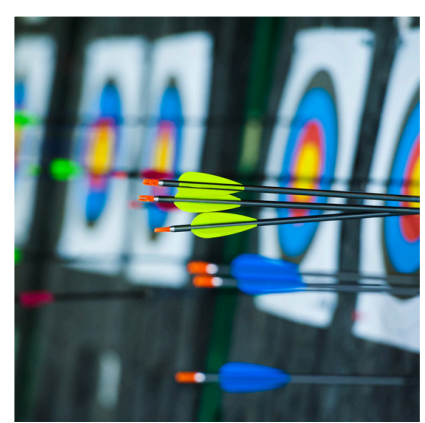




ERLEBNIS PÄDAGOGIK



Programmübersicht
Erlebnispädagogik
für Schulen

- ✓ Für Schulen
- ✓ Ein- & Mehrtagesprogramme
- ✓ Flexibel kombinierbar
- ✓ Angepasst an Ihre Zielgruppe



LIEBE LEHRERINNEN UND LEHRER,

Schule ist mehr als Unterricht – sie ist ein sozialer Lernraum. Neben fachlichen Kompetenzen prägen Selbstvertrauen, Teamfähigkeit, Frustrationstoleranz und Verantwortungsbewusstsein maßgeblich den schulischen Alltag.

Mit erlebnispädagogischen Angeboten wie den Teamtagen, der Abenteuerwoche oder dem Bogenschießen entstehen bewusst gestaltete Erfahrungsräume außerhalb des Klassenzimmers. Hier erleben Schülerinnen und Schüler Selbstwirksamkeit unmittelbar, übernehmen Verantwortung füreinander und wachsen als Gemeinschaft zusammen.

Für Sie als Lehrkraft eröffnet sich dabei eine besondere Perspektive: Im Wechsel aus Aktivität und strukturierter Reflexion können Sie Ihre Klasse neu wahrnehmen – in ungewohnten Rollen, unter echten Herausforderungen und mit überraschenden Ressourcen. Oft zeigen sich hier Stärken, Dynamiken und Potenziale, die im regulären Unterricht verborgen bleiben.

Alle Programme sind klar strukturiert, sicherheitsbewusst geplant und methodisch fundiert. Inhalte und Schwerpunkte werden im Vorfeld individuell mit Ihnen abgestimmt, sodass die Maßnahmen passgenau zu Ihrer Lerngruppe und Ihren Zielen gestaltet werden können.

Ich freue mich darauf, gemeinsam mit Ihnen Lernräume zu eröffnen, die nachhaltig wirken.

Bis bald im Wald
Michael Müller



MICHAEL MÜLLER
Wildnis- &
Erlebnispädagoge

INHALTSÜBERSICHT



Alle aufgeführten Programme werden an die Zielgruppen angepasst!

PROGRAMME FÜR EINEN TAG

Erlebnispädagogisches Bogenschießen.....	03
Domino Challenge.....	04
Arrow Tag.....	05
Teamarbeit erleben.....	06

PROGRAMME FÜR ZWEI TAGE

Teamarbeit vertiefen.....	07
Survivaltraining basics.....	08

PROGRAMME FÜR DREI TAGE

Teamarbeit nachhaltig stärken.....	09
Survivaltraining advanced.....	10

PROGRAMME FÜR FÜNF TAGE

Abenteuerwoche.....	11
---------------------	----

WEITERE INFOS

Kostenübersicht.....	12
CVJM Freizeitzentrum Münchsteinach.....	13



BOGENSCHIESSEN

Ziele finden, setzen und erreichen

Der Vormittag dient als inhaltliche und persönliche Hinführung zum Bogenschießen am Nachmittag. In einem interaktiven Workshop setzen sich die Teilnehmenden mit ihren eigenen Zielen auseinander: Was will ich erreichen? Was hindert mich? Was hilft mir, dranzubleiben?

Mit erlebnispädagogischen Methoden, Austauschphasen und Reflexion lernen die Teilnehmenden:

- Ziele klar zu formulieren
- Zwischen Wunsch und realistischem Ziel zu unterscheiden
- den eigenen Fokus zu schärfen
- innere und äußere Hindernisse wahrzunehmen
- Verantwortung für den eigenen Weg zu übernehmen

Im Mittelpunkt stehen nicht Leistung oder Trefferquoten, sondern persönliche Entwicklung: Eigene Stärken erkennen, mit Spannung und Frustration umgehen, Verantwortung & Vertrauen lernen.

TAG 1

Einführung in das Bogenschießen **Eigenwahrnehmung fördern**

Inhaltliche und persönliche Hinführung zum Bogenschießen mit Übungen, Interaktionen, Austauschphasen. Einführung ins Material und Schießtechniken für schnelle Erfolgserlebnisse.

Mittagspause

Bogenschießen in der Praxis **Vertrauen in sich und die Gruppe**

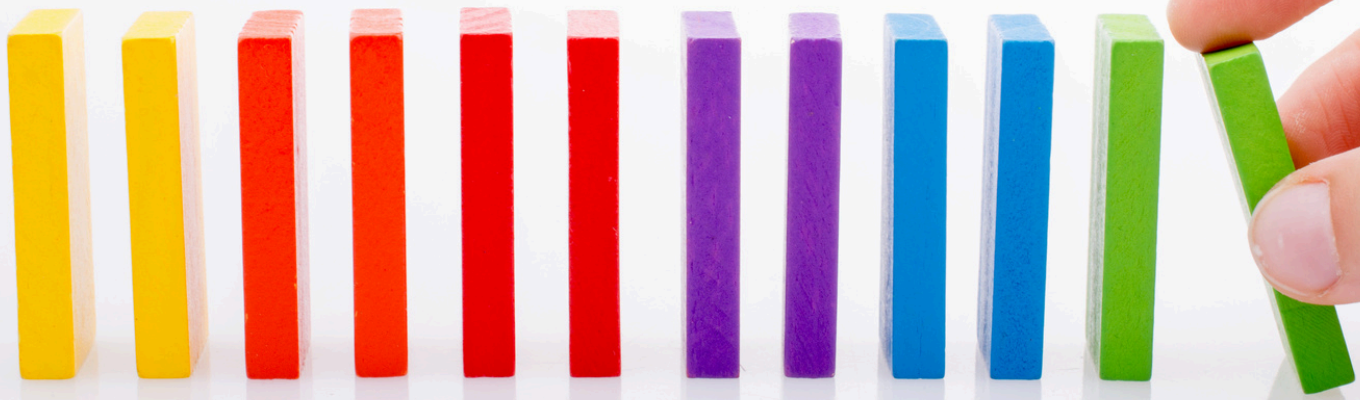
Am Nachmittag liegt der Fokus auf dem Schießen. In kleinen Wettstreits, Spielen und immer mit dem Fokus aufs Ziel und den Gedanken aus dem Vormittag im Hinterkopf.



Altersklasse: ab 5. Klasse möglich

Gruppengröße: ab 10 Personen

Preise: siehe Übersicht Seite 12



DOMINO CHALLENGE

5000+ Dominosteine. Eine Gruppe. Ein Versuch.

Wie beim legendären Domino Day entsteht aus tausenden kleinen Steinen ein beeindruckendes Gesamtwerk – geplant, gebaut und am Ende hoffentlich perfekt ausgelöst.

Doch ganz so einfach wird es nicht ...

- bestimmte Formen müssen integriert werden
- Farbaufgaben müssen sichtbar umgesetzt werden
- ein bewegliches Element muss eingebaut werden
- eine „Risikozone“ darf nicht umfallen
- ein Überraschungselement wird erst kurz vor Schluss bekannt gegeben

Der große Moment?

Wenn der erste Stein angestoßen wird – und alle gemeinsam den Atem anhalten.

Ein Erlebnis, das begeistert – und zeigt: Auch kleine Teile können Großes bewegen.

TAG 1

Einführung und Baubeginn **Aufgabenverteilung und Startschuss**

Rund 5.000 Dominosteinen - das braucht seine Zeit. Der erste Teil einer abenteuerlichen Kettenreaktion mit verschiedenen Stationen gebaut.

Mittagspause

Bauphase Teil 2 und der Startschuss **Fertigstellung und den Stein anstoßen**

Der große Moment kommt näher. Kurz vor Schluss gibt's nochmal eine Zusatzaufgabe. Dann ist es fast soweit: Die Kettenreaktion wird gestartet. Es gibt nur einen einzigen Versuch.



Altersklasse: ab 3. Klasse möglich

Gruppengröße: ab 10 Personen

Preise: siehe Übersicht Seite 12



ARROW TAG

Arrow Tag – Action. Team. Spannung.

Arrow Tag ist mehr als nur ein Spiel: Hier zählt Köpfchen genauso wie Bewegung. Mit Pfeil und Bogen treten Teams gegeneinander an – fair, sicher und voller Action. Wer gewinnt, entscheidet nicht nur Treffsicherheit, sondern vor allem Teamgeist, Absprachen und Mut.

Ob Klassenaktion, Projekttag oder Freizeit: Arrow Tag bringt Jugendliche in Bewegung, stärkt den Zusammenhalt und macht richtig Spaß – ganz ohne Bildschirm.

Im Mittelpunkt stehen:

- Actionreiches Teamspiel mit Softpfeilen
- Spannung, Strategie & Bewegung
- Klare Regeln & hohe Sicherheit
- Gemeinsam gewinnen statt allein glänzen

Das Angebot von qualifizierten Trainer*innen sicher angeleitet, begleitet und mit der Gruppe auf Wunsch reflektiert.

TAG 1

Einführung in Arrow Tag Techniken, Regeln und Ausrüstung

Gemeinsam definieren wir die Regeln, das Spielfeld, bereiten die Ausrüstung vor und lernen die Grundlagen des Zielens und Schießens mit den Softpfeilen und Bögen.

Mittagspause

Spielphasen / Turnierbetrieb Actionreiche Spielphasen

Wir nutzen die neuen Skills um gemeinsam Arrow Tag zu spielen, Gruppenerlebnisse zu genießen und auf Wunsch das erlebte mit den Gruppen zu reflektieren.



Altersklasse: ab 5. Klasse möglich

Gruppengröße: ab 10 Personen

Preise: siehe Übersicht Seite 12



TEAMARBEIT ERLEBEN

Ein Tag. Viele Aha-Momente. Spürbare Wirkung.

In der 1-tägigen Teamarbeits-Aktion erleben Ihre Schülerinnen und Schüler Teamarbeit ganz praktisch: draußen, aktiv und jenseits des Klassenzimmers. Durch kooperative Aufgaben, anschließenden Reflexionsphasen und klare Transferimpulse werden soziale Kompetenzen sichtbar und erlebbar gemacht.

Im Mittelpunkt stehen:

- Zusammenarbeit & Kommunikation
- Rollen im Team erkennen
- Verantwortung übernehmen
- Umgang mit Frustration und Fehlern

Der Tag eignet sich ideal als Klassengemeinschafts-Tag, Start ins Schuljahr, Begleitung eines Klassenlehrerwechsels oder als gezielter Impuls bei bestehenden Spannungen.

TAG 1

Kooperative Übungen Team oder Gruppe?

Beispielübung „Säureteich“

Mit unterschiedlichen Materialien muss ein Schatz aus dem Säureteich geborgen werden.

Mittagspause

Waldmurmelsbahn Wie kommen wir von A nach B?

Mit unterschiedlichen Hilfsmitteln baut die Klasse im Wald gemeinsam eine Murmelsbahn.

Hier kommt es auf die Fähigkeiten jedes Einzelnen an.



Altersklasse: ab 5. Klasse möglich

Gruppengröße: ab 10 Personen

Preise: siehe Übersicht Seite 12

TEAMARBEIT VERTIEFEN

Vom Miteinander zum echten Team

Die 2-tägige Teamarbeits-Aktion bietet Raum, Prozesse nicht nur anzustoßen, sondern bewusst zu vertiefen und weiterzuentwickeln. Aufbauend auf dem ersten Tag erleben die Schülerinnen und Schüler, wie sich Teamarbeit verändert, wenn Vertrauen wächst und Reflexion ernst genommen wird.

Zusätzlich zu den Basiskompetenzen liegt der Fokus auf:

- Verlässlichkeit & Absprachen
- konstruktivem Feedback
- Konflikten als Lernchance
- Selbstorganisation im Team

Zwischen den beiden Tagen werden Erfahrungen aufgegriffen, reflektiert und weitergeführt – so entstehen echte Lernschleifen statt Einmal-Effekte.

TAG 1		TAG 2	
Kooperative Übungen Team oder Gruppe?	<i>Beispiel: Der Säureteich</i> Mit unterschiedlichen Materialien muss ein Schatz geborgen werden.	Bogen-schießen Das Ziel im Fokus	<i>Das Ziel fest in den Blick nehmen, zur Ruhe kommen, loslassen.</i> <i>Ein Ablauf, auch für den Alltag.</i>
	Mittagspause		
Wald-murmelbahn Von A nach B gerollt	Mit verschiedensten Hilfsmitteln entsteht eine große Murmelbahn mitten im Wald. Alle packen an.	Niedrig-seilgarten Gemeinsam Vertrauen	<i>Ein Seilparcour mit Hindernissen fordert die gesamte Gruppe.</i> <i>Mit Vertrauen, Kommunikation und Hilfsbereitschaft lösbar.</i>
 Altersklasse: ab 5. Klasse möglich Gruppengröße: ab 10 Personen Preise: siehe Übersicht Seite 12			



SURVIVAL BASICS

Zwei Tage draußen und die Natur als Lernraum

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Feuer ohne Streichholz zu entfachen, ein tragfähiges Shelter zu bauen, sich mit Karte und Kompass zu orientieren & Knoten praktisch anzuwenden. Im Mittelpunkt stehen Selbstwirksamkeit, Naturverbundenheit und Zusammenarbeit. Learning by Doing – bewusst erleben statt konsumieren.

Die Jugendlichen erleben:

- Selbstwirksamkeit durch praktisches Tun
- Naturverbundenheit statt Bildschirmzeit
- Teamarbeit im echten Kontext
- Resilienz durch kleine Herausforderungen

Collect memories, not things. Am Ende steht ein Zertifikat – und vor allem das Wissen: Ich kann draußen bestehen. (Das Basic-Programm ist ohne Outdoorübernachtung möglich.)

TAG 1	TAG 2
Orientierung <i>Ich habe mich verirrt. Navi kaputt? Die Gruppe lernt, sich zu orientieren und dass Panik Akku leer? nicht hilfreich ist.</i>	Wasser <i>Wie man die Wasserqualität bewertet, einen Wasserfilter baut</i> Aufbereitung <i>Immer genug und Wasser gewinnt lernen wir zu Trinken hier.</i>
Mittagspause	
Unterschlupf <i>Wie man einen einfachen bauen Unterschlupf baut, dass Ohne Schutz man geschützt ist, ist wird's nass leichter als gedacht.</i>	Feuer <i>Mit ein paar Tricks lässt sich machen Feuer auch ohne dies machen. Feuerzeug Gewusst wie. Hier ist Durchhalten leer? angesagt, leicht wird's nicht.</i>
 Altersklasse: ab 5. Klasse möglich	Gruppengröße: ab 10 Personen
Preise:	siehe Übersicht Seite 12



TEAMARBEIT NACHHALTIG STÄRKEN

Drei Tage, die Haltung verändern – nicht nur Verhalten

Die 3-tägige Teamarbeits-Aktion ist ein intensives Entwicklungsformat für Klassen, die mehr wollen als nur Teambuilding. Hier geht es um nachhaltige Wirkung: auf die Klassengemeinschaft, auf Einzelne und auf das gemeinsame Lernen.

Über drei Tage hinweg erleben die Schülerinnen und Schüler:

- steigende Herausforderungen
- wechselnde Rollen & Verantwortung
- bewusste Reflexion von Kommunikation, Führung und Fehlerkultur
- Verknüpfung von persönlicher Haltung und Teamleistung

Die Jugendlichen lernen, eigene Muster zu erkennen, Verantwortung für das Ganze zu übernehmen und gemeinsam tragfähige Lösungen zu entwickeln.

TAG 1	TAG 2	TAG 3
Kooperative Übungen 1 Von der Gruppe zum Team: <i>Beispielübung "Säureteich" - Kooperative Schatzrettung</i>	Bogenschießen Der Fokus aufs Ziel: <i>Das Ziel im Blick, zur Ruhe kommen, loslassen</i>	Baumklettern Wo sind meine Grenzen? <i>Vertrauen in sich und die anderen erfahren</i>
Mittagspause		
Waldmurmelpfad Gemeinsam von A nach B: <i>Wir bauen gemeinsam eine große Mummelpfad im Wald</i>	Niedrigseilgarten Gemeinsam Vertrauen <i>Hindernisse als Gruppe gemeinsam überwinden</i>	Kooperative Übungen 2 Erneut wird's knifflig: <i>Was hat sich seit dem ersten Tag bei uns verändert?</i>



Altersklasse: ab 5. Klasse möglich
Gruppengröße: ab 10 Personen
Preise: siehe Übersicht Seite 12



Drei Tage. Weniger Komfort. Mehr Erfahrung.

Die Jugendlichen organisieren sich unter erfahrener Anleitung selbstständig, bauen ihr Shelter mit Tarp, entzünden Feuer ohne moderne Hilfsmittel und verbringen die Nacht draußen. Nicht als Mutprobe - Sondern als bewusste Erfahrung.

Hier entstehen:

- echtes Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten
- ruhige Entscheidungen unter Unsicherheit
- Resilienz durch Naturerfahrung
- bleibende Gruppenerinnerungen

Es geht nicht um „Outdoor-Action“. Es geht um innere Stärke. Vorerfahrung ist hilfreich, aber nicht zwingend. Tarp-Material kann gestellt werden. Am Ende erhalten die Teilnehmenden ein Zertifikat.

TAG 1	TAG 2	TAG 3
Orientierung Karte, Kompass, Planzeiger sind vielleicht bekannt, aber was ist eigentlich ein Kroki?	Wasser Aufbereitung Wie man die Wasserqualität bewertet, einen Wasserfilter baut und Wasser gewinnt	Gemeinsam unterwegs Bei einer geführten Wanderung erproben wir die in den letzten Tagen gelernten Skills und lernen dabei auch noch etwas über uns selbst. Survival wird alleine schwer, in der Gruppe aber erhöht sich die Chance gut und sicher nach Hause zu kommen.
Mittagspause		
Unterschlupf bauen Wir bauen einen eigenen Unterschlupf und erproben diesen für eine Nacht	Feuer machen Feuer bohren, Zunder und Holz finden und die “3F” des Feuermachens beherrschen.	



Altersklasse:

ab 7. Klasse möglich

Gruppengröße:

ab 10 Personen

Preise:

siehe Übersicht Seite 12



ABENTEUERWOCHE

4½ Tage Natur, Gemeinschaft und echtes Abenteuer

Feuer entfachen, Ziele treffen, über sich hinauswachsen und gemeinsam draußen unterwegs sein: Unsere Abenteuerwoche lädt Kinder, Jugendliche ab der 5. Klasse sowie junge Erwachsene ein, den Alltag hinter sich zu lassen und Natur, Bewegung und Gemeinschaft intensiv zu erleben.

Ob beim Bogenschießen, im Niedrigseilgarten, beim Klettern im Wald oder auf der Nachtwanderung – jede Aktion fordert Mut, Konzentration und Teamgeist.

Im Feuerworkshop, beim gemeinsamen Kochen und beim abendlichen Lagerfeuer entstehen Gemeinschaft, Gespräche und Erinnerungen, die bleiben.

Eine Nachtwanderung unter freiem Himmel, Zeit zum Durchatmen und bewusst gestaltete Impulse machen diese Woche zu einem Erlebnis – fern von Leistungsdruck, nah bei sich selbst und der Gruppe.

TAG 1	TAG 2	TAG 3	TAG 4	TAG 5
Kooperative Übungen 1 Von der Gruppe zum Team	Bogenschießen Das Ziel steht im Fokus	Baumklettern Wo sind meine Grenzen?	Arrowtag Auspowern und Teamspirit	Kooperative Übungen 2 Was haben wir entwickelt?
Mittagspause				
Waldmurmelbahn bauen Gemeinsam von A nach B	Niedrigseilgarten Gemeinsam über Hindernisse	Feuerworkshop & Pizza backen Gemeinsam genießen	Nachtwanderung Mut, Ruhe und Vertrauen	Reflexion Rückblick und staunen



Altersklasse: ab 5. Klasse möglich

Gruppengröße: ab 10 Personen

Preise: siehe Übersicht Seite 12

KOSTENÜBERSICHT

BUCHUNG EINES UNSERER PROGRAMME

Alle unsere Programme werden in der Regel im und um das CVJM Freizeitzentrum Münchsteinach durchgeführt. Die Programmpreise sind zusätzlich zu den Kosten für Verpflegung und Übernachtung zu rechnen.

Für Lehrkräfte und Begleitpersonen fallen keine Kosten an. Unser Konzept sieht vor, dass die Lehrkräfte als Beobachter an den Programmen teilnehmen. Durch diese besondere Rolle können die Teilnehmenden anders miteinander agieren als im Schulalltag und die Beobachtungsperspektive bietet einen völlig neuen Fokus auf die Einzelpersonen und die Gruppe.

Wir empfehlen aus pädagogischer Sicht immer die Buchung von mehrtägigen Veranstaltungen, da hierbei deutlich intensiver an der Gemeinschaft und ggf. an Konflikten gearbeitet werden kann. Alle Elemente aus den eintägigen Programmen sind ebenfalls kombinierbar.

1 TAG

Bogenschießen / Arrowtag	ab 24€ p.P.
Dominochallenge	ab 21€ p.P.
Teamarbeit erleben	ab 21€ p.P.

2 TAGE

Teamarbeit vertiefen	ab 45€ p.P.
Survivaltraining basic	ab 50€ p.P.

3 TAGE

Teamarbeit nachhaltig stärken	ab 65€ p.P.
Survivaltraining advanced	ab 70€ p.P.

5 TAGE

Abenteuerwoche	ab 90€ p.P.
----------------	-------------

Buchungsablauf:

Sie können Ihre erlebnispädagogische Anfrage direkt mit der Buchung im CVJM Freizeitzentrum stellen oder im Nachgang eine weitere Anfrage an uns senden. Ihr Expertenteam erreichen Sie ganz einfach per Mail unter: ep@cvjm-wuerzburg.de

Für einkommensschwache Teilnehmende bieten wir Sonderkonditionen. Sprechen Sie uns gern darauf an. Ebenfalls möglich: Programmangebote außerhalb des CVJM Freizeitzentrums.

CVJM FREIZEITZENTRUM

Das CVJM Freizeitzentrum in Münchsteinach

Das Freizeitzentrum des CVJM Würzburg liegt in Münchsteinach. Ein Ort im Steigerwald zwischen Neustadt a.d. Aisch und der Autobahn A3 / Ausfahrt Schlüsselfeld.

Viel Platz für Gruppen mit bis zu 170 Personen. Ob Vollverpflegung oder Selbstversorgung – Sie haben die Wahl! Für Selbstversorger sind wir eines der größten Häuser in Deutschland.

Typisch für unser Freizeitzentrum ist das Hermann-Kupsch-Haus in seiner markanten Form, ebenso das große Gemeinschaftszelthaus, umgeben von 11 Steigerwaldhäusern und jeder Menge Natur. Plätze für Sport und Spiel, sowie unser Teamgarten, die Pizzahütte und das Baumhaus runden das Angebot ab

Unsere Mitarbeiter*innen und Konzepte sind darauf ausgelegt sich individuell auf Sie und Ihre Gruppe einzustellen.

Lassen Sie sich begeistern vom CVJM Freizeitzentrum in der Region Steigerwald!

Wir laden Sie herzlichst ein, uns zu besuchen.
Ihr Team vom Freizeitzentrum Münchsteinach



TIMO HÜTTEBRÄUCKER

Einrichtungsleiter
CVJM Freizeitzentrum





NOTIZEN

DAS WOLLTE ICH MIR NOCH MERKEN...



MEINUNGEN

UNSERE GÄSTE HABEN GESAGT...

“Das hinzugebuchte Programm wurde nach einem kurzen Gespräch über die Gruppe und unsere Wünsche exzellent geplant. Vor Ort konnte spontan auf die Gegebenheiten der Gruppe eingegangen werden und uns wurde eine richtig actionreiche und wirklich wertvolle Zeit bereitet! Große Klasse.”

“Es wurde ein erstklassiges Programm abgeliefert und wir würden sofort wieder buchen.”

“Wir hatten eine tolle Zeit in Münchsteinach! Das Personal ist super freundlich und hat viel Spaß bei der Arbeit. Wir haben uns sehr wohl gefühlt. Unsere Jugendlichen waren begeistert von ihren eigenen Häusern und dem tollen Programm.”

“Das Personal war sehr freundlich und die Organisation erstklassig. Die Räume sind perfekt für große Gruppen und der Außenbereich super, um das erlebnispädagogische Programm zu genießen.”

“Ein tolles Gelände. Sehr aufgeschlossene Ansprechpersonen. Besondere Unterkunft, die zum speziellen Erlebnis- und Abenteuerprogramm beiträgt, weil sie so originell ist. Alles gut vorbereitet. Stets erreichbare Ansprechpersonen und gute Absprachen im Vorfeld. Vielen Dank! Wir kommen wieder!”

Zur Echtheit der Gästemeinungen:

Unsere Gästemeinungen werden durch das Versenden von Fragebögen in Form einer Mail oder eines Links gewonnen. Durch den Versand der Fragebögen per Mail, welcher nur an Gäste erfolgt wird gewährleistet, dass keine außenstehende Person ein Feedback abgeben können. Zur Gästebefragung nutzen wir das System iiQ-Check.

**WIR VERMÖGEN MEHR ALS WIR GLAUBEN. WENN
WIR DIES ERLEBEN, WERDEN WIR UNS IN ZUKUNFT
NICHT MIT WENIGER ZUFRIEDEN GEBEN.**

Kurth Hahn - Pädagoge

KONTAKT

CVJM Freizeitzentrum Münchsteinach
Erlebnispädagogik
Neuebersbacher Str. 30
91481 Münchsteinach

Ansprechpartner: Michael Müller
E-Mail: EP@cvjm-wuerzburg.de
Telefon: 09166-280

www.cvjm-wuerzburg.de/freizeitzentrum



Ein Angebot des CVJM Würzburg e.V.
Wilhelm-Schwinn-Platz 2
97070 Würzburg

mail@cvjm-wuerzburg.de