

Am 28.10.2015 machten wir uns auf den Weg ins Windischgarstnertal nach Spital am Pyhrn. Es warteten drei Tage unter dem Motto „Kennenlernen-Teamgeist-FairPlay“ auf uns.



Nach dem Zimmerbezug mussten unsere Kinder die erste Herausforderung lösen – das Beziehen der Betten ;-). Doch mit den hilfreichen Tipps und Tricks von Frau Wiesbauer wurde die Sache gleich viel leichter. Darauf starteten wir eine kleine Ortserkundungstour bei Sonnenschein.

Zurück im Jugendparadies stärkte uns ein leckeres Mittagessen.

Am Nachmittag warteten bei den Abenteuerspielen viele neue Herausforderungen auf uns als Team. Zuerst standen einige Reaktions- und Schnelligkeitsübungen unter dem Motto unserer Reise am Programm.



Dann begaben wir uns einige Höhenmeter weiter hinauf. Ziel war es, den Aufstieg bis zur Knochenbrecherschlucht zu schaffen. Nach dem herausfordernden, mit Wissensfragen gespickten Anstieg ging es darum, seinen Partner mit verbundenen Augen durch den Wald zu lotsen. – Die Kinder erfuhren, dass ein Waldboden ziemlich vielfältig ist und auch viele Hindernisse existieren. So hatte der Partner eine äußerst wichtige Rolle, nämlich sich verbal so gut auszudrücken, dass sich der Freund auch sicher fühlen und die ersten Schritte wagen konnte.

Abschluss bot die Mutprobe durch die Knochenbrecherschlucht zu laufen. Es blieb nicht viel übrig, denn wir mussten nach unten. Mut und Sportlichkeit waren gefragt. Jeder entschied, in welchem Tempo er die „gefährliche Schlucht“ bewältigte.

Nach dem Abendessen schloss eine kleine Fackelwanderung an. Müde Beine erleichterten das Einschlafen.



Am **2. Tag** zeigten die Kinder ihre Schwimm- und Tauchkünste im Hallenbad. Bei Herrn Forthuber kamen sie in den Genuss, ihre tollsten Sprünge zeigen zu dürfen.

Am Nachmittag wurden wir von einem Ranger der Region zum Nationalpark Kalkalpen abgeholt. Thema war „Orientierung in und mit Hilfe der Natur“. Eine der ersten Aufgaben war das „Tierlautememory“. Dieses war für uns Lehrer spannend, aber auch amüsant zu beobachten. Aufgabe der Kinder war es, sich gemeinsam für einen Tierlaut zu entscheiden. Nach einer räumlichen Trennung der Teampartner mussten sie einander nur durch Zurufe wieder finden. Unter besonderer Vorsicht, denn die Augen waren wieder verbunden. Die Aufgabe wurde toll gelöst und es folgten ein paar Spiele im Wald - mit allen Materialien, die der Wald zu bieten hat (Zielschießen mit Tannenzapfen, Dachsbaubesichtigung,...).

Müde von der Wanderung konnten wir uns kurz beim Abendessen und auf den Zimmern erholen. Danach war es Zeit für die „Singstars“ bzw. Karaoke-sänger. An der Playstation kämpften jeweils zwei um den Siegertitel, aber auch das restliche Publikum zeigte vollen Einsatz – nicht nur gesanglich. Sogar das Tanzbein wurde an diesem Abend geschwungen.

Damit nach diesem musikalischen und bewegten Abend der Gang ins Bett ein bisschen „leichter“ fiel, gab es eine abschließende Gruselgeschichte.

3. Tag:

Nach einem ausgiebigen Frühstück starteten wir in den Tag und trafen uns beim „Segway-Stall“. Hier erklärte ein Trainer den Umgang mit den Fahrzeugen. Als die grundlegenden Funktionen klar waren, forderte sie der Trainer auf, ihm in Richtung Segway-Arena nachzufahren. Nach einem zögerlichen Start waren sie schnell Herr ihrer Fahrzeuge und bewältigen die Fahrt über eine Wippe ebenso wie einen Achter auszufahren oder einen Hügel hinauf und gleich wieder hinab zu fahren. Hier schafften sie es ausgezeichnet, ihr Körpergewicht richtig zu dosieren. Viele glückliche, motivierte und ehrgeizige Gesichter waren zu beobachten.





Zu Mittag verwöhnte uns die Familie Schürer ein letztes Mal mit einem weiteren der vielen ausgezeichneten Gerichte. Sie verabschiedeten und begleiteten uns zum Bus.

Nach diesen drei ereignisreichen Tagen fuhren wir ebenso freudig wie bei der Anreise wieder nach Hause, um unseren Familien und Freund/Innen von unseren vielen tollen Erlebnissen berichten zu können. 😊



Lehrpersonen: Ulrike Wiesbauer, Andrea Schachermayr, Georg Forthuber, Stephanie Landlinger
Category: [Service](#)

[Joomla template](#) created with Artisteer.