



ERLEBNIS- PÄDAGOGIK

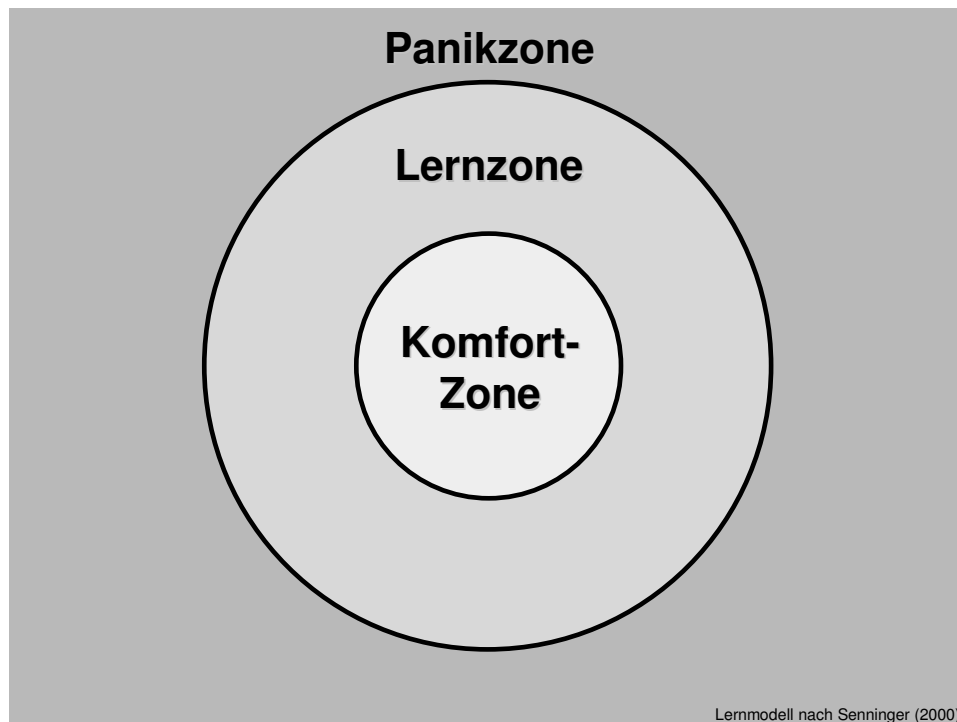


1. Theorieteil.....	3
1.1. Drei Zonen Modell	3
1.2. Sicherheit als Grundlage gelungener Erlebnisse	3
1.3. Seminaraufbau	4
1.3.1. Aufwärmen	4
1.3.2. Kennen lernen.....	4
1.3.3. Vertragsgestaltung	4
1.3.4. Praktische Übungen (wie unter 2. beschrieben).....	4
1.3.5. Reflektion in drei Runden.....	4
2. Praxisteil.....	5
2.1. Kennenlernrunde.....	5
2.2. Soziometrische Fragen	5
2.3. Erwartungsabklärung	5
2.4. Der Wertevertrag.....	6
2.5. Übungen / Aufgaben	7
2.5.1. Der Blind Walk	7
2.5.2. Blinder Mathematiker	8
2.5.3. Der elektrische Zaun	9
2.5.4. Säurefluss	10
2.5.5. Atomkerntransport.....	11

1. Theorieteil

1.1. *Drei Zonen Modell*

Ziel der Erlebnispädagogik ist es, den persönlichen Horizont jedes Einzelnen durch gezielte Erlebnisse zu erweitern. Erleben ist eine individuelle Sache, so dass die Übung zu der jeweiligen Situation der Gruppe passen muss.



Die Grenzen der ersten beiden Zonen sollen sich nach außen verschieben, so dass es eine größere Sicherheitszone, eine größere Lernzone und eine kleinere Panikzone gibt.

1.2. *Sicherheit als Grundlage gelungener Erlebnisse*

Verunsicherung (Ungleichgewicht) ist der Beginn jeglichen Lernens. Der Lernende muss sich dabei jedoch

- in Sicherheit befinden
- sich zu einem gewissen Grad sicher fühlen

Während des Lernprozesses soll sich der Lernende in Sicherheit fühlen. Dank des Lernprozesses lernt er „sicher“ zu Handeln.

Sich „sicher“ fühlen ist subjektiv und steht in einer Wechselbeziehung zwischen emotionaler und kognitiver Einschätzung!

„Um zu lernen bringt der Mensch sich in Situationen, deren Ausgang er nicht kennt. Das ist risikoreich, doch da liegt auch seine Zukunft.“ (Develay)

1.3. Seminaraufbau

Wenn ihr Erlebnispädagogik gezielt zur Teambildung einsetzen wollt, solltet ihr euch grob an den folgenden Seminaraufbau halten.

1.3.1. Aufwärmen

Kurzes Aufwärmen, z.B.:

- Die Teilnehmer sollen sich auf die Stühle stellen und ohne Bodenberührung dem Alter, Schuhgröße, Haarlänge usw. nach aufstellen.

1.3.2. Kennen lernen

1.3.3. Vertragsgestaltung

Es werden gemeinsame Umgangsregeln festgelegt, z.B.:

- Jeder lässt sich auf die Übungen ein.
- Jeder bringt sich in die Übungen ein.
- Stoppregel, wenn jemand unsicher ist und nicht weiter will, darf er/sie das offen sagen.
- Keine Mobiltelefone.
- ...

1.3.4. Praktische Übungen (wie unter 2. beschrieben)

1.3.5. Reflektion in drei Runden

- Was ist passiert?
- Wie ging es dir dabei?
- Was bedeutet das für die Gruppe? Optimierungsmöglichkeiten erarbeiten.

Wichtig: Mit Fragen das Gespräch steuern und nicht mit Antworten. Die Gruppe muss ihr Thema finden.

2. Praxisteil

2.1. *Kennenlernrunde*

Aufgabe:

Bildet bitte Zweiergruppen und schreibt auf vorbereiteten Zetteln sechs Merkmale von Euch auf.

Auf der Vorderseite drei Gemeinsamkeiten,
auf der Rückseite drei Merkmale, die Euch unterscheiden.

Stellt die Ergebnisse der Gruppe vor. Ihr habt 10 Minuten Zeit, Euch zu besprechen.

2.2. *Soziometrische Fragen*

Wir lassen die Gruppe in die Ecken des Raumes nach den folgenden Kriterien verteilen und befragen die Teilnehmer einzeln nach dem Grund ihrer Wahl:

- Welcher Freizeittyp bist du? (Sport, Shoppen, Computer oder Kunst, Musik)
- Welcher Konflikttyp bist Du?“ (Konfrontation, sich zurückziehen, nachgeben, vermitteln)
- Wer hat nur jüngere Geschwister, wer hat von Euch nur ältere, wer ist mittendrin und wer ist Einzelkind.“

In dieser Runde erfahren die Teilnehmer zum ersten Mal genaueres über Können, Neigungen, Familiensituation der anderen Teilnehmer. Für den Trainer ist es ein wichtiger Einstieg, um die Teilnehmer sowohl vom Namen als auch vom Typ her kennen zu lernen. In dieser Runde wird das Niveau der Sozialkompetenz, des miteinander Umgehens gut ersichtlich und beurteilbar.

2.3. *Erwartungsabklärung*

Um zu diesem Punkt überzuleiten, die Gruppe auf dem "Stimmungsbarometer“ nach folgenden Kriterien aufstellen:

- Wie beurteilst Du die Gruppe?
- Fühlst Du Dich in der Gruppe wohl?
- Wo ordnest Du Dich auf der Skala 1 bis 100 ein?

Wir Trainer lassen die entstandene Verteilung unkommentiert und verteilen die Teilnehmer in sechs Kleingruppen mit dem Auftrag, auf Flipchartpapier folgende Fragen zu bearbeiten:

- Was erwartest Du Dir von diesem Workshop??
- Was ist Dein persönlicher Beitrag?
- Was soll auf keinen Fall passieren
- Was wünschst Du Dir für die Gruppe?
-

2.4. *Der Wertevertrag*

Nach der Erwartungsabklärung darf die Gruppe einen verbindlichen Wertevertrag unterschreiben. Alle Punkte soll die Gruppe selbst erarbeiten, die Erwartungen werden in komprimierter Form kurz skizziert.

Uns als Gruppe ist wichtig!

- Wir achten auf die Sicherheit
- Wir sind respektvoll, offen und ehrlich
- Wir lassen alte Einstellungen los
- Wir nehmen Rücksicht und helfen einander

2.5. Übungen / Aufgaben

2.5.1. Der Blind Walk

Beschreibung:

Auf einer begrenzten Wegstrecke werden von uns Wäsche klammern am Waldboden verteilt. Zwei Teilnehmer dürfen sich zusammen tun. Einer von beiden wird blind gemacht. Aufgabe ist es jetzt, den Blinden auf der markierten Wegstrecke zu begleiten, ohne mit ihm zu sprechen und ohne ihn zu berühren. Dabei soll er noch drei Wäscheklammern ans Ende der Wegstrecke mitbringen. Die Zweierteams bekommen einige Minuten Zeit, um herauszufinden und auszuprobieren, wie man die Aufgabe lösen kann. Dem Erfindungsreichtum sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Pfeifen, Klatschen, Schnalzen, Stampfen usw. kommen zum Einsatz. Wir lassen die Zweierteams etwas Zeit versetzt starten. Dadurch haben sie die Möglichkeit andere Teams während der Übung zu beobachten. Bevor die Partner wechseln, dürfen sie sich nochmals absprechen, ob noch etwas zu verbessern ist oder ob etwas nicht optimal bei der Absprache geklappt hat.

Ort: ein befestigter Waldweg, ein gestalteter Parcours in einem großen Raum,...

Dauer: je nach Länge des Wegs 20-45 Minuten

Alter: ab 10 Jahren

Material: Augenbinden, Wäscheklammern

Gruppengröße: 6-18 Teilnehmer

2.5.2. Blinder Mathematiker

Beschreibung:

Die Teilnehmer verbinden sich die Augen und bekommen gemeinsam ein Seil in die Hand. Aus dem ganzen Seil muss ein gleichseitiges Dreieck gelegt werden.

Ort: Eine große Wiese oder eine Turnhalle, evtl. ein großer Tagungsraum.

Dauer: 30 – 45 Minuten

Alter: Ab 14 Jahre

Material: Ein Seil, je nach Gruppengröße 20 – 40 m lang.

Gruppengröße: 6 - 18 Teilnehmer

Sicherheitshinweise:

Da die Teilnehmer blind sind, sorgen die Spielleiter für die Sicherheit der Teilnehmer, d. h. anstoßen, stolpern usw. verhindern.

Hinweise für den Ablauf:

Erst wenn die Augen verbunden sind bekommen die Teilnehmer das Seil in die Hand, dann wird die Aufgabenstellung genannt.

Gezielte Fragen bei der Reflexion:

War allen Teilnehmern der Lösungsweg klar?

Wurden alle Lösungsansätze gehört?

Wie war die Rollenverteilung?

Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung?



2.5.3. Der elektrische Zaun

Der „Zaun“ ist etwa drei Meter lang und 1,5 Meter hoch (Seil zwischen zwei Holzpfosten).

Die Gruppe hat die Aufgabe, den Zaun zu überqueren, ohne ihn zu berühren. Keiner darf über den Zaun springen. Die Übung ist geschafft, wenn alle auf der anderen Seite des elektrischen Zauns angekommen sind. Die Gruppe nochmals darauf hinweisen, dass Sicherheit das oberste Gebot bei allen Aktionen ist.

Ort: Eine große Wiese oder eine Turnhalle, evtl. ein großer Tagungsraum.

Dauer: 30 – 45 Minuten

Alter: Ab 14 Jahre

Material: Seil, Pfosten (Stühle, Tische,...)

Gruppengröße: 6 - 18 Teilnehmer

2.5.4. Säurefluss

Beschreibung:

Die ganze Gruppe muss von einem markierten Ausgangspunkt den Fluss überqueren und zu einem zweiten markierten Ufer gelangen. Zur Bewältigung der Aufgabe stehen der 14-köpfigen Gruppe 12 Steine zur Verfügung (Eimerdeckel, etc.) auf denen der Säurefluss überquert werden kann. Dabei darf niemals ein Stein unberührt sein, alle Teilnehmer müssen sich berühren. Tritt einer in den Fluss, wird er blind gemacht und darf weiterspielen. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle das rettende Ufer erreicht haben.

Ort: Eine Wiese, Turnhalle oder Tagungsraum

Dauer: 30 – 45 Minuten

Materialbedarf: Steine, Kreise oder Seilstücke zur Markierung.

Teilnehmer: 6 – 18 Personen

Alter: Ab 14 Jahre

Sicherheitshinweise: Es darf nicht gesprungen werden!

Spielvarianten:

Alle Teilnehmer müssen die andere Seite erreichen.

Alle Teilnehmer und alle Steine müssen die andere Seite erreichen

Wenn jemand vom Balken fällt müssen alle zum Ausgangspunkt zurück, die zu diesem Zeitpunkt Kontakt miteinander haben.

Es sollen möglichst wenig Versuche unternommen werden, daher ist saubere Planung im Vorfeld wichtig.

Gezielte Fragen bei der Reflexion:

War allen Teilnehmern der Lösungsweg klar?

Wurden alle Lösungsansätze gehört?

Wie war die Rollenverteilung?

Selbsteinschätzung – Fremdeinschätzung?

Wie kommt es zum Neustart, wie gehen wir mit Ressourcen um?

2.5.5. Atomkerntransport

Beschreibung:

Das Team bekommt die Aufgabe - mit Hilfe eines Metallrings, an dem Schnüre befestigt sind - einen Ball von einem Stativ auf ein anderen Stativ zu heben.

Ort: Eine Wiese, Turnhalle oder Tagungsraum.

Dauer: 30 – 45 Minuten

Teilnehmer: 6 – 18 je Gruppe

Alter: Ab 12Jahre

Material: Augenbinden, Stative (Rohre), Metallring, Schnüre, Tennisball

Spielvarianten:

Diejenigen, die die Schnüre halten, tragen Augenbinden und müssen von den Sehenden dirigiert werden.

Bei einer großen Gruppe werden zwei Gruppen gebildet, die jeweils ihren Atomkern auf das Stativ der anderen Gruppe heben müssen.

