



## UNSERE PROGRAMM-ANGEBOTE

Folgende Programme bieten wir zusammen mit der Jugendherberge Bispingen an:

### 1-tägiges Programm „AbenteuerErlebnisTag“

Vormittags: Teamspiele und Problemlöseaufgaben  
Nachmittags: Kletteraktion und Abschlussreflexion



### 5-tägiges Pauschalprogramm „Eine Klasse - fertig - los“

1. Tag: Anreise (ohne SchattenSpringer)
2. Tag: Übungen zu Kommunikation und Zusammenarbeit, Vertrauensspiele
3. Tag: Aktionen zum Thema Problemlösung, nachmittags Kletteraktion
4. Tag: Kooperationsaufgaben, Teamklettern an der Riesenleiter, Abschluss-Reflexion
5. Tag: Abreise (ohne SchattenSpringer)

Mindestteilnehmerzahl: 20 Personen pro Klasse (April - Oktober)  
16 Personen pro Klasse (November - März)

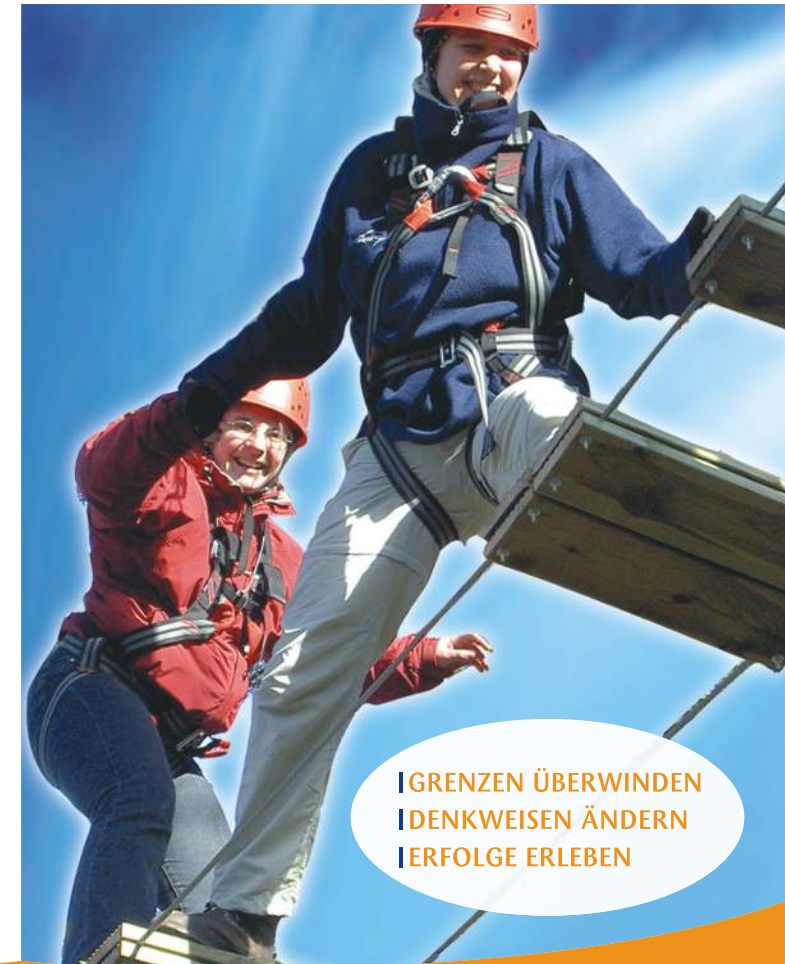
## MEHR INFOS?

Die Programme können Sie direkt bei der Jugendherberge Bispingen buchen.

Jugendherberge Bispingen  
Töpingerstrasse 42  
29646 Bispingen  
fon 05194 | 23 75  
fax 05194 | 77 43  
jh-bispingen@djh-hannover.de

Für Informationen zum Programm stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Schattenspringer GmbH  
Milser Straße 37  
33729 Bielefeld  
fon 0521 | 32 99 20 - 0  
fax 0521 | 32 99 20 - 10  
info@schattenspringer.de



**| GRENZEN ÜBERWINDEN**  
**| DENKWEISEN ÄNDERN**  
**| ERFOLGE ERLEBEN**

## KlassenFahrten

Jugendherberge  
Bispingen





## WIR FÖRDERN FÄHIGKEITEN

Professionelles Engagement zahlt sich aus: Mit abwechslungsreichen Aktionen abseits des Schulalltags aktivieren wir den Teamgeist Ihrer Klasse und fördern die Schlüsselkompetenzen jedes Einzelnen. Ausgehend von den individuellen Stärken der Schülerinnen und Schüler erweitern wir ihren Erlebnishorizont, damit aus einer Klasse ein Team wird.

Geben Sie sich nur mit dem Besten zufrieden und nutzen Sie das Know-how hoch motivierter und qualifizierter Mitarbeiter. Als einer der führenden Anbieter für erlebnispädagogische Klassenfahrten setzen wir mit Erfolg auf ein praxisbewährtes Kooperations- und Kommunikationstraining. Zu allen Aktionen gehört das gemeinsame Reflektieren, damit die gewonnenen Erfahrungen in spätere Handlungen einfließen. Natürlich kommt auch der Spaß nicht zu kurz.

Erleben Sie unvergessliche Tage - und sehen Sie Ihre Klasse einmal mit anderen Augen!

### ✓ SOZIALE KOMPETENZEN

wie Kommunikations-, Kooperations- und Konfliktfähigkeit

### ✓ PERSONALE KOMPETENZEN

wie Kritikfähigkeit, Empathie, Rollenklarheit und Selbstmanagement

### ✓ KOGNITIVE KOMPETENZEN

wie Kreativität, Strategieentwicklung und Planungsvermögen

## DIE ZIELSETZUNGEN

Teamfähigkeit, Vertrauen entwickeln oder die Fähigkeit, Probleme und Konflikte konstruktiv anzugehen: In unseren Programmen vermitteln wir Ihren Schülern wichtige Schlüsselqualifikationen.

### ● STÄRKUNG DES KLASSENVERBANDES

Wir bewegen Klassenmitglieder dazu, Vertrauen in sich und andere zu entwickeln

### ● INTEGRATION VON AUSSENSEITERN

Wir setzen bei den Stärken des Einzelnen an, die der Gemeinschaft zu Gute kommen

### ● FÖRDERUNG DER SOZIALEN KOMPETENZEN

Wir fördern Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit

### ● VERMITTLUNG VON ERFOLGSERLEBNISSEN

Durch außergewöhnliche Situationen schaffen wir Erlebnisse, die in Erinnerung bleiben

### ● VERBESSERUNG DER LERN- UND ARBEITSATMOSPHÄRE IN DER SCHULE

Die Schüler lernen, festgesetzte Ziele zu erreichen und vereinbarte Regeln einzuhalten

### ● PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG

Wir motivieren die Schüler, Initiative und Verantwortung zu übernehmen

## INDIVIDUELLE PROGRAMME

Die Auswahl der Aktivitäten stimmen wir auf die Besonderheiten vor Ort und die Bedürfnisse Ihrer Gruppe ab. Aus folgenden Aktionen und Methoden stellen wir ein individuelles Schatten-springer-Programm zusammen, das perfekt zu Ihrer Klasse passt:

### (MOBILER) HOCHSEILGARTEN

z.B. Teamklettern auf der Riesenstrickleiter

### FLOSSBAU

z.B. Fahrt auf einem selbstgebauten Floß

### KOOPERATIONSÜBUNGEN

z.B. Schatzbergung aus dem „Säureteich“

### INTERAKTIONSSPIELE

z.B. Durchqueren des „Spinnennetzes“

### KONSTRUKTIVE BAUAUFGABEN

z.B. Hängebrückenbau

### VERTRAUENSÜBUNGEN

z.B. Blind führen

### CITY-ADVENTURES

z.B. Stadterkundung als Abenteuer

### INDOOR-AKTIVITÄTEN

z.B. bei schlechtem Wetter

### REFLEXION DER AKTIVITÄTEN

und Transfer in den Alltag



IGRENZEN ÜBERWINDEN  
IDENKWEISEN ÄNDERN  
IERFOLGE ERLEBEN