



Tagesworkshop „Gemeinsam sprengen wir die FwDV11“ Handout Workshop I – Erlebnispädagogik

Grundlagen Erlebnispädagogik (EP)

Ausgangspunkt der Erlebnispädagogik ist das Lernen mit Kopf, Herz und Hand (Pestalozzi)

„Erlebnispädagogik ist eine handlungsorientierte Methode und will durch exemplarische Lernprozesse, in denen junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen gestellt werden, diese in ihrer Persönlichkeitsentwicklung fördern und sie dazu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten.“

(Heckmair, Bernd; Michl, Werner (2012): Erleben und Lernen: Eine Einführung in die Erlebnispädagogik. 7. Auflage. München: Reinhardt.)

Reflexionsmethoden der EP

Subjektivität von Erlebnissen und Schwierigkeit Erlerntes in den Alltag zu transferieren bedingen zwangsläufig einer **Reflexion**

Zeitpunkt	Name	Definition
Keine Reflexion	The mountain speaks for itself	<ul style="list-style-type: none"> das Erlebte steht für sich und muss nicht reflektiert werden TN sollen Erfahrung selbst deuten und umsetzen Anwendung fast ausschließlich in Form von Abenteuer/ Unternehmungen in der Natur
<u>Vor</u> der Aktion	Frontloading	<ul style="list-style-type: none"> vor dem Erlebnis wird den TN präsentiert, was während der Aktion mit ihnen passieren wird bzw. welches Ziel durch die Aktion erreicht werden soll

Zeitpunkt	Name	Definition
<u>Nach</u> der Aktion	Outward Bound Plus Modell	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dem Erlebnis folgt eine strukturierte und geführte Diskussion ▪ Transfer-Erfolg wird dadurch angestrebt, dass die Erfahrungen gleich nach wichtigen Ereignissen oder am Abend reflektiert und ausgewertet werden
	Metaphorische s Modell	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivitäten auf die persönlichen Ziele der Teilnehmenden bzw. das Ziel der spezifischen Gruppe abgestimmt, d.h. individuelle Ziele werden im Voraus formuliert und an metaphorische Bilder (dem TN bekannte Situationen aus dessen Alltag) gebunden

Reflexionsarten von EP

Verbale Reflexionen:

- × Gruppendiskussion
- × Blitzlicht
- × "Gesprächsball"
- × Traumreise

Schriftliche Reflexionen:

- × Brief an sich selbst
- × Gruppentagebuch
- × Wegbegleiter

Nonverbale Reflexionen:

- × Stimmungsbarometer
- × Wetterkarte
- × Standogramm
- × Salzteig-Reflexion
- × „Solo“
- × Pantomime

> Praktische Umsetzung von Erlebnispädagogik

> Sicherheitsaspekte

Erste-Hilfe-Set, Bodenbeschaffenheit, Materialien, Ballspiele, Bewegungsspiele, Spiele mit verbundenen Augen, Fallen / Möglichkeit der ruckartigen Bewegungen, Sprünge

> Spielarten

Spielart	Beispiel
Kennenlern-übungen	
Warming-up	<u>Buddy up:</u> <ul style="list-style-type: none">▪ angelehnt an taktische Vorgehensweise▪ als Paar hintereinander aufstellen▪ Leiter gibt folgende Kommandos: Angreifen (Huckepack), Verteidigen (wieder auf den Boden), In Sicherheit bringen (1 TN kriecht durch die Beine des Partners), Zurückziehen (1 TN läuft um gesamte Gruppe herum und geht in Huckepack beim Partner)
Vertrauens-übungen	<u>Blinder Fotograf:</u> <ul style="list-style-type: none">▪ 1. TN ist blind und die Kamera▪ 2. TN ist sehend und der Fotograf▪ der Fotograf führt die Kamera zum Motiv seiner Wahl, dort setzt die Kamera 3 Sek. die Augenbinde ab▪ Fotograf führt Kamera zum Ausgangspunkt▪ Kamera muss Motiv wiederfinden

	Beispiel
	<p><u>Memory nach FwDV 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ mit einem Seil wird ein Quadrat gelegt ▪ im Quadrat sind die Schritte/Geräte der FwDV 3 ausgelegt (pro TN mindestens 2 Bilder) ▪ der Gruppe wird die Aufgabe beschrieben, ohne dass sie diese sehen darf ▪ die Gruppe hat unendlich Planungszeit, danach 3 Minuten Zeit sich die aufgedeckten Bilder anzuschauen ▪ anschließend werden die Bilder umgedreht (wichtig: exakt umdrehen, Lage nicht verändern) ▪ schließlich hat die Gruppe 3 Versuche, bei der sie die korrekte Reihenfolge nach und nach, ohne zu reden, aufdecken müssen ▪ es darf dabei immer nur 1 TN im Quadrat sein ▪ (1. Versuch: 6 Min., 2. Versuch: 4 Min., 3. Versuch: 3 Min.) <p><u>Knoten im Seil:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ verschiedene Knoten werden in ein Seil geknüpft <p>Aufgabe der Gruppe ist es, diese zu lösen während alle das Seil anfassen müssen und nicht loslassen dürfen</p>
	siehe <u>blinder Fotograf</u>
	<p><u>Blinde Raupe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ alle sind blind, bis auf den letzten TN, dieser muss die Gruppe durch einen Parcours leiten ▪ es darf dabei nicht geredet werden

> Herangehensweise

1. Zielstellungen erarbeiten
2. Analyse der Ausgangssituation der Gruppe
3. Einbeziehen der Teilnehmer in Planungen
4. Klärung im Team bzgl. der eigenen Rolle in der Aktion
5. Auswahl von Projektform (Kurzzeit / kompletter Tag / mehrere Tage / längerfristiges Projekt)
6. Eigene Durchführung oder Engagement externer Fachkräfte
7. Klärung organisatorischer / zeitlicher / finanzieller Aspekte
8. Auswahl der passenden Aktivitäten und der „Darbringung / Verpackung“ (z.B. in Rahmengeschichte)
9. Vorbesprechung mit den Teilnehmenden (mentale Vorbereitung / Kommunikationsregeln vereinbaren usw.)

> Fazit zur Spielleitung

Kooperative Abenteuerspiele fördern soziale Kompetenzen (nicht nur) junger Menschen.

Entscheidend ist hierbei:

- die Gruppenbedarfe zu erkennen und darauf einzugehen
- Möglichkeiten und Ressourcen der Gruppe und deren Mitglieder realistisch einzuschätzen
- Leistungsfähigkeit der Leitungsteams (Fachkompetenzen)
- Sinnhaftigkeit der Methode
- Alltagsbezug, um einen Transfer herzustellen → Reflexion!
- Wertschätzung jedes Einzelnen in der Gruppe (Beziehungsarbeit)
- Berücksichtigung von Sicherheitsaspekten und ein wertschätzender Umgang mit der Natur



Gefördert durch das
Bundesministerium
des Innern im Rahmen
des Bundesprogramms
„Zusammenhalt durch
Teilhabe“



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

