8,92 €

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Begrüßungsgetränk	1	20+2	27,50 €	1,38 €
Essensfest	1	20+2	68,20 €	3,41 €

4. Verbrauchsmaterial

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Intro		20	1,00 €	0,05 €
Trend-Scouts		20	16,28 €	0,81 €
End-Spannungs- Utensilien		20	15,39 €	0,77 €
Hemmunglos		20	168,76 €	8,44 €
Fairspielt		20	4,40 €	0,22 €
Alles beim Alten		20	0,60 €	0,03 €

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Alles zu ihrer Zeit		20	4,40 €	0,22 €
(T)raumideen		20	53,58 €	2,68 €

5. Dekorationsmaterial (Abschreibung innerhalb von einem Jahr)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis TN
End-Spannungs-Utensilien		15,50 €	0,04 €	1	0,01 €
Trend-Scouts		31,70 €	0,09 €	1	0,01 €
(T)raumideen		1,98 €	0,01 €	1	0,01 €

6. Programmmaterial (Abschreibung innerhalb von drei Jahren)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis TN
Intro	1	29,68 €	0,01 €	1	0,01€
Trend-Scouts	1	15,36 €	0,01 €	1	0,01 €
Hemmungslos	1	172,00 €	0,16 €	1	0,01 €
Alles zu ihrer Zeit	1	9,90 €	0,01 €	1	0,01 €
(T)raumideen	1	120,83 €	0,11 €	1	0,01 €
Speicherkarte	1	10,00 €	0,01 €	1	0,01 €
Digitalkamera	1	30,00 €	0,03 €	1	0,01 €
Akkus	4	8,00 €	0,01 €	1	0,01 €

Gesamtsumme	126,60 €
--------------------	-----------------



Mittelalter (er)leben Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold

5-Tage - Aufenthalt (3. und 4. Klasse)



Kinder finden das Leben im Mittelalter spannend und möchten auf erlebnisorientierte Weise mehr über diese Zeit erfahren. Dieses Wochenprogramm versetzt Mädchen und Jungen in die Glanzzeit Lüneburgs und lädt auf unterhaltsame Weise zu einer Entdeckertour durch das mittelalterliche Leben ein.

„So seyed uns denn begrüßt in der Hanse-stadt zu Lüneburg!“

1. Tag: Vom Rittertrunk zum Chaos-Spectaculum



Die Zeitreise beginnt. Mit einem zünftigen Rittertrunk läuten die Schülerinnen und Schüler das Abenteuer Mittelalter ein. „Laterna Magica“ begrüßt und gibt die Regeln für die Zeitreise bekannt. Jetzt Action!

Die Gruppe gestaltet den Wochenplan und schmückt den „Rittersaal“. Im Anschluss daran entwickelt jedes Zimmergelage ein Wappen für die Zimmertür. Nach dem Abendessen wird in Kleingruppen ein mittelalterliches Chaos Spectaculum gespielt, wobei gleichzeitig die Jugendherberge erkundet wird.

2. Tag: Von der Schnucken- Rallye zu den Räubersleuten



Nach dem Frühstück geht es in die Lüneburger Altstadt zur Stadtrallye. Der

Weg führt vorbei an den Markt- und Handelsplätzen, an beeindruckenden Kirchen, am Wasserturm der Stadt und an einigen weiteren bedeutenden historischen Gebäuden. Das Mittagessen kann an diesem Tag auch in Form einer Wegzehrung mit in die Stadt genommen werden. Freie Gestaltung des Nachmittags auch mit den Angeboten der Jugendherberge sorgt für eine Entspannung. Für die bestandenen Rallyeabenteuer wartet am Abend eine Überraschung auf die Gruppe.



Die Gruppe begibt sich als Salzkarawane auf den gefährlichen und abenteuerlichen „Weg nach Lübeck“. Doch Achtung! Im Dunkeln lauern bereits die Räuber und Wegelagerer. Nach der Nachtwanderung „Unter Räubersleuten“ wird bei gutem Wetter noch Stockbrot vom Gelage gebacken und vielleicht noch die eine oder andere Geschichte erzählt.

3.Tag: Von Rittern, Burgen und dem Weißen Gold



Am Vormittag erleben die Schülerinnen und Schüler im Landesmuseum unter fachlicher Anleitung der Museumspädagogin Wissenswertes über den Burgenbau und das mittelalterliche Leben. Die Schülerinnen und Schüler begeben sich in mittelalterlicher Verkleidung und in den Rollen von Burgfräulein, Dienern, Mägden und Rittern auf eine Zeitreise in das Mittelalter.



Im Salzmuseum erkunden die Kinder in Kleingruppen selbstständig und erlebnisorientiert die historischen Berufsfelder, die es in der mittelalterlichen Saline gab und versuchen sich unter fachlicher Anleitung selbst im Salzsieden. Nach dem Abendessen stellt jede Kleingruppe anhand der Arbeitsblätter kurz ihre Aufgabe in der mittelalterlichen Saline vor. Der Abend kann anschließend mit den vielfältigen Angeboten der Jugendherberge frei gestaltet werden.

4. Tag: Vom Spectaculum Grandioso zum Festgelage



Am Vormittag wird mittelalterliche Handwerkszunft wie Filzball-Herstellung, Tonperlen backen und Bogenschießen angeboten.



Mit Pauken und Trompeten wird das

Turnier mit dem gesamten Gefolge eingeleitet. Ritterliche Fähigkeiten und Fertigkeiten werden in einem Turnier beim Ringreiten, Dreibeinlauf, Trittschrittlauf und weiteren ritterlichen Prüfungen erprobt. Wer zu erschöpft vom Turnier ist, kann sich auch als Gaukler probieren und das Gelernte am Abend vorführen. Beim Rollenspiel schmausen Diener, Mägde, Gaukler und Ritter zusammen beim großen Festgelage. Wer die ritterlichen Prüfungen am Vormittag bestanden hat, wird am Abend feierlich zum Ritter geschlagen.

5. Tag: Abschied nehmen von einer Woche voller Abenteuer



Nach dem Frühstück fragt „Ritter Kunibert mit Hilfe der rasenden Frohsinante“ - wie es jedem aus dem Gesinde gefallen hat - und sagen Tschüss.

„Gehabt Euch wohl und eine Gute Heimkehr!“



**Mittelalter (er)leben – Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold
– Wochenplan für Klassenfahrten 3-4 Klasse (9-11 Jahre)**

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
vormittags	Anreise Laterna Magica Tagesraum JH	Giebelralley City Lüneburg	Ritterleben Ostpreussisches Landesmuseum Lüneburg	Handwerkszunft in/an der JH Partner: AGIL	Ritter Kunibert Tagesraum Abreise
nachmittags	Mittagessen Mittagspause Willkommen im Rittersaal Tagesraum JH	Mittagessen Mittagspause Ruhen & Rasten City Lüneburg Tagesraum JH	Mittagessen Mittagspause Salziges (er)leben Salzmuseum Lüneburg Partner: Salzmuseum & MuseumsführerIn	Mittagessen Mittagspause Spectaculum Grandioso in/an der JH	
abends	Abendessen Chaos Spectaculum in/an der JH	Abendessen Unter Räubersleuten Umgebung JH Feuriges Gelage JH	Grillen für alle Salziges Kundtun Tagesraum JH	Großes Festgelage mit Ritterschlag, Musik Tagesraum JH	
				Rittertag	

Mittelalter (er)leben – Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold Pädagogische Ziele

Ziel des Programms ist es, Kindern im Alter von 9-10 Jahren, das Leben im mittelalterlichen Lüneburg auf spannende und erlebnisorientierte Weise näher zu bringen.

Dieses soll durch einen ganzheitlichen Ansatz, altersspezifische Wissensvermittlung (Lernen mit Kopf, Herz und Hand), einem hohen Bewegungsanteil und viel Spaß erfolgen. Die Einbindung einzelner Schülerinnen und Schüler in die Großgruppe fördert u.a. die Fähigkeiten zum angemessenen Sozialverhalten (Kooperation/Teamgeist).

Nach der Anreise gestalten die Schülerinnen und Schüler im Team ihren Tagesraum, so entsteht Geborgenheit und Sicherheit in der neuen Umgebung. In den einzelnen Programmbausteinen werden Kreativität, Phantasie, Ausdauer, Konzentration und die Fein-/Grobmotorik gefördert - Lernen mit allen Sinnen!

Das Programm wird auf spannende und

erlebnisorientierte Weise in der mittelalterlichen Sprache verpackt, um Authentizität zum Thema herzustellen. Die Programmdurchführung orientiert sich an spannenden und entspannende Elementen.

Bei dem Turnier wird Kindern die Möglichkeit geboten sich in verschiedenen Disziplinen auszuprobieren und mit ihren Mitschülern zu messen. Die Lösung des Turniers ist nur in der Gemeinschaft aller Kinder möglich. Gruppenprozesse sollen sich so entwickeln, dass jeder im Klassenverbund d.h. in der Großgruppe aufgenommen ist.

Die Museen werden auf organisierte und angeleitete Weise mit Hilfe der pädagogischen Kräfte des Museums erkundet. Ein nachhaltiger Lernerfolg wird erreicht durch das Führen eines Tagebuches. Nach vier Tagen voller Aktivitäten soll in einfacher, spielerischer Weise eine Reflexion zu den Bereichen Unterkunft, Verpflegung und Programm erfolgen.

Mittelalter (er)leben – Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold Programmbeschreibung

Laterna Magica

Im Programmbaustein „Laterna Magica“ wird den SchülerInnen mit Hilfe eines Films der Zeitsprung in das Mittelalter erleichtert und zugleich die Regularien der Jugendherberge vermittelt.

Willkommen im Rittersaal

In der Mittelalterkiste befinden sich diverse Materialien, um den Tagesraum für die Woche selbständig in einen Rittersaal umzugestalten.

Im Anschluss setzen sich die SchülerInnen Zimmerweise zusammen und bekommen eine kleine Heraldikeinführung. Hierfür liegt eine Mappe mit der Geschichte der Wappenentstehung und eine Vorschlagsliste zur Gestaltung in der Wappenkiste bereit.

Auf den Vordrucken soll nun jedes Zimmergelage ein eigenes Wappen entwickeln. Dieses soll auch die Namen der SchülerInnen enthalten, so dass jedes Zimmergelage zugeordnet werden kann. Nun hängt jedes Zimmergelage ihr Wappen an das Türschild ihrer Kemenate.

Chaos Spectaculum

Die SchülerInnen sollen mit diesem Spiel in Kleingruppen die Jugendherberge auf detektivisch, spielerische Weise kennen lernen. Außerdem soll mit den Fragen eine Einführung in die Thematik des Mittelalters verbunden werden.

Der Spielablauf, die Regeln sowie die flexible Zeiteinteilung können in der Spielanleitung detailliert nachgelesen werden. Wichtig ist, dass die anderen Gäste des Hauses nicht gestört werden.

Giebelrallye

Am Vormittag gehen die Kinder gemeinsam in die City von Lüneburg. Das Salz-museum ist der Startpunkt für die Gruppen, in welche die Kinder aufgeteilt wurden. Jede Gruppe bekommt ihren eigenen Stadtplan mit einer eingezeichneten Route. Auf ihrem Weg durch die Stadt müssen die Kinder die Motive auf den Fotos, die sie mitbekommen haben, finden und Fragen dazu beantworten. Die Fragebögen sind so aufgebaut, dass die Kinder einen ersten Eindruck davon bekommen wie reich Lüneburg einmal war. Sie können als Erinnerung in das Klassen Fahrt Buch eingeklebt werden.

Ruhen und Rasten

In diesem Programmblock kann die Klasse selbst entscheiden, was sie in dieser Zeit machen möchte. Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- In Kleingruppen die Stadt erkunden.
- In der Jugendherberge die Entspannungskiste nutzen.
- Mit der Spielkiste Tolles erleben.
- Die Angebote in und an der Jugendherberge nutzen.

Unter Räubersleuten

In zwei Gruppe geteilt begibt sich die Klasse als Handelskarawane auf den Weg nach Lübeck. Die andere Hälfte wird zu Wegelagerern und Dieben, welche die Karawane überfallen wollen. Hierbei handelt es sich um ein Gelände- und Fantasienspiel in Form einer Nachtwanderung.

Nach dieser spannenden und aufregenden Aktion kann der Abend bei einem feurigen Gelage(Lagerfeuer) ausklingen.

Ritterleben

Im Ostpreußischen Landesmuseum werden die SchülerInnen mit Hilfe einer Diashow auf das Thema Mittelalter eingestimmt. Im Anschluss daran schlüpfen die Kinder in unterschiedliche Rollen. Das Rollenspiel wird in eine Geschichte verpackt.

Dann geht die Gruppe nach oben in die Ausstellung. Dort schauen sich die Kinder noch einmal ein Modell einer Burg an, und besprechen Anhand des Modells noch einmal, wer wo in der Burg lebte. So entsteht ein Dialog zwischen der Pädagogin des Museums und den Kindern.

Nach dem Rollenspiel basteln die Kinder mit Hilfe von Schablonen kleine Lederbeutel. Bei dem Programmteil handelt es sich um ein interaktives Museumsgespräch mit Praxisteil.

Salziges (er)leben

Das Salzmuseum in Lüneburg lädt zur Reise durch die Geschichte des Salzes ein und bietet auch die Möglichkeit unter fachlicher Anleitung selbst Salz aus der Sole zu sieden.

Um einen nachhaltigen Lernerfolg zu erzielen, soll das Museum in Kleingruppen mit einem besonderen Blickwinkel auf Arbeitswelt im Mittelalter erkundet werden.

Sie bekommen Arbeitsblätter, auf denen Fragen zu unterschiedlichen Berufsgruppen stehen. So kann die Gruppe nachvollziehen, wie aus Sole Salz wurde und welche Arbeitsbedingungen es in der Saline gab.

Salziges Kundtun

Die SchülerInnen sollen nach dem Besuch des Salzmuseums in Kleingruppenarbeit darstellen, wie aus der Sole Salz gewonnen wurde. Die Art der Darstellung kann frei gewählt werden (kleines Rollenspiel,

Collage, Vortrag etc.).

Handwerkszunft

Bei dem Angebot von AGIL handelt es sich um einen „Aktiv Tag“, bezogen auf mittelalterliche Funde in der Stadt Lüneburg. Programmeinheiten von AGIL sind:

- Feuer machen ohne Streichhölzer
- Murmeln und Tonperlen backen
- Filzen von Bällen oder Schnecken.
- Würfel mit mittelalterlichem Bohrer herstellen.
- Bogen schießen

Spectaculum Grandioso

Bei dem Turnier wird den Kindern die Möglichkeit geboten sich in verschiedenen Disziplinen auszuprobieren und sich mit ihren Mitschülern zu messen. Verschieden ritterliche Fähigkeiten und Fertigkeiten werden im Turnier erprobt.

Während der einzelnen Spiel versuchen die Mannschaften sowohl Schlüssel als auch wertvolle Goldmünzen zu erspielen. Die Lösung des Turniers ist nur in der Gemeinschaft aller Kinder möglich. Nur so lässt sich eine geheimnisvolle Kiste am Ende des Turniers öffnen.

Festgelage

Um das Erlebte des Turniers krönend abzurunden, findet am Abend das „Große Festgelage“ statt. In Rollen geschlüpft erleben die SchülerInnen eine Mischung aus Essen, Musik und Programmelementen. Krönender Abschluss des Abends und die Belohnung für das bestandene Turnier soll der Ritterschlag mit feierlicher Verleihung der Urkunde sein.

Ritter Kunibert

Mit Hilfe von Ritter Kunibert und seine rasende Frohsinante werden die SchülerInnen eine Bewertung zu folgenden Auswertungsfragen vornehmen:

Programm, Unterkunft und Verpflegung

Anschließend bekommt die Klasse einen Vordruck einer großen Postkarte. Hier kann eine Rückmeldung an die Herbergsleitung frei gestaltet werden.



Mittelalter (er)leben Mittelalterliches Spectaculum um das Weiße Gold

Kalkulation

1. Personal und Honorarkosten

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
SozialpädagogIn FH	1	28	500,00€	17,86 €
Herr Bostelmann Salzmuseum	1	28	95,00 €	3,39 €
Ostpreußisches Landesmuseum	1	28	40,00 € 0,50 €/TN	1,43 € 0,50 €
AGIL	1	28	4,50 € / TN	4,50 €

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und Lehrer

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis/TN/Nacht	Einzelpreis TN
Übernachtung inkl. VP für TN	4	28	22,30 €	89,20 €
Übernachtung inkl. VP für LehrerInnen	2*4	28	22,30 €	6,37 €
Übernachtung Inkl. VP für externe Päd. (FH)	4	28	22,30 €	3,19 €

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Rittertrunk				1,25 €
Stockbrot				1,00 €
Ritterliches Festgelage				4,00 €

4. Fahrtkosten für externe Honorarmitarbeiter

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Fahrt Bi - LG		28	500 km = 60 €	2,14 €

5. Verbrauchsmaterial

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Wappenherstellung Pappe/ Stifte/ Packband				0,40 €

6. Dekorationsmaterial (Abschreibung innerhalb von einem Jahr)

Kostenposition	Anschaffungspreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis TN
Chaosspiel	250,00 €	0,68 €	1	0,68 €
Spiel-/Dekokiste	80,00 €	0,22 €	4	0,88 €
Stadtrallye	20,00 €	0,06 €	1	0,06 €
Entspannungskiste	40,00 €	0,11 €	4	0,44 €
Salzmuseum- Erkundungsbox	30,00 €	0,08 €	1	0,08 €
Kostüme	50,00 €	0,14 €	1	0,14 €
Turniermaterial	100,00 €	0,27 €	1	0,27 €
Reflexionsmaterial	50,00 €	0,14 €	1	0,14 €

7. Gesamtkalkulation

Kostenbereich		Gesamtpreis Mit studentischer Begleitung	Gesamtpreis Ohne studentischer Begleitung
Personal		27,68 €	9,82 €
Unterkunft		98,76 €	95,57 €
Sonderverpfl egung		6,25 €	6,25 €
Fahrtkosten		2,14 €	0,00 €
Verbrauchsmaterial		0,40 €	0,40 €
Dekorationsmaterial		2,69 €	2,69 €

Gesamtkosten		137,92 €	114,73 €
---------------------	--	-----------------	-----------------

Shoppen, Surfen, Simsen – ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10

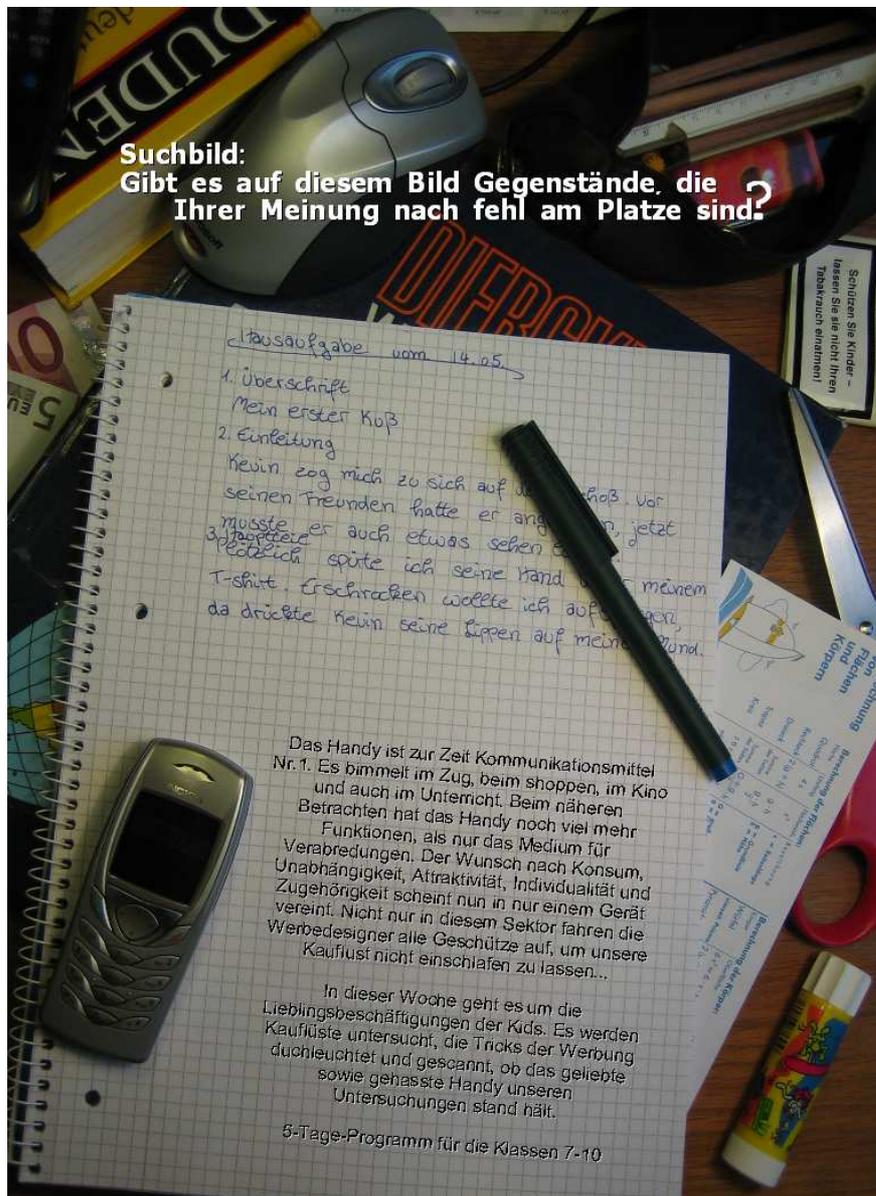


5-Tage-Programm

Das Handy ist zur Zeit Kommunikationsmittel Nr.1. Es bimmelt im Zug, beim shoppen, im Kino und auch im Unterricht. Beim näheren Betrachten hat das Handy noch viel mehr Funktionen, als nur das Medium für Verabredungen. Der Wunsch nach Konsum, Unabhängigkeit, Attraktivität, Individualität und Zugehörigkeit scheint nun in nur einem Gerät vereint. Nicht nur in

diesem Sektor fahren die Werbedesigner alle Geschütze auf, um unsere Kauflust nicht einschlafen zu lassen...

In dieser Woche geht es um die Lieblingsbeschäftigungen der Kids. Es werden Kauflüste untersucht, die Tricks der Werbung durchleuchtet und gescannt, ob das geliebte sowie gehasste Handy unseren Untersuchungen stand hält.



Layoutvorlage für den Ausschreibungstext

Tag 1:

Der erste Tag ist vor allem begleitet durch die Aufregung über den coolen Ort Jugendherberge in der Szenestadt Lüneburg. Nach Anreise, Zimmerverteilung und Mittagessen ist eure Kreativität gefragt. Über Hand, Fuß und Handy steht eure Meinung zu den Themen der Woche im Vordergrund. Das *Trendbarometer* hält die wichtigsten Infos immer parat und kann im Verlauf der Klassenfahrt und darüberhinaus immer wieder aktualisiert werden.

Den Rest des Tages könnt ihr nach euren Vorstellungen gestalten!

Tag 2:

Aufgewacht und aufgestanden! Heute geht's raus aus der Jugendherberge und rein in die Stadt! Wer findet das nutzloseste Produkt? Was sind die Lieblingsaktivitäten der Lüneburger? Ausgerüstet mit Profi-Ton-Technik seid ihr die rasenden ReporterInnen der Stadt. Verschiedene Gruppen beschäftigen sich mit verschiedensten Dingen rund um die Konsumthemen Shoppen, Essen, Handy, Internet und Fernsehen.

Was liegt nach soviel Action und Spannung in der Stadt näher also *End-Spannung*? Nicht nur konsumieren selbst macht müde, sondern auch die Beschäftigung damit. Am Abend soll euer leerer Akku wieder aufgeladen werden. Mit diversen Materialien habt ihr die Möglichkeit, euch einen besonders stimmungsvollen Raum für Wellness, Beauty und zum chillen, abhängen, tratschen, spielen und und und zu gestalten.

Tag 3:

Marken und Werbung immer und überall. In den Medien unserer Zeit ist sie all-

gegenwärtig. Besonders in Bereichen, die euch am liebsten sind, findet sich Werbung ohne Ende.

Jetzt sollt ihr herausfinden, wie sehr euch die Tentakeln der Werbung bereits gepackt haben. Produkttests geben euch Klarheit über Versprechungen der Werbung und Tipps, wie ihr in Zukunft Qualität mit wenig Taschengeld verbinden könnt. Ganz nebenbei erfahrt ihr, ob ihr noch alle Sinne beisammen habt...

Praktisch, mobil, informativ, edel, „in“, un-abhängig... Welche Wörter fallen euch noch ein, um unser liebstes Stück, das Handy zu beschreiben? Nach dem Mittagessen ist das Mobiltelefon Thema Nr. 1 und Ihr entdeckt euer Handy neu!

Just For Fun am Abend: Freie Angebote für alle! Spiele, Fussball, Volleyball, Kickern, Schwimmen...

Tag 4:

Konsum hat in Lüneburg eine lange Geschichte. *Unterwegs mit der Salzsau* wird euch die dunkle Unterwelt Lüneburgs präsentiert, ihr werdet die Spur des „Weißen Goldes“ verfolgen und entdecken, welche Konsum-Mächte Lüneburg regierten...

Am späten Nachmittag beginnen die Vorbereitungen für die *Designer-Food-Party*. Coole Snacks und Drinks dürfen auf keiner Party fehlen! Jetzt gibt's *die* Tipps und Tricks damit die Party erst richtig steigen kann! Mit eurem Know-How über Musik, Deko und Co. wird am letzten Abend ausgiebig gefeiert!

Tag 5:

Nach dem letzten gemeinsamen Frühstück in der Jugendherberge werdet ihr die Heimreise antreten.



Shoppen, Surfen, Simsen – ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10

Wochenübersicht

Zeit	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
7.30-9.00	Anreise	Frühstück	Frühstück	Frühstück	Frühstück
vor-mittags	Begrüßung	Trend-Scouts Befragungen und Recherchen in der Innenstadt	Sinnes(ver)führung Versuche zur Präsenz der Werbung, Produkttest, Lerntyp-Test	Unterwegs mit der Salzsau Museums-/Stadtführung MuseumsführerIn	Auf und davon Verabschiedung
12.00-13.30	Mittagspause	Lunchpaket	Mittagspause	Mittagspause	Abreise
nach-mittags	Trendbarometer Einführung in die Themen der Woche	Trend-Scouts Befragungen und Recherchen in der Innenstadt, Auswertung und Präsentation	Trendy-Handy? Themen rund um das Handy Kooperationspartner: Heinrich-Böll-Haus Lüneburg & Welthaus Bielefeld	Große Sprüche – große Wirkung? Nahrungsmittel und Nahrungsmittelwerbung Kooperationspartnerin: Ökotrophologin	
19.30-20.00	Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	Abendbrot	
abends	Frei-Raum Freiraum für die SchülerInnen	End-Spannung Entspannungsangebote	Just For Fun Freie Gestaltung: z.B. Salü, Basket-, Volleyball, ...	Designer-Food-Party Essenfest, Party, Feedback	



Shoppen, Surfen, Simsen – ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10

Pädagogische Ziele

*„Erzähle mir und ich vergesse
zeige mir und ich erinnere
lass es mich tun
und ich verstehe!“
Konfuzius*

Freizeit – ein in unserer heutigen Zeit sehr ambivalent geprägter Begriff. Die einen können scheinbar nicht genug davon haben, andere haben unfreiwillig zu viel davon und wieder andere blicken mit Unverständnis auf die bevorzugte Art und Weise anderer, Freizeit zu verbringen. Letzteres lässt sich besonders gut am Verhältnis zwischen Jugendlichen und Erwachsenen beobachten. Egal aus welchem Blickwinkel man schaut, oft bewerten die einen die Handlungsweisen der anderen mit einem vielsagenden Kopfschütteln...

Es werden die Lieblingsbeschäftigungen der Jugendlichen – das *Shoppen, Surfen* und *Simsen* – oder anders: die massive Beeinflussung des Konsumverhaltens durch Werbung thematisiert. Die Interessen der SchülerInnen sind Ausgangspunkt der Aktivitäten. Auf diese

Weise werden die Themen ganzheitlich behandelt. SchülerInnen, die den Handlungsprozess selbst planen (erkunden, erproben, handeln), übernehmen auch Verantwortung und werden aktiv und kreativ.

Die Woche ist geprägt durch jugendgemäße Themen, die durch selbstbestimmtes Handeln und individuelle Vorstellungen sowie Meinungen der Jugendlichen beeinflusst werden können. Das Bewusstmachen und Hinterfragen von Konsumhandlungen und möglicherweise dahinter stehenden Bedürfnissen nach Liebe, sozialer Anerkennung und Erfolg sind Ziele, die mit diesem Wochenprogramm angestrebt werden. Die Entwicklung einer kritischen Haltung gegenüber Werbung als Motor des Konsums, darf bei der Bearbeitung dieses aktuellen Themas nicht fehlen.

Handlungsorientiert und praxisnah erarbeiten die Jugendlichen Stück für Stück die Themen der Woche – beste Voraussetzungen, um mit Spaß und ganzheitlichem Lernen Sichtweisen, Wissen und Horizonte zu erweitern, praktische Fähigkeiten zu entdecken und soziale Kompetenzen zu fördern!

Shoppen, Surfen, Simsen –

ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10



Programmbeschreibung

Trendbarometer

In diesem ersten Baustein geht es darum, dass die SchülerInnen Bezug zu den Themen der Woche bekommen. Sie sollen auf spielerische Weise herausfinden was Konsum für sie bedeutet.

Die Klasse wird in in Kleingruppen zu je drei SchülerInnen eingeteilt. Die Lehrerin oder der Lehrer stellt Fragen zum Thema Konsum. Jede Kleingruppe soll sich mit der gestellten Frage auseinandersetzen, eine gemeinsame Antwort finden und sie über verschiedene Methoden beantworten. Eine mögliche Methode ist z.B. die Darstellung der Antwort via Pantomime.

Die Antworten werden gesammelt, ggf. ergänzt und dienen den SchülerInnen als Grundlage für das *Trendbarometer*. Das *Trendbarometer* spiegelt z.B. die Lieblingsaktivitäten und -produkte der Jugendlichen und bietet zugleich die Möglichkeit, diese von den Jugendlichen nach verschiedenen Kriterien bewerten zu lassen.

Trend-Scouts

Die SchülerInnen führen im kleinen Stil Befragungen und Recherchen durch. Die Klasse wird in mehrere Kleingruppen eingeteilt, die verschiedenen Themen nachgehen. Einige Gruppen beschäftigen sich damit, MitschülerInnen aber auch Passanten in der Lüneburger Innenstadt zu den Themen Einkaufsgewohnheiten, Nahrungsmittel- und Medienkonsum zu befragen. Andere Gruppen sammeln z.B. Informationen über außergewöhnliche Produkte, Pestizid haltige Nahrungsmittel und Möglichkeiten nachhaltig zu konsumieren.

Die Ergebnisse werden ausgewertet, diskutiert und für alle Gäste der Jugendherberge

veröffentlicht.

End-Spannung

Die heutige Gesellschaft ist durch Stress und Hektik geprägt. Der Abend soll dieser Entwicklung entgegenwirken und den Jugendlichen die Möglichkeit geben, den Tag entspannt ausklingen zu lassen. Es stehen verschiedene Materialien zur Verfügung, die den SchülerInnen Anreize geben, kreativ zu werden. Mit Materialien wie Duftkerzen, besondere Lichtquellen und Stoffe kann beispielsweise der Gruppenraum zu einem Raum mit entspannendem Ambiente umgestaltet werden. Meditations- und Entspannungsübungen sowie Rezepte für Gesichtsmasken sind Beispiele für das vielfältige Angebot dieses Bausteins.

Sinnes(ver)führung

In diesem Baustein werden alle Sinne angesprochen! Sechs SchülerInnen leiten Experimente durch die den SchülerInnen bewusst wird, wie stark sich manche Werbeslogans bereits in ihr Gedächtnis eingepägt haben. Es werden Produkte getestet und der Marke auf den Zahn gefühlt!

Die SchülerInnen haben darüber hinaus die Möglichkeit mit Hilfe eines Lerntyp-Tests festzustellen, über welche

Sinneskanäle Wahrgenommenes und Gelerntes am besten erinnert wird.

Trendy Handy?

Mit Hilfe der anschaulichen und aktivierenden Projektmaterialien des *Welthaus Bielefeld* werden die Jugendlichen motiviert, an fünf Lernstationen fünf „Handy-Welten“ kennen zu lernen:

- Statussymbol und Verschuldung,
- Kommunikation weltweit,
- Coltan – ein Handy-Rohstoff aus dem Kongo,
- Handy-Herstellung und Unternehmensverantwortung,
- Elektrosmog.

Die Globalisierung am Beispiel Handy und das Einhalten von Sozialstandards werden ebenso reflektiert wie gesundheitliche Auswirkungen des Elektrosmog.

Am Nachmittag wird eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter des Heinrich-Böll-Hauses Lüneburg in die Jugendherberge kommen und mit den SchülerInnen die o.g. Themen erarbeiten.

Unterwegs mit der Salzsau

Der Tag startet mit einer Salzmuseums- und Stadtführung.

Die ca. 2 1/2-stündige Führung stellt die örtlichen Besonderheiten Lüneburgs unter den Aspekten Konsum und Marketing vor. Welche Bedeutung hatte und hat der Salzkonsum für die Bewohner Lüneburgs?

Zunächst wird im Salzmuseum auf die Bedeutung von Salz im allgemeinen eingegangen. (Herstellung von Kunststoffen, Medizin etc.). Auf einem sich anschließenden Stadtrundgang werden u.a. Orte aufgesucht, an denen Salz gelagert, gehandelt und transportiert wurde.

Große Sprüche – große Wirkung ?

Der Nachmittag steht ganz im Zeichen von Nahrungsmitteln und Nahrungsmittelwerbung. Es wird mit den SchülerInnen erarbeitet, was Werbung dem Verbraucher verspricht und wozu. Anhand einiger speziell für Kinder und Jugendliche hergestellten Produkte wird untersucht, inwieweit Werbeaussage und Realität übereinstimmen und welche Folgen falsche Werbeaussagen haben können. Zu Produkten, deren Werbeaussagen nicht real haltbar sind, werden passendere Werbe-sprüche erfunden.

Anschließend werden Snacks und alkoholfreie Drinks selbst hergestellt, die die Jugendlichen dann auf der *Designer-Food-Party* verspeisen können!

Die SchülerInnen erhalten die Rezepte, um selbst zu Hause aktiv werden zu können.

Designer-Food-Party

Feiern ist ein fester Bestandteil unserer Kultur und hat eine große Wirkung auf soziale Faktoren innerhalb einer Gruppe. Durch ein außergewöhnliches Abendessen und der sich anschließenden Party wird die erlebnisreiche Woche abgerundet. Dabei ist es die Aufgabe der SchülerInnen, das Fest nach ihren eigenen Vorstellungen mitzugestalten.

Shoppen, Surfen, Simsen –

ein Wochenprogramm für Schülerinnen und Schüler der
Klassen 7-10

Kalkulation**1. Personal und Honorarkosten**

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Mitarbeiter des Heinrich-Böll-Hauses	1	28	75 €	2,68 €
Herr Bostelmann	1	28	143,75 €	5,13 €
Frau Fischer	1	28	144,90 €	5,18 €

2. Unterkunft und Verpflegungskosten für TN und Lehrer

Kostenposition	Anzahl Nächte	Anzahl TN	Preis/TN/Nacht	Einzelpreis TN
Übernachtung inkl. VP für TN	4	28	22,30 €	89,20 €
Übernachtung inkl. VP für LehrerInnen	2*4	28	22,30 €	6,37 €

3. Sonderverpflegung

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN und LehrerInnen	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Begrüßungsgetränk	1	28+2	37,50 €	1,34 €
Essensfest	1	28+2	93 €	3,32 €

4. Verbrauchsmaterial

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Papier (z.B. Bögen)		28	9 €	0,32 €
Compact-Cassetten	4	28	2,80 €	0,10 €
End-Spannungs-Utensilien		28	15,39 €	0,55 €

Kostenposition	Anzahl	Anzahl TN	Gesamtpreis	Einzelpreis TN
Produkttest-Utensilien		28	47,60 €	1,70 €
Kopien	135	28	6,75 €	0,24 €
Material Prog. 5		28	5,60 €	0,20 €
Material Prog. 7		28	8,40 €	0,30 €
Sonstiges Verbrauchsmaterial		28	5,60 €	0,20 €

5. Dekorationsmaterial (Abschreibung innerhalb von einem Jahr)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis TN
End-Spannungs-Utensilien		15,50 €	0,04 €	1	0,01 €
Produkttest-Utensilien		29,00 €	0,08 €	1	0,01 €

6. Programmmaterial (Abschreibung innerhalb von drei Jahren)

Kostenposition	Anzahl	Gesamtpreis	Preis/Tag	Nutzungstage	Einzelpreis TN
Diktiergeräte	4	40 €	0,04 €	1	0,01 €
Speicherkarte	1	10 €	0,01 €	1	0,01 €
Digitalkamera	1	30 €	0,03 €	1	0,01 €
Akkus	20	40 €	0,04 €	1	0,01 €
Lampen	2	15 €	0,01 €	1	0,01 €

Gesamtsumme	116,90 €
--------------------	-----------------

