

Erlebnispädagogik im Sport

Sachanalyse Erlebnispädagogik

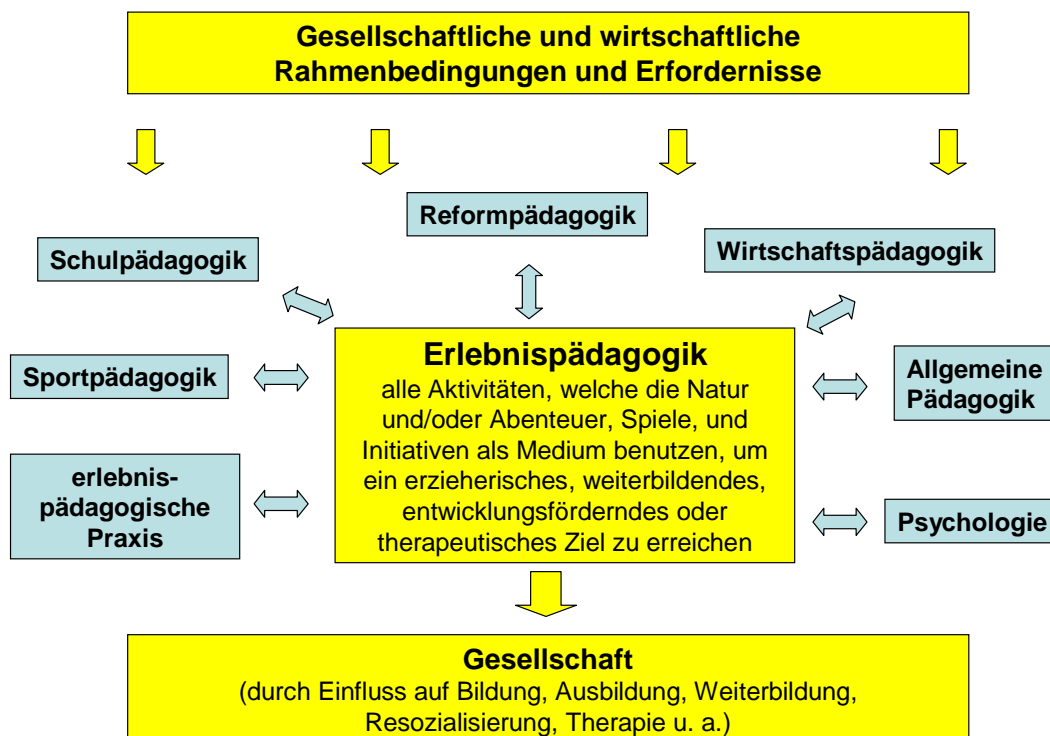
1. Erlebnispädagogik im Kontext

Definitionen:

... 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.

Unter E. verstehen wir eine handlungsorientierte Methode, in der durch Gemeinschaft und Erlebnisse in naturnahen oder pädagogisch unerschlossenen Räumen neue Raum- und Zeitperspektiven erschlossen werden, die einem pädagogischen Zweck dienen.

(vgl. Heckmair/Michl 1998)



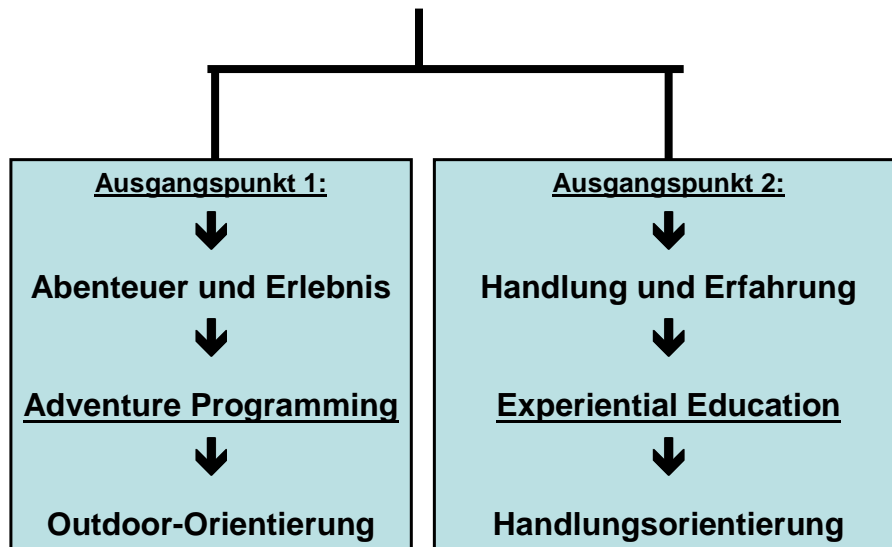
(nach Rehm 1996)

Merkmale der Erlebnispädagogik:

- **Ganzheitlichkeit**
(kognitive, emotionale, soziale und praktische Lernelemente)
- **Handlungsorientierung**
(erfahrungsbetont, prozessorientiert u. selbständig Handeln)
- **Outdoor-Orientierung**
(Umgang mit der Natur, ökologische Aspekte)
- **Gruppe als Lerngemeinschaft**
(gemeinsames Agieren, soziales Lernen, Kooperation)
- **Pädagogisches Arrangement**
(Wechselwirkung von Aktion und Reflexion)
- **Transfer**
(Übertrag in das normale Alltagsleben)

2. Differenzierung: Abenteuer/Erlebnis vs. Handlung/Erfahrung

Differenzierung in zwei Bereiche



Ausgangspunkt 1: Abenteuer und Erlebnis

abenteuer- & erlebnis-pädagogischer Ansatz

- klassische Outdooraktivitäten
- Bewältigung unstrukturierter, von der Natur vorgegebener Situationen
- Persönlichkeitsentwicklung durch Auseinandersetzung mit im Alltag unbekanntem Anforderungen

Was ist ein Erlebnis?

... ist ein Ereignis im individuellen Leben eines Menschen, das sich vom Alltag des Erlebenden so sehr unterscheidet, dass es ihm lange im Gedächtnis bleibt.

... unterscheidet sich vom Ereignis dadurch, dass es vorrangig vom Erlebenden selbst als besonders empfunden wird.

Was ist ein Abenteuer?

„Abenteuerliche Situationen sind durch Dramatik gekennzeichnet u. entstehen durch das Zusammenwirken bestimmter Erlebnismerkmale und Situationsfaktoren.“

Drei unterschiedliche **Gruppen von Erlebnismerkmalen:**

1. Vielfältige Modifikationen des Neuen und Fremden ...
2. Verschiedene Formen des Überraschenden ...
3. Bestimmte Modifikationen des Gefährlichen ...

Folgende Aktionen werden mit der Vorstellung des „Abenteurers“ verbunden:

1. ... das Betreten von Neuland und die Erforschung einer fremden und unbekanntem Gegend (z. B. Expeditionen in fremde Länder, Erforschung von Bergen, Wäldern und Höhlen ...)
2. ... ein experimentierender Umgang mit den Mitmenschen und/oder neuen Objekten aber auch mit Gesetzen und Normen (z. B. „Liebesabenteuer“, Jugendkriminalität ...)
3. ... Grenzerkundungen für das dem Menschen Mögliche und körperliche Leistungsproben (z. B. sportliche Mutproben und Grenzerfahrungen in Bezug auf die eigene Kraft, Ausdauer, Gewandtheit und Geschicklichkeit, wie bei den Wettkampf- und Natursportarten)
4. ... besondere Arten der Raumüberwindung und die Erprobung von Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit, wie sie mit der Erfahrung von Geschwindigkeit und/oder exponierten Raumlagen bzw. der Aufgabe des festen Standorts auf der Erde verbunden sind (z. B. Mutsprünge, Bergsteigen ...)

Gemeinsamkeit: Reiz des ungewissen Ausgangs, Gefahr

... der freiwillige Umgang mit Abenteuer, Wagnis und Risiko (oft bis an die Grenze der eigenen und fremden Belastbarkeit) führt zu Erlebnissen, welche notwendig sind für das Erlernen einer realistischen Eigen- und Fremdeinschätzung.

⇒ ... dies wird pädagogisch genutzt

Abenteuer – Wagnis - Risiko

Abenteuer	<ul style="list-style-type: none"> • länger andauernde Unternehmung mit schicksalhaften Zügen • ist mehr von der unübersehbaren Situation definiert • das Abenteuer erscheint in der Form eines Hindernisses, das auf jemand zukommt • Merkmale des Überraschenden u. Zufälligen treten besonders hervor
Wagnis	<ul style="list-style-type: none"> • ist mehr über die beteiligte Person definiert. • das Wagnis erscheint in der Form eines Hindernisses, auf das man zugeht, um es zu bewältigen. Wagnissituationen müssen aufgesucht werden. • personengebundener Bezug, existenzielle Erfahrungen. • der „Wagende“ setzt sich selbst der Gefahr des Scheitern aus
Risiko	<ul style="list-style-type: none"> • ist mehr eine Verlustgefährdung von Sachen. • Schadenswahrscheinlichkeit und Schadenshäufigkeit • man riskiert „etwas“ • Handlungsergebnisse sind mehr kalkulierbar

Ausgangspunkt 2: Handlung und Erfahrung

handlungs- & erfahrungs-orientierter Ansatz

- vorgegebene Lernziele/ curriculare Zielsetzungen
- musisch-kreative Angebote, Ansätze der Freizeitpädagogik, Angebote der Erkundung und damit auch Inbesitznahme des engeren Wohn- und Lebensumfeldes
- Entwicklung von Handlungskonzepten u. Kompetenzen zur Alltagsbewältigung

Lernen in Lebenszusammenhängen ⇨ Handlungsorientierte Lernarrangements

Diese haben 5 charakteristische Merkmale:

1. Herausforderung und Ganzheitlichkeit
... tätige Auseinandersetzung mit einem Raum bzw. einer Aufgabe; dabei werden alle Sinne angesprochen, vielfältige Erprobung eigener Stärken und Schwächen
2. Lernen in Situationen mit Ernstcharakter
... aus den Konsequenzen seiner Handlungen lernen, „trial and error“, aus eigenen Fehlern lernen, ohne pädagogische „Überbetreuung“, Grenzerfahrungen machen
3. Gruppe als Lerngemeinschaft
... Erfahrungen des Miteinanders, aktive Auseinandersetzung mit anderen Teilnehmern, Gruppenselbststeuerung
4. Erlebnischarakter
... prägende Wirkung von Erlebnissen, alltagsferne Aktionen, Abstand zu bereits eingefahrenen Strukturen
5. Pädagogisches Arrangement
... gezielte absichtsvolle Planung und Realisierung, Wechselwirkung von Aktion und Reflexion, „der Weg ist das Ziel“

Zum Einsatz kommen „Kooperative Abenteuerspiele“ bzw. „erlebnispädagogische Spiele und Aktivitäten in Gruppen“

Im Zentrum: Initiativ- und Problemlösungsaufgaben

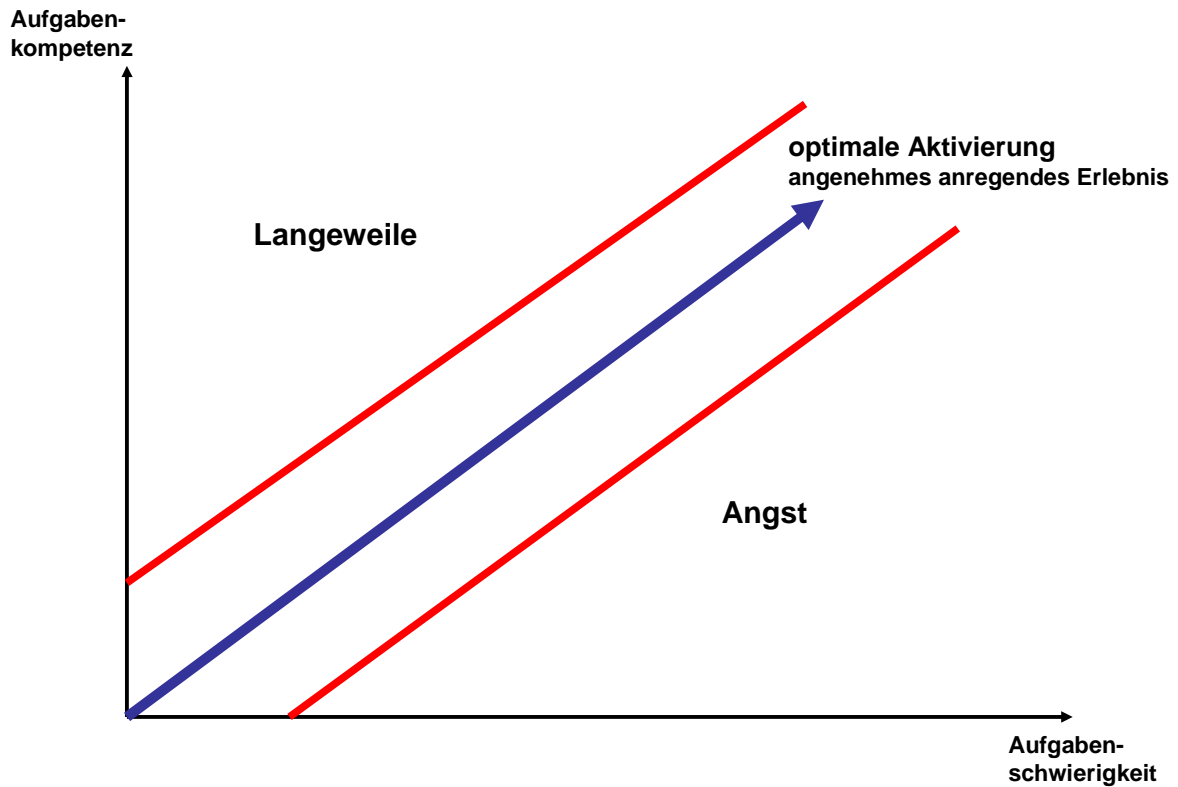
Wesentliche Merkmale dieser Aufgaben:

- Die Gruppe erhält eine klar umrissene Aufgabenstellung
- Die Herausforderung richtet sich an die Gruppe bzw. Teilgruppe als Ganzes (es gibt weder Sieger noch Verlierer; zentralen Stellenwert hat die Kooperation)
- Die Aufgabenstellung wirkt subjektiv anspruchsvoll
- Die Herausforderung ist dennoch eine spielerische (nicht real, sonder „als-ob“-Charakter).
- Die Bewältigung der Aufgabe erfordert von allen Teilnehmern Einsatz und Engagement auf mehreren Ebenen
 - physisch (motorische Fähigkeiten)
 - kognitiv (überlegter Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen, Planungs- und Entscheidungsprozesse)
 - emotional (man muss sich auf etwas einlassen, Risiko und Wagnis, körperliche Nähe und Berührung, Hilfe und Verantwortung)

3. Bedeutung von Aktivierung und Gleichgewicht

Prinzip des optimalen Aktivierungsgrads

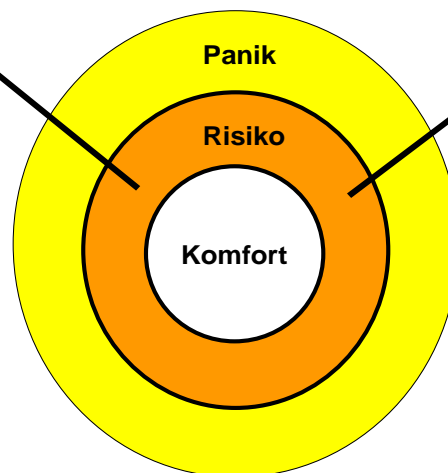
= optimale Aktivierung zwischen den Polen Aufgabenkompetenz und Aufgabenschwierigkeit



(nach Rehm 1997)

Aktivierungsgrad und Risikolernen

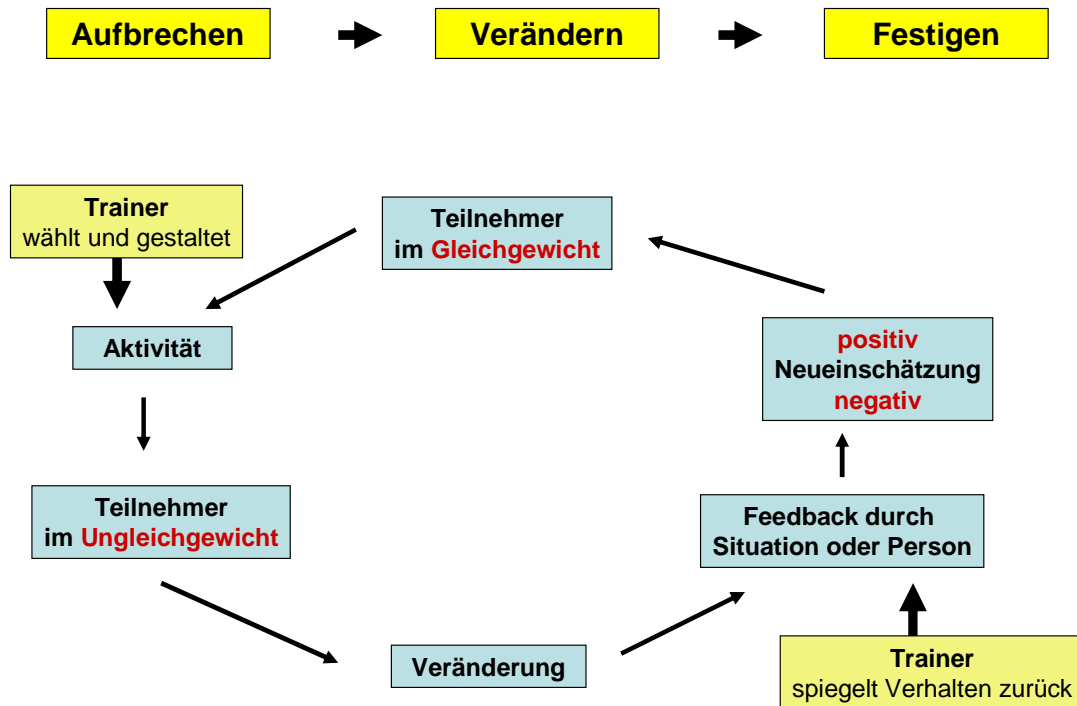
Das größte
Lernpotential
enthält der
Risikobereich



mit Risiko wird
nur das
subjektiv
empfundene
Risiko
gemeint

Objektive
Risiken müssen
weitestgehend
vermieden
werden

Gleichgewichts-Ungleichgewichts-Kreislauf



(nach Rehm 1997)

4. Welche Aktionen bzw. Abenteuerspiele kommen zum Einsatz?

Medien – Aktivitäten – Aktionen – Spiele ...

Inhaltlicher Aufbau erlebnispädagogischer Spiele und Aktivitäten in Gruppen

nach Gilsdorf/Kistner (2001, 19)

1. Kennenlernspiele	Namensspiele, Aufteilungsspiele, Fillings (Pausenfüller) ...
2. Aufwärmspiele	... sich auf die Gruppe einstimmen und miteinander in Bewegung kommen (unkomplizierter, ausgelassener u. origineller Charakter).
3. Wahrnehmungsspiele	Ruhiger Gegenpol zu den Aufwärmspielen. ... mit sich selbst, den Mitspielern und der Umgebung auf eine ruhige und beschauliche Art in Berührung kommen.
4. Vertrauensübungen und -spiele	... Risikobereitschaft für ungewohnte Verhaltensweisen entwickeln und dabei Sicherheit u. Unterstützung durch die Gruppe erfahren.
4. Kooperationsspiele	... einfache und weniger strukturierte Probleme müssen gemeinsam gelöst werden (kürzere Spieleinheiten)
6. Initiativ- und Problemlösungsspiele	...die gestellten Aufgaben sind relativ komplex und erfordern die Zusammenarbeit aller Teilnehmer. Planung – Entscheidungsfindung - Aktion
7. Abenteueraktionen	Initiativ- und Problemlösungsspiele unter Einbezug realer, oft naturbezogener Handlungsräume (Bach, See, Wald, Berg ...)
8. Reflexionsübungen	... geben Möglichkeit zum Austausch und zur Verarbeitung des Erlebten. Dabei geht es um individuelle Erfahrungen und Gefühle und um Gruppenprozesse.

Orientierung für die Zusammenstellung möglicher Spielketten

1. Die Komplexität der Spiele und die Anforderungen an die Gruppe nehmen beständig zu.
2. Durch die Wahrnehmungs- und Vertrauensspiele werden zunächst individuelle Anforderungen gestellt, die nicht zu unterschätzen sind.
3. Innerhalb der Spielkategorien sollte hinsichtlich der mentalen und körperlichen Anforderungen eine Steigerung vom „einfach zum komplexen“ bzw. „vom leichten zum schweren“ erfolgen.

Formale Merkmale:

1. Alter
2. Fähigkeiten und Voraussetzungen der Teilnehmer
3. Gruppengröße
4. Zeit und Ort
5. Materialien

5. Wie funktioniert Erlebnispädagogik?