



## UNSERE PROGRAMM-ANGEBOTE

Folgende Programme bieten wir zusammen mit der Jugendherberge Hohe Fahrt an:

### 1-tägiges Programm „AbenteuerErlebnisTag“

Vormittags: Teamspiele und Problemlöseaufgaben  
Nachmittags: Kletteraktion und Abschlussreflexion



### 3-tägiges Programm „Ein starkes Team“

1. Tag: Übungen zu Kommunikation und Zusammenarbeit, gemeinsames Problemlösen
2. Tag: Aktionen zum Thema Vertrauen und Verantwortung, nachmittags Kletteraktion
3. Tag: Kooperationsaufgaben, Material- und Knotenkunde, Bau von Seilbrücken im Team, Abschlussreflexion

Zusammen mit der Jugendherberge Hohe Fahrt bieten wir das Pauschalprogramm „Teamtraining am Edersee - Gemeinsam mehr erreichen“ an. Informationen zu diesem Programm erhalten Sie von der Jugendherberge.

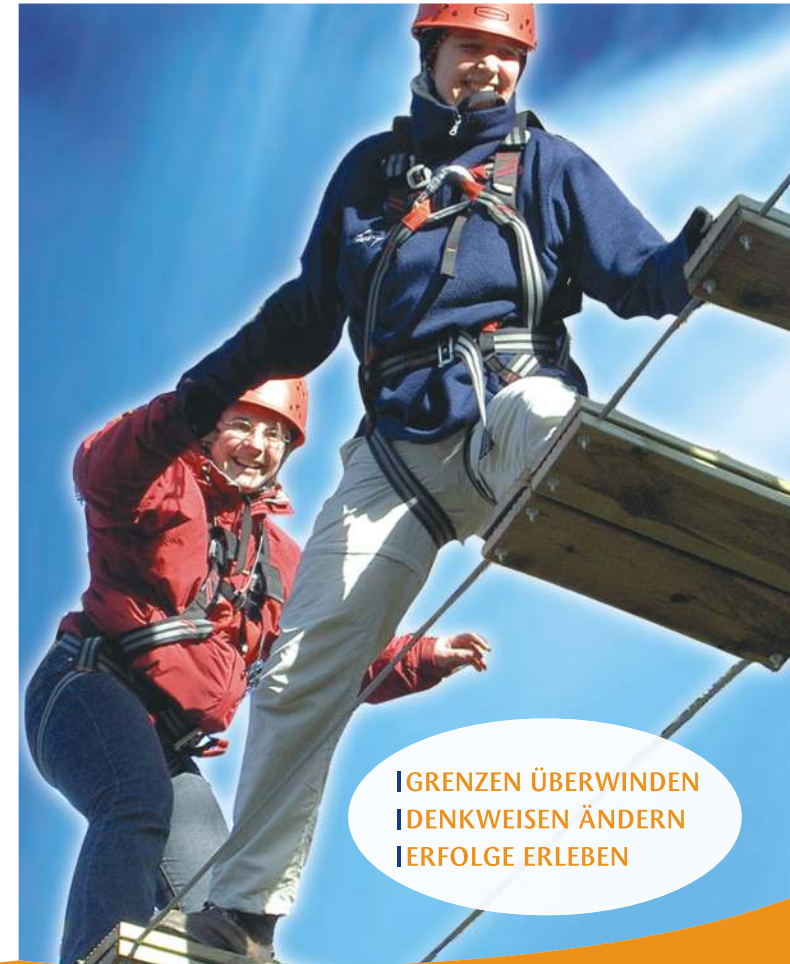
Mindestteilnehmerzahl: 20 Personen pro Klasse (April - Oktober)  
16 Personen pro Klasse (November - März)

## MEHR INFOS?

Jugendherberge Hohe Fahrt  
Am Edersee  
34516 Vöhl  
fon 05635 | 251  
fax 05635 | 81 42  
hohefahrt@djh-hessen.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



**IGRENZEN ÜBERWINDEN  
IDENKWEISEN ÄNDERN  
IERFOLGE ERLEBEN**

# KlassenFahrten



## 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 Schattenspringer-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



| GRENZEN ÜBERWINDEN  
| DENKWEISEN ÄNDERN  
| ERFOLGE ERLEBEN