Die Drachenburg erobern

Starke Abenteuer für kleine Helden

Dieses Klassenfahrtenprogramm an der Jugendherberge ist mit dem Siegel „LEHRPLAN UNTERSTÜTZEND" zertifiziert und orientiert sich an ausgewählten Inhalten des LehrplanPLUS Grundschule Bayern.

Herzlich willkommen in der KulturlJugendherberge Passau. Inmitten der Festungsanlage „Oberhaus" im stilvoll renovierten Tavernen- und Generalsgebäude gelegen mit einem Panoramablick auf die Dreiflüssestadt Passau.

Unser Klassenfahrt-Angebot für mutige Burgerober*innen:

Drache, Burg und Mittelalter – hier wird Geschichte lebendig! In einer der größten erhaltenen Burganlagen Europas gehen die Kinder auf Zeitreise. Starke Abenteuer für kleine Held*innen warten auf dich!

1. TAG: ANREISE & DIE DRACHENBURG EROBERN

Warmes Mittagessen zwischen 12 – 13 Uhr.

Erobere die Burg und trainiere deine ritterlichen Fertigkeiten in der **Knappenschule:** Geschick und Teamgeist sind gefragt, um am Ende in den Stand einer Ritterin oder eines Ritters erhoben zu werden.
(Ritterspiele, outdoor / indoor, betreut, ca. 2,5 Std.)

Warmes Abendessen zwischen 18 – 19 Uhr.

Bei einer **Fackelwanderung** um den Burgberg lernst du die verschiedenen Facetten von „Feuer" kennen und erlebst authentisch die Lichtverhältnisse am mittelalterlichen Georgsberg. Am Drachenfeuer lassen wir den Tag ausklingen.
(outdoor, betreut, ca.1 Std.)

2. TAG: JUNGE HELD*INNEN UNTERWEGS

Bei einer **Burgführung** öffnen sich die Tore zur inneren Festungsanlage mit Tretkran und Brunnen. Der Ausblick auf die 3 Flüsse ist hier perfekt. In der Burgkapelle trefft ihr auf den Hl. Georg – den mutigen Drachenkämpfer.
(Burgführung, 1 Std.)

Anschließend geht´s in Kleingruppen auf die Spuren des **Burgrätsels.** (45 Min.)

Warmes Mittagessen zwischen 12 – 13 Uhr.

Jede*r ist ein Held und eine Heldin! Nach diesem Motto schreiben die Kinder ihren Klassenkameraden eine Postkarte mit positivem Feedback. In der Burg-Werkstatt gestalten die jungen Held*innen kreative Glücksanhänger aus Holz, Perlen und historischen Farben. **DasAmulett** umschließt den selbst gefundenen "Georgsberg-Stein" und bringt Glück und macht Mut für weitere Abenteuer.
(Burgwerkstatt, betreut, 2,5 Std.)

Warmes Abendessen zwischen 18 - 19 Uhr.

Am Ende der Held*innen-Reise feierst Du ein **gemeinsames Abschlussfest** mit Knabberbuffet, Drachenbowle und eigenen Spiel-Ideen.
(unbetreuter Programmpunkt)

3. TAG: ABREISE

Erlebnisreiche Tage gehen zu Ende, starke Helden und Heldinnen reisen nach Hause.

Leistungen

- ✔ 2 Übernachtungen mit Vollpension, Frühstücksbuffet, warmes Mittagessen, warmes Abendessen, Bio-Komponenten bei allen Mahlzeiten, Bettwäsche inklusive
- ✔ Ritterspiele in der Burg (outdoor / indoor, betreut, 2,5 Std.), geführte Fackelwanderung (outdoor, betreut, 1 Std.), Burgführung (1 Std.) und Burgrätsel (Eigenregie, 45 Min.), Burgwerkstatt: eigenes Glücksamulett gestalten und Helden-Postkarten (indoor, betreut, 2,5 Std.)
- ✔ Es steht ein eigener Tagesraum für die Klasse zur Verfügung.
- ✖ Nicht enthalten: Handtücher

Termine & Preise

15. 09. 2026 - 15. 11. 2026

- ☛ **2 Übernachtungen mit Vollpension,** Bett / en im Mehrbettzimmer mit Waschgelegenheit
  139,00 € pro Person

Teilnehmerzahl

Keine Mindestteilnehmerzahl

Check-in ab 16 Uhr (Zimmerbezug),
Check-out bis 10 Uhr.

Möglichkeit zur Gepäckunterstellung.

CURRICULARE ANBINDUNG

Diese Klassenfahrt unterstützt bei dem Erwerb von Kompetenzen ausgewählter Gegenstands- oder Kompetenzbereiche des LehrplanPLUS Grundschule Bayern(fächerübergreifend und / oder fachbezogen).

UNTERRICHTSIMPULSE ZUR VOR- & NACHBEREITUNG

Die Impulse zur Vor- und Nachbereitung sind Vorschläge für eine engere Verknüpfung deiner Lehrplaninhalte mit den Jugendherbergsprogrammen.Du kannstunsere Angebote aber auch ohne spezielle Vorbereitung nutzen und mit deiner Klasse den außerschulischen Lernort Jugendherberge entdecken und bei uns Gemeinschaft erleben.

VORBEREITUNG

Zur Einstimmung auf die Schülerfahrt kann die Klasse den Film „Drachenzähmen leicht gemacht" ansehen. Hicks, ein kleiner Junge, freundet sich in dem Film mit einem Drachen an. Im Anschluss können die Schülerinnen und Schüler je ein Bild von einem Drachen malen. Wie sieht ihr Drache aus: Ist er lieb oder gefährlich, klein oder groß? Zeige der Klasse zur Inspiration auch ein Bild vom letzten lebenden Drachen, dem Komodowaran. Die Echse lebt in Indonesien und wird bis zu 3 Meter lang und bis zu 150 Kilogramm schwer.

NACHBEREITUNG

Auf der Schülerfahrt hat sich die Klasse bereits mit ihren heldenhaften Eigenschaften beschäftigt. Zurück in der Schule können die Schüler*innen sich noch einmal dem Thema widmen und „Held*innen-Selbstporträts" anfertigen. Einem Menschen auf einem Bild Eigenschaften wie Kraft oder Genialität zu verleihen, ist dabei gar nicht so einfach. Untersuche mit den Kindern, wie in Comics die jeweiligen Superkräfte der Held*innen visualisiert werden. Die Schüler*innen können das Entdeckte in ihre eigenen Held*innen-Darstellungen einfließen lassen. Veranstalte zum Abschluss eine Held*innen-Ausstellung, in der die Kinder ihre Bilder präsentieren können.

KOMPETENZ- & GEGENSTANDSBEREICHE AUS LEHRPLANPLUS

fächerübergreifend:
•Soziales Lernen
• Kulturelle Bildung

Heimat- und Sachunterricht:
• Zeit & Wandel

Werken und Gestalten:
• Material

ALLGEMEINE HINWEISE

Änderungen im Programmablauf sind möglich.

Unser TIPP: thematisch passende Bausteine „Party-Abend, unbetreut" oder „mittelalterlicher Tavernenabend" können nach Absprache / gegen Aufpreis dazu gebucht werden.

Die angegebenen Preise sind für Gruppen von 20 bis 60 Personen berechnet.

Das Programm ist für kleinere oder größere Gruppen auf Anfrage möglich. Der Reisepreis wird anhand der Gruppengröße berechnet. Bitte wende dich für weitere Informationen an das Team der Jugendherberge.

Das Programm ist von Montag bis Mittwoch oder Mittwoch bis Freitag buchbar.

Alle Programmpunkte sind von der Jugendherberge aus fußläufig erreichbar.
Die Führungen & Workshops finden im Klassenverbund statt (pro Gruppe / Führung min. 20 – max. 30 Teilnehmer*innen).

Der Check-In in der Jugendherberge ist ab 16:00 möglich (Zimmerbezug), der Check-Out erfolgt bis 10 Uhr. Möglichkeit zur Gepäckunterstellung ist gegeben.
Schüler*innen werden in Mehrbettzimmern mit Waschgelegenheit und Etagendusche / WC untergebracht. Lehrer*innen in Einzel- bzw. Doppelzimmern mit Dusche / WC (nach Verfügbarkeit).

Tipps zur Anreise findest du unter der Rubrik „Anreise" auf unserer Homepage unter https: / /bayern.jugendherberge.de / jugendherbergen / passau-258 / lage-und-anreise /

Anreise mit dem Zug: Zwischen dem Bahnhof und der Jugendherberge kann ein kostenpflichtiger Shuttle-Service gebucht werden.
Anreise mit dem eigenen Bus: Die An- und Abreise mit dem eigenen Bus organisieren wir gerne für dich. Fordere einfach ein unverbindliches Angebot an!

Packliste:
Trinkflasche, festes Schuhwerk, Taschenlampe, Handtuch.

Das Angebot ist für Gäste mit eingeschränkter Mobilität nicht geeignet (steiles Burggelände, Treppen ohne Aufzug im gesamten Bereich).

Onlineversion des Angebots: www.jugendherberge.de/reisen/kl2996

Information & Buchung:

Jugendherberge Passau,
Oberhaus 125
94034 Passau

+49 851 49378-0
passau@by.jugendherberge.de

Reiseveranstalter:

DJH-Landesverband Bayern e.V.
Mauerkircherstr. 5
81679 München

+49 89 20008043-01
service.bayern@by.jugendherberge.de