

Andreas Vent-Schmidt

Erlebnispädagogik in der Schule

**Die Konzeption erlebnispädagogischer
Unterrichtsstunden und Projekte**



Diplomica Verlag

Vent-Schmidt, Andreas: Erlebnispädagogik in der Schule: Die Konzeption erlebnispädagogischer Unterrichtsstunden und Projekte. Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2015

Buch-ISBN: 978-3-8428-9689-5

PDF-eBook-ISBN: 978-3-8428-4689-0

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2015

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH

Hermannstal 119k, 22119 Hamburg

<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2015

Printed in Germany

Diese Arbeit wäre ohne die Unterstützung von Anne Kurz nicht möglich gewesen. Für ihre Hilfe, Ideen und zahlreichen Antworten auf meine Frage bin ich ihr zutiefst dankbar und möchte daher diese Arbeit ihr widmen. Zuletzt möchte ich mich bei Univenture für das Öffnen der Tür in die Erlebnispädagogik und für die langjährige Möglichkeit der Leitung von erlebnispädagogischen Programmen mit Schulklassen bedanken. Aus diesen Jahren habe ich die Erfahrungen und Erkenntnisse gewonnen, die dieser Arbeit zu Grunde liegen.

INHALTSVERZEICHNIS

1 Einführung	7
Teil I: Zur Erlebnispädagogik in der Schule	9
2 Erlebnispädagogik - Sportpädagogik	10
3 Einführung in die Erlebnispädagogik.....	11
4 Entstehung der Erlebnispädagogik	13
5 EP aus der Schule in die Schule	16
6 Lernmodelle.....	18
6.1 Lernen zwischen Komfort- und Panikzone	19
6.2 Das Flow-Modell.....	20
6.3 Erlebnisorientierter Lernzyklus	21
7 Wirkungsmodelle	22
7.1 The Mountain speak for Themselves	22
7.2 Kommentiertes Handlungslernen	23
7.3 Outward Bound Plus - das Reflexionsmodell	23
7.4 Direktives Handlungslernen	24
7.5 Metaphorisches Grundmodell	24
7.6 Metaphorisches Handlungslernen.....	25
7.7 Indirekt-metaphorisches Handlungslernen.....	26
8 Möglichkeiten der Erlebnispädagogik.....	27
9 Die Chancen des Feedbacks	29
9.1 Feedbackregeln.....	29
9.2 Feedback geben.....	29
9.3 Feedback nehmen.....	30
10 Reflexion	30
10.1 Reflexions-Fragen.....	31

10.2 Reflexions-Methoden	31
11 Ausgewählte Beispiele aus der Schule	33
11.1 Schule 1.....	34
11.2 Schule 2.....	36
11.3 Schule 3.....	36
11.4 Schule 4.....	37
12 Konzeption einer erlebnispädagogischen Unterrichtsstunde	38
12.1 Stundenverlauf	38
12.2 Gemeinsame Merkmale von Übungen.....	42
12.3 Richtige Auswahl von Übungen.....	42
12.4 Anpassung und Veränderung von Übungen.....	44
12.5 Rahmenziele	45
12.6 Aufgaben des Spielleiters.....	47
12.7 Merkmale eines idealen Spielortes	48
12.8 Sicherheitsvorkehrungen.....	49
Teil II: Zur Praxis der Erlebnispädagogik in der Schule.....	50
13 Spielesammlung	50
13.1 Kennenlernen	53
13.1.1 Schuhhaufen	53
13.1.2 Alle die wo.....	54
13.1.3 Aufstellen	55
13.2 Warm-Ups (Wups).....	56
13.2.1 Alaskian Rugby	56
13.2.2 Atom-Spiel	57
13.2.3 Riesen-Zauberer-Elfen	58
13.2.4 Pferderennen	59
13.2.5 Wäscheklammerklau	60
13.2.6 Drei Kreise	61

13.3 Kommunikations- und Kooperationsaufgaben	62
13.3.1 Baum finden.....	62
13.3.2 Die Rettung.....	64
13.3.3 Der Geheime Code.....	65
13.3.4 Plane falten / Insel	67
13.3.5 Das Haus vom Nikolaus	68
13.3.6 Heißer Draht	69
13.4 Vertrauen.....	70
13.4.1 Die Welle	70
13.4.2 Maikäferspiel	72
13.4.3 Mattenimbiss.....	73
13.4.4 Fall vom Kasten	74
14 Erlebnispädagogik als mehrtägiges Projekt an den Projekttagen	76
15 Erlebnispädagogik in der Klassenlehrerstunde	92
16 Fazit	107
17 Ausblick	109
18 Literaturverzeichnis.....	111

ABBILDUNGSSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Lernen zwischen Komfort- und Panikzone.....	19
Abbildung 2: Das Flow Modell.....	20
Abbildung 3: Der erlebnisorientierte Lernzyklus.....	21
Abbildung 4: The Mountain speak for Themselves.....	22
Abbildung 5: Outward Bound Plus - das Reflexionsmodell.....	23
Abbildung 6: Das metaphorische Grundmodell.....	24
Abbildung 7: Das metaphorische Handlungslernen.....	25
Abbildung 8: Erlebnispädagogisches Schulcurriculum in Salem.....	35
Abbildung 9: Phasen der EP-Programmgestaltung.....	42
Abbildung 10: Schuhhaufen.....	53
Abbildung 11: Atom Spiel.....	57
Abbildung 12: Wäscheklammerklau.....	60
Abbildung 13: Drei Kreise.....	61
Abbildung 14: Der geheime Code.....	65
Abbildung 15: Das Haus vom Nikolaus.....	68
Abbildung 16: Die Welle.....	70
Abbildung 17: Maikäferspiel.....	72
Abbildung 18: Mattenimbiss.....	73
Abbildung 19: Fall vom Kasten.....	74

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1: Reflexionsbogen zum Ankreuzen.....	33
Tabelle 2: Unterrichtsverlaufsplan.....	41
Tabelle 3: Merkmale eines idealen Spielortes.....	48
Tabelle 4: Kategorien der kooperativen Abenteuerspiele.....	51

1 Einführung

Im Sommersemester 2006 startete meine erlebnispädagogische Laufbahn mit der Ausbildung zum Hochseilgärtner und Erlebnispädagogen bei Univenture. Im selben Semester bot die Sportwissenschaft erstmalig ein Seminar zur Erlebnispädagogik (EP) an. Je intensiver ich mich mit dem Thema befasste, desto mehr faszinierte es mich. Da ich seit 2002 mit Gruppen in verschiedenen Teilbereichen arbeite, konnte ich mir die inhaltlichen Fragestellungen, Konzepte und Überlegungen gut vorstellen. Von den unzähligen Aufgaben und Spielen aus den verschiedenen Kategorien war ich ebenfalls begeistert. Im EP-Seminar konnte ich sehen, wie die Erlebnispädagogik ihre Anwendung in Vereinen und anderen Gruppen findet. Jedoch war mir unklar, wie das Lebensfeld Schule von dieser neuen Art der Pädagogik profitieren könnte. Ich wollte ganz konkret wissen, wie Erlebnispädagogik im Rahmen der Schule eingesetzt wird. Hierzu wählte ich eine Internatsschule und Vorreiter in diesem Gebiet, die Internatsschule Salem am Bodensee, aus. Nach einer 30-seitigen Ausarbeitung war jedoch klar, dass auch die Schule Salem die EP nicht im normalen Schulalltag benutzt, sondern nur auf Klassenfahrten. Jedoch gab mir die Hausarbeit weitere Einblicke in die EP.

Durch meine langjährige Betreuung und Durchführung von EP-Programmen mit Schulklassen bei Univenture, ist die Frage nach dem Zweck der EP schon lange beantwortet. Verstehen durch Erleben, verstehen durch Selbsterleben, wie auch schon Konfuzius erkannte.

„Ich höre und ich vergesse, ich sehe und erinnere mich,
ich erlebe und verstehe“. Konfuzius (551 - 449 v. Chr.)

EP-Programme können Einfluss auf ganze Klassen und Individuen haben. Das persönliche Selbstwertgefühl, der Klassen- und Gruppenzusammenhalt, das Klassenklima, die Kommunikation sowie die Art der Kommunikation, die Zusammenarbeit innerhalb von Gruppen und die Eingliederung von Außenseitern können gestärkt werden. Dies sind nur wenige der möglichen und teils bewusst gesteuerten Ziele und Effekte, die EP haben kann. In meinem Schulpraktikum, das ich an der

Deutschen Schule New Delhi in Indien gemachte habe, nutzte ich die Chance, EP Aufgaben im Sportunterricht mit den Klassen 5 - 10 durchzuführen.

Aus diesen Gründen möchte ich mein Buch der Aufgabe widmen, für LehrerInnen ein Konzept zu entwickeln, um ihnen die Tür zur EP aufzustoßen. Ihnen soll ermöglicht werden, ohne langjährige Erfahrung, den Mut aufzubringen, solche Aufgaben im Unterricht, in Projekttagen und Schullandheimen einzusetzen. Die Begriffe Lehrer und Lehrerinnen sowie Schüler und Schülerinnen werden in diesem Buch im Folgenden als Synonyme verwendet.

In meiner Arbeit werde ich zunächst eine Einführung in die EP geben, im Anschluss daran gibt es einen kurzen geschichtlichen Abriss der Entstehungsgeschichte. Anschließend werde ich die Hauptprinzipien der EP erläutern sowie den Sinn und die Möglichkeiten der EP und des Feedbacks darlegen. Beispiele aus verschiedenen Schulen werden dann Möglichkeiten zu Anwendungsfeldern aufzeigen. Ich möchte hiermit die Basis für erlebnispädagogische Stunden schaffen und alle inhaltlich wichtigen Fragen zur Auswahl, Anpassung und Durchführung von Übungen, sowie die Aufgaben des Spielleiters und Sicherheitsvorkehrungen behandeln. Zudem werde ich noch den konkreten Aufbau einer erlebnispädagogischen Stunde mit Stundenverlaufsplan aufzeigen. Schließlich werde ich ein Konzept präsentieren, aus welchem Lehrer verschiedene erlebnispädagogische Aufgaben auswählen können, um diese dann in der Schule umzusetzen.

Die Aufgaben werden in verschiedene Kategorien gegliedert:

- Kennenlernen
- Warm-Ups (Wups)
- Kooperations- und Kommunikationsaufgaben
- Vertrauen

Zur übersichtlichen Darstellung der Aufgaben, werde ich mich an der Reihe „Praxisideen“ vom Hofmann Verlag orientieren.

Ich werde zu jeder Aufgabe den Titel, darunter Kategorie, Spielcharakter, Lernziel, Teilnehmerzahl, Altersbereich, Dauer, Ort, Schwier-

igkeit und Geräte/Material auflisten, ein Photo oder ein Bild hinzufügen und anschließend die Spielidee, pädagogische Hinweise und Variationsmöglichkeiten darstellen.

Mit diesem Buch hoffe ich ein Stück weit dem Interesse und dem Bedarf von Lehrern nachkommen zu können und sie zu ermutigen EP im Schulalltag zu nutzen. Der Einsatz von Erlebnispädagogik in der Schule befindet sich noch in den Kinderschuhen, weitere Möglichkeiten und Effekte sind schwer vorherzusagen und werden erst nach und nach untersucht. Um eine Problemlöseaufgabe erfolgreich zu lösen, braucht es zuerst eine Idee und ein Konzept, diesen Teil möchte ich hiermit übernehmen. Zur Umsetzung fehlt dann nur noch eines - MUT, denn die Erfahrungen kommen von selbst.

Teil I: Zur Erlebnispädagogik in der Schule

Der erste Teil gibt eine inhaltliche Einführung zur Erlebnispädagogik in der Schule. Zunächst wird der Begriff der Erlebnispädagogik in die Sportpädagogik eingeordnet und eingeführt. Daraufhin erfolgt die Entstehungsgeschichte der EP und die Verbindung zur Schule. Folgende Fragen werden dann in den darauffolgenden Kapiteln beantwortet: Warum und wie kann der Schüler von oder mit der EP lernen? Was sind Möglichkeiten und Ziele? Was verbirgt sich hinter dem Feedback und wie sehen die Regeln diesbezüglich aus? Weshalb braucht es die Reflexion und wie können Schüler besonders gut reflektieren? Im vorletzten Kapitel stelle ich verschiedene Anwendungsfelder und Beispiele aus der Schule vor. Das letzte Kapitel beschäftigt sich mit einer der wichtigsten Fragen: wie sieht das Konzept für eine erlebnispädagogische Unterrichtsstunde aus? Diese Kapitel sollen das notwendige theoretische Wissen schaffen, mit dem ein Lehrer sich befähigt fühlt, erlebnispädagogische Impulse im Klassenzimmer, auf Klassenfahrt oder an Projekttagen durchzuführen.

2 Erlebnispädagogik - Sportpädagogik

Die Sportpädagogik hat im letzten Jahrzehnt das Erlebnis wieder neu für sich entdeckt und beschäftigt sich intensiv mit den Begriffen: Erlebnis, Wagnis und Risiko. Dabei wurde der Abenteuer-, Erlebnis- und Wagnissport aufgewertet und in Bezug zu den Veränderungen der Lebensphasen der Kindheit bzw. der Jugend gestellt.

Die Aufwertung des Wagnisses erscheint hierbei zuallererst als Ausdruck der erzieherischen Bemühungen, einen fruchtbaren Bezug zu den Lebenswelten und Handlungsstilen, [...] den Sportmotiven von Heranwachsenden in unserer Gesellschaft herzustellen und die Formen der juvenilen Erlebnissuche zum Ansatzpunkt pädagogischen Handelns zu machen. (Schwier, 2003)

Schwier ist der Meinung, dass die schulische und außerschulische Inszenierung von Bewegung, Spiel und Sport eine nachhaltige Persönlichkeitsentwicklung zum Ziel haben sollte und genau diese eine Teildisziplin der Sportpädagogik ist. Er ergänzt dazu das Problem einer systematischen Anleitung von sport-, und bewegungsbezogenen Lehr- und Lernprozessen. Als bedeutendes Konzept in der Sportpädagogik erklärt Kurz (2001) im mehrperspektivischen Sportunterricht, als eine die sechs pädagogischen Perspektiven, die im Verlauf der Jahrgangsstufe jede Perspektive einmal schwerpunktmäßig thematisiert. Die sechs pädagogischen Perspektiven für das Fach Sport sind:

- Das Leisten erfahren und reflektieren,
- gemeinsam handeln, spielen und sich verständigen,
- die Fitness verbessern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln,
- die Wahrnehmungsfähigkeit verbessern,
- sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten,
- etwas wagen und verantworten.

Die Sportpädagogik hat die Möglichkeiten, die Chancen, die Methoden und Perspektiven der Erlebnispädagogik entdeckt. Die EP kann durch Bewegung und Spiel nachhaltig die Persönlichkeitsentwicklung der Schüler positiv beeinflussen. Sie kann sport-, und bewegungsbezogene Lehr- und Lernprozesse ermöglichen und steuern. Zusätzlich verdient